

Zukunft Kino

Daniela Kloock

Mit dem Kino sind die Bilder in Bewegung geraten. Jetzt, so könnte man sagen, sind sie in Auflösung begriffen. Denn was sind Kino-Bilder unter digitalen Verhältnissen? Das Universalmedium Software hebt die vormals klaren Trennungen zwischen einzelnen Künsten und Kommunikationsformen, deren jeweilige Datenträger, auf. Es entstehen völlig neue Dynamiken, Vernetzungen, visuelle Erscheinungs- und Wahrnehmungsformen, neue Arten der Distribution, Produktion und Rezeption. Sämtliche Erscheinungsformen des Visuellen, alles was denkbar, träumbar, fantasierbar ist, lässt sich herstellen, kombinieren, zerstückeln und in veränderter Form zusammenfügen. Damit wird ein Kino vorstellbar, welches etwas ganz anderes ist als das, was wir bisher kennen. Einige Aspekte dieses nicht nur in technologischer Hinsicht bedeutenden Medienumbruchs sollen im Folgenden skizziert werden.

Remix Culture

War das Kinobild bisher Ausdruck einer künstlerischen Form – die mit Hilfe einer Kamera als Werkzeug und dem Datenträger Nitrocellulose bzw. Triacetat – „Welt“ abbildet, sind heute auf der Grundlage von Computern und ihrer hochentwickelten Software diverse Abhängigkeiten von materiellen Bedingungen aufkündbar. Schwierige Lichtverhältnisse, kapriziöse Schauspieler, schwerfällige Produktionsbedingungen, teure Film-Teams, all dies wird mit den digitalen Techniken einfacher, kostengünstiger, flexibler, so heißt es. In jedem Fall verändert sich die Binnenstruktur der Bilder, ihre Erzeugung, Bearbeitung und Verteilung. In diesem Zusammenhang

stellt sich auch die dringende Frage, ob das, was die digitalen Techniken erzeugen überhaupt noch mit dem Begriff „Bild“ gefasst werden kann? Eines jedenfalls zeichnet sich ab: Mit der Digitalisierung vollzieht sich ein qualitativer Sprung in der Geschichte der technischen Bilder, der im Bewusstsein der Zuschauer noch gar nicht recht angekommen ist.

Traditionell filmen heißt mit einem materiellem Datenträger arbeiten, der belichtet, entwickelt, bearbeitet, kopiert und am Ende durch einen Projektor geschleust wird. Die einmal aufgenommenen Informationen sind via fotochemischer Reaktionen auf das Material eingeschrieben und bilden ab, was vor der Linse sichtbar war. Hierin liegt das Moment der Authentizität und der Wahrhaftigkeit. Digital erzeugte Bilder sind demgegenüber grundsätzlich immateriell, sie können ganz ohne Vor-Bild im Computer generiert werden, sie sind, wie der Medientheoretiker Vilém Flusser zu sagen pflegte, nichts anderes als sichtbar gemachte Datenkolonnen, die mit ein paar Rechnerbefehlen beliebig verwandelbar sind.¹ Mit dem Computer als Universalmedium können alle Vorstellungsbilder technisch realisiert werden. Filme wie *Matrix*, *Star Wars Episode II – The Attack of the Clones* oder *Final Fantasy: The Spirits Within* liefern einen Vorgeschmack dieser neuen Möglichkeiten. Nun kann man einwenden, dass, seit Georges Méliès (*Die Reise zum Mond*, 1902) seine imaginären Landschaften auf die Leinwand brachte, die Geschichte des Kinos eine Geschichte der Perfektionierung und Verfeinerung technischer Verfahren ist. Doch noch nie war es möglich, virtuelle Welten in diesem Ausmaß und in dieser Konsequenz zu entwerfen und an die Öffentlichkeit zu bringen. Erfundenes, Erdachtes, Wirkliches, Dargestelltes, Animiertes, alles kann durchforstet und neu gestaltet werden. Live-Action und Animation, klassische Inszenierung und modernste Tricktechniken, Computergame-Dramaturgien und -Figuren und konventionelle Geschichten, Bilder wie gemalt und Filmbilder verbinden sich auf eine bisher nie dagewesene Art und Weise.

Mischformen zwischen Kino und Computer führen zu Interaktivität und Immersion, ermöglichen neue ästhetische Formen, ‚offene‘ Storys und unkonventionelle Erzählstrategien. Geschichten aus unendlich vielen Teilen, die verändert und zunehmend vielleicht auch interaktiv immer wieder neu kombiniert werden können, sind möglich. Der Brite Matt Hanson, der 1996 das erste Digital-Filmfest der Welt organisierte, verfolgt beispielsweise die ambitionierte Idee, einen Spielfilm allein mit den Mitteln des Internet, sprich mit einer offenen Vernetzung zu finanzieren, zu produzieren und zu vertreiben. An seinem Projekt *A Swarm of Angels* kann sich jeder mit rund 36 € Einzahlung beteiligen. Laufen soll der Film am Ende sowohl

¹ Vgl. Flusser (1989).

übers Handy als auch über die große Kinoleinwand.

Dies sind neue Hybridformen, deren Entwicklung vermutlich noch ganz am Anfang steht. Von einer Remix Culture ist die Rede, die Kinofilme, wie wir sie heute kennen, eventuell schon bald zu Dinosauriern macht. Der amerikanische Medientheoretiker Lev Manovich prognostiziert eine Kulturproduktion, die keine abgeschlossenen Einheiten mehr kennt, sondern einen permanenten *work-flow*. Er hofft, dass die klassischen auf fotochemischen Prozessen beruhenden Filmbilder, die der Fotografie des frühen 19. Jahrhunderts verhaftet seien, in ihrer „Stumpfheit, Sterilität und Banalität“ zu einem Ende kommen. Film, der bis dato ein Versuch war, aus einem Abdruck der Wirklichkeit Kunst zu machen, könne nun endlich dieser indexalischen Identität entwachsen. Mit Hilfe digitaler (Mal-) Programme würde erstmals sichtbar, was (so) nicht zu sehen ist. Film knüpft damit, so eine weitere These, teilweise wieder an präkinematische Praktiken an, als Filmbilder noch mit der Hand bemalt bzw. coloriert wurden und viel eher die Ideen und Vorstellungen von Künstlern wiedergaben als das, was sich vor dem Kameraauge abspielte.²

² Vgl. Manovich (2002).

Die technischen Entwicklungen der Folgezeit jedoch haben fortwährend daran gearbeitet, sämtliche Spuren des Produktionsprozesses unkenntlich zu machen.

In der Geschichte des Kinos ging es immer darum, das, was geschaffen wird, nicht in seinem Produktionsverlauf zu zeigen, sondern die Aura von Wirklichkeit zu simulieren. Doch unter dem Vorzeichen der Digitalisierung kommen die Techniken der Illusionierung neuerlich zum Vorschein. Wirklichkeit kann so oder ganz anders sein, sie wird, wie Lev Manovich formuliert, „elastisch“.³ Und herkömmliche Filmaufnahmen dienen lediglich als Rohmaterial für weitere Bearbeitungen und Um-Schreibungen. George Lucas, um ein prominentes Beispiel anzuführen, betrachtet seine Star Wars-Filme als nicht abgeschlossen. In der aktuellen Video- bzw. DVD-Fassung des ersten Films von 1977 *Krieg der Sterne Episode IV – Eine neue Hoffnung* findet man nachträglich eingebaute Szenen, die mit Hilfe neuester digitaler Tricktechnik den momentanen *state of the art* dokumentieren.

³ Vgl. Manovich (1997), 5.

Zwei Filmbeispiele seien hier angeführt, um diese Gedanken zu veranschaulichen. Im Jahr 2001 ging der US-amerikanische Regisseur Richard Linklater (u.a. *Slacker*, 1991; *Before Sunrise*, 1995; *A Scanner Darkly*, 2006) – vor allem auch verglichen mit den damals für einen Oscar vorgesehenen Filmen *Shrek* oder *Monster AG* – völlig neue Wege im Bereich des Animationsfilms. *Waking Life* (2001) kann nur schwer eingeordnet werden. Linklater, der seinen Stoff mit einer Digitalkamera abgefilmt hat, übergab das Material

anschließend verschiedenen Künstlern, die den gesamten Film via Rotoscoping-Technik nachzeichneten. Ein Verfahren, das auf einer bereits 1915 entwickelten Technik beruht, bei der Realfilm auf eine Glasscheibe projiziert wird, um anschließend auf der Rückseite die Filmbilder als Malgrundlage ihrer weiteren Bearbeitung quasi abzupausen. Das Ergebnis verblüfft: der Film ist weder Zeichentrick noch Animation, vielmehr ein Palimpsest aus Fotografie und Wirklichkeit, welches nicht zuletzt auf die zunehmende Mediatisierung der Wirklichkeit verweist.



Ein Palimpsest aus Fotografie und Malerei, *Waking Life* (Richard Linklater, USA 2001)





Auch von einer kohärenten Handlung kann bei *Waking Life* keine Rede sein. Die Kamera begleitet ihren Protagonisten, einen jungen Mann, von Szene zu Szene und folgt einer Reihe tiefsinniger Unterhaltungen und merkwürdiger Begebenheiten. Statt eine Geschichte zu erzählen, verbildlicht Linklater wahrnehmungstheoretische und existenzphilosophische Ideen.

Jede der über 30 Sequenzen des Films ist verschieden gestaltet, permanent wechselt der ästhetische Duktus und doch entsteht erstaunlicherweise etwas Zusammenhängendes. Die Bild-Hintergründe sind pausenlos in Bewegung, wie in einem lebendigen Gemälde, so dass man sich der Künstlichkeit des Geschehens bewusst ist. Die Rezeption des Films stellt allerdings eine veritable Herausforderung an unsere eingefahrenen Sehwohnheiten dar.

Während Filme wie *Final Fantasy* versuchen, so auszusehen wie das Leben, und darin eher mehr als weniger scheitern – denn man ist nach wie vor meilenweit davon entfernt menschliche Gestik und Mimik täuschend echt animieren zu können –, betritt *Waking Life* ästhetisch und rezeptionsmäßig absolutes Neuland. Der Film will das genaue Gegenteil des Bisherigen: Er will die Techniken seiner Herstellung deutlich machen, er will ein handgemachter Film sein, dem man dies auch ansieht! Der betont künstlerische Charakter der

Bilder und der begrenzte räumliche Eindruck führen deren artifiziellen Charakter deutlich vor Augen, sie lassen den Zuschauer förmlich spüren, dass hinter den changierenden Farbflächen ursprünglichere Bilder verborgen sind. Der Film zeigt, dass wir 25 Bilder pro Sekunde sehen. Und das will kein Kinofilm.

Waking Life ist neues Kino. Der Film wagt die Verbindung von Philosophie, Literatur, Film und Malerei und macht damit deutlich wie vormals getrennte ‚Künste‘ unter digitalen Verhältnissen verschmelzen und irritierende Verbindungen eingehen.

Sky Captain and the World of Tomorrow (Kerry Conran, USA 2004) funktioniert demgegenüber ganz anders. Der Film war der erste Blockbuster, in dem Schauspieler (Jude Law, Angelina Jolie, Gwyneth Paltrow) durchgängig vor sogenannten *Blue Screens*, leeren blauen bzw. grünen Studiowänden agierten. Requisiten, Kulissen, Szenarien wurden getrennt im Computer generiert und später je nach Bedarf einkopiert. Der Film verdeutlicht einen möglichen Schritt zum volldigitalen Kino. Aber er floppte. Die Kritik warf ihm ein surreales Crossover verschiedener Stile und Zitate vor, eine misslungene Parodie auf die Filmgeschichte. Das wichtigste Kapital Hollywoods, seine Stars, ihre Gesichter, ihre Gesten, ihre spezielle Chemie würde technischen Spielereien unterworfen und diene damit nur noch als Ausgangsmaterial für computergenerierte Effekte (CGI – *Computer Generated Images*). Dies kann man so sehen.



Ikongrafische Vorlagen:
Andreas Feininger: „THE PHOTO-
JOURNALIST“ (1951).

Andererseits fasziniert der Film. Die ausgefeilten Licht- und Schattenspiele erinnern ebenso an die Filmklassiker der 30er und 40er Jahre wie an die Fotografien eines Andreas Feininger. Und dann gibt es Bilder, die wirken wie gemalt, surreale Landschaften und Szenarien in ungewöhnlichen Farbkompositionen, die uns einzeln betrachtet eher an Museen und Galerien denken lassen als ans Kino. Diese Bilder belegen in jedem Fall aufs schönste die These, dass mit dem Universalmedium Software Film nicht mehr eine (analog) darstellende, sondern eine (digital) bildende Kunst werden könnte.



Und das Kino? Steht das Licht-Spiel-Haus im Aus?

Das Kino als primärer Distributionsort der Ware Film gehört vermutlich der Vergangenheit an. Die Kinoauswertung von Filmen verkürzt sich immer weiter, der Vertrieb läuft zunehmend über DVDs, und Video on demand (VoD)

wird der Markt der Zukunft. Warren Lieberfarb, einer der Väter der DVD, bis 2002 Präsident von Warner Home Video und heute Berater von Microsoft, verkündet schlicht und ergreifend, Filmkopien seien zu teuer.⁴ Bei einem Stückpreis von 2000 Dollar und 4000 Kopien, die allein für einen flächendeckenden US-Start benötigt werden, sei die Rechnung auf Dauer zu hoch. Und warum auch? Das Internet sei zwar noch nicht bereit für die Distribution von Spielfilmen, aber dies sei nur eine Frage der Zeit. Das Mooresche Gesetz, erklärt er, werde es schon richten, in spätestens zehn Jahren. Doch wer wird dann noch lange Filme sehen? Schon heute schauen sich Jugendliche wohl lieber Kurzvideos bei YouTube an, als Filme in weitschweifender Länge, deren Dramaturgie sie kaum mehr verstehen. Unter US-Teenagern soll die Aufmerksamkeitsspanne – hervorgerufen durch ständige Werbepausen im Fernsehen – bei nur noch zwölf Minuten liegen. Und Ico Mobile zeigt erfolgreich wie man aus Handy-Besitzern Zuschauer macht (www.iconmobile-group.com). Damit verabschiedet sich das bisher bildmächtigste Medium nicht nur von seinem angestammten Platz, sondern auch aus der Kollektivrezep-tion. Unterwegs und Zuhause wird dann gespult, gestoppt, übersprungen, abgerufen, wird das Fernseh-Sehverhalten, welches hochgradig individualisiert ist, auf den Kinofilm übertragen.

⁴ Vgl. Merschmann (2007).

Doch vielleicht gibt es in einer zunehmend reizüberfluteten Kultur, einer Gesellschaft, die überschleunigt, disparat und chaotisch ist, eine Chance für das Bedürfnis nach einem Ort, der Schutz und Entlastung liefert. Das Kino könnte eine Art „Arche Noah in der steigenden Springflut der Bilder“ (Flusser) werden: endlich einmal in Ruhe gelassen, unbeobachtet ungefordert zu sein und sich im Dunkel des Raumes den Lichtspielen vor der großen Leinwand hingeben.

Doch im Moment sprechen die Zuschauerzahlen eine andere Sprache. Die Kinobranche stöhnt, und ohne den Erfolg US-amerikanischer Blockbuster, die auf der Kinoleinwand immer noch besser aussehen als auf dem heimischen PC oder Fernseh-Bildschirm, fehlt den Lichtspielhäusern das große Publikum. Neue Strategien sind zu entwickeln. Um mehr Zuschauer ins Kino zu bekommen, müssen differenziertere Angebote geschaffen werden, die Kino nicht mehr nur als Abspielstätte von Filmen verstehen, sondern als Treffpunkt für kulturelle Ereignisse unterschiedlichster Art.

Auch dies ist ohne ihre Umstellung auf digitale Datenübertragung nicht möglich. Sie erlaubt es, Live-Bilder in hoher Qualität zu übertragen. So brachte die *Metropolitan Opera* in den Jahren 2006/2007 sechs Vorführungen des *Barbiers von Sevilla* live in die Kinos und war überrascht über den unvorhergesehenen Publikums Erfolg. Auch in Deutschland fand im Januar 2006 eine Reihe mit Mozart-Opern und -Messen ihr Kinopublikum. Dies zeigt, die Musikdistribution



Oben: Filmbild oder Bild im Film? Polly Perkins (Gwyneth Paltrow) und Sky Captain (Jude Law) in *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, USA 2004). Unten: Captain Franky Cook (Angelina Jolie).

und -präsentation wird künftig in diesem Geschäft kräftig mitmischen. Aber auch andere kulturelle Inhalte sind denkbar: Vorträge, live übertragene Sportveranstaltungen, Diskussionen und Theateraufführungen aus weit entfernten Ländern könnten den Weg ins Kino wieder attraktiv werden lassen und vor allem auch eine ernst zu nehmende Konkurrenz für das Leitmedium Fernsehen darstellen.

Noch kann das Kino punkten mit der großen Leinwand, vor allem jedoch mit dem Angebot, Menschen zusammenzubringen, die sich für dasselbe interessieren. Denn noch immer ist der Besuch eines Lichtspielhauses auch Ausdruck des Bedürfnisses nach Kohärenz – hinsichtlich Erzählung und Rezeption – und Kollektivität.

Lev Manovich, der momentan entscheidende Stichwortgeber, begreift Welt im Zeitalter der Transmedialität, als eine endlose, unstrukturierte Ansammlung von Bildern,

Texten und anderem „Material“, welches als riesiger Datenfundus dient. Diese Nutzung geschieht einerseits hochgradig individualisiert, andererseits ohne jedwedes Sinn- und Ordnungssystem. Nach dem „Ende der großen Erzählungen“ kommt also das „alles könnte so oder auch ganz anders sein“. Es gibt keine Ausgangs- und Endpunkte mehr. Verbindliche Geschichten und Erinnerungskulturen könnten obsolet werden. Demnach steckt in den neuen Medienverhältnissen ein Potential, von dem wir noch wenig zu wissen scheinen.

Kino – und darin unterscheidet es sich fundamental von seinen Konkurrenten den Bildschirmmedien zu Hause – kann sich der unbedingten Aufmerksamkeit sicher sein. Doch letztendlich bleibt die Zukunft des Kinos dunkel wie alle Zukunft.



Oben: Filmstill aus *Sky Captain and the World of Tomorrow*. Ikonografische Ähnlichkeiten auch hier: Die Erinnerung an Caspar David Friedrichs *Mann und Frau den Mond betrachtend* (um 1830 – 1835) drängt sich auf (unten).

Bibliographie

Flusser, Vilém (1989): *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography. **Manovich, Lev (1997):** „Was ist digitaler Film?“. In: *Telepolis 2: Hollywood Goes Digital*. Mannheim: Bollmann, 42 - 57. **Manovich, Lev (2002):** „Spatial Computerisation and Film Language“. In: *New Screen Media – Cinema/Art/Narrative*. Hgg.: Martin Rieser/Andreas Zapp. London: BFI, 64 - 76. **Merschmann, Helmut (2007):** „Hollywood muss umdenken“. In: *Spiegel Online*, 15. Februar. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,466554,00.html> (Stand: November 2007).