

## Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

### Im Blickpunkt

#### **Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino: The End of the Reel World**

Marburg: Schüren 2007, 348 S., ISBN 978-3-89472-483-2, € 49,-

Für einen Band über die Digitalisierung – und damit Irrealisierung – der Kinolandschaft ist der hier vorliegende ausgeprägt real, augenfällig und greifbar in seiner Aufmachung, sowohl haptisch, als auch optisch: Die 21 Texte werden von zahlreichen Farbbilderstrecken und künstlerisch gestalteten Grafiken begleitet, die auf dickem Kunstdruckpapier und mit schwerem Hardcoverdeckel zunächst einmal Eindruck schinden. Man merkt, es handelt sich hier nicht um eine Pflichtpublikation aus dem (primär nur) wissenschaftlichen Umfeld, sondern um ein mit Leidenschaft und persönlichem Einsatz verbundenes Projekt, in das die Herausgeberin Daniela Kloock viel Mühe und Finesse gesteckt hat. Statt einen beschränkenden Fokus im Spektrum der Digitalisierung der visuellen Medien zu setzen (wie es zuletzt zahlreiche einschlägige Monografien versucht haben), will Kloock das gesamte Feld in seiner Breite und Vielfältigkeit erfassen und mithilfe ihrer Beiträger auskundschaften. Zu diesen gehören dann dementsprechend auch Filmwissenschaftler (wie Norbert Grob, Elisabeth Bronfen und Thomas Elsaesser), Essayisten (Wolf Siegert, Peter Glaser), technisch versierte Autoren (Klaus Rebensburg, Peter C. Slansky) und zuletzt auch eine Handvoll Filmemacher (Peter Greenaway, Tom Tykwer, Edgar Reitz). Der Band spannt in seinen Kapiteln einen Bogen von der grundlegenden Lust, Filme zu schauen, über die Veränderungen durch die Herausforderung neuer Bilder und Techniken, die Hybridität der bisher entstandenen Projekte bis zuletzt zum „Digitale[n] Kino als Erlebnismodell der Zukunft.“ ( S.236ff.) Damit jedoch – um es gleich vorwegzunehmen – macht es sich die ordnende Hand, bei allem Wohlwollen, etwas einfach, denn durch dieses Telos wird vorausgesetzt, dass das Kino notwendigerweise im digitalen Zustand ankommen müsse und damit Digitalität in jedem Fall der prägende Faktor heutigen Filmlebens sei. Hier wird vielleicht das Manko deutlich, unterschiedliche Formen von Digitalität nicht zunächst einleitend sauber getrennt zu haben: Es geht dabei vor allem um die Frage nach der Herstellung bzw. Distribution des Films auf digitalem Wege – die ja erst einmal nur Bereicherung qua neuer Wege und Formen sein kann – und einer eventuell stattfindenden inhaltlichen, thematischen, narrativen oder gar existentiellen Neuausrichtung der Kinematografie, die dann beispielsweise auch Fragen aufwirft wie „Was geschieht mit dem Kino, wenn alle Handelnden nur noch computeranimiert sind?“, „Was hat eine Durchmischung von Interaktionsformen des Computerspiels mit den Rezeptionsmodi des Spielfilms für Folgen, Chancen und Risiken?“ oder „Inwiefern verändern sich Selbstverortung,

Fremdwahrnehmung und emotionales Erleben im digitalen Zeitalter?“ bzw. wie Herbert Schwaab im Band prägnant formuliert: „Wie es möglich ist, von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden.“ (S.124ff.) – Es geht also um Fragen, die wesentlich an der Konstitution der kinematografischen Apparatur, ihrer Wirkung und ihrer Zuschauereinbindung und -akzeptanz kratzen. Im Band nun stehen aber eher technisch-praktische und tiefergreifende philosophisch-filmphänomenologische Beiträge lose nebeneinander, weshalb hier versucht werden soll, das Spektrum in einer etwas anderen Anordnung wiederzugeben.

Auf der technischen Seite überwiegen zumeist nüchterne Zustands- und Möglichkeitsbeschreibungen, die additiv neue und in Zukunft denkbare Weisen der Filmgestaltung, -verbreitung und -vermittlung aufreihen. Der im Bereich Technik der Bildmedien lehrende Peter Slansky beschreitet den Weg zum digitalen Kino über eine kleine Technologiesgeschichte des Films, die Auseinandersetzung mit dem Fernsehen, die Umbrüche vom fotochemischen Film zum digitalen Bildwandler, um am Ende die „Vorteile [...] der Digitalisierung des Kinos“ (S.71ff.) zu skizzieren. Zwar lägen die wirtschaftlichen Vorteile der Distribution ohne den Transport des schweren Materials auf der Hand, auf die Erzähldramaturgie des Films hätte jedoch die Digitalität nur einen geringen Einfluss, Computerspiele blieben letztlich – das ist keine neue Erkenntnis – eher ein zusätzliches Marktsegment, in dem ohnehin ganz andere Formen der Rezeption vorherrschten. Das große Problem an der Umrüstung der Kinos auf digitale Projektion liege am Fehlen eines einheitlichen Standards; der in den USA diskutierte DCI-Standard sei für viele Länder und Kinobetreiber einfach nicht erschwinglich, während das HDTV-Kino bereits im Wohnzimmer der Konsumenten angekommen sei. Slansky bilanziert deshalb: „Es wäre eine Ironie der Technologie – wie der Kulturgeschichte –, wenn gerade die Digitalisierung, die ja oft genug als Grundlage der Globalisierung genannt wird, das Ende des Kinos als globales Medium bewirkte.“ (S.75)

Der Professor für Informatik Klaus Rebensburg betont in seinem Beitrag, dass die Durchsetzung neuer Medien und Rezeptionsformen weniger der Technik geschuldet sei, sondern vielmehr ihrer Kontextabhängigkeit: Im Kino möchte man nun einmal zwei Stunden in Dunkelheit unterhalten werden und nicht mit einem Joystick Figuren bewegen. Den Special Effects des heutigen Zeitalters prognostiziert er hingegen einen uneingeschränkten Möglichkeitsreichtum – „Wesen, Fabelwesen, alle Filme des gedachten Lebens scheinen machbar“ (S.243) – als Beispiel dient ihm hier ausgerechnet George Lucas' *Krieg der Sterne* (1977), der freilich noch ganz ohne Digitalität auskommen musste. Auch Georges Méliès wusste Anfang des 20. Jahrhunderts schon, wie man dem noch ungeübten Auge des Zuschauers eine fantastische Reise zum Mond vorgaukeln konnte, ganz abgesehen von Animations- und Trickfilmen, die Jahrzehnte lang ohne Digitalität auskommen mussten. Es geht hierbei vielmehr um den Unterschied zwischen den Grenzen der menschlichen Imagination – welche schon immer unerschöpflich schienen – und der Perfektionierung bzw. fotorealistischen Vollkommenheit eines

Effekts, einer künstlichen Figur oder Landschaft, die heute dank der Technik einfacher zu erreichen ist.

Eine andere Qualität des digitalen Umbruchs beleuchten jene Autoren, die die epistemischen und phänomenologischen Neuerungen des heutigen Kinos in den Blick nehmen. Der Bochumer Medienwissenschaftler Herbert Schwaab spricht in seinem rundum gelungenen Beitrag einige wesentliche Punkte der Debatte an. Er stellt zunächst heraus, dass das Kino des Spektakels US-amerikanischer Prägung schon seit jeher zu einer Überreizung und Überwältigung tendierte, wobei zuletzt die digitalen Mittel diese sinnliche Erregbarkeit auf die Spitze trieben – dabei aber allzu oft durch fehlende Charakterisierungen der Figuren eine Distanz aufbauten; so macht es das Blockbuster-Kino dem Zuschauer durch seine Aufdringlichkeit der filmischen Reize schwer, mehr als ein kurzzeitiges Vergnügen mitzunehmen. Als Beispiel nennt er Roland Emmerichs *Godzilla* (1998), der mit einer „perfekten, aber sterilen Illusion“ (S.131) operiere und auf diese Weise hinter den oft von Schauspielern dargestellten japanischen Godzillas – vor allem im Punkt einer hinter dem Monströsen versteckten Menschlichkeit – zurückbleibe. Peter Jackson gelinge es hingegen in seinem *King Kong*-Film (2005) einen „Raum des Spieles“ zu schaffen, „der uns rührt, weil wir die Nähe zwischen dem Riesenaffen und der Frau spüren.“ (S.135) Hier beeindrucke nicht nur die Perfektion der Technik, sondern der Rezipient erlebe auch das Dilemma der Affen-Figur qua Mitgefühl: „Wichtig ist [...], wie Kong seine ‚Menschlichkeit‘ ästhetisch so ins Spiel bringt, dass wir uns für ihn interessieren und uns zur Vorstellung verleiten lassen, dass Kong und Ann Darrow eine gegenseitige Präsenz als *human somethings* spüren.“ (S.136) So ist es auch immer wieder die Unmöglichkeit der Darstellung menschlicher Mimik von rein computergenerierten Figuren in einem Film wie beispielsweise *Final Fantasy* (2001), die kritisiert wird. Eine andere Unzulänglichkeit der digitalen Kinematografie ist das fehlende Vermögen einer Innovation im Erzählerischen, die einen Brückenschlag zu den ästhetisch mittlerweile machbaren Schöpfungen schlagen würde. Man betrachte nur den als ersten ‚komplett computer-animierten Spielfilm‘ beworbenen *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004) unter diesen beiden Gesichtspunkten: Ästhetisch erscheint der Film in einem kalten Neo-Noir-Design, in das die realen Schauspieler eingelassen sind, durchaus bahnbrechend und überwältigend zu sein – seine Handlung jedoch, irgendwo zwischen Groschenheft-Abenteuer und schlechterem *James-Bond*-Film, ist so platt und witzlos, dass eine wirkliche Anteilnahme oder gar Identifikation mit dem Geschehen schlechterdings nicht stattfinden kann. Von daher kann ich dem an der Filmschule Köln lehrenden Gundolf S. Freyermuth nur widersprechen, wenn er in Bezug auf das aktuelle Kino von einer neuen inhaltlichen Qualität der digitalen Hyperrealität spricht: „Für die Spielarten analoger Visualität und Audiovisualität bedeutet Digitalisierung daher ihre transmediale Aufhebung unter dem Vorzeichen einer Ermächtigung zu arbiträrer Konstruktion, wie sie zuvor die Malerei kennzeichnete.“ (S.29) Gerade die Enge traditioneller Erzählformen, auf die viele der mit Digitalität umgehende

Regisseure zurückgreifen, und die Beschränktheit der einschlägig bekannten Plots und Sujets (man denke nur an die schon genannten Beispiele *Godzilla* und *King Kong*) haben doch wohl nichts mit Arbitrarität und Entfesselung zu tun. Wenn Film einmal dem einst in der Malerei postulierten Geist von arbiträrer und eigensinniger Schöpfung nahe war, dann bestimmt nicht bei George Lucas, sondern vielleicht bei Buñuel und Dalí oder im US-Avantgardefilm von Andy Warhol, Kenneth Anger und Stan Brakhage, der einst – ganz undigital, aber mit dramatischer Wirkung – Mottenflügel auf das Filmmaterial geklebt hatte. „Erstrebte wird anstelle manueller *Imitation* oder maschineller *Reproduktion* nun virtuelle *Konstruktion*“ (S.32), so Freyermuth weiter. Die genannte virtuelle Konstruktion finde ich aber weder in den digital wiederbelebten Monstren aus der Geschichte des Filmfundus noch in den bereits etablierten Figuren aus Computerspielen.

Eine ganz ähnliche Richtung wie Schwaabs von Stanley Cavell inspirierte Lektüre der Anteilnahme am filmischen Geschehen schlagen auch Norbert Grob und Hinderk M. Emrich/Bert te Wildt ein. Der Mainzer Filmwissenschaftler Grob spricht in seinem Aufsatz von der Verzauberung durch das Kino. Diese entstehe eben nicht durch eine perfekte Wirklichkeitsillusion, sondern durch Leerstellen, einen Blick, eine Verlagerung des Raums, einen unkontrollierten Affekt: „Diese Leere ist aber keinesfalls als Vakuum zu begreifen, sondern als eigenständiger ästhetischer Ausdruck, als eine höchst produktive, faszinierende Kraft (= eine Form, ein Muster, eine Abweichung). Und die wirkt betörend, entzückend, verzaubernd.“ (S.97) Dieser Akt der Verzauberung schließe Digitalität nicht aus, aber es sei genau das Unbeabsichtigte, die Konstruktion der Illusion, die kurz durchschimmere und die im heutigen Kino der perfekten Täuschung verloren zu gehen drohe. Folgerichtig stellen die Psychotherapeuten Hinderk Emrich und Bert te Wildt in ihrem Aufsatz fest: „Film entsteht im Kopf“ (S.157ff.) – und dabei ist es ganz gleich, wie viel Digitalität Einzug gehalten hat. Wesentlich ist dabei: „Die Fähigkeit zu imaginieren entwickelt sich auf der Grundlage konkreter Erfahrungen. [...] Die hypnotische Kraft des Films nimmt den Zuschauer auf eine Reise mit und setzt ihn – im besten Falle um eine kathartische Erfahrung reicher – am Ende wieder in seinem realen Leben ab.“ (S.163) Diese Form der Übertragung und des Lernens nutze sich bei der Substituierung des Realen durch eine digitale Parallelwelt ab, was durchaus negative Folgen für Nutzer haben könne. Von daher sei auch in Filmen wie der *Matrix*-Trilogie (1999-2003) oder *Minority Report* (2002) eine Übertragung auf das für uns fassbare Reale grundlegend – es wird auch durch technische Möglichkeiten keine weitere Entbindung vom Wirklichen geben können: „Das wie auch immer ‚sich selbst digitalisierende‘ Kino braucht die Berührung mit unserer Lebenswelt im Sinne einer ‚aufhebenden‘ Fundierung.“ (S.166)

Neben dieser inhaltlichen und wirkungsorientierten Ausrichtung wird von einigen Beiträgern auch Kritik an der kinematografischen Teleologie zur Digitalität geübt, die als Möglichkeit, Bereicherung, aber nicht notwendigerweise als

Krönung verstanden wird. Thomas Elsaessers Blick ist ein ernüchternder, indem er zunächst einmal feststellt, dass a) „die klassische Filmerzählung im digitalen Zeitalter immer noch völlig ungebrochen funktioniert“ (S.44) und dass b) meistens der Faktor Ökonomie die Nützlichkeit einer Erfindung bestimme und damit beispielsweise das Mobiltelefon eine viel revolutionärere digitale Nutzerkomponente sei als CGI oder digitale Projektion. Elsaesser stellt dar, dass das Kino viele Ursprünge hatte, die an einem Punkt konvergieren sind – wissenschaftliche (die Bewegungsstudien), militärische und nicht zuletzt wirtschaftliche, die sich aber nicht auf einen Richtungsimpuls reduzieren lassen würden. Deswegen sei man „unter Umständen gut beraten, die Digitalisierung weniger als technischen Standard zu betrachten [...], sondern als Nullpunkt, von dem aus sich das gegenwärtig herrschende Verständnis von Theorie und Geschichte des Films und des Kinos neu überdenken ließe.“ (S.48) Der kinematografische Apparat erscheine dann „im Schnittpunkt mehrerer ‚möglicher‘, aber deshalb durchaus nicht ‚kontrafaktischer‘ Geschichtsschreibungen.“ (S.51) Deshalb könne die Digitalisierung vor allem unter dem Aspekt einer erneuten und veränderten ‚Disziplinierung des Blicks‘ gesehen werden, der eben durch die Betrachtung von Clips auf *iPods* bis hin zu Nachrichtensendungen auf riesigen Flachbildschirmen in Bahnhöfen neue Rezeptions- und Nutzungsformen begünstige und auf diese Weise die Geschichte menschlicher Bildbetrachtung ein weiteres Mal revolutioniere. Digitalität sollte aus diesem Grund als „Moment eines kulturellen Bruchs“ verstanden werden, wobei die Frage „auf unsere[n] Wahrnehmungsformen [zielt], die nicht mehr automatisch mit Wissensformen identisch sind.“ (S.54f.)

Zu einer ähnlichen Einschätzung gelangt auch Wolf Siebert, der das oft zitierte Credo vom Tod des Kinos mit einer übergroßen Nostalgie gleichsetzt, die eigentlich unangebracht erscheint. „Das Entscheidende ist“, so der Autor, dass der digitale Umbruch sowohl in den eingebetteten Spezialeffekten auf der Leinwand, als auch während der Projektion – „im Kino unbemerkt statt[findet].“ (S.263) Das Rattern des 35mm-Kinoprojektors vermissten demnach nur Menschen, die sich auch eine Digitalkamera kauften, welche ein analoges Klicken bei Drücken des Auslösers spielten – der digitale Umbruch gehe vonstatten, aber es ändere sich nicht unbedingt die Rezeption und Qualität des Gezeigten: „Gleichzeitig wird die Licht-Bild-Projektion des Spielfilms auch in Zukunft weiterhin bestehen und mittels digitaler Einspielpunkte sogar noch zu neuen technischen Qualitäten ausgebildet werden.“ (S.266) Was sich aber verändert – und das lässt sich laut Siebert am Drama der Musikindustrie ablesen –, sei vielmehr das Freizeitverhalten, das durch neue Bandbreitformen des Internet und Einrichtungen wie das Pay-Per-View-Fernsehen zu einer ständigen Verfügbarkeit und zu sinkenden Kosten für die Nutzung von Inhalten tendiere, dabei sei es einerlei, ob die Daten digital oder analog generiert seien. Schon heute werde kaum mehr die Hälfte des Umsatzes eines Films durch das Kinoeinspiel erwirtschaftet. Siebert folgert: „[D]ie eigentliche Herausforderung [besteht] nicht mehr in der Digitalisierung, sondern darin,

dass in der Folge auch neue Anwendungs- und Nutzungsmodelle in den Kinos zum Tragen kommen werden.“ (S.270)

Zuletzt kommen die Filmemacher zu Wort und es ist doch recht auffällig, dass gerade die jüngeren Praktiker eher einen gleichgültigen bis ablehnenden Ton gegenüber den neuen Technologien anschlagen, während die älteren – hier repräsentiert durch Edgar Reitz und Peter Greenaway – recht euphorisch klingen. Bei diesen geht es wiederum nicht streng genommen um Digitalität: Edgar Reitz preist die Beweglichkeit und einfache Handhabbarkeit der DV-Kameras und lobt die dadurch mögliche Reduzierung des Teams – was aber nicht notwendigerweise Auswirkungen auf Ästhetik oder Erzählweise habe. Greenaway träumt in seinem bereits veröffentlichten Text hingegen von der Befreiung und Entfesselung des Kinos, das bei ihm als Teil eines Medienverbunds allmählich aufgelöst werden soll. Er will den Spielfilm aus der Verpflichtung zur epischen Form des 19. Jahrhunderts erlösen, so zu neuen Rezeptionsformen zwischen Buch, Ausstellung, DVD und Fernsehen anregen und damit ein neues „Meer der Möglichkeiten“ (S.286) entdecken. Inwiefern dies technisch umsetzbar ist und beim Zuschauer Anklang finden wird, bleibt dabei weitestgehend offen. Von den ‚Jungen‘ spricht Benedict Neuenfels, Kameramann der neueren, digital entstandenen Werke Dominik Grafts, von einem zunächst empfundenen Unvermögen, mit einer DV-Kamera im Film *Felsen* (2002) ein perfektes Kino-Bild zu erschaffen, und folgert: „Die virtuelle Welt ist nämlich kein Aufenthaltsort für den Menschen.“ (S.295) Christoph Hochhäusler, Regisseur zweier aktueller Spielfilme, geht sogar noch weiter. Er meint, dass die Kostenersparnis durch die DV-Technik nur minimal sei, da Werbung, Ausstattung und Mitarbeiter immer noch das Gleiche kosteten. Das Digitale sieht er mehr als eine Option unter vielen, die das Kino zusätzlich bereicherten. Er stimmt mit den beiden zuletzt zitierten Theoretikern überein, dass das Kino immer primär Ort des (sozialen) Erlebens bleiben müsse, egal welche Technik zur Anwendung komme: „Eine der Hauptaufgaben des Kinos ist es, Gesprächsstoff zu sein, viele Filme sind gar nichts anderes als das.“ (S.310)

Der vorliegende Band regt also primär zu einer kritischen und differenzierten Einmischung in die Diskussion um die kinematografische Digitalität ein. Man muss sich darüber im Klaren sein, worüber gesprochen werden soll: Geht es um neue Rezeptions- und Verhaltensweisen infolge der Technik, oder will man nur ausdrücken, dass die digitale Animation von Haaren auf dem Körper einer Figur besonders gelungen erscheint? Gerade die langfristig argumentierenden Perspektivierungen der erwähnten Filmwissenschaftler mahnen zur Vorsicht, damit dieser Trend filmhistorisch und epistemologisch nicht überbewertet wird und man so zu voreiligen Schlüssen gelangt. Als erster Ein- und Ausblick ist diese Zusammenstellung also überaus nützlich; wie die Zukunft des Kinos aussehen wird, bleibt indes (zum Glück) noch ein blinder Fleck.

Florian Mundhenke (Marburg)