



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Störung der Immersion durch Animationen im Realfilm“

Verfasserin

Carina Soustek

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Hybridität: Vom Verhältnis des Animations- und Realfilms	5
2.1. Digitale Neuerungen	5
2.2. Special Effects	10
2.3. Realismus	14
2.3.1. Sichtbarkeit	20
2.3.2. Bildanteile	23
3. Narration	31
3.1. Filmisches Erzählen	31
3.1.1. Film verstehen	37
3.1.2. Film wahrnehmen	46
3.2. Immersion	54
4. Attraktion	59
4.1. Das Kino der Attraktionen	59
4.2. Kino der Oberfläche	62
4.3. Das Kino der Attraktionen 2.0.	67
5. Zusammenführung	76
6. Literaturverzeichnis	80
7. Filmverzeichnis	82
8. Internetquellen	84
9. Abbildungsverzeichnis	85
10. Anhang	86

1. Einleitung

Märchen, Legenden und Sagen haben die Menschheit schon immer in ihren Bann gezogen. Vor allem als Kinder erleben wir diese Erzählungen auf besondere Art und Weise. Wenn man älter wird, verändert sich unsere Sicht auf die Welt und die Geschichten, welche wir hören wollen, wandeln sich mit uns. Filme führen diese Tradition auf gewisse Art weiter und lassen uns für einen kurzen Zeitraum in eine andere fiktive Welt eintauchen. Über die letzten 100 Jahre hinweg entwickelte der Film seine eigenen Erzähltechniken, sowie spezifische Ästhetiken, doch kaum etwas hatte solch einen maßgebenden Einfluss darauf wie die Digitalisierung der Filme. Der Produktionsschwerpunkt verlagert sich auf die Postproduktion und die Bilder werden zu einer beliebig manipulierbaren Masse von Daten. Das heißt Märchen werden heute nicht nur auf inhaltlicher Ebene erzählt, sondern auch auf der optischen. Kurzum: Die digitale Bildbearbeitung hat dazu geführt, dass wir auch auf visueller Ebene *Augenmärchen*¹ erzählt bekommen.

Aufgrund von verschiedenen Faktoren wird der Betrachter in den Film hineingezogen und versinkt in ihm. Solange, bis ihn etwas in die Gegenwart zurückholt. Immer öfter ist der Grund dafür der Film selbst, was an dieser Arbeit zum Anlass genommen wurde, um dieses Thema aufzugreifen. Während sich narrative Strukturen darum bemühen uns einzubinden, scheinen manche Teile der Computeranimation das Gegenteil zu bewirken. Um welche Art von Filmen wird es in dieser Arbeit gehen? Sie behandelt digital überarbeitete bzw. hybride Spielfilme. Im Zentrum werden vor allem zeitgenössische Mainstreamfilme aus Hollywood stehen, da die Forschungsfrage nach der Störung von Immersion durch Animationen im Realfilm eine aktuelle, offene Frage darstellt. Hier sollen daher nicht bewusste Animationen wie in *Roger Rabbit* im Blickpunkt stehen, sondern vielmehr Animationen, die für den Betrachter unsichtbar bleiben sollten, die unserer realen Welt angepasst wurden oder vorgeben, diese widerzuspiegeln, ihre physischen Möglichkeiten erweitern beziehungsweise reflektieren. Es wird sich zeigen, dass die große Vielzahl der Animationen auch verschiedenen Intentionen zu Grunde liegt. Wie auffällig solche Manipulationen sind, liegt an den einzelnen Filmen selbst, aber auch an den jeweiligen Zuschauern. Was die Person neben jemandem im Kinoraum als absolut glaubwürdig erlebt, kann mich selbst an dem Gesehenen zweifeln lassen. Genau in dieser Erkenntnis liegt auch die größte Schwierigkeit des Themas: die subjektive Wahrnehmung

¹Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: Zukunft Kino. The End of the Reel World, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 90.

jedes einzelnen Rezipienten. Filme spielen sich während des Betrachtens in unserem Kopf ab, d.h. jeder erlebt den Film unterschiedlich. Doch es bilden sich ebenso kurzzeitige kollektive Gemeinschaften im Publikum, auf dessen gemeinsame Kinoerfahrungen das Mainstream-Kino beruht und darauf zurückgreifen kann. Hollywoodstudios versuchen so viele Menschen wie möglich zu erreichen und arbeiten daher mit bewährten Mitteln in Dramaturgie, Montage und Inszenierung. Diese Faktoren beeinflussen wie man Filme versteht, oder sie wahrnimmt. Solche dramaturgischen Verfahren zielen beim durchschnittlichen Kinobesucher auf das Versinken im Film ab. Doch das bedeutet keineswegs, dass das Publikum während der Rezeption passiv in seinen Sesseln sitzt. Es empfindet aktiv mit und bildet zahlreiche Szenarien wie der Film ausgehen könnte. Ein Teil dieses Textes beschäftigt sich daher mit dem Versuch, wesentliche Punkte aufzugreifen, die ihren Beitrag zu einem immersiven Erlebnis leisten.

Im Laufe der Arbeit werden wir jedoch immer wieder auf Indizien stoßen, dass viele Animationen in Hybridfilmen gegen ein Eintauchen in die Geschichte sprechen und sich dem Zuschauer auf eine Art und Weise präsentieren, die an das frühe Kino und dessen Attraktionen erinnert. Inwiefern ähneln sich die heutigen Filme und die damaligen? Welche Parallelen, oder Unterschiede lassen sich feststellen? Wie und vor allem warum kommt es zu einer Störung der Immersion durch Animationen in einem Realfilm? Auf diese Leitfrage soll auf den folgenden Seiten versucht werden, eine Antwort zu finden.

2. Hybridität: Vom Verhältnis des Animations- und Realfilms

2.1. Digitale Neuerungen

Die fortschreitende Technik auf dem Gebiet der Filmproduktionen hat dazu geführt, dass die meisten Spielfilme aus dem Mainstreambereich Hollywoods immer mehr digitale Computerelemente enthalten. Digitale Verfahren haben analoge Aufnahmen beinahe vollständig abgelöst, letztere finden in der Praxis kaum noch Anwendung. Die Gründe dafür sind verschiedener Natur: Die Produktionskosten werden gesenkt, da etwaige Werkstoffe wie Zelluloid oder Entwicklungsmaterialien entfallen, Aufzeichnungen müssen nicht mehr in langwierigen Prozessen über Nacht entwickelt werden, sondern sind gleich am Drehort einsehbar. Viele wissenschaftliche Untersuchungen beschäftigen sich mit den einhergehenden Veränderungen von Bedeutungen und Wirkung der unterschiedlichen Techniken: Charakteristika des Analogens wie die Notwendigkeit eines Zelluloidstreifens, physisch anwesende Schauspieler und die damit verbundene materielle Spur zum Realen zeigen sich auf digitaler Ebene anders. Hier werden Bilder zu Daten, die Einzelbilder des Analogens werden abgelöst und zu einer veränderbaren Ansammlung von Bildelementen am Computer. Die hiermit gegebene Möglichkeit der nahezu unbegrenzten Bildmanipulation bedeutet eine „*endgültige Ablösung von den materiellen Grenzen der mimetischen Verfahren.*“²

Um den übergeordneten Begriff *digitale Computerbilder* etwas genauer zu fassen, gilt es vor allem zwei Arten der Bildproduktion zu unterscheiden: Erstens die digitale Bildbearbeitung, sie wandelt, wie der Name schon sagt, bereits bestehendes, analoges Material in digitale Daten um. Und zweitens die Computeranimationen, also gänzlich am Computer generierte Bilder, welche ihre Modelle vollständig durch eigene Programme errechnen. Auf dieser digitalen Bearbeitungsebene können nun einzelne Bildpunkte als Bausteine für virtuelle, visuelle Welten dienen.³ Diese Neukombinationen bringen auch neue Effekte hervor: Körper sind in der Lage ihre Form oder Farbe zu verändern, Oberflächenbeschaffenheit, Lichtverhältnisse oder auch die Möglichkeit neuer eigentlich unmöglicher Perspektiven schaffen im Einzelnen wie auch in ihrer Summe andere

²Hoberg, Almuth, *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/Main: Campus 1999, S. 29.

³Vgl. Ebda., S. 30.

Bildwirkungen. Filmtricks wie Morphing, Partikelanimationen, oder Wrapping haben die ästhetische Wirkung unserer heutigen Filme so stark mitgeprägt, dass sie bereits fixer Bestandteil geworden sind.

Wie einleitend erwähnt, beschäftigt sich diese Arbeit mit dem Versuch von unmerklichen digitalen Animationen, d.h. möglichst authentischen Abbildungen und Bewegungen von Menschen, Oberflächen und Objekten im Realfilm. Die animierten Teile sind also darum bemüht, sämtliche Eigenschaften der realen Bilder authentisch nachzuahmen und in ihrer Künstlichkeit unkenntlich zu werden. Aufgrund verschiedener Faktoren gelingt dies nicht in jedem Fall und der Zuschauer erkennt die Zusammensetzung des Bildes, seinen hybriden Charakter.

Solche Mischfilme sind keine Erfindung der heutigen Zeit, dieses Experimentieren mit verschiedenen Verfahren zeigt sich schon im Jahre 1918, als Max Fleischers Reihe in *Out of the Inkwell (1918-1929)*⁴ einen Clown namens Koko zum Leben erweckt. Zu Beginn zeigen die Episoden zumeist den Zeichner Max Fleischer vor einem leeren Blatt Papier, sodass der Zuschauer bei der Entstehung Kokos zusehen kann. Verschiedene Plots bestimmen daraufhin die weitere Handlung. 1919 ärgert den Zeichner, wie auch die Figur, eine Fliege im Arbeitsraum⁵, 1923 neckt Fleischer seinen Clown, indem er ihn sich nicht frei im Bild bewegen lässt.⁶ Anhand dieser kleinen Ausschnitte zeigt sich bereits, dass der Reiz solche Geschichten zu rezipieren unter anderem in der Interaktion der beiden Welten liegt.

Zwischen diesem und dem nächsten Beispiel liegen Jahrzehnte der technischen Weiterentwicklung und verschiedenster Zwischenstufen von Hybridfilmen. Relevant doch im Zusammenhang mit der hier gestellten Forschungsfrage ist aber vor allem der Erfolg modernerer Beispiele wie *Who framed Roger Rabbit*⁷ aus dem Jahr 1988, der die Beliebtheit solcher technischen Weiterentwicklungen zeigt. Solche Filme weisen aber auch auf den Versuch hin, die eben genannte Interaktion zwischen den beiden Welten auszubauen. So mussten die Schauspieler in diesem Film lernen, mit Figuren in einem Raum zu interagieren, ohne diese oder den gezeichneten Bereich selbst sehen zu können. Grund dafür war, dass, zumindest in kameratechnischen Belangen, der Film wie ein

⁴Out of the Inkwell, USA: 1918-1929.

⁵Ebda., The Tazeling Fly 1919.

⁶Ebda., False Alarm 1923.

⁷*Who Framed Roger Rabbit (Falsches Spiel mit Roger Rabbit)*, Regie: Robert Zemeckis, USA: Touchstone Pictures 1988.

Realfilm aufgenommen und Zeichentrickelemente erst nachträglich hinzugefügt wurden. Bei neuen Mischungen solcher Art und dem Versuch die verschiedenen Bildebenen kompatibel werden zu lassen, entsteht eine neue Bildästhetik. In *Who framed Roger Rabbit* geht es noch nicht darum, die Unterschiede zwischen Zeichentrick und Realfilm verschwinden zu lassen, vielmehr macht die Kenntlichkeit der beiden Teile den Reiz des Filmes aus. Auch inhaltlich spielt die Differenz der beiden Welten eine wichtige Rolle, wodurch die klare Trennung der verschiedenen Ästhetiken die beiden Gegensätze nochmals unterstreicht. Denn während realfilmische Bilder meist mit der sichtbaren, realen Welt assoziiert werden, haften dem Animationsfilm immer auch seine formalen Eigenschaften an. Das bedeutet: Man ist sich immer seiner künstlichen Natur bewusst.⁸

In einem anderen Beispiel wie *The Mask* (1994)⁹ wiederum verschmelzen Animationselemente und Realfilm auf eine ganz andere Art und Weise, als in *Roger Rabbit*. Der menschliche Protagonist übernimmt die charakteristischen Fähigkeiten eines Cartoons. Die Geschichte erzählt von dem durchschnittlichen, jungen Mann Stanley Ipkiss, der durch das Aufsetzen einer hölzernen Maske Fähigkeiten erhält, die man einer Zeichentrickfigur zuschreiben würde. Diese Maske hebt nicht nur die egozentrischen Eigenschaften des Protagonisten hervor, sondern ermöglicht es ihm sich cartoon-spezifische Fähigkeiten anzueignen, sich zu biegen, zu dehnen und für Menschen anatomisch unmögliche Bewegungen zu vollführen. Obwohl Animations- und Realwelt hier nicht mehr als sichtbar getrennt auftreten, handelt es sich um eine klar identifizierbare Animation der Figur.

Gerade in den 80er und 90er Jahren eröffnete sich hier ein neuer Trend, in dem computergenerierte Figuren in Realfilmen als unmerkliche Effekte, sogenannte *Seamless Effects*¹⁰, eingefügt wurden. Hybride Bilder nutzten visuelle Effekte, besonders Genres wie Fantasy, Science-Fiction oder Action entdeckten die sich bietenden Möglichkeiten für sich. Die Computeranimation und deren neu entstandene Bildästhetik ermöglichte es, neue Pfade zu beschreiten. Fiktive Welten lassen sich wesentlich kostengünstiger, schneller und flexibler realisieren, als durch vergleichsweise mühsam aufgebaute Modelle oder Puppen aus Handfertigungen. Alles kann am Computer entworfen und beliebig verändert werden. Einen weiteren großen Schritt schaffte die amerikanische Filmproduktion mit *Terminator 2*

⁸Vgl. Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: Filmblatt Nr. 41, Babelsberg: CineGraph 2009, S. 10.

⁹*The Mask* (Die Maske, Regie: Chuck Russell), USA: Warner Home Video 1994.

¹⁰Hoberg, Almuth, *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/Main: Campus 1999, S. 31.

(1990)¹¹, indem die Technik des Morphings angewandt wurde. Im ersten Teil *Terminator* (1984)¹², auf den mittlerweile drei weitere folgten, verwendete man noch aufwendig gestaltete mechanische Roboterdummies. Sie ermöglichten es, ungeschönte, operative Eingriffe des Terminators an sich selbst zu visualisieren, in der Fortsetzung sind diese nicht mehr nötig, da die Maschine bereits zur selbstständigen Regeneration fähig ist. Fließende Verwandlungen von einem Ausgangsbild in ein anderes Zielbild wären 1984 nicht ausreichend realistisch darstellbar gewesen, Umformungen durch Maskenbildner hätten nur einen Teilerfolg erzielt. Das Morphing ist ein schrittweises Verzerren der Farben und Pixel, das zur Übereinstimmung und schlussendlich zu einer neuen Gestalt führt.¹³ So wird es möglich, dass sich die Figur des Terminators selbstständig regeneriert oder durch Gitterstäbe hindurch gleiten kann. Drei Jahre später bot *Jurassic Park* (1993) mit seinen animierten Dinosauriern eine neue Attraktion. Während bei Nahaufnahmen Schauspieler in Ganzkörperanzügen die Bewegung von Raptoren nachahmten, wurden die Tiere in Herdenaufnahmen gänzlich computergeneriert, darauf wird im dritten Teil dieser Arbeit nochmals genauer zurückzukommen sein.

Es sind eben diese Art von Hybridfilmen, die hier interessieren sollen: wenn die Mischung eine Erhöhung der Effizienz und Steigerung der Komplexität bewirkt. Wichtig ist dabei, dass die einzelnen Bestandteile nicht als Vermischung einzelner Elemente in Erinnerung bleiben, sondern als neue, eigenständige Form.¹⁴

Wie sich in diesem Kapitel zur Hybridität noch zeigen wird, ist das authentische Nachbilden von Bewegung eines der visuellen Hauptkriterien um ein reales Erscheinungsbild zu suggerieren. Dieses Kriterium beschäftigte auch schon Walt Disney in den 1930er Jahren. Der Versuch, gezeichneten Figuren mehr Authentizität zu verleihen, gelang schlussendlich mit der Technik der Rotoskopie. Hierbei werden realfilmische Bilder von hinten auf eine Glasplatte projiziert und von einem Zeichner Bild für Bild, Bewegung für Bewegung abgepaust.¹⁵ Die Idee der Übernahme von Bewegungsabläufen

¹¹*Terminator 2 - Judgment Day* (*Terminator 2 - Tag der Abrechnung*, Regie: James Cameron), F, USA: Studiocanal 1991.

¹²*The Terminator* (*Der Terminator*, Regie: James Cameron), UK, USA: MGM 1984.

¹³Vgl. Schröter, Jens / Pabst, Eckhard (Hg.) *Metamorphing. Camerons Analysen der digitalen Bilder in The Abyss und Terminator 2: Judgement Day*, In: *Mythen, Mutter Maschinen: Das Universum des James Cameron*, Kiel: Ludwig Verlag S. 292.

¹⁴Vgl. Schneider, Irmela / Christan W. Thomsen (Hg.), „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘ Diskurse des Hybriden“, In: *Hybridkultur: Medien, Netzte, Künste*, Köln: Wienand Verlag 1997, S. 21.

¹⁵Vgl. Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: *Filmblatt Nr. 41*, Babelsberg: CineGraph 2009, S. 18-19.

des menschlichen Körpers hat sich bis in die heutige CGI-Produktion weiterentwickelt. Um am Computer entstandenen digitalen Figuren Leben einzuhauchen, nutzt man die Methode der Performance Capture, bei der Körperbewegungen übernommen werden, oder das Motion Capture Verfahren, welches speziell auf Gesichtsbewegungen ausgelegt ist. Es handelt sich dabei um ein Trackingverfahren, bei dem Sensoren an verschiedenen Körperpunkten an einem Anzug befestigt werden: Schultern, Armbeugen, Gelenke der Finger etc. Trägt der Schauspieler diesen, werden die aufgenommenen Daten zum Computer weitergeleitet und dort auf die vollständig generierte Figur übertragen. Auch wenn sich die Technik selbst verändert hat, lässt sich Performance Capture von der Idee her, menschliche Bewegungen zu übertragen, als eine Fortführung der Rotoskopie bezeichnen.¹⁶

Der Film *Final Fantasy - The Spirit Within* (2001)¹⁷ war nach *Toy Story* (John Lasseter 1995) der erste vollständig animierte Spielfilm, welcher mit Performance Capture arbeitete und neue Maßstäbe der Imitation von Menschen schuf. Weiterentwickelte Programme errechneten Haut- und Haareigenschaften der Figuren. Da die Anfertigung von gezeichneten Bildern zeigte, dass sie nicht den gewünschten Effekt von natürlichen Bewegungen simulieren konnten, wurde das Motion-Capture Verfahren eingesetzt. Es entstanden „virtuelle Figuren mit implantierten Bewegungsmustern realexistierender Schauspieler.“¹⁸ Die Produzenten versuchten Abbilder der Realität zu schaffen, allerdings ergab sich daraus ein Paradoxon: „Man denkt: Toll, sieht aus wie echt. Und eben dieser Umstand verhindert [...] ein wirkliches Eintauchen in den Film, ein Mitfiebern, ein Sich-Engagieren.“¹⁹ Es war gelungen, eine bis dahin noch nicht erreichte natürliche Abbildung, vor allem von Menschen, zu schaffen. Obwohl der Film akribisch ausgearbeitete Details von Haut- und Haareigenschaften, Mimik und Minenspiele aufweist, hat all dies noch nicht zu einer völlig glaubwürdigen Rezeption führen können.²⁰ Animationen arbeiten mit Mustern und Merkmalen des Realfilmes, sie verweisen darauf und schaffen so ein intermediales Spannungsverhältnis zwischen Animationsfilm- und Realfilmanteil.²¹

¹⁶Vgl. Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: Filmblatt Nr. 41, Babelsberg: CineGraph 2009.

¹⁷*Final Fantasy - The Spirit Within* (*Final Fantasy - Die Mächte in dir*, Regie: Hironobu Sakaguchi), Japan, USA: Sony Pictures 2001.

¹⁸Kohlmann, Klaus, *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, S. 222.

¹⁹Ebda., S. 222.

²⁰Vgl. Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: Filmblatt Nr. 41, Babelsberg: CineGraph 2009, S. 13.

²¹Vgl. Ebda., S. 21.

Es finden sich unterschiedliche Mischformen von Bildzusammensetzungen: Zeichentrick und Realfilm in einer diegetischen Welt und Übertragung von Eigenschaften der einen Gattung auf die andere wie in *The Mask*. Sowie jene, die nicht offensichtlich zu sehen sein sollen, so wie es in der Mehrzahl der Hollywood Blockbuster angestrebt wird. In Filmen wie *Jurassic Park* (1993), *Independance Day* (1996), *Terminator 2* (1991), oder *Avatar* (2009) setzen sich die Bilder aus Realfilm und (Teil-)Animationen zusammen. Sie alle bestehen aus unterschiedlichen Komponenten und können als sichtbare oder unsichtbare Hybridformen bezeichnet werden.

Diese neu entstandenen Bilder fallen unter die Kategorie der Spezialeffekte, weshalb nun im folgenden Teil ein Blick darauf geworfen wird.

2.2. Special Effects

Digital überarbeitete hybride Spielfilme setzen sich in vielen Fällen aus einer Vielzahl von Spezialeffekten zusammen, ihre Summe trägt einen bedeuteten Beitrag zum Gesamteindruck des Filmes auf den Zuschauer bei.

Aber wozu dienen Spezialeffekte eigentlich? Ihre grundsätzliche Aufgabe besteht darin, Visualisierungen zu ermöglichen, die nicht auf natürliche Weise abfilmbar sind, da sie in der gezeigten Form kaum oder überhaupt nicht existieren.²² Diese Definition umfasst nicht nur Techniken wie Modellbau, Spiegeltricks, Lichteffekte, maskenbildnerische Leitungen, mechanische Effekte, Stop-Tricks etc., sondern auch Verfahren in der Postproduktion wie Filter, Blue- oder Greenscreens. D.h. Unter diesem Begriff der Spezialeffekte summieren sich in dieser Definition alle Arten der Eingriffe während und nach des Drehs.

In den 1980er Jahren hat man oftmals Modelle von Städten oder Wäldern genutzt, um diese überblickend abzubilden, heute werden solche Establishing Shots zumeist digital herstellt. Auf- oder Rückprojektionen wurden durch das sogenannte Wandermasken - Verfahren ersetzt, in dem Teile eines Bildes herauskopiert und mittels Bluescreen oder Greenscreen in ein anderes eingesetzt werden können. Rückprojektionen kennen die meisten Menschen heute nur noch von alten Filmen oder Serien, etwa durch die

²²Vgl. Flückinger, Barbara / Brinckmann, Christine N. (Hg.), *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg: Schüren Verlag 2008, S. 22.

vorbeiziehende Landschaft in der Rückscheibe während einer Autofahrt.²³ Besonders in Genres wie Action-, Fantasy-, oder Science Fiction finden sich nur noch selten Filme, die ohne computergenerierter oder computergestützter Animationen auskommen. Durch den technischen Fortschritt sind viele dieser Effekte aus dem handwerklichen Bereich auf den Computer übertragen worden. Hierbei gilt es nun den allgemeinen Begriff der Special Effects (FX) von den Visual Effects (FVX) zu unterscheiden. Letztere finden in der Postproduktion statt und meinen all jene Eingriffe, die wie der Name schon sagt, auf rein visueller Ebene vorgenommen werden. Der Begriff der Special Effects hingegen bezeichnet Veränderungen, die vor der Kamera geschehen, also maskenbildnerisches Können, Modellbauten, Pyrotechnik etc. Moderne Filme arbeiten mit beiden Verfahren und versuchen eine Mischung herzustellen, die der Zuschauer zu glauben bereit ist. In *Avatar* (2009)²⁴ existiert neben der realenfilmischen Welt ein komplett am Computer generierter Planet namens Pandora. Man konzentrierte sich auf die Authentizität der Bilder, um sie so lebensecht wie möglich zu konstruieren. Dabei achtete man darauf, den Schauspieler nicht hinter der Figur verschwinden zu lassen. Hierfür setzte man das Motion Capture Verfahren, aber vor allem die Technik der Performance Capture ein, um so die gesichtsspezifische Mimik des Schauspielers zu erhalten. Gerade mit dem Einsatz von Animationen werden die verschiedenen Teile der Bilder immer undurchsichtiger. Es ist das Ziel solcher Produktionen, Transparenzen aufzuheben oder zu vermeiden. Obwohl Spuren von realen Personen in Animationen, wie etwa in der Rotoskopie, zurückbleiben, sind sie nicht direkt als solche erkennbar.²⁵

Um die generierte Welt mit den realenfilmischen Schauspielern besser zu verbinden, wurden einige Pflanzen oder Gegenstände im Studio aufgebaut. Grundsätzlich handelte es sich dabei um Objekte, mit denen die Schauspieler in körperliche Interaktion treten mussten. Bis auf diese vereinzelt Utensilien wurde die übrige Welt mittels Greenscreen ergänzt.²⁶

FVX betreffen aber auch Details wie die Farbgestaltung. In *Avatar* bietet die Fauna hierzu eine besondere Gelegenheit. Eigene Programme bearbeiten Farben, die kräftigere hell-

²³Vgl. Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977), S. 145.

²⁴*Avatar* (*Avatar - Aufbruch nach Pandora*, Regie: James Cameron), UK, USA: Twentieth Century Fox 2009.

²⁵Vgl. Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: *Filmblatt* Nr. 41, Babelsberg: CineGraph 2009, S. 19.

²⁶*Avatar* (*Avatar - Aufbruch nach Pandora*, Regie: James Cameron), UK, USA: Twentieth Century Fox 2009, Making of min. 5:35.

dunkel Kontraste hervorrufen, um das Auge des Zuschauers anzusprechen. Fluoreszierende Farbeffekte in der Dunkelheit der Nacht, leuchtende Pflanzen und exotische Tiere sind das Ergebnis.

Die computergenerierten Bilder der Fauna werden in mehreren Arbeitsschritten zusammengesetzt: Im ersten entsteht mittels eines dreidimensionalen Koordinatensystems das Grundgerüst des Modelles. Der zweite Schritt beschäftigt sich mit der Materialisierung, also den Oberflächeneigenschaften des Tieres: Haut, Haare, Falten. Danach berechnet ein Programm die Animationen, welche im vierten Schritt logisch mit Beleuchtung und Schatten versehen werden. Abschließend rendert man die Bilder, d.h. man berechnet das zweidimensionale Bild aus einer festgelegten Kameraposition und alle vorherigen Bearbeitungen werden dabei berücksichtigt.²⁷ Verschiedene Programme wie z.B. *Goo* errechnen Bewegungen, die während Realaufnahmen selbstverständlich sind: Wie strafft sich die Haut über die Muskeln? Wie über die Gelenke? usw.²⁸

In unserer digital bestimmten Zeit des Filmes gelten nichts desto trotz Regeln, die der Film schon immer inne hatte: Er muss nicht kontinuierlich gedreht sein, die Reihenfolge der Aufnahmen kann im Schnitt beliebig aneinandergefügt werden. Malereien oder Modelle können durch Lichtgebung und Perspektive so gestaltet sein, dass man sie für real hält. Zudem sind alle Bilder beliebig kombinierbar.²⁹ Letzteres wird durch die digitale Bildbearbeitung sogar noch erweitert: Jeder Bildpunkt ist nun austauschbar.

Die heutige Technik ist in der Lage, mittels Computer eine Welt um den Protagonisten herum entstehen zu lassen, ebenso wie den Schauspieler selbst als Animationsfigur darzustellen, Umgebungen nach Belieben entstehen zu lassen oder anzupassen. Diese Bildmanipulationen werden in den meisten Fällen so gesetzt, dass sie glaubwürdig erscheinen und zu den Vorstellungen des Zuschauers passen. Übertreibt man, beginnt der Rezipient an der Glaubwürdigkeit der Bilder zu zweifeln und das, obwohl dieser mit dem Wissen um seine Täuschung den Film konsumiert. Er akzeptiert diese Veränderung des Materials um ein aufregenderes, neueres Filmerlebnis zu empfinden. Gerade in heutigen Filmproduktionen kann der Zuschauer oftmals nicht eindeutig von animierten und realen

²⁷Vgl. Flückinger, Barbara / Brinckmann, Christine N. (Hg.), *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg: Schüren Verlag 2008, S. 25.

²⁸Vgl. Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: *Zukunft Kino. The End of the Reel World*, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 53.

²⁹Vgl. Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977), S. 139.

(An-)Teilen unterscheiden. Er ist sich dieser Künstlichkeit bewusst, aber erwartet eine möglichst nahtlose Integration in das Filmbild.

James Cameron hatte die Vision, das Schiff Titanic auf unsere Kinoleinwände zu bringen, im Making Of beschreibt er die Schwierigkeiten, welche dieses Vorhaben mit sich brachte: Zu Beginn ließ er eine Miniatur errichten und stellte sehr schnell fest, dass diese Außenaufnahmen zu modellhaft wirkten, um sie mit nachgebauten Innenräumen glaubhaft zu kombinieren. Er wollte authentische Bilder um seine Zuschauer an der Fahrt teilhaben zu lassen.³⁰ Als er eine Filmfirma fand, die sein Vorhaben unterstützte, errichtete er auf einem vierzig Hektar großen Grundstück ein verkleinertes Schiff. Es erreichte 236 m statt 269 m Länge, vollständig ausgebaut wurde jedoch nur die Steuerbordseite. Zudem gab es einen versenkbaren Tank direkt am Meer für die Szenen des Untergangs. Zusätzlich Innenräume und ein weiterer Tank mit dem Speisesaal, der ebenfalls in Schräglage gebracht werden konnte.³¹ Vollständig animiert wurde das Schiff nur in jenen Einstellungen, als die Kamera über das komplette Deck fliegt beziehungsweise das ganze Schiff auf See zu sehen ist. Für Drehszenen spiegelte man die ausgebaute Seite des Schiffes. Das Problem der künstlich wirkenden Bullaugen löste man, indem Innenaufnahmen der Schwesterschiffe eingescannt, koloriert und hinter den Bullaugen eingeblendet wurden.³² Viel faszinierender ist jedoch, dass Cameron auch teilweise Gesichter kopieren ließ. So gab es Szenen zu drehen, welche für die Schauspieler oder auch Stunt doubles zu gefährlich gewesen wären, daher fügte man animierte Personen ein und bewahrte so die Illusion von realen Menschen.³³

Während die Animation des Schiffes auf See als solche zu erkennen ist, bleibt diese Teilanimation unbemerkt, also eine unsichtbare Hybridform. Ohne dem Mehr an Wissen durch die Informationen des Regisseurs wäre sie unbemerkt geblieben. Dieses Problem begleitet diese Diplomarbeit, denn die Filmemacher sind darum bemüht, uns das Gesehene als echt erscheinen zu lassen und in den meisten Fällen gelingt dies auch.

³⁰Titanic, <https://www.youtube.com/watch?v=OLxIEFsG1iQ> 2 von 10, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min. 2:50.

³¹Spignesi, Stephen, *Titanic. Das Schiff das niemals sank. Chronik einer Jahrhundertlegende*, München: William Goldmann Verlag 2000 (Orig. „The Complete Titanic.From the Ship’s Earlies Blueprints to the Epic Film“, Übers. a.d. englischen von Franca Fritz und Heinrich Koop), S. 490.

³²Ebda., S.491.

³³Titanic, <https://www.youtube.com/watch?v=9cMQtJBbBRs> 6 von 10, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min. 09:27.

2.4. Realismus

Wir haben es in den Filmen mit verschiedenen Graden von Animationen zu tun. Diese Unterteilungen sollen hier folgendermaßen geschehen: Mit dem ersten Grad sind Teilanimationen gemeint, die nur einen geringen Platz im Bild einnehmen und dadurch am unauffälligsten sind. In *The Crow* (1994)³⁴ z.B. verunglückte der Hauptdarsteller während der Dreharbeiten tödlich, um den Film zu beenden kopierte man das Gesicht des Protagonisten nachträglich auf ein Körperdouble. Solche unmerklichen Effekte entgehen dem Zuschauer, wenn er nicht über Hintergrundinformationen zum Film verfügt. Für ihn handelt es sich weiterhin um Bilder der Realität in der er selbst lebt, nicht um jene digital realistischen, die sie tatsächlich sind. Solche Tricks können so erweitert werden, dass sie schlussendlich einen Großteil der Bilder ausmachen. Kleine Animationen lassen sich geschickt in den Realfilm integrieren, vor allem dann, wenn sie nur kurz zu sehen sind und der Zuschauer nicht genug Zeit hat sie eingehend zu betrachten und die generierten Erweiterungen fügen sich in das Bild ein. Unter dem zweiten Grad sollen jene Filme erfasst werden, bei denen das Real-Animationsverhältnis genau anders herum liegt. Hier scheint sich das Reale in die Animation einzugliedern. Nicht die Animation wird dem Realen angepasst, sondern das Reale der Animation. Die erzählte Fabula führt das Publikum in eine glaubhafte Geschichte ein, wobei diese in irgendeinem Zusammenhang mit der Welt steht, in der der Zuschauer lebt. Sei es durch bekannte Pflanzen wie Bäume, Sträucher, oder Schauspieler in ihrer natürlichen Form, d.h. ohne Masken oder ähnlichem. Veränderungen von Gestalten oder Dingen werden um der Story willen vom Rezipienten akzeptiert oder sind dem Genre entsprechend sogar erwünscht. Superhelden haben ihre übernatürlichen Kräfte, andere Galaxien ihre eigene Spezies. Durch das dramaturgische Einführen in solch eine Welt erscheint uns die Welt, im Sinne von Sebastian Richters Digitalen Realismus, realistisch. Das kontinuierliche Zeigen von Teilanimationen über einen Film hinweg stört uns also keineswegs. Animierte Drachen wie in *Dragonheart* (1996), oder Elfen aus *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002) bilden dabei keine Ausnahme. Zwischen diesen zwei Stufen liegen selbstverständlich zahlreiche Zwischengrade, hier jedoch sollen die groben Markierungen genügen. Der letzte Grad von Animation, den wir unterscheiden, meint vollständig am Computer entstandene Bilder, Szenen, oder Sequenzen, die in den Film hineingeschnitten werden.

³⁴*The Crow*, Regie: Alex Proyas, USA: Dimesion Films 1994.

Diese Vollanimationen zeigen oft Ausblicke auf die Landschaft, Galaxien oder so manche Skylines einer Stadt.

Durch das Verschwimmen der Grenzen von Animationen und realfilmischem Material im Endprodukt drängt sich vor allem der Arbeitsprozess, welcher am Computer stattfindet, in das Zentrum der Produktion. Die Hypothese lautet nun: Das Verwischen von Trennungslinien entsteht u.a. durch eine Angleichung der verschiedenen Ebenen des Bildmaterials und wirkt im Falle des ersten Grades am natürlichsten, wenn Animationen nur kurz eingeblendet werden.

Sebastian Richter beschreibt in seinem Buch *Digitaler Realismus*³⁵ eben diese Veränderung in der Filmlandschaft und bestätigt die angestellten Überlegungen. Er geht von der Grundthese aus, dass der Bildraum hybrider Bewegungsbilder einer differenten Abbildungslogik folgt, als bei anderen optischen Medien, d.h. „*Die jeweilige mediale Struktur bestimmt die Bedeutung und Verfasstheit der Bilder.*“³⁶ Filmische fotografische Darstellungsprinzipien werden unterlaufen, eine neue Sichtbarkeit entsteht und eigentlich unmögliche Bilder der virtuellen Kamera, bzw. Animationen können so vom Zuseher als realistisch angesehen werden.³⁷ Durch diesen heutigen Trend hin zur Zentralisierung der Computereffekte im Realfilm kristallisiert sich durch das neue Verhältnis von Animation und Realem auch eine neue Ästhetik der Bilder heraus, die es noch zu erfassen gilt.

Richter konzentriert sich in seinem Werk vor allem auf digitale Technologien, die zu einer Neuorganisation der Bildherstellung führen und heute selbstverständliche Bestandteile der Filmproduktion geworden sind. Er kommt zu dem Schluss, dass der Moment der Aufnahme bei heutigen Filmen erst in der Nachproduktion stattfindet.³⁸

Der Moment der Aufnahme ist wesentlich, ebenfalls für die Verknüpfung hin zum Realismus. Ausgangspunkt ist, dass die ursprüngliche Intention der Seamless Effects in hybriden Bildern in der Nachahmung rein realfilmischer Filme liegt. Wie ihr Name schon sagt, sind sie darum bemüht, dem Beobachter gegenüber möglichst unbemerkt zu bleiben. Die Zuschauer sind also bereit für ein besseres Filmerlebnis mehr hybride Bilder als glaubhaft einzustufen, als sie es vielleicht sonst tun würden. Bei der Animation, die wir ca. mit Grad eins umrissen haben ist jedoch wichtig, dass die Animation möglichst dem

³⁵Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008.

³⁶Ebda., S. 15.

³⁷Vgl. Ebda., S. 15.

³⁸Vgl. Ebda., S. 20.

Realenfilmanteil angeglichen wird, um als real wahrgenommen zu werden. Ebenso muss der zweite Grad Angleichungen erfahren.

Mit der Entwicklung neuer technischer Möglichkeiten entstanden auch neue Aufnahmeverfahren. Der Schauspieler Keanu Reeves nahm dies zum Anlass, um die Dokumentation *Side by Side – Can film survive our digital future?*³⁹ zu verwirklichen. Um den historischen Werdegang von der fototechnischen zur digitalen Aufzeichnung darzulegen, interviewte er Kameramänner, Techniker, Künstler, Regisseure und Produzenten zu ihrer Meinung, wie sich Aufnahmetechniken und Filmindustrie mit der Umstellung auf digitale Produktionen verändert haben. Der technische Ablauf der analogen Kamera verhält sich folgendermaßen: Das Licht fällt durch die Linse der Kamera auf Zelluloid, dessen Beschichtung enthält Silberhalogenidkristalle, welche chemisch mit dem Licht reagieren und einen Abdruck auf dem Trägermaterial hinterlassen. Bei einer digitalen Aufnahme fällt das Licht ebenfalls durch die Linse, dahinter liegt jedoch kein Zelluloid, sondern ein elektronischer Sensor oder Chip. Dieser Sensor besteht aus Millionen von Pixelelementen, die sich durch das Licht individuell aufladen. Diese Ladungen können anschließend konvertiert und in digitale Daten umgewandelt werden.⁴⁰

Der Vorteil des Digitalen liegt in seiner unmittelbaren Sichtbarkeit. Analoges Material musste in mehreren Arbeitsschritten über Nacht ausgearbeitet werden und die tatsächlichen Aufnahmen wurden erst am nächsten Tag sichtbar. Viele Regisseure verwendeten die neue digitale Technik anfangs vor allem um Geld und Material einzusparen, gleichzeitig entwickelte sich eine neue Bildanmutung. Digitale Techniken sind in der Aufzeichnung genauer und fordern die Filmschaffenden heraus, den neuen Umgang mit ihnen zu erlernen.⁴¹

Der Begriff des Filmes bezieht sich in der heutigen Produktion nicht mehr auf Zelluloidstreifen im gegenständlichen Sinne, der Computer übernimmt die Aufgabe der Speicherung und erweitert diese noch um die Bearbeitung. Die Bezeichnung *Film* wurde zu einem Synonym für alle bewegten Bilder. Die ursprünglich wesentliche, untrennbare Verbindung mit dem Zelluloid (und damit einer deutlichen Verbindung zum Realen) wäre obsolet geworden.

Zurück zu der Frage nach dem Realismus. Der fotorealistischen Aufzeichnung wurde schon von Beginn an die Naturverbundenheit anerkannt. Chemische Prozesse bilden die

³⁹*Side by Side – Can film survive our digital future?*, Christopher Kenneally, USA: Company Films 2012.

⁴⁰*Side by Side – Can film survive our digital future?*, Christopher Kenneally, USA: Company Films 2012, min. 7:05.

⁴¹*Side by Side – Can film survive our digital future?*, Christopher Kenneally, USA: Company Films 2012, min. 14:25.

grundlegende Basis unserer Welt wie man sie kennt, sei es im Bereich der Biologie wie Photosynthese oder Vorgänge in der Geologie etc. Als Vorläufer des Bewegtbildes gliedert sich auch die Fotografie in diese Reihe ein, da sie durch ihren Abdruck mittels Lichteinstrahlung als natürlicher Prozess angesehen wird. Digitale Bildherstellung ist jedoch nur in ihrer Grundform als natürlich zu bezeichnen, da sie ebenfalls auf Licht basiert, ihre Fortsetzung dann jedoch in der elektronischen Technik findet. Beide Arten sind Momentaufnahmen, durch schnelles Abspielen der Bilder kann unser Gehirn sie nicht mehr als Einzelbilder erfassen und vereint sie zu einem Bewegungsablauf. Genau genommen handelt es sich um eine Täuschung des menschlichen Sehsinnes. Anfang des 19. Jahrhunderts, mit dem Aufkommen der Kinematografie, erkundete man diese optische Wahrnehmung mit besonderem Interesse: „... [D]er Ursprung der Freude am Film war nicht ein objektives Interesse an bestimmten Inhalten, viel weniger ein ästhetisches Interesse an der Form der Darstellung von Inhalten, sondern ganz einfach die Freude an etwas, das sich zu bewegen schien, ganz gleich, was es sein mochte.“⁴²

Erst später, wenn aufgezeichnete Bewegungen den Schritt des Zeigens zur Narration hin getan haben, verlagert sich die Aufmerksamkeit auf Inhalte und Darstellungsformen. Auch Versuche verschiedene Arten von Bewegungen der Kamera in die gewohnten Bilder zu integrieren, entstehen. Slow Motion Aufnahmen und virtuelle Kamerafahrten stehen im Kontrast zu den übrigen in Echtzeit und unmanipulierten Bildern. Die Zuseher fordern die Menschen hinter dem Medium heraus, immer wieder Neues, noch Spektakuläreres aus ihm zu gewinnen und so als Unterhaltungsinstrument präsent und konkurrenzfähig zu anderen Medien zu bleiben. Ein Resultat dieser Forderung ist die Digitalisierung und die daraus folgenden Erweiterungen durch Spezialeffekte. Wichtig ist: Die Hybridfilme, von denen hier gesprochen wird, sind keine Aneinanderreihung von Spezialeffekten, sondern nutzen diese als unterstützenden Faktor!

Die Auswirkung auf Filminhalte und Montage, wie z.B. eine immer komplexer werdende Logik und die Struktur der Bilder sind demgemäß nur eine Frage der Zeit. Filme sehen und ihre spezifischen Codes zu verstehen ist ein Lernprozess, der auf dem Zuschauer beruht und fortlaufend erweitert wird. Kontinuierliches Mitlernen erleichtert natürlich das Verstehen der Filme, jedoch entwickelte sich dieser Prozess über mehrere Jahre hinweg.

⁴²Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 37.

Yvonne Spielmann forscht im Bereich der neuen Medien und nennt als eine der Kernvorgänge des Hybriden den permanenten Spannungszustand zwischen inkompatiblen Elementen.⁴³ Wie schon erwähnt bildet die Unterscheidbarkeit der Anteile den Grundstock der Hybridität, auch Spielmann nennt diese Zusammenführung zweier Elemente als Bereicherung für das Endprodukt.⁴⁴ Computergenerierte Bilder und digitale Aufnahmen basieren maßgeblich auf der Bearbeitung oder Herstellung am Computer. Ihr Ziel ist es fotorealistisch zu wirken, d.h. die Computerbilder sollen von Realaufnahmen nicht mehr unterscheidbar sein. Sebastian Richter wendet an dieser Stelle ein, dass der Begriff des Fotorealismus nicht mehr passend sei. Ihm zufolge stellt man mit dieser Definition automatisch eine kausale Verbindung zwischen Wirklichkeit und Fotografie her. Tatsächlich entstehen in hybriden Bewegungsbildern jedoch lediglich Bilder, die in Relationen zu anderen Bildern stehen, die nicht fotografisch sein müssen.⁴⁵ Für ihn bedeutet das, dass Realismus als Stil zu sehen ist und somit keinen festen Paradigmen folgt. Der Zuseher vergleicht das Gesehene mit bekannten Modellen und folgt so keiner feststehenden Ästhetik, sondern verschiedener realistischer Darstellungsstrategien.⁴⁶ Daher schlägt Richter den Begriff des *Digitalen Realismus*⁴⁷ für hybride Bewegungsbilder vor, in dem Techniken verschmelzen und eine neue realistische Ausdrucksform ermöglichen. „Ihren Realismus beziehen die Bilder aus ihrem Bezug auf andere Bilder. Sie imitieren nicht, sondern knüpfen an [... und] organisieren sich neu.“⁴⁸ Auch Spielmann nennt im Zusammenhang mit dem Begriff der Hybridität Intermedialität in der „zwei Medienelemente [...] zu einer neuen, dritten Form [konvergieren]“. ⁴⁹

Wenn Realismus als Stil zu betrachten ist, dann unterliegt er einem ständigen kulturellen Wandel, den auch die Filmindustrie zu berücksichtigen hat. So wurden mit der Einführung von digitalen Aufnahmeverfahren anfangs Merkmale von Zelluloidaufnahmen in das Bild eingerechnet, um die Umstellung auf eine neue Bildqualität langsam und gewöhnend von staten gehen zu lassen.⁵⁰ Diese Vorgänge geschehen schleichend, macht man einen großen Sprung, wie etwa mit *Final Fantasy - The Spirit Within*, so muss der Film als solcher beworben werden, um dem potentielle Rezipienten nicht abzuschrecken. Werbeslogans

⁴³Vgl. Spielmann, Yvonne, *Hybridkultur*, Berlin: Suhrkamp 2010, S. 52, 53.

⁴⁴Vgl. Ebda., 52.

⁴⁵Vgl. Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 176.

⁴⁶Vgl. Ebda., S. 176.

⁴⁷Ebda., S. 177.

⁴⁸Ebda., S. 177 f.

⁴⁹Spielmann, Yvonne, *Hybridkultur*, Berlin: Suhrkamp 2010, S. 49.

⁵⁰Vgl. Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 56.

wie „*Prepare to embark on an epic adventure*“, „*Enter a new dimension, beyond all you imagine, where fantasy becomes reality*“, oder „*No more fairy tales, this is reality*“⁵¹ versprechen ein nie da gewesenes Erlebnis. Vor allem das dritte Zitat negiert den Realismusanspruch der vorhergegangenen Filme und markiert durch *Final Fantasy* den Anfang einer neuen Realitätswirkung.

Auch zu den hier angestellten Überlegungen der Bildangleichung und dem natürlicheren Eindruck durch ein kurzes Zeigen der Animation, schenkt Sebastian Richter seine Aufmerksamkeit. Ersteres umreißt er mit dem Verfahren des *Digital Compositing*⁵², hierbei sollen die unterschiedlichen Bildmaterialien so erscheinen, als ob sie zum gleichen Zeitpunkt aufgenommen worden sind. Jedoch merkt er an: „*Es ist zu beobachten, dass die Ununterscheidbarkeit der unterschiedlichen Ebenen in hybriden Kombinationsbildern nicht auf einer Angleichung an die aufgezeichneten Bildanteile beruht. Vielmehr wird eine eigenständige Bildanmutung entwickelt, die auf alle Elemente angewendet wird.*“⁵³

Ist dem wirklich so? Wenn sich diese Bilder nicht an fotografische Anteile der Bilder angleichen und auch nicht alles komplett animiert wird, befindet sich der Betrachter in einer Zwischenwelt. So wie bei der Performance Capture eine Spur von menschlicher Bewegung bleibt, existiert hier eine Welt, die nur vorzugeben scheint die Reale zu sein. Der Betrachter stört sich nicht an solchen Täuschungen, da sie zu unauffällig sind und nur im Hintergrund gehalten werden. So eine Imitationen der realen Welt, dieser digitale Realismus, ist es auch, um die es sich bei der Betrachtung unserer Filme dreht.

Vor allem Action-Filme zeichnen sich durch eine immer schneller werdende Schnittfolge aus. Was geschieht aber, wenn man diesen Rhythmus nicht mehr erhöhen kann? Im Moment entsteht der Eindruck des Ausweges in die Dreidimensionalität, welche als *neu* und *aufregender als je zuvor* beworben wird. 3D - Filme fordern uns auf neue Weise heraus und stellen das Können der Technik zur Schau. Gerade solche Spezialeffekte, Vollanimationen aber auch Teilanimationen, können den Zuschauer in seiner Immersion stören.

⁵¹Final Fantasy, <http://www.imdb.com/title/tt0173840/taglines>, In: IMDB, zuletzt abgerufen am 02.01.2014.

⁵²Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 77.

⁵³Ebda., S. 93.

2.5. Sichtbarkeit

Wenn der Zuschauer eine Kinovorstellung besucht, geschieht das meist aus dem Wunsch heraus, eine Geschichte erzählt zu bekommen, geschmückt mit verschiedensten optischen Elementen, die uns visuellen oder emotionalen Anreiz bieten können. Der Trend des Hollywood Spielfilmes geht derzeit dahin, den Schwerpunkt auf visuelle Reize zu legen. Das Spektrum der Möglichkeiten erweitert sich durch die Digitalisierung um ein Vielfaches und die Kombination mit fantastischen Genres scheint fast schon eine logische Konsequenz daraus zu sein. Indizien dafür sind die zahlreich produzierten Superheldenverfilmungen der letzten Jahre. Doch nicht nur die technischen Möglichkeiten machen deren Erfolg beim Publikum aus, sondern auch die Tatsache, dass Krisenzeiten schon immer einen passenden Zeitrahmen für solche Genres eröffnet haben. Der Drang nach Unterhaltung um dem Alltagsleben kurzzeitig zu entfliehen, besteht schon seit den Anfängen des Kinos. Als Erläuterung für die zuvor aufgegriffenen Themen, bieten Superhelden-Comicverfilmungen vor allem deshalb eine so nützliche Basis, da solche Figuren ihrer Natur nach übernatürlich sind. Die meisten besitzen eine spezifische Fähigkeit, durch welche sie sich von der übrigen Bevölkerung abheben. Die Grenzen des Möglichen und der Glaubwürdigkeit sind somit in der digitalen realen Welt um ein Vielfaches erweiterbarer, als in der tatsächlich realen Welt. So wundert es den Zuschauer nicht, wenn der junge Peter Parker in *The Amazing Spiderman*(2012)⁵⁴ durch einen Spinnenbiss plötzlich teilweise deren Fähigkeiten übernimmt und im Ganzkörperkostüm durch New York City schwingt. Dem Medium Film wird die Chance geboten, sein erworbenes, neues Können zu präsentieren. Gerade hier, wenn die Schranken von Möglichem und Unmöglichem schwer auszumachen sind, wird es wichtig zu erkunden, wie weit Filmtricks gehen dürfen um sich nicht selbst zu enttarnen, unsichtbar zu bleiben. Dieses Verhältnis ist heikel, vor allem da Sichtbarkeit doch oft als Mittel der Selbstreflexion des Filmes dient.

In *The Amazing Spiderman* sind Teilanimationen sehr gelungen in das realfilmische Material eingearbeitet, jedoch gibt eine vollanimierte Szene, die geradezu heraussticht. Wieso? Die folgende Szene zeigt Parkers ersten Ausflug als kostümierten Helden über den Dächern der Stadt. In einer Sequenz, in der der Protagonist sein Kostüm anfertigt, erhöht sich die Erwartung des Zuschauers auf das Resultat, welches ihm noch vorenthalten wird. Diese Sequenz geht in eine weitere über, die in Form eines Point of Views des

⁵⁴*The Amazing Spiderman*, Marc Webb, USA: Sony Pictures 2012.

Protagonisten sein Schwingen durch die Straßen zeigt. Der Beobachter wird so unmittelbar in die Perspektive von Spiderman versetzt und muss sich in diesem neuen Blickwinkel erst neu orientieren, denn zu sehen sind nur die Arme und Beine der Figur. Diese Neuorientierung der Blickrichtung nutzt der Film und verbindet ihn mit der Geschwindigkeit: 3 Schnitte zeigen in zwölf Sekunden die Flugbahn des Protagonisten. Während die ersten beiden Schnitte im Schwingen im Abstand von drei Sekunden folgen, lässt die Dritte dem Zuschauer doppelt so viel Zeit den Helden zu betrachten. Hier schwingt er auf eine spiegelnde Häuserfront zu und wird zum ersten Mal sichtbar. Danach endet die Animation und der Held ist in einer halbnahen Einstellung zu sehen. Es folgt eine totale Aufnahme, die danach nochmals in eine Panoramaeinstellung überführt wird und ihn so als Teil der Stadt New York zeigt. Das Haus reflektiert Spiderman in seiner Oberfläche und zeigt nicht nur sein Aussehen, sondern gibt auch Gelegenheit dazu die animierte Figur zu sehen. Zu bedenken ist, dass auch die Häuserfront samt ihrer Spiegelung animiert ist, dies ist so auffällig, dass es so scheint als ob das Medium es gerade zu herausfordert sich selbst zu reflektieren.

Der übrige Film jedoch besteht in seinen meisten Teilen aus nicht vollständig computergenerierten Bildern. In diesen Abbildungen finden sich Anteile, die sowohl die eine Ebene als auch die andere aufzeigen. Obwohl solche Animationen im hier gewählten Film grundsätzlich gut integriert sind und ihre Funktion beinahe ausschließlich auf die Unterstützung des realfilmischen Materials ausgelegt ist, drängt immer wieder eine der Ebenen an die Bildoberfläche. Die Seamless Effects sollen eine Ununterscheidbarkeit der Bildschichten herbeiführen, die durch mehrere Faktoren bestimmt werden und zur Authentifizierung des Hinzugefügten führen sollen. Um einen höchst möglichen Grad an Wirklichkeitsimitation zu erreichen, kommt die Bildbearbeitung auch in der Nachbesserung der Farben zum Einsatz. Verschiedenste Filter schaffen Veränderung in Bild- wie auch in der Farbqualität und wirken suggestiv, was zur Stimmungslenkung des Zusehers führt.

Ob sichtbar oder unsichtbar, voll- oder teilanimiert, es steht vor allem die Authentizität im Sinne eines Vergleichs mit der wirklichen Welt im Mittelpunkt. In solchen Mischfilmen wie diesem, ist sie eine zentrale Notwendigkeit um dem Zuschauer das Gesehene glaubhaft zu machen.

„Erst wenn die Bewegung, die Haltung zum Spiel, zum ‚Schauspiel‘ wird, wenn uns die Puppen, die Gegenstände, das Streichholz usw. die Illusion vermitteln, daß sie leiden oder sich freuen können, hassen oder lieben können, daß eine Persönlichkeit vor uns steht, die Botschaften an den Zuschauer vermitteln kann, ist aus Bewegung Animation geworden.“⁵⁵

Geht man von diesem Zitat aus, so ist nicht nur die Technik, sondern ebenso die inhaltliche Ebene ein Schlüssel zur Glaubhaftigkeit. Das bedeutet, es wird versucht, eine möglichst glaubhafte Welt zu suggerieren, um aus der Bewegung eine Belebung hervorgehen zu lassen. Hierfür müssen Faktoren wie Oberflächen, Farben, Lichtspiel etc. exakt mit dem Restbild abgestimmt werden.

The Amazing Spiderman findet hierfür eine elegante Lösung: Er wählt eine Licht- und Farbstruktur, die der Angleichung dienlich ist. So geschehen etwa während des ersten Kampfes der beiden Gegenspieler in der städtischen Kanalisation: Antagonist ist hier ein Wissenschaftler, welcher durch Selbstversuche im Forschungsbereich der artübergreifenden Genetik zu einem Mischwesen aus Echse und Mensch mutiert.



Abbildung 1⁵⁶

Die teilanimierte Auseinandersetzung findet an einem Knotenpunkt der Kanäle statt, das Licht fällt kegelförmig von oben herab und dringt nur schwach von den Seitengängen an die Kämpfenden heran. Zudem fließt der Wasserverlauf unter ihnen hindurch und spiegelt das Licht nochmals von unten her. Spidermans Anzug, wie auch die schuppige Oberfläche der Echse, erscheinen durch die Lichtverhältnisse und die Nässe optisch aneinander angeglichen. Somit wird der verräterische Glanz, den viele synthetische Figuren in ihrer Ästhetik mit sich bringen, weggenommen. Auch das obige Beispiel mit der Schwingszene zeichnet sich durch warme Farben des Sonnenunterganges aus und schafft durch das Licht der Dämmerung leicht diffuse Verhältnisse. Das warme Licht hat den Effekt einer

⁵⁵Kohlmann, Klaus, *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, S. 245.

⁵⁶*The Amazing Spiderman*, Marc Webb, USA: Sony Pictures 2012, min. 1:27:53.

Weichzeichnung und lässt den Übergang von der Animation zum Realen nicht so hart erscheinen, fügt die Bilder in ihrem Anschluss entsprechend aneinander und lässt uns dadurch die vorherigen Bilder als glaubwürdig wahrnehmen.

Es gibt eine weitere Form der Sichtbarkeit, in welcher sich die Animation zu erkennen gibt, jedoch kein Bruch mit der Geschichte entsteht! Mittels CGI wurden in diesem Film Bewegungsarten von Spinnen auf die Figur Spidersmans übertragen, freilich wirken achtbeinige Schritte bei vierbeinigen Wesen merkwürdig in ihrer Anmutung, sind in diesem Kontext aber nicht unlogisch. So kommt es zu der Szene, in welcher Spiderman den Antagonisten für kurze Zeit aufzuhalten versucht und ihn deshalb mit Netzen einspinnt. Dazu krabbelt er in einer spinnenartigen Bewegung mehrmals schnell kreuz und quer über den Körper der Echse. Obwohl diese Bewegung schlüssig ist, kann sie beim Betrachter kurz auf Befremdung stoßen. Das liegt daran, dass die bisherigen Bewegungen der Figur nur auf menschlichen Bewegungen verwiesen haben, beziehungsweise nur so kurz zu sehen waren, dass sie nicht ins Gewicht gefallen sind.

Störungen können in unserem Fall also durch verschiedene Bildästhetiken, merkwürdige Farben oder ungewöhnliche Bewegungen hervorgerufen werden. Man fragt sich: Ist die Technologie vielleicht doch noch nicht soweit ein komplett homogenes Bild zu gestalten?

Mit Effizienzsteigerung und Komplexitätssteigerung scheinen neue Welten fast von selbst zu entstehen. Durch sie werden Bilder geschaffen, die im Kopf des Zusehers zurück bleiben. So auch geschehen in *Spiderman*, in dessen abschließender Szene nochmals alle Animationskünste aufgeboten werden und die schwingende Figur im letzten Bild zu einer symbolischen Figur erstarrt, die auf ihre Herkunft, den Comic und das Medium selbst verweist.

2.6. Bildanteile

Wie anhand dieses einen Beispiels erkennbar wird, hat man es innerhalb eines Filmes mit verschiedenen Verhältnissen von Animations- und Realfilmanteilen zu tun. Es ist ein ständiger Wechsel, ein Oszillieren, das jedem Rezipienten unterschiedlich auffallen wird. Daher fällt es schwer, allgemein gültige Regeln zu solchen Verhältnissen aufzustellen. Was hier allerdings getan werden kann, ist Merkmale auf zu zeigen, die den Zuschauer auf solche Verhältnisänderungen aufmerksam machen, sie zu exzerpieren. Ein Vergleich von

Bildern mit verschiedenen starken Animationsanteilen und realfilmischen Aufnahmen soll helfen, die Ursache der Störung zu finden. Daher sollen nun Einzelbeispiele aus zwei Filmen folgen, die beide im Genre der Comicverfilmungen angesiedelt sind: *The Amazing Spiderman* aus dem Jahr 2012 und *Green Lantern* von 2011.

The Amazing Spiderman (2012)

Gleich zu Beginn die zwei Bilder, welche als Vergleich dienen sollen. Beide stammen aus den End Einstellungen der zuvor schon angesprochenen Schwingszene.



Abbildung 2⁵⁷



Abbildung 3⁵⁸

Die vollanimierten Schwingszene endet mit der Landung Spidersmans an der Häuserfront (Abbildung 2), ebenfalls als Point of View gezeigt, was nochmals durch die Stellung der Hände auf der Glasoberfläche verdeutlicht wird. Man lässt dem Beobachter nur kurz Zeit die Figur zu betrachten und schneidet nach wenigen Sekunden auf Abbildung 3 um, sodass der Rezipient das Gesehene nur mit einem kurzen Blick und recht oberflächlich erfassen kann. Der Zuschauer folgt fasziniert den Schwüngen und ist voller Erwartung endlich den Protagonisten in seiner Kostümierung zu sehen, weshalb der Fokus des Betrachters folglich auf der Figur und nicht auf dem Hintergrund selbst liegt.

⁵⁷*The Amazing Spiderman*, Marc Webb, USA: Sony Pictures 2012, min. 54:44.

⁵⁸Ebda., min. 54:48.

Abbildung 2 ist gänzlich am Computer entstanden, wohingegen Abbildung 3 eine realfilmische Aufnahme zeigt. Beide folgen im Schnitt zeitlich aufeinander, d.h. das animierte Bild ahmt die Begebenheiten wie Licht, Kostüm, Umgebung vorausschauend nach. Es zeigt sich: Die Spiegelung der Häuserfront im zweiten Bild reflektiert, ebenso wie Spiderman, auch die Stadt New York. Jedoch liegt der Fokus der Kamera auf der Figur, wodurch die Skyline im Hintergrund unscharf zu sehen ist. Die untergehende Sonne schafft ein angenehmes, weiches Licht, das einerseits im Glas reflektiert wird und gleichzeitig eine weitere Reflektion in den verspiegelten Augengläsern des Protagonisten schafft. Schatten finden sich im Vordergrund wie auch im unscharfen Hintergrund und folgen dem Winkel des Lichteinfalls.

Was aber wird sichtbar, wenn man das Bild noch genauer in seinen einzelnen Teilen betrachtet? Als erstes fällt der Detailreichtum des Anzuges ins Auge: Vor allem die Finger weisen kleine Vertiefungen im Material auf, der Lichteinfall in der Spiegelung lässt die Struktur besonders plastisch wirken. Gleichzeitig schafft das Licht einen Weichzeichnungseffekt der Figur und nimmt ihr die exakte Schärfe, welche durch die hochauflösende Computeranimation zustande kommt. Dies ist wohl einer der wichtigsten Punkte, um den optischen Übergang zum darauf folgenden Bild passend zu gestalten. In der nächsten Einstellung richtet sich der Protagonist von unten ins Bild auf, sodass vom Bewegungsverlauf ein logischer, harter Schnitt zwischen Animation und Realem Bild liegt. Doch vor den Differenzen der 3. Abbildung noch einmal zum Hintergrund im ersten Bild. Obwohl dieses erstaunlich real erscheint, irritiert die Lichtreflexion der Häuserfront auf der linken Seite. Sie erinnert an dieselbe Künstlichkeit, die der Zuschauer aus der vorhergegangenen Schwingsequenz wieder erkennen kann. Dennoch würde dieser Bildanteil, aus dem Kontext herausgetrennt und in dieser kurzen Einstellung kaum als unnatürlich ins Auge fallen. Der Grund: Unschärfen haben die Eigenschaft, alles etwas Diffus wirken zu lassen. Unser Auge fokussiert automatisch den scharfen Vordergrund und erfasst den absichtlich gesetzten Fokus der Kamera.

So dient die Realaufnahme im Vergleich zur Computeranimation eigentlich als Vorlage für diese. Im Gegensatz zur virtuellen Kamera im Point of View, lässt die neue Einstellung und Perspektive von Abbildung 3 nur Vergleiche der ästhetischen Gegebenheiten zu. Neue Lichteinfallswinkel, andere Einstellungsgrößen, wie auch Hintergrundveränderungen lassen keine 1:1 Verbindungen zur 2. Abbildung zu. Gemeinsam sind ihnen jedoch Umstände der Lichtfärbung und den daraus entstandenen Schatten. So etwa entsteht die daraus resultierende optische Beschaffenheit des Anzuges. Die Farben des Kostüms, wie

auch die Lichtbrechung darauf, wirken matter, die Schatten erscheinen nicht in der gleichen Schwärze. Der Unterschied scheint also darin zu liegen, dass das computeranimierte Bild zu überspitzten nachempfunden wurde. Die Farben sind satter und die Linien schärfer, als es die reale Kamera in diesem Film aufnehmen könnte. *The Amazing Spiderman* hat an dieser Stelle eine Strategie für solche Probleme gefunden: diffuses Licht als Weichzeichner und gleichzeitige Annäherung an das reale Bild. In Abbildung 1 aus der Kanalszene schafft der Film die Angleichung der Oberflächen durch Nässe.

Anders liegt der Fall während der Schwingszene, welche zu Abbildung 2 hinleitet. Hier wirken alle Bilder, obgleich sie sich an die optischen Regeln des Realfilmes halten, animiert.

Einerseits liegt der Grund in der künstlichen Wirkung, wie schon der Hintergrund aus Abbildung 2 zeigte, andererseits findet sich hier die Hinzufügung eines weiteren Elementes, das vorher noch nicht zur Debatte stand: die Bewegung. Der Film hält sich wie erwähnt an die optischen Regeln des Realfilmes. Doch es gibt wenige Ausnahmen in denen er sie durch virtuelle Kamerafahrten bricht. Diese virtuelle Kamera erzeugt einen Blickwinkel, welcher in der realen Welt so nicht möglich wäre, man arbeitet mit Schärfen und Unschärfen, versucht die unterschiedlichen Beschaffenheiten der Oberflächen nachzuempfinden. Lichtsetzung und Schatten, Reflektionen, sowie die dreidimensionale Sichtweise werden berücksichtigt, eben so wie es die jeweilige Flugperspektive vorgibt. Der plötzliche und seltene Wechsel in diesem Film in diese Perspektive kann irritierend wirken. Es handelt sich um ein paradoxes Verhältnis: Die Störung wird genau von jenem essentiellen Bestandteil hervorgerufen, der als Basis der Animation dient: Bewegung.

Green Lantern (2011)

Kurz zum Inhalt: In diesem Film wird der junge, waghalsige Pilot Hal Jordan von einer universellen Macht auserwählt, über den Planeten Erde zu wachen. Hierzu dienen ihm ein Ring und eine Laterne, die durch die Willenskraft aller Lebewesen des Universums mit Energie gespeist werden. Diese Macht dringt durch seinen Körper und schafft eine Kostümierung des Helden, seine Flugfähigkeit, wie auch die Möglichkeit alle psychischen Vorstellungen physisch zu realisieren. Für die Filmproduzenten bedeutet dies ein nahezu unerschöpfliches Potential an Variationen und Möglichkeiten den Film zu gestalten. Auch für die Computeranimation stellte dieser Film so andere Herausforderungen dar, als in unserem ersten Beispiel. Durch diese Umsetzung des gänzlich durchgehend

computergenerierten Anzuges hat der Zuschauer es mit einer wesentlich auffälligeren Animationen als in Spiderman zu tun, wie Abbildung 4 zeigt.



Abbildung 4⁵⁹

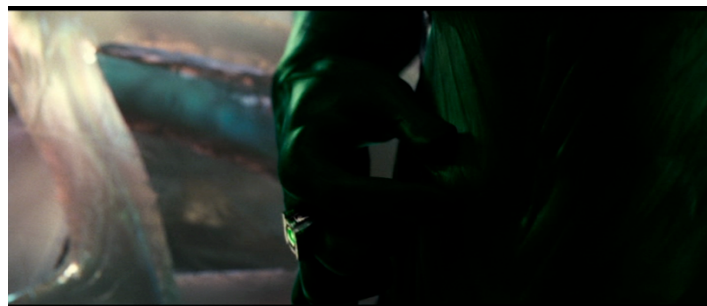


Abbildung 5⁶⁰

Der Anzug ist von Anfang an vollständig computergeneriert (Abb. 5) und steht so nicht im direkten Vergleich zu einem realen. Anders als im ersten Beispiel ist die Kostümierung hier nicht vom Protagonisten selbst geschaffen, sondern ein Teil seines Organismus. Als wesentlicher Bestandteil der Figur nimmt ihn auch die Kamera näher unter Betrachtung: Abbildung 5 zeigt Hal Jordan nach der ersten Verwandlung, bei der Begutachtung seiner neuen Hautschicht. Die Kamera zeigt in Detailansicht die physische Beschaffenheit der Schicht, die seinen Körper überzieht, welche ähnlich der menschlichen Haut flexibel ist. Die Nähe macht ebenso Details des Anzuges sichtbar, die hier aus Muskelsträngen bestehen. Dieser wird von der grün-gefärbten Energie durchflutet und sendet kleine Energieblitze - wie man sie durch die Darstellung von Elektrizität kennt - über und durch seinen Körper. Hierdurch wird der Kostümierung ein Eigenleben durch Bewegung zugeschrieben, eben eine Animation. Die ständige Belebung des Anzuges führt zu auffälligeren hybriden Animationsbildern, als es in Spiderman der Fall war. Das Gesicht des Protagonisten bleibt bis auf die Maske über seinen Augen ein beständiger

⁵⁹ *Green Lantern*, Martin Campbell, USA: Warner Home Video 2011, min. 40:24.

⁶⁰ Ebda., min. 41:02.

Realfilmanteil. Genaue Betrachtungen weisen auch hier Ähnlichkeiten zu Abbildung 3 auf: Der Hintergrund ist unscharf gehalten und zeigt hier den vollanimierten Planeten Owa, die Beleuchtung dringt nur indirekt von hinten in den Raum ein. Neu ist allerdings, dass hier ein offensichtlich hybrides Bild des zweiten Grades vorliegt: Der Kopf ist Realfilmaufnahme, der übrige Körper nachträglich durch den Computer mittels Performance Capture erstellt, der Rest des Bildes entstand ebenfalls durch den Computer. Auch hier wurden die Oberflächenstrukturen von Haut und Anzug angeglichen, um beide Komponenten zu einer optisch angeglichenen verschmelzen zu lassen. Der Halsausschnitt wurde durch eine feine schwarze Linie von der Haut abgesetzt, bzw. auf der linken Seite durch Schatten unsichtbar. Haare und rosa-farbige Haut heben die natürlichen Bildanteile hervor. Ebenso der Glanz und die schwachen Reflektionen des Lichtes wurden nach physischen Gesetzen gestaltet, der ursprüngliche Körperbau des Protagonisten nicht umgestaltet, sondern lediglich verstärkt.

Im vorigen Beispiel von *The Amazing Spiderman* wurden vollanimierte Bilder analysiert und mit Bildern aus dem Realfilmischen verglichen, jedoch vor allem das Hinzufügen der Bewegungsebene zeigt uns einen irritierenden Störungsgrad, der hier einer animierten Sequenz anhaftet. Aus *Green Lantern* hingegen, wurde ein offensichtlich hybrides Filmbeispiel heraus gegriffen, welches darauf hinweist, dass solche Vergleiche wie im ersten Beispiel ebenso für hybride Bilder gelten. Daraus folgt, dass man sowohl vollanimierte und realfilmische Szenen miteinander vergleichen kann, als auch Szenen, die sich stets durch eine hybride Bildebene auszeichnen. Das erste Beispiel hat uns gezeigt, wie vollanimierte Szenenausschnitte inmitten realfilmisch wirkender Bilder das Versinken im Film stören können. Im Zweiten findet sich ein gänzlich anderen Ausgangspunkt: Die Animation ist ständiger Bestandteil, d.h. Mischbilder sind hier wesentlich mehr im Vordergrund als bei *Spiderman*. Wohingegen dieser vollanimierte Szenen hervorhebt, die in *Green Lantern* durch den andauernden hohen Grad an Animation weniger auffallen.

Um der Realität nahe zu kommen, muss versucht werden sie möglichst gut zu imitieren, hierzu muss die Ästhetik realfilmischer Bilder übertragen werden. Der nächste Schritt ist dann die Behebung der Künstlichkeit durch Angleichung der einzelnen Oberflächen.

Wie steht es mit der Bewegung? Animierte Bewegung in einem Bild, wie etwa die elektrische Ladung des Anzuges stört bei der Betrachtung nicht, hat durch seine tänzelnde Bewegung sogar eher einen faszinierenden Effekt. In *Spiderman* hingegen, bewegt sich das ganze Bild und es gibt keinen direkten Vergleich eines Realanteiles darin. D. h . nicht nur die Bilder alleine, sondern ihre Einbettung im Film ist entscheidend. Muss der Zuschauer

in dem einen Beispiel zwischen Realbild mit ruhender Kameraführung, Animationsbild mit schwankendem Point of view und Realbild mit wieder ruhender Kamera wechseln, so ist dies in *Green Lantern* nicht der Fall. Man kann also vorerst festhalten, dass die Störung, vor allem bei Vollanimationen, oft weniger an den Bildern selbst liegt, als dessen direkter Vergleich zu den benachbarten, ebenso die optische Wirkung von Bewegungsabläufen. Die hier gewählten Beispiele verdeutlichen aber vor allem, dass es auf das Verhältnis von realem und animiertem Material ankommt.

Verfilmungen des Comicgenres in der heutigen Zeit arbeiten hauptsächlich mit visuellen Effekten. Schwer lassen sich hier ohne Hintergrundinformationen noch die einzelnen Grenzen erkennen und ziehen. Sebastian Richter sieht bei der Herleitung seines Begriffes des *Digitalen Realismus* die Anfänge in den 90er Jahren: Kontinuität und Glätte zeichneten hybride Bewegungsbilder aus und dienen ihm als Begründung, weshalb die einzelnen Bildebenen verwischen.⁶¹ Diese Überlegung deckt sich mit der Hypothese zu den Angleichungen der Bildebenen und dem daraus resultierenden Realitätseindruck, welcher sich auch in den hervorgegangenen Beispielen gezeigt hat. Das Zusammenwirken der Kameraführung und deren Einstellungen, Licht, Montage, Ton, Musik und Spezialeffekte unterstützt solche Vorgänge. Folglich kommt es auch auf das Mischverhältnis dieser Elemente an, besonders auf jenes der animierten und der nicht animierten. Sollen die animierten Effekte nur unterstützend wirken wie in den meisten Fällen von *The Amazing Spiderman*, fällt es den Filmproduzenten leichter, diese geschickt im Film zu verstecken. Werden solche Effekte jedoch zentral, liegt auch die Absicht der Animation anders. Es scheint so, also ob es hier um das Zeigen der Animation geht, das Präsentieren des Könnens der Technologie. Aber auch das Zusammenspiel von Dramaturgie, Spannung und Emotionen in den einzelnen Beispielen darf nicht außer Acht gelassen werden, diese sollen auch im nächsten Kapitel zum Thema werden.

In sämtlichen Fällen des Hollywoodkinos jedoch, bleibt die Rezeption durch den Zuschauer ein entscheidender Punkt. Neben den optischen Gegebenheiten spielen viele weitere Faktoren oder Sehgewohnheiten wichtige Rollen im Aufnahmeprozess. David Lynch merkt an: „*People love great stories, they like to get into a world and have an*

⁶¹Vgl. Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 81f.

Experience. And how they get there, it doesn't really matter."⁶² Wie dies geschehen kann, soll im folgenden Kapitel untersucht werden.

⁶²*Side by Side – Can film survive our digital future?*, Christopher Kenneally, USA: Company Films 2012, min. 1:35:05.

3. Narration

Bevor der Film das selbstständige Erzählen durch eigene Art der Narration erlernte, waren es vorwiegend literarische und mündliche Schilderungen, die der Bevölkerung Unterhaltung boten. Ende des 19. Jahrhunderts entstand eine neue Erzählform, die es, wie früher das Lesen, ebenfalls erst zu erlernen galt und die weitere Erzählarten beinhaltet. Obwohl der Film uns Bilder aufzwingt, spielt unsere Vorstellungskraft noch eine wesentliche Rolle. Durch ihn können nun aber auch Bilder realisiert werden, die zuvor nur in unseren Köpfen entstanden, z.B. Pandora in *Avatar*, oder Owa aus *Green Lantern*. Die Realisierung durch Spezialeffekte hätte jedoch nicht dieselbe Wirkung wie visuelle Effekte sie haben können. Die Zuschauer werden in eine Phantasiewelt hineingezogen, in der sich die Bilder des Rezipienten mit den Vorstellungen der Produzenten vermischen. Die diegetische Welt erwacht in den Köpfen der Filmschauenden zum Leben. Über die Jahre hinweg entwickelten sich zu diesem Vorgang verschiedene Theorien, die sich bis heute weiterspinnen. Ihren Anfang nahmen diese allerdings im frühen Film.

3.1. Filmisches Erzählen

Medien wie Filme unterliegen einer ständigen Veränderung. Kultur, soziale und wirtschaftliche Lage der Menschen spiegeln sich in ihnen wieder. Ebenso ihre Wünsche und Sehnsüchte in der jeweiligen Zeit. Sie besitzen diese Eigenschaft, da ihre Produktion durch Menschen aus dem jeweiligen Abschnitt entstanden. Verschiedene Epochen setzen verschiedene Akzente und ändern die vorhergegangenen, „*das historische Leben der klassischen Werke ist im Grunde der ununterbrochene Prozeß ihrer soziologischen Umakzentuierung.*“⁶³ Der soziologische Aspekt ist nicht nur in der Weiterentwicklung der Filmgeschichte entscheidend, sondern vor allem auch in den Jahren seines Fortschrittes vom Attraktions- zum Narrationskino.⁶⁴

Umakzentuierungen stehen oftmals in Verbindung zu einschneidenden Erlebnissen oder großen Veränderungen in der Geschichte. So ist nicht nur die Entstehung des Films, sondern auch das Bedürfnis der Menschen danach Filme zu sehen, eng mit der Zeit der

⁶³Schneider, Irmela / Christan W. Thomsen (Hg.), „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘ Diskurse des Hybriden“, In: Hybridkultur: Medien, Netze, Künste, Köln: Wienand Verlag 1997, S. 22.

⁶⁴Vgl. Gunning, Tom / Philipp, Claus (Hg.), „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, In: Meteor: Texte zum Laufbild 4, Wien: PSV 1996.

Industrialisierung verknüpft. Die folgenden Seiten sollen einen Einblick in die für diese Arbeit wichtigen Entwicklungen geben, die das Kino zu dem machten, wie man es heute kennt. Es soll ein Weg aufgezeigt werden, welcher Immersionsstrategien im Kino entwickeln ließ.

Der Film sei ein „*Kind der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts*“⁶⁵, so schreibt Joachim Paech. Die Technisierung brachte mit der Fließbandarbeit auch Veränderungen im privaten Leben, vor allem in den arbeitenden Bevölkerungsschichten. Als Folge nahm die Anzahl der Menschen in den Städten zu und die Unterteilung von Arbeit und Freizeit prägte sich aus. Dies war jedoch ein unausgewogenes Verhältnis, sodass viele Menschen während ihrer spärlichen Freizeit nach Abwechslung vom Alltag und Zerstreuung suchten. Der 1895 präsentierte Kinetograph der Lumière Brüder bot solch eine Attraktion. Der Eintritt in die damaligen kinematografischen Vorstellungen war nicht teuer und in Bereichen des Jahrmarktes situiert. Prinzipiell waren sie für jede Schicht des Bürgertums zugänglich, auch wenn sie vorerst mehr vom arbeitenden Volk besucht wurden. Es gab Vorformen wie Zoetrope, Laterna Magica oder Panoramen, die den kinematografischen Bildern ähnelten. Das Zoetrop ist eine drehbare Trommel, die in regelmäßigen Abständen schlitzartige Öffnungen aufweist. An der Innenwand ist ein Streifen Papier befestigt, auf dem Tiere, Menschen o.a. in ihren verschiedenen Bewegungsphasen abgebildet sind. Durch das Drehen der Trommel nimmt unser Auge diese nicht als Einzelbilder wahr, sondern es entsteht die Illusion von Bewegung. Laterna Magica oder auch Zauberlaternen sind im Prinzip ein Vorläufer unseres heutigen Projektors. In einer Öffnung befindet sich eine Lichtquelle, deren Licht durch verschiedene Linsen nach außen dringt. Dazwischen können andere Bilder eingeschoben und so auf einer Leinwand vergrößert abgebildet werden. Das Panorama ist eine Rotunde, in welcher der Besucher eine Plattform betritt. Um ihn herum befindet sich eine gespannte Leinwand auf die ein Bild projiziert oder aufgetragen wird. Durch die richtige Beleuchtung scheint das Bild real zu sein. Mittels Lichteffekten konnte man sogar Bewegungen simulieren.

Diese Maschinerien wurden nach und nach von der Faszination des neuen Mediums Film verdrängt. Anders als alle Formen zuvor, ermöglichte diese Technologie die Abbildung einer tatsächlichen Bewegung. Kinematografie wurde ausprobiert, erforscht und mit den Jahren entwickelten sich seine technischen Möglichkeiten. In den ersten Jahren bestand das Programm allerdings vor allem aus bekannten Stoffen und kurzen Vorführungen aus denen man beliebig hinein oder hinaus spazieren konnte, während man plauderte oder aß. Als

⁶⁵Paech, Joachim, *Literatur und Film*, Stuttgart: Weimar: Metzler J.B. Verlag² 1997, S. 1.

immer stärker werdende Konkurrenz zu anderen Institutionen der Unterhaltungsindustrie verfügte der Film über den Vorteil der unermüdlichen, jederzeit wiederholbaren Projektion. Die Vorteile gegenüber der Live-Darbietungen liegen offen auf der Hand: Schauspieler wurden nie müde oder krank, Zuschauer konnten kommen und gehen wie es ihnen beliebt und die Anzahl der Vorstellungen konnte beliebig oft wiederholt werden.

Auch andere Länder wie die USA nahmen Einfluss auf die Kino- und Filmentwicklung in Europa. Die große Zahl der amerikanischen Produktionen führte dazu, dass immer mehr ihrer Filme übernommen wurden, wie auch ihr Prinzip der Vorstellung: Anstatt einzelner Episoden gab es geschlossene Vorführungen, wodurch der Film zum Teil eines größeren Ganzen wurde. Lose Programmzettel wurden zu Magazinen ausgeweitet, ebenso Lichttechnik und Musik. Es entstand der Begriff des *Gesamtkunstwerks der Effekte*,⁶⁶ das den Zerstreuungswunsch der Bevölkerung erfüllen konnte.

Um dem Publikum die Inhalte verständlich zu präsentieren, bediente man sich bereits bekannter Erzählmodelle, wie etwa denen aus dem Theater. Ein wesentlicher Nachteil bei der Adaption bestand jedoch im fehlenden Ton, d.h. die Schauspieler waren während der Projektion stumm. Die Lösungen waren dem neuen Medium angepasst: Erzähler und Erklärer begleiteten die Vorstellungen, Musiker oder Phonographen sorgten für die musikalische Untermalung und ließen so verschiedene Stimmungen im Raum entstehen. Es dauerte nicht lange, bis Zwischentitel gebräuchlich wurden und den Erzähler ablösten. Auch die Montage entwickelte sich weiter und der Zusammenhang einzelner Bilder wurde dadurch selbsterklärend. Schon zwischen 1906 und 1908 war die Syntax der Filme viel komplexer als zu Beginn und das nicht-kontinuierliche wurde zum kontinuierlichen Erzählen.⁶⁷ Über die Jahre entwickelte das Medium die neue Fähigkeit, eine eigene medienspezifische Form des Erzählens zu erlangen. Nämlich jene, wie das Publikum sie heute kennt: Parallelmontage als Bedeutung einer nebeneinander herlaufenden Handlung mithilfe des Kreuzschnittes, Zwischenschnitte, die Rück- oder Vorschauen ermöglichen etc. Grund dafür waren u.a. die Fiktionalisierung der Filme, die Ökonomisierung der Filmproduktion, sowie die Industrialisierung.⁶⁸

Das Narrationskino entwickelte sich erst nach dem Attraktionskino zur eigenen Erzählform und es ist nicht zu vergessen, dass alleine die Erfindung des Kinematografen an sich, und dessen Präsentation 1895 auf einer Pariser Weltausstellung, schon eine Attraktion bot.

⁶⁶Kracauer, Siegfried, *Das Ornament der Masse*. Essays, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1994, S. 311.

⁶⁷Vgl. Paech, Joachim, *Literatur und Film*, Stuttgart: Weimar: Metzler J.B. Verlag² 1997, 27, S. 25.

⁶⁸Vgl. Ebda., S. 25.

Filmgeschichtlich werden die frühen Filme bis etwa Mitte der Nullerjahre als Filme des Attraktionskinos bezeichnet. In dieser Zeit erprobte man die unterschiedlichen Möglichkeiten die das Medium zu bieten hatte. Dabei gab es durch Zufall entstanden Tricks, wie den Stoptrick oder bewusst ausprobierte Effekte. Die Bevölkerung fand Gefallen an solch neuen Bildern, die daraus entstanden und fantastische Bilder hervorzaubern konnten. Die Lust am Neuen, einhergehend mit der Befriedigung der daraus folgenden Schaulust, Geistererscheinungen, das Bild im Bild, die Attraktion der Möglichkeit Bewegung und damit das Leben selbst festzuhalten, machten das damalige Kino aus. Als Narrationskino bezeichnet man die Phase, als sich der inhaltliche Schwerpunkt des Filmes von der Attraktion zur Narration verlagerte, woraufhin sich eine spezifische, selbstständige Erzählung zu entwickeln begann. Narrationskino ist es also dann, wenn der Film durch mehrere Einstellungen selbstständig zu erzählen beginnt. D.h. die Montage der Bilder wird zur spezifischen Medieneigenschaft des Filmes, unterstützt durch die diegetische Ebene der Handlung.

Für das damals noch junge kinematografische Publikum bedeutete dies eine „*Ordnung der Dinge*“⁶⁹ zu erlernen, logische Verknüpfungen selbst herzustellen und neue Wahrnehmungserfahrungen der Realität zuzulassen. Der komplexe Aufbau beansprucht das Publikum zunehmend, es musste länger aufmerksam bleiben, um dem immer länger werdenden Handlungsverlauf folgen zu können. Die Länge der Filme stieg auf eine Stunde an und die episodenhaften wurden von einer langen Vorstellung abgelöst. Die lange Aufmerksamkeitsdauer wurde auch von deren Produzenten und Filmvorführern berücksichtigt: Laut der damaligen Motion Picture Patent Company ließ die Aufmerksamkeit des Zuschauers nach zehn bis zwölf Minuten nach, weshalb man Lieder oder Zwischenspiele als Erholung zwischen den einzelnen Nummer darbot!⁷⁰

Mit dem mehrgliedrigen Film wurde sowohl die Erzählung der Bilder, als auch die der Diegese komplexer. Joachim Paech unterscheidet hier drei Typen der hierfür verwendeten filmischen Erzählweisen: Erstens die Simultanität von Aktion in derselben Einstellung, gemeint ist hier die Herangehensweise durch eine Teilung des Bildes, jedes zeigt Personen bei derselben Handlung und Einstellung. Die Zuseher kannten diese Erzählweise bereits

⁶⁹Paech, Joachim / Blümlinger, Christa (Hg.), „Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert“, In: Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit., Wien: Sonderzahl Verlag 1990, S. 37.

⁷⁰Vgl. Paech, Joachim, *Literatur und Film*, Stuttgart: Weimar: Metzler J.B. Verlag² 1997, S. 8.

durch das Theater.⁷¹ Zweitens die additive Reihung autonomer, inhaltlich aufeinander bezogener Einstellungen.⁷² Auch hier zieht Paech die Verbindung zum szenischen Tableau des Theaters. Und drittens das Prinzip der raum-zeitlichen narrativen Verbindung zweier Einstellungen.⁷³ Letzteres beschreibt eine wesentliche Veränderung auf dem Weg vom Kino der Attraktionen zum Narrationskino. Kleine Erzählungen sind darin nicht ausgeschlossen, komplexere Erzählungen setzten jedoch auch einen komplexeren Aufbau oder eine verzweigte Struktur voraus. Anhand dieser drei Modelle lässt sich ein Lernprozess des Publikums, aber auch die Weiterentwicklung des filmischen Erzählens ablesen: Durch das gleichzeitige Zeigen zweier oder mehrerer Geschehnisse versuchte man dem Zuschauer zu zeigen, dass es sich um parallele Geschehen handelte. Die aneinander gereihten Bilder lassen verschiedene Geschichten entstehen und werden durch inhaltliche Schlussfolgerungen unterstützt. Hierdurch konnte das Publikum lernen, das Gesehene in räumliche und zeitliche Verbindungen zu setzen. Mit der Entwicklung hin zum narrativen Film war nun die Zeit gegenüber dem Raum dominanter geworden. Das kontinuierliche, homogene Erzählen sollte „*die Illusion einer sich selbst erzählenden Erzählung hervorbring[en]*“.⁷⁴ Zuvor erzählten die frühen Filme „*äußerlich, nicht sie erzählten, sondern sie wurden durch eine Erzählung in ihrem Zusammenhang organisiert*“.⁷⁵ Die Inhalte waren bekannt und konnten durch den Film einerseits in ein neues Medium übertragen, andererseits neu interpretiert werden. Solche Neuinterpretationen finden sich auch in den heutigen Kinos durch Remakes wieder. Zumeist sind diese ganz nach dem Motto *citius, altius, fortius* gestaltet, dabei jedoch oftmals so stark überarbeitet werden, dass sie schon beinahe - wäre da nicht die Vorlage - ein eigenständiger Film sein könnten, der die Geschichte frei nach einer Vorlage interpretiert.

Damals wie heute sind solche Erzählung deshalb möglich, da das Wissen um die Erzählinhalte auf einer „*gemeinsamen populären Kultur*“⁷⁶ beruhte. Es waren zu Beginn vor allem in der breiten Masse populär bekannte Werke, die die Grundvoraussetzung für deren Verständlichkeit boten, diese waren Märchen, Legenden und Sagen.

Die Filme zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden also selbstständiger: komplexere Syntax, kontinuierliches Erzählen, eigener Ausdruck, sowie Ästhetik und Inhalte

⁷¹Vgl. Ebda., S. 8.

⁷²Vgl. Paech, Joachim, *Literatur und Film*, Stuttgart: Weimar: Metzler J.B. Verlag² 1997, S. 9.

⁷³Vgl. Ebda., S. 13.

⁷⁴Ebda., nach Gaudrault, S. 29.

⁷⁵Ebda., S. 11.

⁷⁶Ebda., S. 11.

entstanden. Auch das Verhalten des Zuschauers musste sich mit diesen Veränderungen weiterentwickeln, so Paech. Für ihn war der Kinosaal ein Platz in dem Interaktionsphantasien ihren Platz finden.⁷⁷ War im frühen Kino das Plaudern und wildes Gestikulieren erlaubt, entwickelte es sich bis heute zu einem stummen Nebeneinander. Diese Einzelrezeption in einer sich kurzzeitigen bildenden kollektiven Masse weist darauf hin, dass es zu einer Art Verschiebung der Kommunikation kam. Die damalige körperliche Interaktion findet heutzutage vornehmlich geistig statt. Es scheint, als hätten die zwei Welten ihre Plätze getauscht: Der vormals stumme Bereich der Leinwand erhält mit dem Tonfilm ab 1927 seine Sprache und dessen Stimmen erfüllen den Saal. Der Zuschauerraum hingegen wird zunehmend leiser, sodass am Ende ein Geräusch sogar als störend empfunden wird. Der Kinoraum als Erlebnisraum wurde zum Erlebnisraum im Kopf. Es lässt sich allerdings anhand schriftlicher Quellen zeigen, dass diese Verschiebung schon mit der Zeit der Narrativisierung des Filmes eingesetzt hat. Paech legt das Beispiel des Onkels Eugenio aus den 40er Jahren vor: Dieser lebt gemeinsam mit seiner Familie in der argentinischen Pampa direkt neben einem Kino, das er allerdings nie besucht, da er das dort Gezeigte für bloße Täuschung und Illusion hält. Eugenio ist allerdings ein sehr gläubiger Mann und lässt sich überreden *Die Passion Christi* im Kino anzusehen. Bei Judas Verrat geschah folgendes:

„Ich halte das nicht aus‘ [schrie Eugenio] und rannte aus dem Kino. Er kam mit einer Schrotflinte zurück gerade in dem Moment, als Judas seinen Herrn den Römern übergab. Und um niemanden versehentlich zu verletzen wartete der Onkel, bis sich die Apostel etwas von der Menge entfernt hatten, dann ... Ein Loch in der Leinwand, Schreie, Licht im Kino und das Verschwinden der Bilder, alles das geschah gleichzeitig. Inmitten des Geruchs und Qualms der unerhörten Tat und dem Pulverdampf des Gewehrs stand Eugenio wie eine Erscheinung oder eine Illusion.“⁷⁸

Dieses Beispiel zeigt, dass Kino vor allem ein geistiges Erlebnis ist, in dem Träume und Fantasien Interaktionen ermöglichen, „... *die den Körper des Zuschauers im Sessel zurücklassen, um sich phantasmagorisch mit der Filmhandlung zu verbinden*“ und laut Paech einen „*imaginären Realismus*“⁷⁹ bedeuten. Damals wie heute sind sich die Betrachter dieser Künstlichkeit bewusst und in der Lage sie zu durchschauen. Trotzdem werden sie von dem Geschehen mitgerissen. Unser

⁷⁷Vgl. Paech, Anne / Paech, Joachim, *Menschen im Kino. Film und Literatur erzählen*, Stuttgart: Metzler Verlag 2000, S. 202.

⁷⁸Ebda., S. 207f.

⁷⁹Ebda., 29, S. 207.

Kinoraum mag vielleicht weniger ein körperlicher Erlebnisraum sein, dafür jedoch umso mehr ein gedanklicher, der sich dem Phänomen der Immersion, hier dem Versinken in einem Film, bedient.

3.1.1. Film verstehen

Thomas Elsaesser stellt in seinem Text *Wie das Kino zum Erzählkino wurde*⁸⁰ fest, dass all diese oben genannten Vergnügungen im frühen Kino die Trennung von Publikum und Film fördern und die Filmgeschichte mehr zur Kinogeschichte werden lässt. Deshalb ist es wichtig, die Verbindung von Publikum und Projektionsraum zu verstehen. Wie sie funktioniert und welchen historischen Veränderungen sie unterliegt.⁸¹ Damals wie heute sollen die Menschen die Illusion haben „*im Bild, vom Bild selbst umgeben zu sein.*“⁸² Der Rezeptionsprozess, den Menschen im Kino erlernt haben, das lange, ruhige Sitzen und auf eine Stelle blicken, entspricht laut Elsaesser geschichtlich gesehen nicht unserem natürlichen Verhalten.⁸³ Viel eher würden wir handeln, ins Geschehen eingreifen oder fliehen. Um die existierende Distanz zwischen Zuschauer und Leinwand aufzuheben, wandte man eine einfache aber wirkungsvolle Strategie an, bei der der Zuschauer direkt adressiert wurde: *The Great Train Robbery* (1903)⁸⁴ zeigt in seiner letzten Einstellung einen Mann, welcher den Lauf seiner Waffe direkt auf das Publikum richtet und abdrückt. Ebenso geschieht die Adressierung durch einen direkten Blick in die Kamera. In heutigen Produktionen kommen solche Erfahrungen des direkten angesprochen Seins sehr selten vor, denn vielmehr ist man darum bemüht, den Zuschauer nicht aus seiner Rezeption zu reißen.

Um den Film überhaupt als erzählende Geschichte verstehen zu können, entwickelte sich eine spezifische Filmsprache, die zeitgenössischen Zuschauern von klein auf durch das Konsumieren von Filmen angelernt wird. Auch wenn der Laie viele Bezeichnungen, wie den *Point of View*, oder *Schuss - Gegenschuss* nicht kennt, so versteht er seinen Zweck:

⁸⁰Elsaesser, Thomas, / Irmbert Schenk (Hg.) „Wie der Film zum Erzählkino wurde. Vom kollektiven Publikum zum individuellen Erzählkino“, In: Filmgeschichte und frühes Kino, Marburg: Schüren Verlag 2000, S. 69-93.

⁸¹Vgl. Ebda., S. 78.

⁸²Ebda., S. 75.

⁸³Vgl. Ebda., S. 71.

⁸⁴*The Great Train Robbery* (Der Große Eisenbahnraub, Regie: Edwin S. Porter), USA: Edison Manufacturing Company 1903.

man sieht das Gesicht des Protagonisten und der Zuschauer ist sich bewusst, dass das darauf folgende Bild dem Blick des Darstellers entspricht.

Auch gleichzeitige Handlungen an verschiedenen Orten kann man durch die Montage der Bilder als solche erkennen. Die Aneinanderreihung lässt uns Zeitliches ordnen, sowie Sinne und Zusammenhänge verstehen. Dabei spielt das Lesen und Verstehen von Bildern eine wesentliche Rolle.

Denotation und Konnotation⁸⁵

Denotation und Konnotation sind zwei Begriffe aus der Semiotik. Beide helfen uns Filme beschreibbar zu machen, indem sie uns Bedeutungen mitteilen. Während die Denotation das meint, was es ist, etwa das Wort *traurig*, fügt die Konnotation eine zusätzliche Bedeutung hinzu, so etwa die Bedeutung des Wortes in einem Satz wie *Weil du weggingst, war ich traurig*. Die Einbettung in den Satz bringt das Wort in einen Zusammenhang und kann in seiner Auslegung mehrere Bedeutungen haben. Hinzu kommen offene Fragen, die sich der Rezipient stellt. In diesem Fall können es u.a. folgende Fragen sein, die gestellt werden: Wer oder was und warum geht weg? Weshalb macht das diese Person traurig?

Da sich Konnotationen in verschiedenen Arten in Filmen wiederfinden, unterteilt James Monaco diese in *paradigmatische Konnotation* (die Art und Weise wie das Geschehen gefilmt wird) und *syntagmatische Konnotation* (wie das Aufgenommene präsentiert wird, d.h. montiert). Ebenso nennt er die Begriffe *Icon*, *Index* und *Symbol*. Durch diese Hilfsmittel können Zuschauer verstehen, was der Regisseur ihnen mitteilen möchte: Zeigt er ein Thermometer, schwitzende Menschen oder das Flimmern der Luft, sind dies Indizes für Hitze.⁸⁶ Automatisch kombiniert der Zuschauer Einzelteile logisch miteinander und greift auf die eigenen Erfahrungen zurück. Denotation und Konnotation sind eng miteinander verbunden und nicht klar zu trennen, laut Monaco bilden sie vielmehr ein Kontinuum. Als ihr verbindendes Element nennt er die *Trophe*.⁸⁷

Freilich sind viele dieser Begriffe dem durchschnittlichen Kinogänger nur wenig vertraut, und laufen zumeist als unbewusste Prozesse ab. Doch um nachvollziehen zu können, wie man in einer filmischen Geschichte versinken kann, muss man verstehen wie diese Bilder von uns aufgenommen werden. Das Publikum sieht die Bilder und erkennt diese als

⁸⁵Vgl. Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977), S. 172-191.

⁸⁶Vgl. Ebda., S. 176.

⁸⁷Vgl. Ebda., S. 182.

Abbilder der Wirklichkeit wieder. Unsere Erfahrungen mit der Umwelt werden automatisch mit diesen Bildern verknüpft oder Ähnlichem verglichen. Unsere persönliche Erfahrung führt zu subjektiven Sichtweisen und fügt den Bildern je nachdem verschiedene Bedeutungen hinzu. James Monaco skizzierte diesen Vorgang und Unterteilung in Film lesen und verstehen:

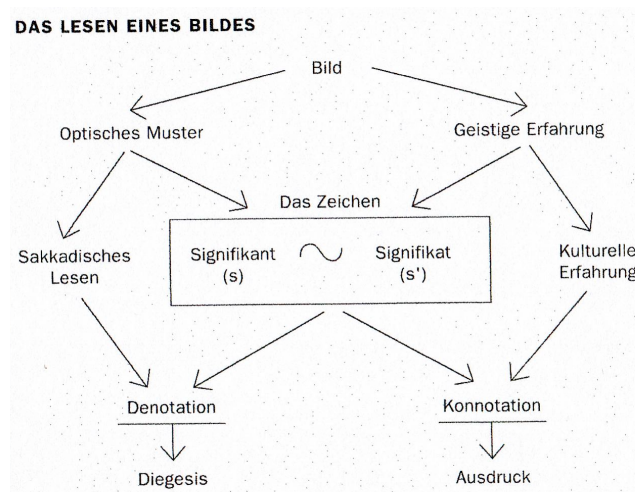


Abbildung 6⁸⁸

Der Ausgangspunkt ist natürlich das Bild, das man sieht. Dies geschieht einerseits als optisches Muster, andererseits auf der geistigen Ebene. Beides trifft sich im Zeichen, das die Verbindung von Signifikat und Signifikant darstellt. Das sakkadische Lesen, ein Abtasten des Bildes durch das Auge, das Zeichen und die kulturelle Erfahrung spielen zusammen und erzeugen eine Bedeutungen, die denotativ oder konnotativ sein kann.⁸⁹ Durch den kulturellen Einfluss können Filme bei einem internationalen Publikum unterschiedlich verstanden werden. Während die linke Hälfte der Abbildung in der Diegese endet, schließt die geistige rechte mit dem Ausdruck.

⁸⁸Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977), S. 188.

⁸⁹Vgl. Ebda., S. 188.

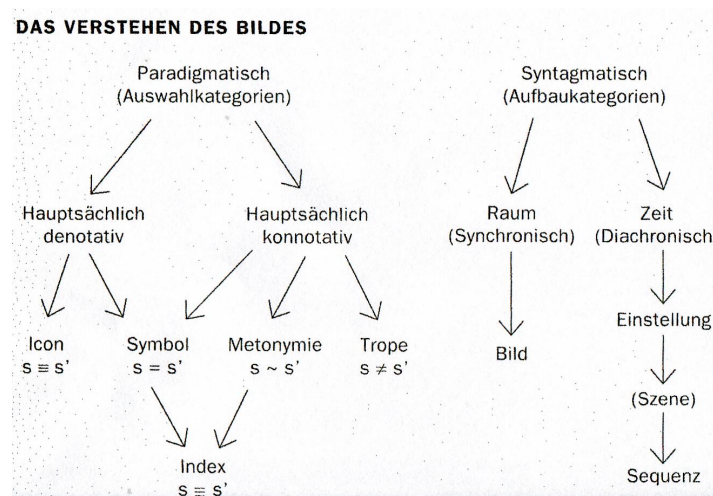


Abbildung 7⁹⁰

Das Verstehen des Bildes geht von zwei Komponenten aus: Ein Bild kann für sich verstanden werden, wie auch im Kontext zu anderen Bildern. Hierbei helfen Auswahlkategorien und Aufbaukategorien. Erstere teilen sich in denotativ und konnotativ. Je nach Beziehung zwischen Signifikat und Signifikant ergibt sich eine Unterteilung von Icon, in welchem Bedeutetes und Bedeutendes identisch sind, wie etwa ein Portrait. Im Symbol sind beide gleichgestellt, aber nicht identisch. Bei der Metonymie, fallende Kalenderblätter als Zeichen für verstreichende Zeit, ist der Signifikant dem Signifikat auf gewisse Art ähnlich. In der Trophe, eine Verbildlichung oder Übertragung wie die Figur des Bacchus für Wein, findet sich keine Gleichheit.⁹¹

Die syntagmatische Seite betrifft die Bilder die man direkt sehen kann. Für die Orientierung im Film unterscheiden sich Raum, also das Bild, und Zeit. Die zeitliche Orientierung entsteht durch die Reihung der Bilder. Diese einzelnen Einstellungen setzten sich zu Szenen zusammen und bilden schlussendlich eine Filmsequenz.

Um mit der Geschichte eins zu werden, in ihr zu versinken, ist jedoch noch ein weiterer Faktor wichtig: die Narration, also die diegetische Ebene. Hierzu haben sich verschiedene

⁹⁰Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977), S. 189.

⁹¹Vgl. Ebda., S. 189.

Arten entwickelt, um Abwechslung und Spannung in die Erzählung zu bringen. Bekannt sind diese bereits aus Romanen und erleichtern dem Zuschauer das Verständnis sollte die Montage undurchsichtig sein: Lineare Erzählungen oder Ellipsen, führen zu unterschiedlichen Herangehensweisen an die Narration. Wichtig ist, dass der Zuschauer aufgefordert wird aktiv mitzudenken. Erzählungen, welche Form sie auch immer haben mögen, setzen sich laut David Bordwell aus drei Prinzipien zusammen: Erstens die *Fabula*, welche einer Geschichte, der sogenannten Story entspricht, die der Zuschauer durch das Sehen des Filmes erzählt bekommt. Der zweite Begriff *Syuzhet* meint den Plot und die Art und Weise wie einzelne Elemente aneinander gereiht und präsentiert sind. *Style* hingegen betrifft die verwendeten Techniken.⁹² Bordwells Definition zum narrativen Film lautet daher folgendermaßen: „*In the fiction film, narration is the process whereby the film's syuzhet and style interact in the course of cueing and channeling the spectator's construction of the fabula.*“⁹³ Auch er spricht von einem aktiven Zuschauer, der die Erzählung für sich selbst mit konstruiert. Diese geschieht durch die Art und Weise wie *Fabula* und *Syuzhet* in Beziehung gesetzt werden. Dazu benennt er drei Schemata, die auf dem Vorwissen des Zuschauers beruhen.

Bordwells Viewer's Activity⁹⁴

Er beschreibt drei Schema-Typen: Den *Prototype*, sozusagen ein vorab Exemplar das später dem Wiedererkennen dient. Er erklärt diesen Typ anhand eines Vogelbildes: Die Abbildung eines Vogels ist bekannt, sodass man diesen auch in der Wirklichkeit wiedererkennen kann, indem das Reale mit dem Abgebildeten verknüpft wird. Das zweite Schema arbeitet nach einem Einfüllsystem, das *Templata Schema*. Hier wird das bereits erkannte Material Stück für Stück zusammengesetzt beziehungsweise eingefügt: Oft schließt man hierbei von bekannten filmischen *Syuzhet*strukturen auf etwas, das in der *Fabula* geschehen wird. Dies kann für einzelne Szenen gelten, wie etwa einzelne Schreckmomente, auf die der Zuschauer eigentlich gefasst ist: In einer Verfolgungsszene irrt eine Frau durch den dunklen Wald, die Kamera zeigt den Point of View der Protagonistin, danach die durch den Wald irrende, verängstigte Frau. Automatisch ahnt der Zuschauer was geschehen wird, da er diese Blickwechsel bereits aus anderen Filmen kennt. Trotzdem erschrickt er im Moment des Geschehens, da der Zeitpunkt des Übergriffes

⁹²Vgl. Bordwell; David, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1985, S. 50.

⁹³Ebda., S. 53.

⁹⁴Vgl. Ebda., S. 29-30.

variabel gestaltet werden kann. Dieses Schema funktioniert nach einem Lückenprinzip, das es auszufüllen gilt. Es bezieht sich vor allem auch auf den narrativen Aufbau eines Filmes, worauf diese Arbeit später zurückkommen wird. Die *Procedural Patterns* bilden den dritten Typ. Dieser dient der Vorgehensweise für das Erkennen, betrifft also Prozesse des angelernten Verhaltens, z.B. Fahrrad fahren. Diese kognitive Prozesse des Zuschauers während eines Filmes basieren auf folgenden drei Schritten: Wie von selbst wird er versuchen das Gesehene in Annahmen und Schemata einzuordnen. Misslingt diese Einteilung geht er zum Nächstbekannten über, bis das am besten Passende gefunden ist. Dieses angeeignete Netz aus Schemata der *Procedural Patterns*, welches unsere Kognition formt, kann durch Lernvorgänge und immer neuen Herausforderungen erweitert werden. Solche Modelle zu erstellen, ruft auch Erwartungen an das Geschehende hervor und bestärken unsere eigenen Folgerungen aus dem vorhandenen Material.

Wie umfangreich die Schemata der Zuschauer sind, hängt folglich von den individuellen Erwartungen, Annahmen und persönlichen Erfahrungen ab. Aber auch Vorkenntnisse durch Trailer, spezifische Merkmale von Regisseuren, Werbung oder vorangegangene Filmteile etc. prägen die Erwartungshaltung an einen Film.⁹⁵ Der Rezipient formt aus den gegebenen Informationen Zusammenhänge und Fragen nach dem Wo?, Wie? oder Warum? werden in den Raum gestellt. Manche dieser Wissenslücken können durch darauffolgende Bilder beantwortet werden, andere müssen offen bleiben um Interesse am Fortschreiten der Handlung zu wecken. Solche Leerstellen erhalten die Spannung aufrecht und machen einen Film zum Erlebnis. Wenn es einer der größten Reize ist, Film während des Schauens mit zu konstruieren, dann fragt man sich wie es sein kann, dass ganze Filmreihen wie *Harry Potter (2001-2011)* derart erfolgreich in den Kinos laufen, obwohl die komplette Geschichte der Mehrzahl der Zuschauer schon durch die Bücher bekannt ist? Der Grund findet sich wohl in der Schaulust und Performance. Die Figuren des Buches werden lebendig, entsprechen real existierenden Menschen, zu denen der Rezipient mittels Buch über die Jahre hinweg eine emotionale Bindung aufbauen konnte. Auch James Monaco spricht über die Performance. Er meint hierzu, dass die wahre Anziehungskraft eines Filmes weniger in der inhaltlichen Dramatik liegt, als darin, wie er gefilmt und präsentiert wird.⁹⁶

⁹⁵Vgl. Bordwell; David, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1985, S. 33.

⁹⁶Vgl. Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei

So ist es auch bei vielen Remakes. Hierbei ist der Zuschauer ständig mit Vergleichen und Angleichen an veränderte Inhalte und Gestaltungen beschäftigt. J.J. Abrams findet in seinem Film *Star Trek - Into Darkness*⁹⁷ eine einfache, jedoch effiziente Lösung für dieses Problem, indem er im ersten Teil einen alternativen Geschichtsverlauf schuf. Die Erzählung startet vor den früher gedrehten Filmen, die Personen bleiben jedoch die gleichen. Ihre Beziehungen und Schicksale variieren jedoch, da eine Zeitreise und die folgenden Eingriffe in das Geschehen den Lauf der Dinge verändern. Im Prinzip entsteht eine neue Geschichte mit bekannten Figuren und die Schauspieler wurden so ausgewählt, dass sie Ähnlichkeit mit der Originalbesetzung aufweisen. Fans der alten Filme sind beim Betrachten der Neuverfilmungen aufgefordert, aufgrund ihres Vorwissens Schemata des alten Filmes auf das Remake zu übertragen, der nun als Basis gilt. Sie müssen Überlegungen und Vermutungen anstellen, diese wieder verwerfen, da die Handlung anders als gedacht verläuft und auch immer wieder neue Lösungen finden. Diese Rezipienten befinden sich in einem ständigen Prozess des Vergleichens. Leerstellen, etwa in Form von Auslassungen, bewirken in der Erzählung durch ihre Wissenslücken Unwissenheiten. Der Zuschauer versucht diese nach Bordwells Templata Schema zu vervollständigen. Wissensvorsprünge oder das Nichtwissen des Zuschauers erhält die Spannung durch die daraus entstehende Hypothesenbildung, über die Dauer des Filmes aufrecht.

Um das eben Erfahrene leichter verständlich zu gestalten, soll der Film *Star Trek* als Beispiel dienen. Dieser arbeitet mit einer Wiederholung der Geschichte, welche vor allem in 2 Szenen des Filmes deutlich wird: Prinzipiell zeigt der Film die Entstehungsgeschichte der Crew und den ersten Einsatz des Raumschiffes U.S.S. Enterprise als Forschungsschiff. Zu Beginn des Filmes jedoch sieht man das Forschungsschiff U.S.S. Kelvin, als es während einer ihrer Exkursionen auf ein feindliches romulanisches Schiff trifft. Dieses wurde durch ein Wurmloch 25 Jahre in die Vergangenheit, in die filmische Jetztzeit katapultiert. Das unvorbereitete Forschungsschiff wird von den technisch fortschrittlicheren Romulanern attackiert und kampfunfähig gemacht. Der romulanische Kapitän Nero erbittet mit absoluter Bestimmtheit die Anwesenheit des Kapitäns der U.S.S. Kelvin auf seinem Schiff. Pflichtbewusst folgt dieser der Aufforderung und ernennt seinen ersten Offizier George Kirk zum stellvertretenden Kommandeur. Es kommt wie es kommen muss und die Verhandlungsversuche scheitern. Nach der Ermordung des

Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London / New York, 1977), S. 178f.

⁹⁷*Star Trek*, Regie: J.J. Abrams, D, USA: Paramount 2009.

Kapitäns durch Nero auf dem romulanischen Schiff versucht George Kirk die Besatzung des Schiffes vor dessen Zerstörung zu evakuieren, unter ihnen seine in den Wehen liegende Frau. Die Fehlfunktion des Autopiloten erlaubt dem Kapitän nicht das Raumschiff zu verlassen. Um die Besatzung zu retten, muss er an Bord bleiben und das Schiff eigenhändig auf Kollisionskurs mit dem romulanischen Schiff lenken. In den letzten Sekunden vor dem Aufprall verstummt der Lärm und die Stille wird von den ersten Schreien seines eben geborenen Sohnes Jim durchbrochen. Der Zuschauer erlebt mit, wie die U.S.S. Kelvin mit dem feindlichen Schiff kollidiert und zerstört wird. An dieser Stelle überspringt die Erzählung einige Jahre und der Zuschauer erfährt Wichtiges über die Kindheit der Protagonisten Jim und Spock. Schlussendlich ist wichtig, dass Jim Kirk den Dienst auf dem neu erbauten Forschungsschiff U.S.S. Enterprise als Kadett antritt. Wie vom Schicksal vorherbestimmt, trifft das Schiff auf seiner Reise auf eben das jener Romulaner, das schon 25 Jahre zuvor die U.S.S. Kelvin zerstörte. Die Romulaner wenden wieder die selbe Vorgehensweise an: Das Schiff wird attackiert und kampfunfähig gemacht, wieder fordert man den Kapitän auf sein Schiff zu verlassen und auf das der Romulaner zu kommen. Für den Zuschauer wird es hier interessant, denn die Szenerie ist ihm bereits bekannt. Allerdings gibt es Unterschiede zum vorherigen Verlauf: Jim Kirk erkennt das Angriffsmuster rechtzeitig und warnt Kapitän Pike vor, welcher den Fall der U.S.S. Kelvin an der Akademie studiert hat, sodass sie Schutzmaßnahmen ergreifen können. Der Zuschauer weiß, was geschehen kann und spielt die verschiedenen Möglichkeiten im Kopf durch. Mittels der neuen Variablen kann er den Ausgang der Geschichte jedoch nicht mit Sicherheit bestimmen. Immer neue Informationen strömen auf ihn ein, die mit dem bereits Bekannten verglichen werden: Die Enterprise trifft anders als die U.S.S. Kelvin mit hochgefahrenen Schutzschilden auf den Feind. Dennoch endet die Szene in derselben misslichen Lage der Auslieferung wie vor 25 Jahren. Solche kleinen Veränderungen reichen aus, um dem Zuseher die Hoffnung auf einen anderen Ausgang zu gewähren. Schlussendlich bleibt ihm aber nichts anderes übrig, als auf die Lösung zu warten, die der Film ihm präsentiert.

Diese Aufrechterhaltung der Spannung sowie die Ansprache unserer emotionalen Seite, sorgt für das Interesse des Zuschauers am Gesehenen. Hierzu werden fünf Ansatzpunkte genauer betrachtet, die Christian Mikunda in seinem Werk zu *Strategien der emotionalen*

*Filmgestaltung*⁹⁸ beschreibt. Zu Beginn führt er die Begriffe *Aufmerksamkeitslenkung*, *Auswirkung* und *Handlungsführung*⁹⁹ an, die den narrativen Syntax der Filme bilden. Durch den Gebrauch von Codes entwickelten sich Regeln, wie diese anzuwenden sind. Er begreift sie als offenes System, das ständigen Veränderungen unterliegt, betont aber auch, dass die Filmhandlung alle Strukturen zusammenhält. Die *physische Aktivierung*¹⁰⁰, so sagt er, kann von kinematografischen Codes aus geschehen. Einstellungen wie low angle oder high angle haben an sich keine narrative Funktion, sondern dienen der physischen Teilnahme des Rezipienten. Es bedarf also einer Unterscheidung zwischen emotionaler und optischer Spannung.¹⁰¹ Man nutzt die Möglichkeiten des Filmes, um die potenzielle visuelle Spannung der Bilder zu verstärken: Kameraeinstellungen, Lichtführungen, Schärfe und Unschärfe, Schatten, Dekorationen. Ein Beispiel wäre der verzerrte Wolkenkratzer durch eine Untersicht, aber auch optische Bewegungsreize wirken anregend und treten mit Musik und Geräusch in Reizwechsel.¹⁰² Die *Induzierte Bewegung* sorgt für ein ungewohntes Bewegungsempfinden beim Zuschauer,¹⁰³ ebenso der *Rausch der Geschwindigkeit*, durch eine fliegende Kamera, oder verfolgende Kamera.¹⁰⁴ Zuletzt kommt er noch auf die *Rhythmisierung* zu sprechen. Hier unterteilt Mikunda in Innere, wie Atmung und Kreislauf, und Äußere. Er spricht von motorischen Impulsen „... *die einander verstärkend überlagern und daher mit erhöhter Energie den Rhythmus der viszerale Körperfunktionen mit sich fortreißen. Da diese Körperfunktionen mit den Aktivierungszentren im Gehirn in Verbindung stehen, ergeben sich daraus Ströme emotionaler Aktivierungen.*“¹⁰⁵ D.h. die emotionale Filmsprache entsteht parallel zur erzählenden und nutzt die visuelle Spannung.

Aus dem filmischen Verstehen ergibt sich also eine formale Ebene, die das Erlernen der Rezeption, das Lesen und Verstehen eines Bildes, die Montage, ebenso wie verschiedene Erzählarten meint. Gleichzeitig findet sich aber auch die inhaltliche Ebene in Form der Denotation, Konnotation und Perspektivierungen.

⁹⁸Mikunda, Christian, *Kino Spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, Wien: Universitätsverlag 2002.

⁹⁹Ebda., S. 18.

¹⁰⁰Mikunda, Christian, *Kino Spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, Wien: Universitätsverlag 2002, S. 19.

¹⁰¹Vgl. Ebda., S. 19.

¹⁰²Vgl. Ebda., S. 21.

¹⁰³Vgl. Ebda., S. 201.

¹⁰⁴Vgl. Ebda., S. 214f.

¹⁰⁵Ebda., S. 267.

Während formale Ebenen gezielt zur emotionalen Lenkung des Zuschauers eingesetzt werden können, etwa durch Kontrapunktierungen (dazu mehr im folgenden Unterkapitel), lässt sich die inhaltliche wesentlich schwieriger steuern. Zu sehr fließt die eigene Persönlichkeit des Rezipienten mit ein. Es zeigt sich, dass Emotion ein verbindendes Element der formalen und inhaltlichen Ebene ist, wenn es um die eigenkonstruierte Geschichte des Zuschauers in seinem Kopf geht. Um uns diese Verbindung näher anzusehen, widmet sich der nächste Abschnitt der Wahrnehmung von Filmen und deren emotionalen Verknüpfungen.

3.1.2. Film wahrnehmen

Ein Bild zu verstehen und lesen zu können ist die eine Seite des Rezeptionsvorganges. Auf der anderen, und hiermit ist die individuelle Seite gemeint, empfindet und nimmt man den Film unterschiedlich wahr. Auch wenn sich im Kinosaal kurzzeitig ein Kollektiv bildet, so fühlt, interpretiert und empfindet jeder für sich den Film auf andere Weise. Natürlich kann das Beisein der Mitanwesenden zugleich zum eigenen Filmerleben beitragen, positiv durch den Austausch von Ideen während des Filmes, aber auch negativ durch störende Geräusche im Kinosaal. Doch auch die Filme selbst sprechen das Publikum als Kollektiv an, sodass sich dieses leichter auf den Film einlassen kann. In *Anonymous* (2011)¹⁰⁶ beginnt ein Schauspieler auf der Theaterbühne vor Publikum seinen Prolog zu Shakespeare, er spannt seinen Regenschirm auf und Donner und Blitz erfüllen die Bühne. Die Kamera zeigt die Bühnenmaschinerie dahinter. Im Hintergrund der Theaterszene queren anschließend Schauspieler die Bühne, die im Stil des 16. Jahrhunderts gekleidet sind. Als die Vorstellung beginnt, folgt die Kamera einem von ihnen in einen schmalen, dunklen Seitengang neben der Bühne. Der Zuschauer kann nur dunkle Schemen ausmachen, denen die Kamera folgt. Ein erneuter Blitz erhellt die Szene und man befindet sich in einer dunklen Gasse Londons im elisabethanischen Zeitalter. Der Filmrezipient wird zum Theaterpublikum auf diegetischer Ebene. Es entstehen Neugierde und Spannung aus der Ungewissheit, was nun kommen mag. Umso mehr überrascht es, dass sich eine weitere Welt auftut, ein Spiel im Spiel, wenn man so mag. Dieses transmediale Potential des Filmes besitzt die Fähigkeit vielerlei Formen in sich zu integrieren und so den Rezipienten zu überraschen. Dieser Orts- und Zeitwechsel ahmt ein immersives Erlebnis als kontinuierlichen Spielfilm, ohne Unterbruch, nach und endet erst mit dem Zuziehen des

¹⁰⁶ *Anonymous*, Regie: Roland Emmerich, UK, D, USA: Sony Pictures 2011.

Vorhanges. Doch zurück zum ursprünglichen Thema: Der Wahrnehmungsstandpunkt verändert sich. Die extrafilmische Rezeptionsperspektive bleibt bestehen, denn die Kamera gibt nach wie vor den Blick auf die nun filmische Szene vor.¹⁰⁷ Den Gegensatz zu dieser objektiven Kamera bildet die subjektive. Hier ist der Zuschauer nicht der unsichtbare Beobachter des Geschehens, sondern erlebt die Ereignisse aus der Blickperspektive einer Filmfigur mit, die sogenannte Fallperspektive.¹⁰⁸ In diesem Beispiel aus *Anonymous* findet sich diese subjektive Perspektive in zwei Arten vor: als Theaterpublikum sowie in der filmischen Erzählung in Form von Point of Views. In beiden Fällen begleitet der Zuschauer die Figuren durch die Geschichte, je nachdem ob er über mehr oder weniger Informationen als der Protagonist verfügt, wird er stärker oder schwächer emotional reagieren, die Handlung wird dadurch intensiviert oder abgeschwächt.¹⁰⁹ Durch eine verstärkte Fallperspektive kommt es zu einer veränderten Wahrnehmungsperspektive und die Wahrnehmungsperspektive kann zu einem Gestaltungsmittel der Fallperspektive werden.¹¹⁰

Spannung

Damit solch ein Eintauchen in den Film überhaupt möglich wird, muss die Bereitschaft des Zuschauers vorhanden sein. Sollte er sich dieser Welt versperren, würden alle Tricks der Filmemacher keine Wirkung zeigen. Noch bevor der Hauptfilm beginnt, steigert sich die Erwartung der Zuschauer durch die Verdunkelung des Saals. Genrespezifisch ausgewählte Trailer stimmen das Publikum auf den kommenden Film ein und enden in einem kurzen Moment der Stille und Dunkelheit. Spätestens in diesem Moment verstummt das Publikum meistens und wartet gespannt auf die ersten Töne und Bilder.

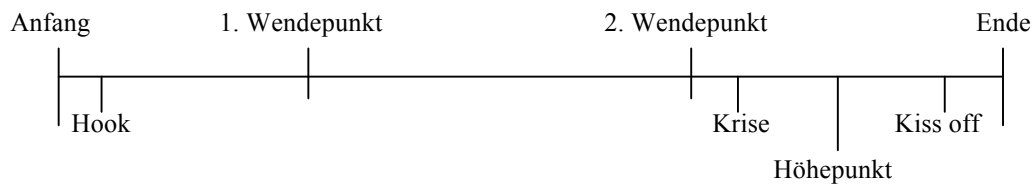
Um den Zuschauer aus dem Kinoraum in eine andere Realität entführen zu können, haben sich Erzählarten auf diegetischer Ebene, Perspektiven, Musik und Geräusche herausgebildet. Um die Aufmerksamkeit zu erhalten, und somit die Spannung, muss diese zwischen dem Protagonisten und dem Antagonisten, bzw. der antagonistischen Kraft, aufrechterhalten werden. Für den Plot hat sich daher folgende Gliederung der Hollywood Blockbuster durchgesetzt:

¹⁰⁷Vgl. Cordes, Stefan / Westerbarkey, Joachim (Hg.), „Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm“, In: Beiträge zur Kommunikationstheorie Band 14, Münster: Lit Verlag 1997, S. 14.

¹⁰⁸Vgl. Cordes, Stefan / Westerbarkey, Joachim (Hg.), „Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm“, In: Beiträge zur Kommunikationstheorie Band 14, Münster: Lit Verlag 1997, S. 14.

¹⁰⁹Vgl. Ebda., S. 16.

¹¹⁰Vgl. Ebda., S. 16.



Grundsätzlich gliedert sich der Film in drei Akte, wobei der zweite zwei Viertel der Gesamtzeit ausmacht, der erste und dritte Akt nehmen je ein Viertel ein. Der Hook zu Beginn des Filmes soll, wie der Name schon sagt, den Zuschauer an den Film binden, ihn am Haken haben, zusätzliche Backstorys können die Story vorbereiten. Die Übergänge der Akte geschehen durch so genannte Wendepunkte. Sie markieren Punkte, an denen die Geschichte eine unerwartete Wendung nimmt, die den weiteren Verlauf grundlegend ändert und den Protagonisten zwingt, sich weiter zu entwickeln oder zu handeln. Nach dem zweiten Wendepunkt tritt der Film in die Finalphase ein. Die Krise findet unmittelbar vor dem Höhepunkt statt und verstärkt durch den emotionalen Unterschied die Spannungsentladung im Höhepunkt. Der Kiss off dient dazu, das Publikum zumeist mit einem beruhigenden Gefühl aus dem Film zu entlassen. Oft endet er mit einer Totalen oder Panoramaeinstellungen die Film ausklingen lässt. Als Alternative hierzu dient der sogenannte Cliffhanger, welcher die Spannung nach dem Höhepunkt verringert sondern unterstützt.¹¹¹

Um Spannung aufrecht zu erhalten, braucht der Film folglich die ungeteilte Aufmerksamkeit des Publikums. Der Konflikt der Figuren steigert sich kontinuierlich über die Dauer des Filmes hinweg, weshalb die Gefühle des Zuschauers in Bewegung bleiben. Bordwells Templata Schema lassen sich hier anknüpfen. Es ist klar, dass dem durchschnittlichen Kinogänger dieser gegliederte Aufbau nicht bekannt ist. Trotzdem kann man in den Hollywoodblockbustern, die nicht unter das Genre des heutigen Dramas fallen, davon ausgehen, ein Happy End zu erleben. Folglich versucht man während des Schauens Lösungen zu finden, die darauf abzielen. Dies berücksichtigend zweifelt man an der aussichtslosen Situation der Krise und verwirft Überlegungen nach den Wendepunkten, die die Geschichte wieder in eine neue Richtung lenken.

Anhand des Beispiels der U.S.S. Enterprise zeigte sich, wie kleine Veränderungen in der Handlung den Wunsch des Zuschauers nach einem glücklichen Ausgang der Geschichte fördern können. Die Hoffnung, dass sich selbst in den ausweglosesten Situationen alles

¹¹¹Vgl. Hant, Peter. *Das Drehbuch: Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck: Felicitas Hübner, 1992.

zum Guten wendet, ist eine der elementarsten Empfindungen. In diesem Fall sind die Schutzschilde Anlass für die Hoffnung, die dann wieder genommen wird. Es ist ein Spiel mit den Emotionen des Zuschauers, aus dem sich u.a. die Spannung des Filmes ergibt. Man entwickelt Sympathien für die Figuren und fühlt sich in diese ein. Zudem hat das Publikum vielerlei Eindrücke des Angriffes der Romulaner vor Augen und ist gespannt, was dieses Mal geschehen wird. Auch der Wechsel von schnellen und langsamen Schnitten hinterlässt ein Gefühl der inneren Unruhe und Aufgewühltheit in unserem Inneren.

Spannung dient aber nicht nur der Unterhaltung, sondern auch der Aufmerksamkeitsfähigkeit des Zuschauers. Auf narrativer Ebene sind es drei wesentliche Begriffe, welche die Aufmerksamkeit des Zuschauers aufrechterhalten: *Spannung* (suspense), *Überraschung* (surprise) und die *Rätselhaftigkeit* (mystery).¹¹² Im Zusammenspiel von *Initiating Events (IE)* und *Outcome Events (OE)* erzeugen sich neben emotionaler, auch körperliche Spannungen im Rezipienten.¹¹³ Die einführenden Geschehnisse (IE) lassen in uns schon im Vorhinein Fragen um den weiteren Verlauf der Geschichte oder den Protagonisten entstehen. Das folgende Event (OE) stellt hingegen ein Ereignis dar, das von großer Wichtigkeit für das Schicksal des Protagonisten ist.¹¹⁴ Das Hinführen auf ein Ereignis und die darauf folgende Konsequenz bildet kleine Spannungsbögen innerhalb des übergeordneten Bogens des Plots, der sich über den ganzen Film erstreckt. Dies hat man schon im Beispiel von *Star Trek* gesehen: Das Schicksal der U.S.S Kelvin und von George Kirk prägen den folgenden Film. Bei *mystery* erfährt der Zuschauer nur wenig über die IE, wodurch sich der Inhalt der Geschichte erst im weiteren Verlauf eröffnet. Bei *surprise* werden einführende Geschehnisse hingegen gänzlich ausgelassen oder es gibt nur sehr wenige Hinweise darauf, wodurch man sich gleichzeitig mit den einführenden und folgenden Geschehnissen auseinander setzen muss. Wie sich schon bei Bordwells Schemata zeigte, werden Erwartungen erzeugt und durch Spannung vorangetrieben. Zukunftsvisionen oder Rückblicke, die dem Zuschauer ein besseres Verständnis des Protagonisten ermöglichen, schüren die Schemata Bildungen, die voraus ahnenden Folgerungen werden nach der Präsentation des IE Bestandteil des OE.¹¹⁵ „The

¹¹²Vgl. Tan, Ed; Ditleweg, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, New Jersey: Mahwah 1996, S. 150.

¹¹³Vgl. Ebda., S. 150.

¹¹⁴Vgl. Ebda., S. 150.

¹¹⁵Vgl. Ebda., S. 156.

experience of suspense involves an emotional response, a state of fearful apprehension.“¹¹⁶

Diese emotionale Antwort geschieht zumeist unbewusst. Kann es also sein, dass aus Spannungssequenzen voraussagende Folgerungen entstehen? Emotionen und Strukturen erhöhen sich in solchen Szenen, wodurch sich wiederum die voraussagenden Folgerungen potenzieren. Solche kausalen Voraussagen entstehen als Antwort auf Spannungen.¹¹⁷ Unter anderem das Spiel mit der Gefahr erhält diesen Kreislauf aufrecht: Vorausblicke in die Zukunft, bedrohliche Musik, plötzliche Einfügungen, etc.¹¹⁸ Kontrapunktierungen, das absichtliche Gegenüberstellen von Ton und Bild, schnellen und langsamen Szenen, Getöse und Stille wirken besonders stark auf den Zuschauer ein. Vor allem in Verbindung mit Musik spielt die Kontrapunktierung eine wesentliche Rolle in der emotionalen Beeinflussung des Zuschauers.

Musik als Mittel des Spannungsaufbaus

Die emotionale Brücke hin zum Publikum zeigte sich schon mehrfach. Auch wenn sie in unseren bisherigen Beispielen, im Verhältnis zum Animations- und Realbild, noch keine zentrale Rolle übernimmt, so spielt sie es bei der Erzeugung von Immersion. Musik ist eine der wichtigsten Komponenten, wenn es um den schlussendlichen Eindruck zu einem Film geht. Sie beeinflusst Stimmungen, empfundene Rhythmen des Films und des Zusehers, Gefühle, Spannungen usw. Eines der effizientesten Beispiele in der Filmmusik ist die Kontrapunktierung, im folgenden Beispiel mittels Musik und Bild dargestellt.

Hierbei werden schnelle Bildfolgen mit ruhiger Musik unterlegt oder umgekehrt. Slow Motion Aufnahmen eines Gefechtes werden durch die lethargische Musik zusätzlich unterstrichen. *Mission: Impossible 2*¹¹⁹ aus dem Jahr 2000 zeigt eine solche Szene, als sich die Protagonistin als letzten Ausweg den tödlichen Chimera Virus injiziert. Der Ausgangspunkt stellt sich folgendermaßen dar: Der Antagonist Sean Ambrose möchte den Virus für sich finanziell gewinnbringend nutzen und zwingt die Protagonistin mit vorgehaltener Pistole ihm die letzte erhaltene Injektionsphiole zu übergeben. Der Geheimagent Ethan Hunt befindet sich ebenfalls im selben Raum, jedoch gut verschanzt. Um nicht getötet zu werden injiziert sich die Protagonistin Nyah den Virus selbst, sodass sie den Wert des Virus in sich trägt. Hunt stellt die Uhr auf ihre verbleibende Lebenszeit

¹¹⁶Ebda., S. 151.

¹¹⁷Vgl. Tan, Ed; Ditlew, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations, New Jersey: Mahwah 1996, S. 172.

¹¹⁸Vgl. Ebda., S. 176.

¹¹⁹*Mission Impossible 2*, Regie: John Woo, D, USA: Paramount 2000, min. 1:16:37 - 1:21:18.

von 20 Stunden ein, sollte sie kein Gegenmittel erhalten. Um sie vor Sean zu retten, löst er platzierte Sprengsätze aus. Feuer, Rauch und splitterndes Glas erfüllen den Raum. Slow Motion Aufnahmen dienen dem Zuschauer dazu, genau beobachten zu können wie Hunt den Moment der Überraschung des Antagonisten nutzt und die Frau aus der Schusslinie bringt.

Was geschieht auf musikalischer Ebene? Während Sean Nyah dazu zwingt, die Injektionspistole mit dem Virus vom Boden aufzuheben, hört der Zuschauer den Dialog zwischen Sean und dem Geheimagenten Hunt. Die ruhigen, langsamen Bewegungen werden durch die schnelle Musik im Hintergrund kontrapunktiert. Einzelne Töne wechseln im sechzehntel Takt, darüber legt sich eine weibliche Stimme, die in fremder Sprache dazu singt. Die folgenden Bewegungen werden langsam ausgeführt, sodass sich beim Zuschauer Spannung auf das Kommende aufbauen kann. Durch die sich erhöhende Spannung wirkt die Musik immersiv und spiegelt durch ihre einerseits ruhige Oberfläche mit den gleichzeitig darunter liegenden schnellen Notationen die Spannung der Szene wieder. Nach der Injektion nehmen Lautstärke der Musik und die Intensität der Singstimme zu. Nachdem Hunt Nyah von den Schüssen abgeschirmt hat, stellt die Protagonistin fest, dass Hunt sie nicht beide aus dieser Situation retten kann und richtet seine Waffe, die er in der Hand hält, auf ihre Brust. Hierbei wechselt die Musik zu einem langsamen, traurigen akustischen Gitarrenleitthema. Als Hunt den Arm streckt und entschlossen den Griff um die Waffe festigt, tritt das Gitarrenspiel vollends in den Vordergrund, ebenso die Einzelnoten im sechzehntel Takt. Sekunden vergehen, in denen der Ausgang der Situation für den Zuschauer nicht eindeutig auszumachen ist. Er betätigt den Abzug jedoch nicht, sondern verspricht ihr in der verbleibenden Zeit von 19 Stunden und 58 Minuten das Gegenmittel zu besorgen. Wieder zeigt eine Slow Motion Aufnahme wie er den Flur entlangläuft, um aus dem Gebäude zu entkommen und wie er die Gegner während des Laufens unschädlich macht. Um ihn herum fliegen Schüsse, Funken sprühen und Explosionen erhellen den dunkel gehaltenen Raum. Die Musik ist auch hier ein wesentlicher Bestandteil im Zusammenwirken mit der Bildkomposition. Während der Dialoge rückt sie in den Hintergrund, tritt dazwischen immer wieder in den Vordergrund und bewirkt eine Dramatisierung des Ganzen. Die Rhythmisierung der Bild- und Musikebene in einen gemeinsamen Kontext, ob sie im Rhythmus oder als Offbeat gesetzte Akzente sind, dienen der Spannungssteigerung, während unabgestimmte Setzungen Unruhe erzeugen würden.

In dieser Szene findet sich also Schnitt, Bewegung und Musik zur Rhythmusbestimmung. Details wie die exakte Angabe der verbleibenden Zeit oder das Spiel mit der Musik, die immer wieder in den Vorder- oder Hintergrund tritt erhöhen die Spannung des Zuschauers. Dieser Aufbau der inneren körperlichen Spannung führt dazu, dass der Rezipient den Rhythmus der Filmsituation - zumindest teilweise - annimmt. Es handelt sich um einen Kreislauf: Die Rhythmisierung des Zuschauers durch Spannungsaufbau beschleunigt den inneren Rhythmus, welcher wiederum stärkere Spannungen erzeugt.

Während der Zuschauer die Filme sieht, entsteht in ihm also eine Vielfalt an Gefühlen und obwohl einem bewusst ist, dass diese absichtlich provoziert oder erzeugt werden, empfindet er sie nicht als täuschend oder manipulierend, sondern als echte Emotion. Ed S. Tan, Medienpsychologe an der Universität von Amsterdam, greift dieses Thema auf, indem er Filme als Mittel der Gefühlserzeugung untersucht. So etwa stellt er Fragen nach der Beziehung zwischen meiner Angst vor dem Hai im Film und der Angst, die ich fühle, wenn ich tatsächlich einem realen Hai gegenüberstehe.¹²⁰

Er selbst fasst einleitend die Narration als einen Prozess auf, bei dem fiktionale Geschehnisse in einer geordneten und strukturierten Art und Weise organisiert sind und gleichzeitig einen besonderen Effekt auf den Rezipienten haben.¹²¹ Neben den Schemata Anwendungen, die besprochen wurden, bezieht er sich weiters auf Bordwell, indem er davon ausgeht, dass das Narrative immer nur aus seiner Perspektive erzählen kann. Auch im Bezug auf Spielfilme und deren Rückgriffe auf ältere Erzähltraditionen sowie dem Zuschauer in seiner aktiven Rolle während des Partizipationsprozesses. Da das Schauen eines Filmes eine aktive Zuschauerbeteiligung ist, bleiben bestimmte Bilder oder Szenen auch im Nachhinein in den Köpfen zurück. Wie aber wählt der Betrachter gerade solch bestimmte Ausschnitte aus? „*Let us simply say that a feeling subject [...] selects from the incoming information something that affects him, something that matters, something that immediately and spontaneous strikes him as significant.*“¹²² Es geht folglich um eine individuelle Selektion, die jedoch von der Erzählung in bestimmte Richtungen gelenkt werden kann. Hier gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten für die Narration mit dem Zuschauer umzugehen: Wie bereits erwähnt, kann der Zuschauer einen Wissensvorsprung oder eine Hintergrundinformationen besitzen. Dieses empfundene Mehr an Wissen, filtert

¹²⁰Vgl. Tan, Ed S., *Emotion and the Structure of narrative Film. Film as an Emotion Maschine*, New York/London: Routledge 2011 (Übers. ins engl. von Barbara Fasting), S. 3.

¹²¹Vgl. Ebda., S. 6.

¹²²Ebda., 15 f.

der Zuschauer u.a. aus zwischenmenschlichen Situationen der Figuren heraus. Richtig eingesetzt kann der Film den Betrachter so jedoch auch auf falsche Fährten locken, da dieser sich meist auf bereits bekannte Schemata konzentriert. Dies gilt auch für empfundene Gefühle, etwa wenn ein Sympathieträger plötzlich zu einem antagonistischen Part wird. Um welchen dieser Fälle es sich auch handelt, die Emotionen, die man empfindet, sind ein wesentlicher Grund, weshalb wir Filme rezipieren.¹²³ Es hat sich gezeigt, dass unsere Emotionen als verbindendes Element der formalen und inhaltlichen Ebene funktionieren, auch Tan bezieht sich darauf, dass Gefühle die Interaktion zwischen Individuum und Umwelt mittels der eigenen Interessen regeln: „*without concerns, there can be no emotion; [...]*“.¹²⁴ Es handelt sich dabei um unseren persönlichen Bezugspunkt zum Film. Man darf nicht vergessen, dass die dargestellte Welt des Filmes dem Zuschauer glauben machen will, ein Ausschnitt aus seiner Welt sein zu können. Ein wesentlicher Unterschied liegt jedoch darin, dass in der Diegese eine höhere Konzentration an emotionalen Reizen vorkommt,¹²⁵ als in unserer Welt. Dieser emotionale Zugang erleichtert es dem Publikum sich auf die Illusion des Filmes einzulassen. Der nächste Schritt besteht darin, dass der Zuschauer sich vorkommt, als ob er im Film selbst anwesend sei. Diesen Vorgang bezeichnet Tan als den *diegetic effect*.¹²⁶ Wichtig ist, dass bestimmte Regeln der Anordnung des Sehens eingehalten werden müssen.¹²⁷ Erstens: Die Fixierung des Betrachters gegenüber der Abbildung, zweitens die gleichzeitige Distanzierung von Betrachter und Bild, welche „*erst den ‚Schein‘ der Annäherung und imaginären Identifizierung vom Subjekt und seinen Sehraum ermöglicht*“.¹²⁸ Die Fixierung des Betrachters ermöglicht für ihn eine „*multiperspektivische, grenzenlos gewordene, ungeheure Darstellung einer (Schein)welt*“.¹²⁹

„Diese rein energetische Vorstellung von der dispositiven Struktur simulierter Realwahrnehmungen lassen es möglich erscheinen, daß sich die Distanz zwischen Betrachter und Projektion auflöst und beide gemeinsam ein neues Dispositiv bilden, das Realwahrnehmung und Simulation simultan nach derselben Anordnung des Sehens erleben lässt [...].“¹³⁰

¹²³Vgl. Tan, Ed S.; *Emotion and the Structure of narrative Film. Film as an Emotion Maschine*, New York/London: Routledge 2011 (Übers. ins engl. von Barbara Fasting), S. 16.

¹²⁴Nach Frijda, Ebda., S. 44.

¹²⁵Vgl. Ebda., S. 50.

¹²⁶Ebda., S. 52.

¹²⁷Vgl. Paech, Joachim / Blümlinger, Christa (Hg.), „Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert“, In: Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit., Wien: Sonderzahl Verlag 1990, S. 34.

¹²⁸Ebda., S. 38.

¹²⁹Ebda., S. 34.

¹³⁰Ebda., S. 35.

3.2. Immersion

Es zeigt sich: Obwohl der Zuschauer weiß, dass es sich um ein technisch hergestelltes Konstrukt handelt, ist die Illusionswirkung stärker und zieht ihn in die Geschichte.

Bordwell sagt hierzu:

„The classical narrative is above all covert, whereby the diegetic world remains as intact and solide as can be. The primary basis for the diegetic illusion is the fact that the camera is moving within the scene. The cinema adds motion to the perspective illusion, and motion is capable of reducing the distance between the viewer and the objects in the imaginary space.“¹³¹

Man ist also Zeuge der fiktionalen Welt, die einen umgibt. Der Zuschauer wird zum *ideal observer*, da er die fiktionalen Geschehnisse so erlebt, als geschehen sie um ihn herum.¹³²

In dieser Situation übernimmt der Film die Führung des Zuschauers. Tan betont, dass ihn dies nicht zu einem hilflosen Beobachter macht, sondern zu einem privilegierten Zeugen, der genau in jenem Moment das sieht, was er sehen soll, wenn und wann er es sehen soll. Denn nur was wichtig ist und inhaltlich wirklich zu wesentlichen Bedeutungen beiträgt - also auch zur Entstehung der Emotionen - muss auf der Leinwand gezeigt werden.¹³³

Dieses Versinken ist das, was man als *Immersion* bezeichnet.

Solche Situationen bringen den Zuschauer in eine Lage, in der er seinen Emotionsfluss nicht mehr bewusst stoppen oder steuern kann. Daher trägt der Film bzw. seine Produzenten hier eine gewisse Verantwortung für den Zuschauer. Im Mainstream Bereich achtet man darauf, dass die Gefühle nicht übersteigert werden, sie nicht überhand nehmen zu stark werden und ins Unangenehme umschlagen. Der Film selbst ist bis zu einem gewissen Grad in der Lage, die Emotionen des Zuschauers zu lenken, wie am dramaturgischen Aufbau Hants abzulesen ist. Die Spannung entwickelt sich schon im Vorfeld des eigentlichen Filmes durch die Vorfreude und Erwartungshaltung. Trailer werden im Kino nicht nur zu Werbezwecken gezeigt, sondern dienen auch der Einstimmung auf das Kommende. Dies zeigt sich u.a. darin, dass genrespezifische Filmvorschauen dargeboten werden. Während der Präsentation der beteiligten

¹³¹Nach Bordwell, vgl. Tan, Ed; Ditlew, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations, New Jersey: Mahwah 1996, S. 53.

¹³²Ebda., S. 53.

¹³³Vgl. Ebda., S. 55.

Produktionsfirmen findet jeweils eine Stimmungseinführung statt: In dem Film *Star Trek* hört man die verheißungsvolle Musik mit dem Leitthema der Enterprise, in *Harry Potter* die jeweiligen Leitthemen im passenden Grundgefühl zum Thema des Filmes. Zusätzlich hat man im letzteren Beispiel auch die Logos von Warner Brothers in der jeweiligen Stimmung des Filmes gestaltet. So rostet im siebten Teil das Logo und auch musikalisch hält sich das Leitmotiv Harry Potters an die verschiedenen Grundgefühle der Filme.

Ed. S. Tan versucht mit der folgenden Tabelle die Verhältnisse von Einfühlung oder Nicht-Einfühlung durch Plot und Syuzhet während eines Filmes zu verbildlichen. Dabei benennt er das, was hier bisher als Plot bezeichnet wurde, als Artefakt. Die Tabelle zeigt, dass im empathischen wie auch im nicht empathischen Bereich angemessene Emotionen (Emotions proper) sowie Unterhaltung und Wünsche (Enjoyments and desires) stattfinden. Für gewöhnlich sind die Fiction Emotions im Spielfilm dominanter als Artefakt Emotions, ermöglicht wird dies besonders durch den diegetischen Effekt.¹³⁴ Daher ist diese Ebene durch die Begriffe der Gefühle (Feelings) erweitert worden. In beiden Fällen hält er jedoch fest, dass Interesse entsteht. Einmal an der Geschichte und das andere Mal an dessen Zusammensetzung des Artefakts.¹³⁵

	EMPATHY	NO EMPATHY	
FICTION EMOTIONS	Feelings	Feelings	Interest
	Emotions proper	Emotions proper	
	Enjoyments and desires	Enjoyments and desires	
ARTEFACT EMOTIONS	Emotions proper	Emotions proper	Interest
	Enjoyments and desires	Enjoyments and desires	

¹³⁶

¹³⁴Vgl. Tan, Ed; Diteweg, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing”, In: Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations, New Jersey: Mahwah 1996, S. 82.

¹³⁵Vgl. Ebda., S. 82.

¹³⁶Ebda., S. 82.

Tan weist jedoch auch darauf hin, dass nicht alle Gefühle empathisch sein müssen und nennt als Beispiel den Ekel wie er etwa durch Folterszenen entstehen kann.¹³⁷ Auch Empfindungen wie Freude, Aufregung, oder Angst müssen nicht zwangsläufig empathisch sein. Sie sind es nämlich dann nicht, wenn es nicht primär um die Fiction Emotions geht, sondern um die Artefact Emotions. Von den sicheren Zuschauerplätzen aus kann man das Geschehen auf der Leinwand verfolgen und mitfiebern. Um dieses Erlebnis zu empfinden, gehen viele Menschen ins Kino, denn Film ist inhaltlich wie auch selbst ein Spektakel.¹³⁸ Trotzdem bleiben nicht empathische Emotionen auch Fiction Emotions, denn die fiktionale Welt bleibt der primäre Anreiz den Film zu sehen, nicht das Artefakt.¹³⁹

Interesse als stärkende Emotion

„[...] *the intense interest in the action on the screen is the result of or even part of an emotion*, [...]“. ¹⁴⁰ Die wenigsten Menschen würden sich ohne bestimmte Motivation einen Film ansehen, der sie nicht interessiert, daher ist im Normalfall davon auszugehen, dass ein Grundinteresse, welcher Art auch immer, ob an Schauspieler, Regisseur oder Inhalt, vorhanden ist. Dieses Interesse an den einzelnen Szenen ist ebenso notwendig um dabei mitzuentcheiden, welche Teile des Filmes uns besonders in Erinnerung bleiben und welchen wir mehr oder weniger Aufmerksamkeit schenken als anderen.¹⁴¹ Tan spricht hier von emotionalen Episoden, die über den Film verteilt auftreten.¹⁴² Die dramaturgische Einteilung Hants lässt sich mit diesen Episoden wohl soweit in Einklang bringen, dass die Wendepunkte nicht nur narrativ einen Umschwung bedeuten, sondern auch emotional.

„The fact that it is so difficult to escape the pull of a good feature film is due mainly to the self-enhancing nature of interest. This quality, in combination with the capacity of all emotions, once they have been evoked, to completely, take off makes it difficult to escape the interest, or rather the fascination, evoked by the film.“¹⁴³

Es verwundert folglich nicht, dass sich viele wissenschaftliche Texte diesem Phänomen widmen und stößt dabei schon bald auf den Begriff der *totalen Immersion*. Doch würde der

¹³⁷Vgl. Tan, Ed; Ditlew, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations, New Jersey: Mahwah 1996, S. 83.

¹³⁸Vgl. Ebda., S. 83.

¹³⁹Vgl. Ebda., S. 176.

¹⁴⁰Ebda., S. 85.

¹⁴¹Vgl. Ebda., S. 87f.

¹⁴²Vgl. Ebda., S. 117.

¹⁴³ Ebda., S. 118.

Zuschauer gänzlich ohne Unterbrüche in dem Gezeigten versinken, wäre er nicht mehr in der Lage das Gesehene zu reflektieren. Der *ästhetische Genuss* würde verloren gehen.¹⁴⁴ Nach Jörg Schweinitz und Rolf Nohr handelt es sich beim Schauen eines Filmes um das Erleben des Oszillierens zwischen „*hochgradiger Immersion und dem nicht ausgeschalteten Bewusstsein*.“¹⁴⁵ Es geht dabei um eine Form der Absorption, die auch in Filmen Hollywoods selbst zum Thema gemacht wird, wie etwa in *Matrix* (1999) oder *Total Recall* (1990).

Es sind v.a. zwei Kriterien, die erfüllt werden müssen, um ein Eintauchen in die Geschichte zu gewähren: Die Geschichte muss den Rezipienten ansprechen und schlüssig sein. Interessiert ein Film inhaltlich und formal nicht, verliert er die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Ist er unlogisch, sodass man dem Geschehen nicht folgen kann oder hinterfragen muss, geht auch hier die Möglichkeit zur Immersion verloren. Um das Einfühlen bzw. Eintauchen zu erleichtern, geben Filme Hilfestellungen wie Point of View, persönliche Erzählperspektiven, sympathische Figuren etc. Gleichzeitig entwickelt der Zuschauer eigene Empfindungen zum Zeitempfinden während des Filmes. Dehnungen und Raffungen rhythmisieren einzelne Sequenzen, doch jeder Zuschauer erfährt die Dauer des Filmes auf eine subjektive Art und Weise. Man kann also sagen, dass bestimmte filmische Mittel zu Effekten der Immersion werden können.

Zusammenfassend heißt das: Für realistisch hält der Rezipient Bilder nur dann, wenn man sie als glaubhaft und in ihrer Ästhetik vertraut empfindet. Überzeugender erscheinen ihm jene Dinge, die einen Wiedererkennungswert für ihn haben oder mit etwas Bekanntem verglichen werden können. Interessen oder Vorlieben an jeweiligen Genres oder einzelnen Filmsequenzen helfen dabei, dass man dem Film aufmerksam folgen kann. Gemeinsam mit der Spannung, Handlung und Faszination, die u.a. durch gezeigte Bilder entsteht, wird es dem Zuschauer erleichtert, sich in den Film einzufühlen und so durch seine eigenen Emotionen das Filmerlebnis zu intensivieren. Auch wenn dieser sich der Fiktion bewusst ist, so gibt es immersive Momente, vorausgesetzt der Zuschauer ist bereit sich darauf einzulassen, in denen er gänzlich in dem Gezeigten versinken kann. Die erzählte Geschichte wird in seinem Kopf zur erlebten Geschichte, die Immersion durch Emotionen zur Interaktion.

¹⁴⁴Koch, Gertrud / Voss, Christiane (Hg.), „...kraft der Illusion“, In: Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste, München: William Fink Verlag 2006, S. 7.

¹⁴⁵Schweinitz, Jörg / Nohr, Rolf F. (Hg.), „Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Welt. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg: Schüren 2006, S. 147.

Im Idealfall erreichen alle Einflüsse gemeinsam das Eintauchen des Zuschauers. Diese hier aufgezählten zusammenspielenden Faktoren zur Erreichung der Immersion wie Storyaufbau, Rhythmisierung, Emotionslenkungen etc. haben sich durch ihren Erfolg beim Publikum in der Filmbranche durchgesetzt.

Bei der großen Vielzahl an Einflüssen, die bei einem erfolgreichen Immersionserlebnis mitspielen, gibt es folglich auch viele Störfaktoren, welche eine Antwort auf die hier vorliegende Forschungsfrage bieten könnten. Allerdings fehlt in der bisherigen Beschreibung der Immersion noch der Miteinbezug der Animation. Es zeigte sich bisher, wie Animationen zum Realen im Verhältnis stehen und Verknüpfungen von Sehen, Wahrnehmung und Emotionen als Basis der Immersion dienen. Immersion verstärkt unseren Erlebnisraum im Kopf und fesselt uns an das Erzählte. Es unterstützt also das Versinken in der Geschichte und somit im Bild selbst. Liegt also der Schlüssel zur Antwort auf die gestellte Kernfrage doch im Bild selbst und weniger in den beeinflussenden Prozessen, die hier gerade angesprochen wurden?

Am Ende des ersten Kapitels ergab sich die Frage, ob manche Animationen vielleicht erkannt werden wollen, ob sie sich vor die Geschichte stellen wollen, um Attraktionen zu sein? Und immer wieder stößt man in dieser Arbeit auf Begriffe wie Schaulust, Faszination, Spannung, Attraktion, Sensation, physische Aktivierung oder Überraschung. Wenn man die heutigen erfolgreichen Mainstream-Filme betrachtet stellt man fest, dass viele dieser Begriffe auf den Großteil der Filme zutreffen. Inwiefern ist dies wichtig für dieses Diplomarbeitsthema? Am Anfang des zweiten Kapitels gab es einen kurzen geschichtlichen Exkurs zum Attraktionskino und in Verbindung mit dem bisher Geschriebenen stellt sich hier nun die Frage: Entwickelt sich das heutige Kino wieder zu einem Attraktionskino? Aufgrund dieser Beobachtungen wirft das dritte und abschließende Kapitel dieser Arbeit einen Blick auf das Kino der Attraktionen.

4. Attraktion

4.1. Das Kino der Attraktionen

Das offizielle Geburtsjahr des Filmes ist auf das Jahr 1895 datiert, als die Brüder Lumière ihren Kinematografen in Paris präsentieren. Diese ersten bewegten Bilder haben kurze Ausschnitte aus dem Alltagsleben zum Inhalt, so etwa *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (*Arbeiter verlassen die Fabrik, 1895*), *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (*Ankunft eines Zuges in La Ciotat, 1895*) oder *Repas de Bébé* (*Baby's Frühstück, 1896*). Im Gegensatz zu heutigen Filmen, bestehen die oben genannten aus einer einzigen Einstellung von der ungefähren Dauer einer Minute, ihre Titel beschreiben deren Inhalte. In den folgenden Jahren verlängerte sich die Spielzeit und der Filmschnitt entwickelt sich zu einer narrativen Form und die 1900er Jahre bringen sowohl inhaltlich wie auch formal wesentliche Veränderungen mit sich. Nachdem das erste Interesse abgeklungen war, musste sich der Film weiterentwickeln, um neben den bestehenden Medien weiterhin die Aufmerksamkeit der Bevölkerung halten zu können. Lag der Schwerpunkt bisher im Zeigen, so verlagerte er sich nun auf das Erzählen. Der Filmwissenschaftler Tom Gunning griff Sergej Eisensteins Begriff der Attraktion auf und erweiterte ihn im Kontext der ersten Filmjahre zu *Kino der Attraktionen*.¹⁴⁶ Diese Art der Filme hielt sich bis Mitte der 10er Jahre, in denen sie nach und nach durch narrativere Filme abgelöst wurden. Danach verschwanden die Attraktionen jedoch nicht, sondern ordneten sich der Narration unter, ebenso wie es die Erzählung davor mit der Attraktion tat.

Auch inhaltlich war das Kino der Attraktionen weniger auf komplexe Inhalte ausgelegt, vielmehr ging es darum die neuen Möglichkeiten des Mediums zu präsentieren. Die größte Faszination des Filmes lag aber in seiner Abbildung von Bewegungen eines realen Menschen. Bewegte Bilder kannten die Leute aus Zeichentrickfilmen, doch dieses Mal handelte es sich nicht um gezeichnete, sondern um reale Menschen. Als Attraktion fand man sie auch an solchen Orten, die davon lebten, möglichst breit gefächerte Unterhaltung zu bieten: Jahrmärkte, Music-Halls, Varietés, etc. Gerade auf den Jahrmärkten reihte sich der neue Apparat in die Attraktionsreihe neben Ungewöhnlichem oder Fremdartigem ein, zeigte er doch fremde Orte, Tiere und Menschen. Der Film war eine günstige Vergnügungsmöglichkeit, die sich auch das einfache, arbeitende Volk leisten konnte. Im

¹⁴⁶Gunning, Tom / Philipp, Claus (Hg.), „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, In: Meteor: Texte zum Laufbild 4, Wien: PSV 1996, S. 33.

Gegensatz zu anderen Institutionen, wie dem Theater, war das Zielpublikum hier ein Querschnitt durch alle Gesellschaftsschichten.

Einen Weg, den der Film fand um interessant zu bleiben, waren die spezifischen Tricks des Mediums. Mit dem mehrgliedrigen Film entwickelte man sich weg von den eher dokumentarisch gehaltenen Aufzeichnungen und erzählte u.a. fantastische Inhalte. Hierzu brauchte es geeignete Bedingungen während der Aufnahme und es entwickelten sich Studiobauten. George Méliès schrieb 1907 zum Bau seines eigens geschaffenen Filmateliers, das er als Fusion von Theaterbühne und Fotoatelier bezeichnete.¹⁴⁷ Die Bühne besaß eine Unterbühne mit eingebauten Hub-Podien und Versenkungen. Schnürböden dienten der Bewegung von Rundhorizonten oder Flügen von Engeln, Feen, etc. Die Decke des Gebäudes bestand teils aus Glas, teils aus Milchglas und konnte durch Jalousien abgedeckt werden, um stattdessen mit einer Beleuchtungstechnik des Theaters zu arbeiten. Durch verschiedene Bogen- und Quecksilberlampen schaffte er es, das Tageslicht zu imitieren.¹⁴⁸ Die Hintergrundbilder und Dekorationen wurden in Grautönen, Schwarz und Weiß gehalten, da farbige Bilder beim Abspielen insgesamt ein zu dunkles Ergebnis gezeigt hätten.¹⁴⁹ Méliès schuf viele Filmtricks aus dem frühen Film, wenn auch einige durch Zufall entstanden. So schrieb er:

„Wollen Sie wissen, wie mir die Idee kam, in der Kinematographie Tricks zu verwenden? Wirklich, das war ganz einfach! Eine Panne des Apparats, dessen ich mich anfangs bediente (ein ganz einfacher Apparat, in dem der Film oft zerriß oder hängenblieb [sic!] und nicht weiterlaufen wollte), hatte eine unerwartete Wirkung, als ich eines Tages ganz prosaisch die Place de l'Opéra photographierte. Es dauerte eine Minute, um den Film frei zu bekommen und die Kamera wieder in Gang zu setzen. Während dieser Minute hatten die Passanten, Omnibusse, Wagen sich natürlich weiterbewegt. Als ich mir den Film vorführte, sah ich an der Stelle, wo die Unterbrechung eingetreten war, plötzlich einen Omnibus der Linie Madeleine-Bastille sich in einen Leichenwagen verwandeln und Männer zu Frauen werden. Der Trick durch Ersetzen, Stopptrick genannt, war gefunden, [...]“¹⁵⁰

Es folgten Überblendung bei Kulissenwechsel, Verwandlungen durch Doppelbelichtungen auf bereits belichtetem Grund, Verdoppelung von Personen, sowie Elemente aus seinem

¹⁴⁷Vgl. Méliès, George / Diterich, Helmut H. (Hg.), „Die kinematographischen Bilder 1907“, In: Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 31.

¹⁴⁸Vgl. Ebda., S. 32-33.

¹⁴⁹Vgl. Ebda., S. 34-35.

¹⁵⁰Ebda., S. 36 -37.

früheren Arbeitsfeld, dem Illusionstheater.¹⁵¹ Trotz alledem erzielten die einfachsten Tricks die größte Wirkung. Die dargestellten Geschichten wurden immer phantastischer und erzählten von Feen, Teufeln, Kobolden und anderen Fabelwesen an fernen Orten oder im Haus nebenan. Im Gegensatz zu bekannten Stoffen, bedurften unbekannte einer Erklärung. Da narrative spezifische Formen, wie in Kapitel 3 erläutert, noch nicht etabliert waren, übernahm ein Erzähler diesen Part. Später übernahmen Zwischentitel, Untertitel und letztlich der Ton dessen Aufgabe. So kam es, dass sich in den ersten zehn Jahren des 20. Jahrhunderts das Kino des Zeigens zu einem Kino des Erzählens wandelte: theatrales, szenisch-gestisches Kino wurde zum narrativ, transparent-illusionistischem.¹⁵²

Auch wenn sich der Mythos von vor Schreck davonlaufenden Menschen beim Herannahen des Zuges in Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat hartnäckig hält, weiß man, dass dem nicht so war. Der ein oder andere Zuschauer mag gezuckt und viele gestaunt haben, doch das Publikum von damals wusste, dass es sich bei diesen ihm vorgespielten Bildern um Aufnahmen der Realität handelt.¹⁵³ Viele der frühen Filme zielen auf visuelle Schocks ab, die sich auf den Körper der Zuschauer übertragen sollen. Kurz: *“The concept of the attraction captures the potential energy of cinema’s address to the spectator.”*¹⁵⁴ Als Konsequenz kommt es zu einer Erhöhung der Spannung. Die Filme vor der Narrativisierung setzten weniger auf die psychologische Entwicklung der Figuren oder lange Erklärungen von Motivationen, vielmehr waren sie auf das Betrachten und Beobachten ausgelegt. Dies verlangte dem Zuschauer ein hohes Maß an Konzentration ab, was die Vorführungsdauer beschränkte.¹⁵⁵ Die Darstellung stand im Attraktionskino über der Bildung einer fiktionalen, diegetischen Welt, weshalb die Entwicklung einer ausgereiften Handlung eher im Hintergrund stand. Das Kino der Attraktionen war direkter, mit offenen Adressierungen an den Zuseher.¹⁵⁶

¹⁵¹Vgl. Méliès, George / Diterich, Helmut H. (Hg.), „Die kinematographischen Bilder 1907“, In: Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 39.

¹⁵²Vgl. Elsasser, Thomas, / Irmbert Schenk (Hg.), „Wie der Film zum Erzählkino wurde. Vom kollektiven Publikum zum individuellen Erzählkino“, In: Filmgeschichte und frühes Kino, Marburg: Schüren Verlag 2000, S. 74.

¹⁵³Vgl. Gunning, Tom / Williams, Linda (Hg.), „An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator“, In: Viewing Positions: Way of seeing Films, New Jersey: Rutgers University Press 1994, S. 116.

¹⁵⁴Gunning, Tom / Strauven, Wanda (Hg.), „Attractions: How They Came into the World“, In: The Cinema of Attractions Reloaded, Amsterdam: Amsterdam University Press 2006, S. 32.

¹⁵⁵Vgl. Gunning, Tom / Williams, Linda (Hg.), „An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator“, In: Viewing Positions: Way of seeing Films, New Jersey: Rutgers University Press 1994, S. 122-123.

¹⁵⁶Vgl. Ebda., S. 36.

Weshalb die filmischen Tricks damals den Besuchern des Kinos interessanter erschienen als die Handlung, lag auch an der Zeit selbst. Die industrielle Revolution ließ das Interesse der Menschen an der Technik entstehen. Die neu entwickelten Techniken und Tricks erhielten das Interesse des Publikums am Kino. Zuvor staunten man über Möglichkeiten der Großaufnahme und den Aufzeichnungen an sich. Der Erfolg von Filmen aus verschiedenen Ländern wie *How it feels to be run over* (1900) aus England, oder *The black imp* (1905) u.a. aus Frankreich, Amerika, Deutschland etc. zeigen den internationalen Erfolg des Kinematografen und dessen rascher Verbreitung in wenigen Jahren. Das Präsentieren von Tricks, das Ansprechen des Zuschauers, sowie die Schockelemente stehen im Gegensatz zu einer immersiven Wirkung. Die Interaktion zwischen Film und Publikum entstand vielmehr durch Selbstreflexion des Mediums. Doch auch Elemente des Zeigens können Einfluss auf die Stimmungen des Publikums haben. Der Ausdruck in den Gesichtern der Schauspieler bewegt den Zuschauer und beeinflusst so dessen Stimmung.¹⁵⁷ Gesichter so groß zu sehen war für das Publikum von damals eine neue Erfahrung, die nun extrem wirkende Mimik des damaligen schauspielerischen Stils wirkte dementsprechend stark auf die Zuschauer ein.

Direkte Adressierungen im frühen Film mussten mit der Narrativisierung dem Einfühlen in die Diegese weichen. In heutigen Filmen findet sich jedoch wieder die Tendenz zum Schock hin, wenn auch auf andere Weise.

4.2. Das Kino der Oberfläche¹⁵⁸

Dieser Teil der Arbeit steht eng in Verbindung zum Kapitel der Spezialeffekte. Performance Capture, Visual Effects und die Möglichkeit der Bildmanipulation leiten diesen Abschnitt, da sie alle ein wichtiger Teil der Postproduktion in heutigen Filmen sind. Durch die entwickelten Computerprogramme sind Filmproduzenten in der Lage, die Oberfläche der Bilder nach unserem Belieben umzugestalten. Zur Erinnerung: Es gibt zwei verschiedenen Arten der Bildbearbeitung. Erstens das real aufgenommene Material, das

¹⁵⁷Vgl. Paech, Joachim / Blümlinger, Christa (Hg.), „Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert“, In: Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit., Wien: Sonderzahl Verlag 1990, S. 40.

¹⁵⁸Vgl. Distelmeyer, Jan / Nohr, Rolf F. (Hg.), „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino“, In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg: Schüren 2006, S. 193.

nachträglich bearbeitet wird und zweitens Animationen durch CGI, das nachträglich in Filme eingefügt werden kann.

Was ist mit Oberfläche gemeint? Ein Beispiel zum besseren Verständnis: In *The Matrix Reloaded* (2003)¹⁵⁹ findet der finale Kampf zwischen dem Protagonisten Neo und seinem persönlichen Gegenspieler Agent Smith auf offener Straße statt. Smith, ursprünglich ein Programm, das geschaffen wurde, um die Matrix vor Anomalien zu schützen, dupliziert sich selbst, um seine Überlegenheit zu sichern. Da sowohl Protagonist als auch Antagonist die sie umgebende Welt beeinflussen können, sind dem Kampfbereich kaum Grenzen gesetzt. Auch die Geschwindigkeit der Bewegung verläuft teilweise in solch einem hohen Tempo, dass das menschliche Auge nicht mehr in der Lage ist den einzelnen Bewegungen zu folgen.¹⁶⁰ An dieser Stelle wird es besonders interessant, denn die Grafiker speisten mittels Performance Capture große Mengen an Bilddaten mit einzelnen Bewegungsmustern in den Computer ein und setzen sie nach ihren Vorstellungen digital zusammen. Sowohl Smith als auch Neo sind in dieser Sequenz kurzzeitig animiert. Besonders auffällig ist, dass die animierte Einstellung auch in einer Slow Motion Aufnahme gezeigt wird. Sie dauert nur wenige Sekunden, dennoch fällt sie gerade durch ihre Verlangsamung auf. Aufgrund der reduzierten Geschwindigkeit wird so mancher Schlagabtausch langsamer und somit genauer gezeigt, was nicht nur den Schauwert erhöht, sondern in diesem Fall auch für das Erkennen der Bilder wichtig ist. Denn bei welchem Zuschauer würde die Aufmerksamkeit nicht schwinden, könnte er dem Geschehen nicht folgen?

Weiter vorne fand sich schon kurz die Problematisierung der Spur als Verbindung zum Realen und ihre Verbindung zu generierten Bildern. Obwohl in diesem Beispiel Performance Capture zum Einsatz kommt, werden die Bewegungen schlussendlich in der Postproduktion dirigiert und die Verbindung zum Schauspieler ist nur noch eine oberflächliche. Licht, Oberflächenbeschaffenheit, ja sogar Erscheinungsbilder einer ganzen Stadt können per Bildmanipulation verändert werden. Auch Bewegungen digitalisierter Schauspieler müssen oft nicht echt sein. Es sind einzelne Blickpunkte, errechnet von einem Programm, das alle umgebenden Parameter miteinbezieht. Bewegung, wie man sie kennt, ist hier zu einer *inneren Beweglichkeit*¹⁶¹ geworden. Immer wieder findet sich in diesem

¹⁵⁹*The Matrix Reloaded*, Regie: Andy und Lana Wachowski, Australien, USA: Warner Home Video 2003.

¹⁶⁰*The Matrix Reloaded*, Regie: Andy und Lana Wachowski, Australien, USA: Warner Home Video 2003, min. 56:32.

¹⁶¹Hoberg, Almuth, *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/Main: Campus 1999, S. 22.

Zusammenhang auch der Begriff der *Entkörperlichung*¹⁶² wieder, so auch bei der Medienwissenschaftlerin Almuth Hoberg. Sie bezieht sich auf die möglichen Veränderungen der Körper durch Visual Effects, wie das Morphen, welches mittlerweile ein beliebtes und etabliertes Verfahren in den verschiedensten Genres geworden ist. Welchen Bildern kann man also noch trauen, oder geht es am Ende gar nicht um diese Frage? Jan Distelmeyer setzte sich mit dieser neuen Ästhetik auseinander und definiert sie als „*ein selbstbewusstes Umgehen mit der Oberflächlichkeit des Filmes und eine Art offensichtliches Kooperationsverhältnis zwischen Kino und seinem Publikum.*“¹⁶³ Der Zuschauer stellt das Bedürfnis nach Unterhaltung also in den Vordergrund und ist dafür bereit die eine oder andere Hinzufügung im Film von sich aus zu integrieren. Ein Problem liegt jedoch sicher darin, dass jedes Medium darum bemüht ist, das Interesse an sich zu bewahren. Welche Lösung liegt am nächsten, wenn eine kleine Explosion nicht mehr ausreicht? Man lässt eine größere zu. Dank dem kontinuierlichen Umsetzen dieses Prinzips in den vergangenen Jahren und der fortschrittlicheren Computertechnik, liegen derzeit ganze Stadtteile in Schutt und Asche: *Transformers 1-3 (2007-2011)*, *The Avengers (2012)*, *G.I. Joe 2 (2013)*, *Iron Man 3 (2013)*,... die Liste könnte beliebig lang fortgesetzt werden. Ihnen allen gemein ist die ungeheure Zerstörung von Gebäuden, Autos und Straßen. Aber schon jetzt beginnen sich viele Zuschauer an diesen immer wieder gleich ablaufenden Bildern satt zu sehen. Unsere unbeschränkten Möglichkeiten der Visualisierung werfen wiederum Fragen zur Glaubwürdigkeit dieser erworbenen Fähigkeit auf. Um die Illusion aufrecht zu erhalten, braucht es fließende Übergänge, wie auch Details.¹⁶⁴ „*Der Unterschied schwindet keineswegs. Er zieht sich in die jeweils nächste Verfeinerungsstufe zurück. Einen Moment lang übersehen wir ihn zwar, während der jeweils neueste Clou der Animationskunst uns blendet; aber er ist nach wie vor da, und er ist da um zu bleiben.*“¹⁶⁵ Das Schlüsselwort lautet hier Verfeinerungsstufe. Man erinnert sich an ältere Filme und ihre digitalen Einfügungen, die nur zu offensichtlich erkennbar waren. Mit der Zeit wurden diese Eingriffe technisch verfeinert, sodass der Zuschauer diese erst nach einer gewissen Zeit der Gewöhnung auffällig fand. Also verfeinerte man abermals. Im Gegensatz zu den neuen Darbietungen treten die kleineren Animationen so in

¹⁶²Hoberg, Almuth, *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/Main: Campus 1999, S. 22.

¹⁶³Distelmeyer, Jan / Nohr, Rolf F. (Hg.), „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino“, In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Marburg: Schüren 2006, S. 193.

¹⁶⁴Vgl. Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: *Zukunft Kino. The End of the Reel World*, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 83.

¹⁶⁵Ebda., S. 83.

den Hintergrund und wirken dort vielleicht effektiver, als sie es im auffallenderen Vordergrund gekonnt hätten.

Solch computergenerierte Bilder wie aus *The Matrix Reloaded* oder dem neu erschienenen Remake von *Total Recall* (2012) simulieren reale Abbildungen oder Bewegungsmuster. Sie basieren auf den menschlichen Sehgewohnheiten und werden dementsprechend nachgebildet. Somit versuchen sie dem Publikum den Eindruck zu vermitteln, ebenfalls Abbild der Realität zu sein. Tatsächlich bleiben sie jedoch ein Abbild nach dem Vorbild eines Abbildes. Die Simulation unserer Welt erzeugt einen hyperrealistischen Eindruck des Planeten.¹⁶⁶ Und wie sich schon Richters bei digitalen Realismus zeigte, erschaffen hybride Bewegungsbilder ihre eigene Ästhetik, die der Zuschauer durch bekannte Schemata automatisch mit der Welt, in welcher er lebt, vergleicht und anknüpft.

Steigerung und Verdichtung

Dieses Prinzip des sich ständig übertreffen Müssens und immer Neueres, Größeres zu präsentieren, hat ebenfalls zum Ziel, den Zuschauer zu involvieren, sodass eine *sinnliche Überwältigung* entsteht, die den Zuschauer auch physisch anspricht, so Hoberg.¹⁶⁷ Für sie ist die Steigerung des Realitätseindrucks das Mittel zur physischen Ansprache des Rezipienten. Hierzu verhelfen die Kombinationen von digitalen und realen Stuntszenen, denn sie steigern die Dynamik innerhalb einer Szene und beschleunigen so gleichzeitig die gezeigten Aktionen.¹⁶⁸ Auch der Schnitt kann einen wesentlichen Teil zur Beschleunigung beitragen. Um solch eine Überwältigung zu erleben, braucht der Zuschauer weniger Slow Motion Aufnahmen, die mehr dem Bestaunen dienen. Vielmehr muss ihn ein „*Rausch der Geschwindigkeit und unablässige Involviertheit*“¹⁶⁹ erfassen. In *Speed* (1994)¹⁷⁰ spielt dieses Thema eine zentrale Rolle. Der Film erzählt von mehreren Buspassagieren, die von einer alltäglichen Situation in eine Extremsituation geraten. Der Linienbus, in dem sie fahren, wurde mit einer Bombe versehen, die bei der Unterschreitung einer bestimmten Geschwindigkeit gezündet wird. Diese ständige drohende Gefahr verleiht dem Film eine Grundspannung, auf der weitere Höhepunkte aufgebaut werden können. Hinzu kommen Spannungen unter den Passagieren und eine Liebesgeschichte. Unschuldige Menschen sind

¹⁶⁶Vgl. Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: Zukunft Kino. The End of the Reel World, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 17.

¹⁶⁷Vgl. Ebda., S. 123.

¹⁶⁸Vgl. Ebda., S. 123-124.

¹⁶⁹Ebda., S. 131.

¹⁷⁰*Speed*, Regie: Jan de Bont, USA: Twentieth Century Fox 1994.

im Spiel über die der Zuschauer eine emotionale Bindung aufbauen kann. Diese Grundgeschwindigkeit in Kombination mit der drohenden Gefahr prägt das Gesamtbild des Filmes.

Wie sich das innere Tempo in nur wenigen Jahren verändern kann, sieht man an *Mission: Impossible I* (1996)¹⁷¹ und seiner Fortsetzung aus dem Jahr 2000. Heute betrachtet, erscheint der erste Teil stellenweise geradezu schleichend voranzugehen, die Kampfszenen wirken langsamer, der Rhythmus der Handlung dadurch gedehnter. Es ist, als hätte der Film mehr Zeit seine Geschichte zu erzählen. Wenn man beide Inhalte nacherzählen würde, fände man kaum Abstriche in der Dichte der beiden Plots. Vielmehr haben in der Fortsetzung die spektakulären Stunts an Länge, Anzahl und vor allem an Intensität zugenommen. Was hier auf narrativer Ebene schön zu erkennen ist, lässt sich auch auf die Bildebene übertragen: Steigerung und Verdichtung. Viele Filmbilder zeigen immer mehr Details, welche auf den breiten Leinwänden der Kinosäle in der abgespielten Geschwindigkeit schwerlich zu erfassen sind. Wenn sich riesige Maschinen aus einer anderen Welt durch Hochhäuser bewegen, wie in *The Avengers*, kann man aus der Ferne erkennen, dass diese detailreich ausgearbeitet sind, erhascht jedoch nur kurze Blicke von Nahaufnahmen, wenn es die jeweilige Einstellung dem Publikum gestattet. Hobergs These folgend steckt der Sinn solcher Szenen in der Überwältigung des Zuschauers.¹⁷² Auch die Schnitte werden immer dichter aneinander gerückt, die Erscheinungsdauer der einzelnen Einstellungen, vor allem in Kampfszenen, werden immer kürzer.

In vielen Beispielen sind nun schon die Wechsel von Slow Motion Aufnahmen zu schnell geschnittenen Bildreihen aufgefallen. Grund dafür ist die Wirkung, welche aus diesem starken Kontrast entsteht. Ähnlich wie bei unserem Musikbeispiel handelt es sich um eine Kontrapunktierung, die durch ihre extremen Gegensätze den Effekt verstärken, indem sie die eigne Ausdruckskraft unterstreichen.

Die Oberfläche der Filme kann auch die Stimmung während des Filmsehens beeinflussen. Die Farbgebung beeinflusst unsere Laune, bzw. unterstützt die jeweils erzielte Wirkung des Filmes. *Twilight* (2008) etwa wurde mit einem Filter belegt, der die ganze Bildfläche mit einer kalten, bläulichen Schicht überzieht. Passend zum Thema der Vampire, die in diesem Teil im Mittelpunkt stehen. In der Fortsetzung *New Moon* (2009) hingegen liegt das Augenmerk auf den Werwölfen und die Farbgestaltung wurde in

¹⁷¹ *Mission: Impossible*, Regie: Brian De Palma, USA: Paramount 1996.

¹⁷² Vgl. Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: Zukunft Kino. The End of the Reel World, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 123.

einem warmen Braunton gehalten. Andere Filme wiederum vertrauen darauf, dass der Zuschauer bestimmte Farbmuster bereits kennt. In *Harry Potter and the Deadly Hallows Part 1* (2010) verweist die Farbe auf das Genre der Kriegsfilme. Schale Farben, durch die alles gräulich wirkt dominieren die Bilder und sorgen dafür, dass sich die persönliche Stimmung der Stimmung des Filmes anpasst. Solch eine unterschwellige Kriegsandeutung funktioniert natürlich nur, wenn die Ästhetik solcher Filme den Betrachter bekannt ist, z.B. *Saving Private Ryan* (1998), *Pearl Harbor* (2001), *The Thin Red Line* (1998).

4.3. Das Kino der Attraktionen 2.0.

Über das Attraktionskino wurde hier schon viel geschrieben, ebenso zu den heutigen Eigenschaften der Filme. Ihre neue Konstruktion der Oberfläche fasziniert den Zuschauer und bringt eine neue Generation von Attraktionen hervor, angepasst an unsere Zeit. Die physische Reaktion auf visuelle Reize findet sich auch heute wieder. Diese wie auch andere Parallelen verweisen auf das Kino der Attraktionen des frühen Films und bestärken die Theorie, dass das heutige Kino, zumindest in bestimmten Genres, wieder zu einem solchen tendiert.

Wenn man davon ausgeht, dass manche Animationen bewusste Attraktionen sein sollen, stellt sich die Frage, ob dies neben all den anderen Gründen, warum man sich entscheidet, einen Film anzusehen, ebenso eine Motivation sein kann. Neben persönlichen Interessen, Gemeinschaftserlebnissen, emotionale Zugängen, Stimmungen, favorisierten Schauspielern etc. kommt nun auch die Attraktion durch hybride oder computergenerierter Bilder hinzu.

Faszination

Ob James Camerons Schiffsanimation der *Titanic* oder Peter Jacksons *King Kong* (2005), all diese Hinzufügungen bieten optische Faszinationen neben der Handlung. Ed S. Tan spricht neben der Narration auch über die Faszination der fiktionalen Welt als eines der wichtigsten Motive, weshalb der Zuschauer sich für oder gegen die Rezeption eines Filmes entscheidet. Gründe dafür sind die Freude am Beobachten und im Film versinken zu

können, während man selbst ungesehen bleibt.¹⁷³ Voraussetzung für diese Freude, wie auch für die Immersion, ist dabei das Gefühl von Sicherheit. Würde man tatsächlich Gefahr laufen in einem brennenden Haus von herabstürzenden Balken getroffen zu werden, würden die Bilder nicht mehr faszinierend sondern furchteinflößend wirken. Ebenso Schusswechsel, Naturkatastrophen, oder das bevorstehende Ende der Welt sind oft aufgegriffene Themen, die sich für Animationen sehr gut eignen. Es sind Extremsituationen, die uns der Film zeigen kann. Der durchschnittliche Kinobesucher wird kaum in solche Situationen geraten, was aber seiner Neugierde und Faszination keinen Abbruch tut. Vielmehr zeigt das Kinoprogramm der letzten Jahre, dass das Interesse und die Nachfrage an solchen Abenteuern steigen.

Weitere Motivationen sieht Tan in den diversen Befriedigungen, welche ein Film in uns hervorruft: Einerseits finden sie sich in der fiktiven Welt durch die Diegese und wie im Kapitel zur Narration erläutert, durch persönliche emotionale Zugänge. Auf der anderen Seite steht der Film als Film selbst, welcher durch Ästhetik, Stil oder Technik für Zufriedenheit sorgt.¹⁷⁴ Miriam Bratu-Hansen erklärt wiederum, dass diese Faszination, egal ob durch Schock, Mitleiden oder kathartische Effekte verursacht, etwas Lustvolles an sich haben, das eben diese Fesselung ausmacht.¹⁷⁵ Als ein modernes Beispiel wird hier oftmals *Jurassic Park* (Spielberg 1993) herangezogen. Die Wiedererweckung der Dinosaurier bietet dem Publikum mehrere potentielle Attraktionen. Die Erklärung der Entschlüsselung und Vervollständigung der DNS zur Rekonstruktion der Tiere hilft die große Zeitspanne zwischen den Lebzeiten zu verringern und lässt dieses Szenario vor allem glaubhaft erscheinen. Wissenschaftler entwickeln durch Knochenfunde Theorien zu deren Bewegungsradius, Abnutzungen und Nahrungsaufnahme. Der Film bietet nun auf dokumentarische Art und Weise die Möglichkeit, solche Daten bildhaft umzusetzen und prähistorische Wesen – zumindest virtuell – umherwandern zu lassen. Spielberg wollte die Tiere nicht als Monster, sondern als möglichst authentische und natürliche Lebewesen darstellen.¹⁷⁶

Die Bewegung hier ist also, ebenso wie im frühen Film, die wesentliche Attraktion. Weiters erhöht der Film seine Spannung durch den dramatischen Rhythmus, indem er

¹⁷³Vgl. Tan, Ed; Diteweg, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.), „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, New Jersey: Mahwah 1996, S. 32.

¹⁷⁴Vgl. Ebda., S. 35.

¹⁷⁵Vgl. Bratu-Hansen, Miriam / Koch, Gertrud (Hg.), „Dinosaurier sehen ohne gefressen zu werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg“, In: *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Frankfurt a.M.: Fischer Verlag 1995, S. 253.

¹⁷⁶*Jurassic Park*, Regie: Steven Spielberg, USA: Universal Pictures Germany 1993, Making of min. 12:35.

idyllische Landschaftsszenen mit Überlebenskämpfen wechseln lässt. Spielberg wollte ursprünglich mit einer Go Motion Technik arbeiten, einer Weiterentwicklung der Stop Motion Technik, doch brachten ihn parallel entstehende Filme wie Terminator 2 auf die Idee, es mit CGI zu versuchen. Noch nicht hundert prozentig sicher, wie die Bilder dieser damals noch jungen Technik wirken würden, erstellten die Animateure probeweise erste Bewegungsabläufe am Computer, die den Regisseur schlussendlich überzeugten.

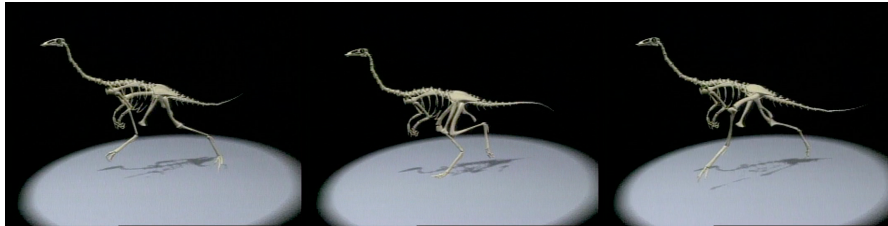


Abbildung 8¹⁷⁷

Dennoch wollte Spielberg nicht ausschließlich mit Animationen arbeiten, schon wegen der Schwierigkeiten, die die Interaktion mit den Schauspielern mit sich gebracht hätte. Vor allem aber setzt er diese nur stellenweise ein, wodurch sie bei der Filmbetrachtung weniger stark ins Auge fallen. So entstanden mechanisch steuerbare Puppen der verschiedenen prähistorischen Tiere, wie auch Ganzkörperkostüme der Raptoren. Letztere kommen vor allem in Nahaufnahmen zum Einsatz: Links eine Abbildung eines Kostüms, rechts die Animation.



Abbildung 9¹⁷⁸

Abbildung 10¹⁷⁹

Das Ergebnis ist ein geschickter und kaum merklicher Wechsel zwischen CGI und Kostüm, der nur bei genauem Hinsehen zu erkennen ist. Da in dieser Arbeit jedoch von

¹⁷⁷ *Jurassic Park*, Regie: Steven Spielberg, USA: Universal Pictures Germany 1993, Making of min. 14:53.

¹⁷⁸ *Jurassic Park*, Regie: Steven Spielberg, USA: Universal Pictures Germany 1993, min. 1:45:22.

¹⁷⁹ Ebda., min. 1:45:18.

einem immersiven Filmerlebnis ausgegangen wird und nicht von einem Zuschauer, der aufmerksam nach Animationen sucht, bleiben die generierten Bilder in dieser Szene unsichtbar.

Filme ermöglichen es, das Publikum in einem sicheren Rahmen Gefahren auszusetzen und mit ihnen ungefährdet zu interagieren. Viele solcher Situationen davon sprechen unsere evolutionsbedingten Grundängste an. Actionfilme lassen den Zuschauer vom Jäger zum Gejagten werden, in anderen Genres, wie dem Horror, wird der Überlebenstrieb angesprochen. Dieses für den Zuschauer physisch gefahrlose Abenteuer konfrontiert ihn mit seinen Ängsten und versetzt ihn so in inneren Aufruhr. Bratu-Hansen verweist hier auf die kathartische Funktion solcher Szenen, durch die die Beobachter den Film besser fassen können. Und zwar geschieht dies, wie sie sagt, über das *Optisch - Unbewusste*.¹⁸⁰ Der Begriff stammt ursprünglich aus einem Text zur Fotografie von Walter Benjamin, in dem er den Entwicklungsweg der Fotografie und die mit einhergehenden Veränderungen skizziert.¹⁸¹ Fotos sind Standbilder, die einen kurzen, flüchtigen Moment festhalten können. Chronofotografien, wie Mareys und Muybridges Aufnahmen des Pferdes auf der Rennbahn, lassen den ansonst nicht sichtbaren Bewegungsablauf der Beine erkennen. Die Grundidee war herauszufinden, ob das Pferd im Lauf einen Moment lang alle vier Beine vom Boden hebt.

Was ist das optisch Unbewusste nun genau? Es zeigt und vergrößert Verborgenes, indem es einzelne Augenblicke verlängert.¹⁸² Wie sich schon mehrfach u.a. in Slow Motion Beispielen gezeigt hat, können computergenerierte Bilder vormals Unsichtbares nun bewusst zeigen. Im Kampf wie in dem Beispiel von *The Matrix Revolutions* wird ein Schlag ins Gesicht animiert und in Slow Motion gezeigt: Bevor die Faust auf das Gesicht aufschlägt, durchfährt sie die fallenden Regentropfen. Das Gesicht wird durch die Wucht des Aufpralles zur Seite gedreht, Haare und Haut verformen sich dementsprechend und die Faust gleitet wieder vom Gesicht.¹⁸³ Diese Bilder sprechen den Zuseher durch ihre Details an, wecken sein Interesse und bieten einen gewissen Unterhaltungswert, ebenfalls als

¹⁸⁰Vgl. Bratu-Hansen, Miriam / Koch, Gertrud (Hg.), „Dinosaurier sehen ohne gefressen zu werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg“, In: Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion, Frankfurt a.M.: Fischer Verlag 1995, S. 262.

¹⁸¹Vgl. Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp²² 1996.

¹⁸²Vgl. Ebda., S. 50.

¹⁸³*The Matrix Revolutions*, Regie: Andy Wachowski, Australia, USA: Warner Home Video 2003, min. 1:49:18.

Attraktion. Durch das übermenschliche Tempo der Kampfbewegungen wird die Slow Motion Aufnahme hier zur Notwendigkeit für das Erkennen des Geschehens.

Dass sich in bestimmten Genres des Mainstream Bereiches der Schwerpunkt wieder mehr auf das Attraktionskino verlagert, ist nach all dem Beschriebenen deutlich zu erkennen. Viele Parallelen lassen sich in diesem Bezug zwischen den ersten Jahren des Films und den heutigen ziehen. Angepasst an die Bedürfnisse des aktuellen Publikums sind es Analogien des Attraktionskinos, von denen hier gesprochen wird. Das bedeutet aber auch, dass man es mit veränderten Bedingungen sowohl in der Rezeption, als auch in der Produktion zu tun hat. Der Begriff Kino der Attraktionen bezeichnet einen Schwerpunkt im frühen Film, daher ist es notwendig ihn an das heutige Attraktionskino anzupassen. Im heutigen Computerzeitalter lebend, stützt sich auch der Film darauf und die Postproduktion hat sich zum wesentlichen Produktionsschritt entwickelt. In den Abspannen der Filme lässt sich die Zahl der beteiligten Personen ablesen und zeigt die vielfältigen Arbeitsfelder, die in solche Produktionen einfließen. Auch das Publikum trägt seinen Teil zur Steuerung der Filmentstehung bei, indem es ständige und hohe Nachfragen stellt. Aufgrund dieser computerlastigen Produktionen bietet sich auch ein Begriff aus dessen Gebiet an: Das Web 2.0. stammt aus diesem Bereich, genauer gesagt aus dem des Internets. Es beschreibt die veränderten Nutzungsbedingungen, indem man nicht nur rezipiert, sondern auch selbst produziert. Daher sind immer mehr Personen an einem Produkt beteiligt. Filme sind digitale Daten sowie Muster und für jeden zugänglich, man kann sie mehrfach einsetzen wie bei der Performance Capture, aber auch jederzeit umgestalten. Daher schlage ich für das heutige Attraktionskino den Zusatz 2.0. vor. Aber wo liegen die Unterschiede zwischen damals und heute? Wo die Gemeinsamkeiten?

Beide Formen des Attraktionskinos arbeiten mit Effekten zur Erweiterung der Realität. Natürlich boten die technischen Gegebenheiten um 1900 andere Möglichkeiten als die heutigen, waren aber für die damalige Zeit nicht weniger fortschrittlich. Sowohl die Apparatur, als auch die Tricks selbst entwickelten sich mit deren Anforderungen weiter. Das Arbeiten mit dem Filmmaterial selbst war bereits im frühen Film Praxis. Bildmanipulationen bestanden darin, dem Film etwas hinzuzufügen, wie das nachträgliche Kolorieren. Auch experimentierte man mit dem Einritzen der Emulsionsschicht und dessen Effekten. Geistererscheinungen entstanden durch doppelte Belichtungen, die Verdoppelung einer Person im Bild geschah durch mehrere Aufnahmen, die übereinander gelegt wurden. Heute fallen den Filmemachern solche Eingriffe leichter, da fast

ausschließlich mit digitalen Daten gearbeitet wird. In beiden Fällen geht es um den Schauwert des Gezeigten. Um für die Zuschauer interessant zu bleiben muss dieser Wert erhalten bleiben. Oftmals entstehen Abnützungen und Anästhesierungen, die es wiederum zu vermeiden gilt. Man sucht neue Wege um diesen Konsequenzen entgegen zu steuern, Computeranimationen bieten hier eine Vielzahl an Lösungen: virtuelle Kamerafahrten, Slow Motion Aufnahmen, Voll- und Teilanimationen, neue Blickwinkel etc. Es ist daher wenig verwunderlich, dass auch das Element des Schocks mehr und mehr in die Kinos zurückkehrt. Der Zuschauer wird dabei so zum Geschehen positioniert, dass er das Gefühl hat, zurückweichen zu wollen. Eines der bekanntesten Beispiele aus dem frühen Film ist hier *How it feels to be run over*. Dieses Prinzip funktioniert heute ebenso wie damals. Vor allem in Trailern versucht man mit solchen Bildern das Publikum anzulocken, so auch in dem Film *White House Down* (2013).¹⁸⁴ Hier wirbt man mit einem Stunt, der ein Auto auf das Publikum zufliegen lässt. In einer Frontalaufnahme sieht man das Fahrzeug vom Boden abheben und sich im Flug um 180 Grad drehen, bis es schlussendlich verkehrt in einem Becken aufkommt. Durch die Grenze der Leinwand wird das Auto niemals das Publikum treffen. Derzeitige 3D-Produktionen wollen uns jedoch einen anderen Eindruck vermitteln, indem sie diese Grenze zum Schein außer Kraft treten lassen. Solche Szenen, wie die eben beschriebene, schockieren uns wenig, da sie mittlerweile zum gewohnten Repertoire an Effekten gehören. Im dreidimensionalen Raum allerdings entfaltet sich ihre Wirkung stärker, da man näher an das Geschehen heranrückt. Man verlässt den Kinoraum und spricht voller Faszination über eben solche Szenen, die Eindruck hinterließen.

Das Attraktionskino des frühen Films zeigt nicht nur Ausschnitte aus dem Leben, sondern hat sich auch phantastischen Inhalten gewidmet. Dem gegenüber steht heute das Zeigen des Unmöglichen. Mittels der virtuellen Kamera können Kameraaufnahmen simuliert werden, die real nicht möglich wären: das Eindringen einer Kugel in den Körper, diverse Flugmanöver, oder Reisen durch Schwarze Löcher. Staunte man Anfang des 19. Jahrhunderts über fremde Tierarten, Kulturen und Länder, so faszinieren heute Einblicke in Galaxien, fremde Planeten oder fiktive Lebewesen.

Als eine unter vielen Sensationen eines Jahrmarktes lag die Stärke des Filmes in seiner Bewegung, heute liegt sie ebenfalls darin, jedoch ist sie anders produziert. Das Beleben der Bilder veränderte sich, computergeneriert mussten sie das Laufen wieder von Neuem lernen: Wie funktioniert körperliche Bewegung? Was gehört alles dazu, sodass sie rund

¹⁸⁴White House Down, <http://www.youtube.com/watch?v=4AXbiCdmXgw>, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min 1:54.

und authentisch wirken? Wie bewegen sich Muskeln, Sehnen, Haut und wie müssen die Schatten fallen? Programme wurden entwickelt und verbessert. Damals wie heute holt man sich Hilfestellung bei verwandten Medien oder Institutionen. Der frühe Film etwa verwendete bereits bekannte szenische Umsetzung der Erzählung im Theater, indem er sie als Basis für filmische Erzählweisen nutzte (vgl. Paechs Erzählweisen), erst später entwarf der Film seine eigene Narrativitätsform durch Montage. Sowohl die Produzenten als auch das Publikum entwickelten sich Schritt für Schritt weiter, sodass die heutigen Erzählformen entstehen konnten. Ähnliches gilt für am Computer hergestellte Bilder, an deren Ästhetik sich der Zuschauer erst gewöhnen musste. Man kannte diese Art der Bilder bereits aus kurzen Sequenzen von Computerspielen, im Film wirkten sie jedoch seltsam fremd. Mit *Final Fantasy* kam es 2001 zu einem Umbruch, denn dieser Film zeigte, dass das Publikum diesen Versuch der Nachbildung von realen Darstellern nicht zurückwies. Auch wenn die Technik dahinter für den Zuseher eine Attraktion bedeutet, der man sich bewusst ist, so ist es gleichermaßen die illusionistische Kraft, welche ihn ins Staunen versetzt. Die Bewegung bleibt somit bestehende Faszination, ob real oder animiert.

Eine weitere Parallele bildet die Art der Interaktion zwischen Publikum und Film. Früher Film unternahm den Versuch durch physische Reaktionen eine Verbindung zum Betrachter herzustellen. Schocks dieser Art finden sich zwar auch heute in den Kinos, jedoch findet die Interaktion durch den narrativen Schwerpunkt der Filme vornehmlich auf emotionaler Ebene statt. Immersive Momente, Gefühle, Musik, sie alle spielen zusammen, um sich Zugang zur Welt der Rezipienten zu verschaffen.

Zusammenfassend aus diesem Kapitel ergibt sich demnach folgende Übersicht im Vergleich des Kinos der Attraktionen von 1895 bis ca. 1906 und dem unserer Zeit:

Kino der Attraktionen	Kino der Attraktionen 2.0.
Erweiterung der Realität durch Tricks bzw. Animationen	
Schauwert	
Physischer Schock durch Position des Zuschauers	
Leinwand als Grenze Manipulation des Zelluloids	Grenzdurchbruch mittels 3D Manipulation der digitalen Daten
Technik als Attraktion	Technik der Illusion als Attraktion
Parallelen zum Theater	Parallelen zum Computerspiel
Zeigen fremder Länder und Kulturen	Zeigen fremder Planeten und Rassen
Sensation durch Bewegung	Sensation durch computeranimierte Bewegung
Indexikalität bleibt	Verlust der Indexikalität?
Zeigen des Phantastischen	Zeigen des Unmöglichen (z.B. virtuelle Kamerafahrten durch den Körper)
Interaktion durch Schock	Immersion als Interaktion
Schock	Faszination
Aufgreifen von bekannten Stoffen aus anderen Medien	Remakes von bekannten Filmen

Kinofilme sind Erlebnisse, die sein Publikum in andere Welten entführen. Wie David Lynch sagte, ist dem Publikum nicht wichtig, wie dies geschieht, solange es geschieht. Der Regisseur Josep Kosinski handelte mit seinem Film *Oblivion* (2013)¹⁸⁵ ganz nach diesem Gedanken. Er wollte einen Film drehen, bei dem die Geschichte im Mittelpunkt stand und nicht die visuellen Effekte. *Oblivion* ist deshalb ein so wichtiges Beispiel, weil er den Zuschauer Realaufnahmen als Animationen ansehen lässt. Das Haus des Protagonisten z.B., der sogenannte Skytower, wurde nicht vor einer Bluebox aufgebaut, sondern vor einer Leinwand. Auf diese wurden während des Drehs zuvor aufgenommene Bilder des Himmels projiziert.

¹⁸⁵ *Oblivion*, Regie: Joseph Kosinski, USA: Universal Pictures 2013.

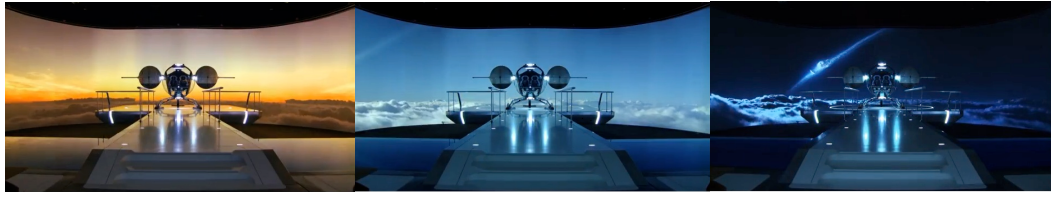


Abbildung 11¹⁸⁶

Die Wirkung der Aufnahmen in Verbindung mit dem Stil des Hauses, lassen den Zuschauer annehmen, es handle sich um eine Animation des Himmels. Kosinskis Ziel war es, mit möglichst wenig Animationen auszukommen und seinen Konkurrenzfilmen in nichts nach zu stehen. Beispiele wie diese zeigen, dass es bei heutigen Produktionen ohne Hintergrundinformationen beinahe unmöglich ist, zwischen realen oder virtuellen entstandenen Aufnahmen zu unterscheiden und es schlussendlich doch um ein authentisches Endergebnis geht.

Das Publikum glaubt hier dasselbe zu sehen, was es auch in all den anderen zeitgenössischen Filmen erfahren hat. Mit dem Ergebnis, dass es Realaufnahmen für Animationen hält. Was bedeutet dieser neue Aspekt? Filme gaukeln seinem Betrachter Animationen als real und Reales als Animation vor. Es unterstreicht nochmals, dass man seinen Augen nicht trauen kann. Dass jedes einzelne Bild hinterfragt werden müsste, wäre dies die Intention während der Rezeption. Doch hauptsächlich geht es dem Kinogänger um die Wirkung, die die Bilder auf ihn haben und das Filmerlebnis steht im Mittelpunkt.

¹⁸⁶Oblivion, <http://www.youtube.com/watch?v=i9m6KzRMWnA>, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min. 5:29.

5. Zusammenführung

Einen Film zu sehen, bedeutet sich auf einen Kompromiss einzulassen. Die oft fantasiereichen Geschichten verlangen nach dementsprechenden Bildern, die sich für digitale Bildbearbeitungen oder Computeranimationen anbieten und durchsetzen. Solche Mischfilme sind eine eigenständige Form, die an uns bekannte Ästhetiken und Bildformen anknüpfen. Dieser sogenannte digitale Realismus umfasst sowohl Teil- wie auch Vollanimationen. Durch die Weiterentwicklung der Techniken und Programme gewannen Animationen an Eigenständigkeit und stechen daher oft aus den anderen Bildern heraus. Unter anderem dadurch, weil sie die Natürlichkeit ihrer Vorbilder zu imitieren versuchen, dies gilt vor allem für Bewegungsabläufe und den Bereich der Ästhetik. Visuelle Effekte spielen in diesem Kino der Oberfläche eine zentrale Rolle.

Filme verstehen zu lernen, die Bilder zu lesen und richtig zu interpretieren, sind Lernprozesse, die den Zuschauer über Schematabildungen aktiv in den Rezeptionsprozess einbinden. Dabei werden Gefühle angeregt, die, welcher Art sie auch sein mögen, immer mit dem Interesse an einem Handlungsstrang einer Person oder mit Situationen verbunden sind. Daher ist Interesse ein Resultat oder zumindest Teil einer Emotion, die den Zuschauer an das Geschehen bindet und eine Immersionsphase unterstützt.

Um das bisher geschriebene zur Immersion und Attraktion mit dem hybriden Spielfilm zusammenzuschließen nochmals zur Erinnerung: Hybridität zeichnet sich durch das Zusammensetzen von verschiedenartigen Elementen aus. Durch die unterschiedlichen Grade von Animationsanteilen im Hybridfilm fallen sie auch ungleich auf. Doch in unseren Köpfen fügen sich diese Bilder, dank unserer Vorstellungskraft, grundsätzlich zu einem Ganzen zusammen und bleiben als eigenständige Form in Erinnerung. Dadurch kommt es wiederum zu einer Bereicherung für beide Bestandteile, die neben der Steigerung von Effizienz auch eine Erhöhung von Komplexität aufweist. Die visuelle Aufnahme solcher komplexen Bilder bedeutet aber auch fortgeschrittene Rezeptionsbedingungen. Um zu einer Lösung der Forschungsfrage zu gelangen muss klar sein, dass der Ausgangspunkt beim Zuschauer und seiner Auffassung von dem Gezeigten liegt. Deswegen widmet sich das gesamte dritte Kapitel diesem Vorgang und hat vor allem eines verdeutlicht: Film funktioniert als vielschichtiges Zusammenspiel auf mehreren Ebenen unseres (Un-) Bewusstseins. Visuelle, akustische, geistige, kulturelle, angelernte,

persönliche und vor allem emotionale Bausteine bilden den Grundriss dessen wie der Zuschauer einen Film wahrnimmt und versteht.

In Filmen, wie den im Laufe der Arbeit beschriebenen, dienen die meisten gezeigten Bilder grundsätzlich der Hinführung zum Schluss. Ausnahme bilden hier spezielle Bilder der Attraktion, wie etwa spektakuläre Stunts oder Explosionen, die nur um ihrerwillen gezeigt werden. Der Rezipient entschlüsselt die gezeigten Hinweise und konstruiert hypothetische Verläufe der Handlung noch während des Betrachtens, sodass er aktiv am Filmgeschehen teilnimmt.

Die emotionale Ebene ist wohl eine der stärksten immersiven Mittel, die es zu durchbrechen gilt, wenn Störungen entstehen. Denn sie stellt vornehmlich die Verbindung zwischen erzählter und miterlebter Geschichte, da die visuelle Ebene den stärksten Gegenspieler bietet. Der Sehsinn bleibt der am meisten geforderte Sinn von allen während eines Filmes, vor allem bei den vielschichtigen Hybridfilmen. Diese stellen einerseits geistige beziehungsweise visuelle Herausforderungen dar und befriedigen gleichzeitig die Lust am Schauen und Beobachten. Mit anderen Worten: Sie bieten einen Attraktionswert, der sich weniger auf den vermittelten Inhalt stützt, als vielmehr auf das Bild selbst.

Darum bemüht, den Zuschauer aktiv und aufmerksam zu halten, riskiert der Film jedoch ein extrem genaues Beobachten seiner Beschaffenheit, seiner Oberfläche. Deswegen spannt das Kapitel 4.2. den Bogen zum hybriden Charakter. Es gilt: Können die Oberflächen aus welchen Gründen auch immer nicht optimal angeglichen werden, wirken sie realer, je kürzer sie im Bild zu sehen sind, da sie sich besser in die Bildfolge integrieren. Das Angleichen kann durch kleine Tricks wie Nässe oder diffuses Licht erleichtert werden, wodurch sich die Bildelemente besser ineinander fügen. Wie die Beispiele zeigten, sind es vor allem bei Vollanimationen nicht die Animationen selbst welche unseren Immersionsfluss unterbrechen, sondern der direkte Vergleich zu den vorangegangenen und folgenden Bildern. Ausgangspunkt der Intention solcher Animationen sind immer die einzelnen Filme an sich. Dies zeigt sich auch bei den Beispielen am Ende des zweiten Kapitels: Während *The Amazing Spiderman* einzelne vollanimierte Bilder inmitten realer zeigt, sind in *Green Lantern* Animationen ein ständiger Bestandteil, wodurch, wenn Realismus als Stil zu verstehen ist, ein realistischer Stil entsteht.

Auch wenn das menschliche Auge oftmals nicht mehr im Stande ist, die einzelnen Bestandteile der Bilder auseinander zu sortieren, so bleibt ihr Grundcharakter doch hybrid.

Manche Filme wie *Oblivion* spielen sogar mit den vom Zuschauer verschieden empfunden Ästhetiken von Realem und Animation. Die Betrachter unterliegen während dem Schauen eines Filmes keiner totalen Immersion, sondern vielmehr einer episodenhaften. Durch dieses Wechseln zwischen den Realitäten könnte man daraus schließen, der Zuschauer habe selbst beim Rezeptionsvorgang einen hybriden Wesenszug entwickelt, indem er zwischen dem Eintauchen und dem Sich-bewusst-werden oszilliert. In Erinnerung bleibt nach dem Film schlussendlich eine Mischform der beiden Welten.

Wenn man sich auf einen Film einlässt, versucht man ihn mit allen möglichen Sinnen wahrzunehmen. Im Kino nimmt die Leinwand unser gesamtes Blickfeld ein, das Surround System beschallt und aus allen vier Himmelsrichtungen. Der Bass durchdringt die Sitze und lässt uns sogar Vibrationen spüren. Vielmehr spürt man allerdings die innere Bewegtheit durch zustände der Unruhe, Freude oder anderen Empfindungen. Das Publikum kann sich in die Story einfühlen, weil es die Filme des digitalen Realismus immer mit der realen Welt vergleichen wird, solange sie inhaltlich auf diese gestützt sind und bewusst diese Welt vermitteln.

Um die Frage, wie es zu einer Störung der Immersion durch Animationen kommt zu beantworten, erschließen sich nun am Ende vier wesentliche Anteile, die dazu beitragen: das Verhältnis, die Differenzspannung zwischen den einzelnen Ebenen, Attraktion und Interaktion. Das vom Zuschauer empfundene Verhältnis spielt stark mit der Einführung in die Geschichte zusammen, wie sich Ende des zweiten Kapitels anhand der Filmbeispiele *Green Lantern* oder *The Amazing Spiderman* gezeigt hat. Das Verhältnis der animierten Bilder zu den Realen und ihr direkter Vergleich zueinander bilden auf der visuellen Ebene einen starken, auffälligen Reiz für das Auge. Diese Unterschiede ergeben „[...]Nahtstellen und Differenzen, als Möglichkeit zur wechselseitig anreichernden Kommunikation und Veränderung“ die als „Bereicherung empfunden werden.“¹⁸⁷ Daraus folgend ergibt sich eine spezifische Art wie diese Filme wirken sollen. Das heißt, hybride Filme leben nicht nur von ihrem nun größeren Wirkungspotential, sondern auch von diesem Zusammenspiel des Sichtbaren oder nicht Sichtbaren. Die Tatsache, dass sie jedoch immer häufiger zu Tage treten, lässt darauf schließen, dass es sich bei den jetzigen Filmen weniger um einen unabsichtlichen Fehler, als vielmehr um ein bewusstes Zeigen geht. Der Wandel des Schwerpunktes hin zu den Attraktionen ist im Prinzip etwas, das wir in umgekehrter Form schon vom frühen Kino kennen. Wenn es sich jedoch bei diesen Filmen um ein eigenes

¹⁸⁷ Spielmann, Yvonne, *Hybridkultur*, Berlin: Suhrkamp 2010, S. 51.

Genre der Attraktion handelt, wird die Störung sogar notwendig, da hier die Intention des Zeigens immer wieder vor der Handlung steht. Der hybride Charakterzug der Kenntlichkeit beider Teile wird somit wieder deutlich.

James Monacos Aufschlüsselung eines Bilds zu lesen endete mit dem Bild an sich und den zugeschriebenen Bedeutung, Thomas Bordwell unterscheidet zwischen Fabula und Syuzhet. Edward S. Tan spricht von Artefact Emotions sowie Fiction Emotions und Christian Mikunda nennt emotionale Spannung gegenüber der optischen Spannung. Sie alle nennen die beiden Komponenten die in einem richtigen Verhältnis zueinander stehen müssen, damit das visuelle Erleben zu einem emotionalen Miterleben werden kann.

Filme versuchen uns persönlich zu erreichen und lösen dabei über unsere Gefühlsebene interaktive Prozesse aus. Die auf der Leinwand erzählte Geschichte wird durch Immersion im Kopf des Betrachters zur erlebten Geschichte, die Immersion durch Emotionen zur Interaktion. Wird diese Interaktion, in diesem Fall durch Animationen im Vergleich zum Realen, unterbrochen, verlieren wir kurzzeitig den emotionalen roten Faden in unserem Kopf. Auf der einen Seite haben wir also den Fehler durch Differenzspannungen und auf der anderen Seite die absichtliche Unterbrechung zum Vergnügen des Zuschauers, beides basierend auf einem Interaktionsprozess zwischen Film und Zuschauer.

Die Ergebnisse dieser haben vor allem eines gezeigt: Grundlegende Regeln sind nur schwer zu fassen. Bei diesen Störungen handelt es sich nach wie vor um ein subjektives Erlebnis und darin besteht auch die Schwierigkeit der Untersuchung. Was hier getan werden konnte, war bestimmte grundlegende und filmübergreifende Merkmale herauszuarbeiten, die in mehreren Filmen immer wieder zu Störungen der Immersion führen können. Jeder Film ist in seiner Zusammensetzung einzigartig, und direkte Vergleiche sind nur anhand von gemeinsamen feststellbaren Strukturen ableitbar.

Das Kino verschafft ein kurzzeitiges Eintauchen in eine andere Welt, die nahe an der Wirklichen liegt. In diesem digitalen Realismus kann alles möglich sein und als glaubwürdig empfunden werden. Joanne K. Rowling fasste diese Möglichkeit in einem ihrer Bücher und deren Verfilmungen treffend in abschließende Worte:

„Is this all real? Or is it just happening inside my head?“ - „Of course it’s happening inside your head Harry. Why should that mean it is not real?“¹⁸⁸

¹⁸⁸ *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*, Regie: David Yates, UK, USA: Warner Bros. Entertainment 2011, min. 95:09.

6. Literaturverzeichnis

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp²² 1996.

Bordwell; David, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1985.

Bratu-Hansen, Miriam / Koch, Gertrud (Hg.), „Dinosaurier sehen ohne gefressen zu werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg“, In: *Auge und Affekt. Wahrnehmung und Interaktion*, Frankfurt a.M.: Fischer Verlag 1995, S. 249-271.

Cordes, Stefan / Westerbarkey, Joachim (Hg.), „Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm“, In: *Beiträge zur Kommunikationstheorie Band 14*, Münster: Lit Verlag 1997, S. 13-26.

Distelmeyer, Jan / Nohr, Rolf F. (Hg.), „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino“, In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Marburg: Schüren 2006, S. 187-203.

Elsasser, Thomas, / Irmbert Schenk (Hg.) „Wie der Film zum Erzählkino wurde. Vom kollektiven Publikum zum individuellen Erzählkino“, In: *Filmgeschichte und frühes Kino*, Marburg: Schüren Verlag 2000, S. 69-93.

Epstein, Jean / Nicole Brenez /Ralph Eue (Hg.) „Das Kino und die moderne Literatur“, In: *Bonjour Cinéma und andere Schriften zum Kino*, Wien: Synema 2008, (Übers. Aus dem franz. von Ralph Eue), S. 22-76.

Flückinger, Barbara / Brinckmann, Christine N. (Hg.), *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg: Schüren Verlag 2008.

Glaser, Peter / Kloock, Daniel (Hg.), „Kinoseele“, In: *Zukunft Kino. The End of the Reel World*, Marburg: Schüren Verlag 2007, S. 80-93.

Gunning, Tom / Williams, Linda (Hg.), „An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator“, In: *Viewing Positions: Way of seeing Films*, New Jersey: Rutgers University Press 1994, S. 114-129.

Gunning, Tom / Philipp, Claus (Hg.), „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, In: *Meteor: Texte zum Laufbild 4*, Wien: PSV 1996, S. 25-34.

Gunning, Tom / Strauven, Wanda (Hg.), „Attractions: How They Came into the World“, In: *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2006, S. 31-41.

Hant, Peter. *Das Drehbuch: Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck: Felicitas Hübner, 1992.

Hoberger, Almuth, *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/Main: Campus 1999.

Koch, Gertrud / Voss, Christiane (Hg.), „...kraft der Illusion“, In: *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste*, München: William Fink Verlag 2006.

Kohlmann, Klaus, *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007.

Kracauer, Siegfried, *Das Ornament der Masse. Essays*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1994.

Méliès, George / Diterich, Helmut H. (Hg.), „Die kinematographischen Bilder 1907“, In: *Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, 31-44.

Mikunda, Christian, *Kino Spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, Wien: Universitätsverlag 2002.

Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rotwohl Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977).

Paech, Joachim / Blümlinger, Christa (Hg.), „Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen. Anmerkungen zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert“, In: *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit.*, Wien: Sonderzahl Verlag 1990, S.33-50.

Paech, Joachim, *Literatur und Film*, Stuttgart: Weimar: Metzler J.B. Verlag² 1997.

Paech, Anne / Paech, Joachim, *Menschen im Kino. Film und Literatur erzählen*, Stuttgart: Metzler Verlag 2000.

Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008.

Schneider, Irmela / Christan W. Thomsen (Hg.), „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘ Diskurse des Hybriden“, In: *Hybridkultur: Medien, Netze, Künste*, Köln: Wienand Verlag 1997, S. 13-66.

Schrey, Dominik / Philipp Stiasny (Hg.), „Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm“, In: *Filmblatt Nr. 41*, Babelsberg: CineGraph 2009, S. 4-21.

Schröter, Jens / Pabst, Eckhard (Hg.) *Metamorphing. Camerons Analysen der digitalen Bilder in The Abys und Terminator 2: Judgement Day*, In: *Mythen, Mutter Maschinen: Das Universum des James Cameron*, Kiel: Ludwig Verlag S. 289-309.

Schweinitz, Jörg / Nohr, Rolf F. (Hg.), „Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Welt. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Marburg: Schüren 2006.

Spielmann, Yvonne, *Hybridkultur*, Berlin: Suhrkamp 2010.

Spignesi, Stephen, *Titanic. Das Schiff das niemals sank. Chronik einer Jahrhundertlegende*, München: William Goldmann Verlag 2000 (Orig. „The Complete Titanic. From the Ship's Earliest Blueprints to the Epic Film“, Übers. a.d. englischen von Franca Fritz und Heinrich Koop).

Tan, Ed S.; *Emotion and the Structure of narrative Film. Film as an Emotion Maschine*, New York/London: Routledge 2011 (Übers. ins engl. von Barbara Fasting).

Tan, Ed; Diteweg, Gijsbert / Vorderer, Peter (Hg.) „Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing“, In: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, New Jersey: Mahwah 1996, S. 149-188.

7. Filmverzeichnis:

Anonymous, Regie: Roland Emmerich, UK, D, USA: Sony Pictures 2011.

Avatar (Avatar - Aufbruch nach Pandora, Regie: James Cameron), UK, USA: Twentieth Century Fox 2009.

Dragonheart, Regie: Rob Cohan, USA: Universal Pictures 1996.

Final Fantasy - The Spirit Within (Final Fantasy - Die Mächte in dir, Regie: Hironobu Sakaguchi), Japan, USA: Sony Pictures 2001.

G. I. Joe: Retaliation (J. I. Joe - Die Abrechnung, Regie: Jon M. Chu), USA: Paramount 2013.

Green Lantern, Regie: Martin Campbell, USA: Warner Home Video 2011.

Harry Potter and the Chamber of Secrets (Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Regie: Chris Columbus), UK, D, USA: Warner Bros. Entertainment 2002.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2, Regie: David Yates, UK, USA: Warner Bros. Entertainment 2011.

How it feels to be run over, Regie: Cecil M. Hepworth, UK: Hepworth Manufacturing Company 1900.

Independence Day, Regie: Roland Emmerich, USA: Twentieth Century Fox 1996.

Iron Man 3, Regie: Shane Black, China, USA: Concorde 2013.

Jurassic Park, Regie: Steven Spielberg, USA: Universal Pictures Germany 1993.

King Kong, Regie: Peter Jackson, NZ, D, Universal Pictures Germany 2005.

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof La Ciotat, Regie/Produktion: Louis und Auguste Lumière), F: 1896.

La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (Arbeiter Verlassen die Lumière Werke, Regie/Produktion: Louis und Auguste Lumière), F: 1895.

Le Diable noir (The black imp, Regie/Produktion: George Méliès), F: 1905.

Mission: Impossible, Regie: Brian De Palma, USA: Paramount 1996.

Mission Impossible 2, Regie: John Woo, D, USA: Paramount 2000.

New Moon (New Moon - Biss zur Mittagsstunde, Regie: Chris Weitz), USA: Concord 2010.

Oblivion, Regie: Joseph Kosinski, USA: Universal Pictures 2013.

Pearl Harbor, Regie: Michael Bay, USA: Touchstone Pictures 2001.

Repas de bébé (Babys Frühstück, Regie/Produktion: Louis Lumière), F:1895.

Side by Side – Can film survive our digital future?, Regie: Christopher Kenneally, USA: Company Films 2012.

Saving Private Ryan (Der Soldat James Ryan, Regie: Steven Spielberg), USA: Paramount Home Entertainment 1998.

Star Trek, Regie: J.J. Abrams, D, USA: Paramount 2009.

Star Trek - Into Darkness, Regie: J.J. Abrams, USA:, Paramount 2013.

The Amazing Spiderman, Regie: Marc Webb, USA: Sony Pictures 2012.

The Avengers, Regie: Joss Whedon, USA: Touchstone Pictures 2012.

The Great Train Robbery (Der Große Eisenbahnraub, Regie: Edwin S. Porter), USA: Edison Manufacturing Company 1903.

The Crow, Regie: Alex Proyas, USA: Dimesion Films 1994.

The Mask (Die Maske, Regie: Chuck Russell), USA: Warner Home Video 1994.

The Matrix Reloaded, Regie: Andy und Lana Wachowski, Australien, USA: Warner Home Video 2003.

The Matrix Revolutions, Regie: Andy Wachowski, Austrralia, USA: Warner Home Video 2003.

The Terminator (Der Terminator, Regie: James Cameron), UK, USA: MGM 1984.

Terminator 2 - Judgment Day (Terminator 2 - Tag der Abrechnung, Regie: James Cameron), F, USA: Studiocanal 1991.

The Thin Red Line (Der schmale Grat, Regie: Terrence Malick), USA: Twentieth Century Fox 1998.

Titanic, Regie: James Cameron, USA: Twentieth Century Fox 1997.

Total Recall, Regie: Len Wiseman, Canada, USA: Sony Picture 2012.

Toy Story, Regie: John Lasseter, USA: Walt Disney 1995.

Twilight (Twilight - Bis zum Morgengrauen, Regie: Catherine Hardwicke), USA: Concorde 2008.

White House Down, Regie: Roland Emmerich, USA: Sony Pictures 2013.

Who Framed Roger Rabbit (Falsches Spiel mit Roger Rabbit, Regie: Robert Zemeckis), USA: Touchstone Pictures 1988.

Filmreihen:

Out of the Inkwell, USA: 1918-1929.

Harry Potter 1-7, UK, USA, Warner Bros. Entertainment 2001-2011.

Transformers 1-3, USA: Paramount Pictures 2007-2011.

8. Internetquellen:

Final Fantasy, <http://www.imdb.com/title/tt0173840/taglines>, In: IMDB, zuletzt abgerufen am 02.01.2014.

Oblivion, <http://www.youtube.com/watch?v=i9m6KzRMWnA>, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min. 5:29.

Titanic, <https://www.youtube.com/watch?v=OLxIEFsG1iQ> 2 von 10, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014.

Titanic, <https://www.youtube.com/watch?v=9cMQtJBbBRs> 6 von 10, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014.

White House Down, <http://www.youtube.com/watch?v=4AXbiCdmXgw>, In: YouTube, zuletzt abgerufen am 02.01.2014, min 1:54.

9. Abbildungsverzeichnis:

The Amazing Spiderman, Marc Webb, USA: Sony Pictures 2012.

Green Lantern, Martin Campbell, USA: Warner Home Video 2011.

Hant, Peter. *Das Drehbuch: Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck: Felicitas Hübner, 1992.

Jurassic Park, Steven Spielberg, USA: Universal Pictures Germany 1993.

Monaco, James / Bock, Hans-Michael (Hg. dt. Fassung), *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien Mit einer Einführung in Multimedia*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2009 (Orig. „How to Read a Film“, Oxford University Press, London/New York, 1977)

Oblivion, Joseph Kosinski, USA: Universal Pictures 2013.

Tan, Ed S., *Emotion and the Structure of narrative Film. Film as an Emotion Maschine*, New York/London: Routledge 2011 (Übers. ins engl. von Barbara Fasting).

10. Anhang:

Inhaltsangabe

Die hier vorliegende Arbeit setzt sich aus drei Schwerpunkten zusammen und beleuchtet die wesentlichen Aspekte der Hybridität, der Immersion sowie der Attraktion. Durch das Zusammenspiel dieser Thematiken wird das Filmerlebnis ermöglicht wie man es aus dem Kino kennt. Vieles baut vor allem auf der Bindung des Zuschauers an den Film auf und bezieht ihn und seine Empfindungen in das Geschehen mit ein, sodass er zum aktiven Teilnehmer wird. Der erste Teil widmet sich den Charakteristiken von hybriden Spielfilmen die den Ausgangspunkt zur Forschungsfrage bilden. Nach der Festlegung der grundsätzlichen Zusammensetzung solcher Bilder verlagert sich das Augenmerk auf die Frage der Immersionsbildung. Da es hier um die Unterbrechung dieses Vorganges geht, wird in mehreren Schritten geklärt, welche unterschiedlichen Faktoren zu solch einem Eintaucherlebnis überhaupt beitragen, wie sie wahrgenommen werden und schlussendlich auf die Rezipienten wirken. Danach werden die einzelnen Fäden aufgenommen, und in der Idee eines neuen Attraktionskinos zusammengeführt. Die Überführung der Ergebnisse in den hybriden Spielfilm zeigt schlussendlich den gewünschten oder auch unerwünschten Nebeneffekt einer Störung im Immersionsbereich.

Abstract

This paper consists of three key aspects and investigates the fundamental aspects of hybridity, immersion and attraction. These kinds of subjects make filmic experiences like cinema possible. Based on the relationship between spectator and film, people are involved in the filmic events to become active participants.

The first part of the paper devotes to the characteristics of hybrid motion pictures, which are the initial point of the research question. After the definition of the main composition of those pictures, the attention will focus on the formation of immersion. Due to the fact that the paper acts on the assumption of discontinuation of immersion, it has to be shown which factors contribute to the genesis of immersion, how they are experienced and finally how they act upon the recipient.

All the single results will be merged to create the idea of a new „Cinema of Attractions“. The transfer of the results to hybrid motion pictures will show the favoured or non-favoured side effect of the interruption of immersion.

Lebenslauf

1987 in Klagenfurt geboren, wuchs ich in Niederösterreich auf. Ich besuchte die dortige Volksschule und die ersten vier Jahre des Gymnasiums Schwechat. Danach wechselte ich an ein BORG im ersten Bezirk Wiens, da dies einen musikalischen Schwerpunkt anbot und beendete dort meine Schullaufbahn. Nach einem Jahr des Arbeitens entschloss ich mich 2008 das Studium der Theater,- Film und Medienwissenschaften aufzunehmen. Während des Studiums absolvierte ich diverse Praktika bei Filmfirmen oder Fernsehproduktionen und blieb schlussendlich als Inspizientin oder fallweise als Aufnahmeleiterin bzw. Produktionsassistentin bei der Firma Interspot GmbH angestellt. Hauptsächlich handelte es sich dabei um Aufzeichnungen wie *Frisch gekocht mit Andi und Alex*, aber auch als Mitarbeiterin bei *Im Gespräch mit Teddy Podgorski*, *50 Jahre Peter Rapp* und weiteren Produktionen.