



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**Aus alt mach neu – King Kong einst und jetzt.  
Was sich in 70 Jahren Filmgeschichte getan hat,  
anhand der Filme *King Kong und die weiße Frau*  
(1933) und *King Kong* (2005).  
Ein Blick in die Technik von Hollywood**

Verfasserin

Mag. (phil) Therese Illiasch

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil)

Wien, Oktober 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Mag. Doz. Dr. Clemens Stepina



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>5</b>
1.2. METHODENVORSTELLUNG QUALITATIVE INHALTSANALYSE.....	8
1.2.1. <i>Geschichte der qualitativen Inhaltsanalyse</i> .....	8
1.2.2. <i>Die Anwendung</i> .....	11
1.3. METHODENVORSTELLUNG SCHRIFTLICHE EXPERTINNENBEFRAGUNG.....	13
1.3.1. <i>Die Anwendung</i> .....	16
1.3.2. <i>Die Fragen im Detail</i> .....	16
1.4. BEGRIFFSDEFINITION HOLLYWOOD.....	21
1.5. BEGRIFFSDEFINITION VISUAL EFFECTS.....	22
1.6. BEGRIFFSDEFINITION REMAKE/ NEUVERFILMUNG.....	24
<b>2. STAND DER FORSCHUNG</b> .....	<b>26</b>
<b>3. VON DER FOTOGRAFIE ZUM FILM</b> .....	<b>31</b>
3.1. CAMERA OBSCURA.....	31
3.2. LATERNA MAGICA.....	34
3.3. GUCKKASTEN.....	37
3.4. CAMERA PHOTOGRAFICA.....	40
3.5. THE KODAK.....	43
3.5.1 <i>Phänakistiskop</i> .....	44
3.5.2 <i>Zoetrop</i> .....	45
3.5.3 <i>Praxinoskop</i> .....	46
3.5.4 <i>Kinetoskop</i> .....	46
3.6. CINEMATOGAPHE LUMIÈRE.....	48
<b>4. DIE GESCHICHTE DER VISUELLEN EFFEKTE</b> .....	<b>51</b>
4.1. GEORGE MÉLIÈS UND DER STOPTRICK.....	51
4.2. MATTE PAINTINGS; TRAVELLING MATTES; STATIONARY MATTES.....	53
4.2.1. <i>Der Dunning - Prozess</i> .....	55
4.2.2. <i>Das Williams Double Matting System</i> .....	57
4.3. GLASS PAINTINGS.....	58
4.3. FRONT- UND RÜCKPROJEKTION.....	59
4.4. OPTISCHE PRINTER.....	62
4.5. STOP MOTION.....	64
4.6. MOTION CONTROL.....	64
4.7. DAS DIGITALE ZEITALTER.....	67
4.7.1. <i>Modelling</i> .....	73
4.7.2. <i>Texture Mapping</i> .....	73
4.7.3. <i>Animation</i> .....	74

4.7.4. <i>Rendering</i> .....	76
4.8. MOTION CAPTURE .....	77
4.9. MORPHING .....	79
4.10. COMPOSITING .....	80
4.11. BLUE- UND GREENSCREEN .....	81
4.12. VIRTUELLES STUDIO .....	82
4.13. AVATARE.....	83
4.13. AVATARE .....	83
4.14. DIGITALE SCHAUSPIELER IM FILM .....	85
<b>5. KING KONG UND DIE WEIßE FRAU.....</b>	<b>89</b>
5.1. HOLLYWOOD 1933.....	89
5.2. INHALT UND ANALYSE .....	92
5.3. DIE ENTSTEHUNG .....	96
<b>6. KING KONG 2005.....</b>	<b>109</b>
6.1. HOLLYWOOD 2005.....	109
6.3. INHALT UND ANALYSE .....	111
6.4. DIE ENTSTEHUNG .....	112
6.4. 1933 vs. 2005.....	121
6.4.1. <i>Handlungskonzeptionen</i> .....	121
6.4.2. <i>Gegenüberstellung der Figuren</i> .....	127
6.4.3. <i>Gegenüberstellung von vier Szenen</i> .....	130
6.5. WEITERE VERFILMUNGEN MIT/ ÜBER KONG.....	141
<b>7. EXPERTENINTERVIEWS – DIE ANALYSE.....</b>	<b>149</b>
<b>8. FAZIT UND AUSBLICK .....</b>	<b>167</b>
<b>9. VERZEICHNISSE.....</b>	<b>173</b>
9.1. LITERATURVERZEICHNIS .....	173
9.2. ONLINEQUELLEN: .....	178
.3. TABELLENVERZEICHNIS .....	179
9.4. ABBILDUNGSVERZEICHNIS .....	180

# 1. Einleitung

Film ist Kunst, Produkt menschlicher Vorstellungs- und Gestaltungskraft; Film ist aber auch Technik, ein kompliziertes Instrumentarium, dessen Handhabung die filmische Erzählweise bestimmt. (Hoberg 1999: 7)

Vor über 110 Jahren fand die erste öffentliche Filmvorführung in einem kleinen Café in Paris statt. Der Film war geboren – einer der bedeutendsten Momente in der Geschichte der Kunst. Von nun an konnten Menschen auf der ganzen Welt den Erzählungen verschiedenster RegisseurInnen folgen, sich an laufenden, später sogar farbigen Bildern erfreuen und für eine bestimmte Zeit in eine andere Welt eintauchen.

Das Kino wurde zu einem Ort, an dem man sich traf, um gemeinsam Zeuge eines Phänomens zu werden, um miteinander zu lachen und miteinander zu weinen. Oftmals treffen mehrere hundert fremde Menschen zusammen, um für durchschnittlich 90 Minuten zu einer gemeinsamen Masse zu verschmelzen.

Egal wie romantisch und künstlerisch man einen Kinobesuch zu definieren versucht – Film ist und bleibt in erster Linie Technik. Ohne Projektor, Leinwand, Kamera sowie Soundsystem ist keine Vorstellung möglich.

Wo anfangs lediglich Momentaufnahmen und Dokumentationen zu bestaunen waren, wurden bald Zaubertricks vorgeführt, die immer besser, umfangreicher und realistischer wurden. Film war und ist seit seiner ersten Vorführung immer Spiegel der jeweils zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten. Der Drang Unmögliches möglich zu machen und Unfassbares auf der Leinwand zu zeigen, war seit George Méliès dermaßen groß, dass alles versucht wurde, bis endlich Drachen, Hexen, lebensechte Explosionen, Aliens und andere Fantasiegebilde problemlos auf jeder Filmleinwand Platz fanden. Illusion wurde Wirklichkeit und eine der Facetten filmischer Illusion ist das Gebiet der Filmtricks – die visuellen Filmeffekte.

Die vorliegende Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht, eben jenes Gebiet näher zu durchleuchten, angefangen von der ersten Filmaufführung, bis zum heutigen Status Quo. Anhand zweier Filme soll der Fortschritt innerhalb der dominierenden Effektindustrie Hollywood dargestellt werden.

*King Kong und die weiße Frau* aus dem Jahr 1933 ist einer der großen Filmklassiker und markiert den Anfang der ersten ernstzunehmenden Filmanimationen, während das 2005 abgedrehte Remake *King Kong* das schier unendlich große Kontingent der heutigen Filmeffekte darstellt.

Die Arbeit ist in zwei inhaltliche Blöcke gegliedert. Der erste und gleichzeitig theoretische Teil soll mittels einer umfangreichen Literaturrecherche und qualitativen Inhaltsanalyse die Geschichte vom klassischen Filmtrick bis zu den digitalen visuellen Effekten erzählen, sowie auf die beiden Filmbeispiele genauer eingehen. Was sind eigentlich Filmeffekte? Was sind die Vorteile von Animationen und Special Effects? Was können sie überhaupt? Warum setzt man digitale Abbilder menschlicher Stars ein? Welche Nachteile und Vorteile haben die zunehmende Digitalisierung und die schauspielerische Arbeit von Maschinen und Computern? Ziel ist es, ein thematisches Grundverständnis bei den LeserInnen zu garantieren, den momentanen Status Quo der Filmeffekte darzustellen, sowie zwei der bekanntesten Literaturverfilmungen zu analysieren, die zwar die gleiche Geschichte als Vorlage haben, jedoch im Bereich der Technik nicht unterschiedlicher hätten sein können.

Der zweite und gleichzeitig empirische Teil soll die Auswirkungen der visuellen Effekte auf Film, Publikum und Kinolandschaft genauso erörtern, wie einen Blick in die Zukunft wagen, was sich technisch verändern/ verbessern wird. Gibt es möglicherweise bald keine SchauspielerInnen mehr aus Fleisch und Blut sondern nur mehr Polygone und Pixel? Um jene Fragen adäquat beantworten zu können, wurden sieben Experteninterviews durchgeführt. Ein abschließendes Fazit soll alle Ergebnisse zusammentragen und einen Blick in die Zukunft des amerikanischen Hollywoodfilms wagen. Beide Teile gehen auf folgende Forschungsfragen ein:

1. Was hat sich in den letzten 75 Jahren filmtechnisch in Hollywood getan?
2. Welche Auswirkungen hat dies auf die Filmlandschaft in Hollywood?
3. Welche neuen Anforderungen kommen auf FilmemacherInnen und SchauspielerInnen zu?
4. Wie wird die Zukunft aussehen – Stichwort digitale SchauspielerInnen?
5. Wer gewinnt den Kampf technisch, als auch inhaltlich – King Kong Version 1933 oder King Kong Version 2005?

Die Relevanz dieser Arbeit ist in Anbetracht des immerwährenden technischen Fortschritts selbsterklärend. Milliarden an Dollar werden pro Jahr allein in den USA nicht nur für die Weiterentwicklung der Technik, sondern auch deren Umsetzung in Filmen investiert. Immer öfter werden digitale SchauspielerInnen ein- und menschliche AkteureInnen ersetzt. Nicht nur namhafte DarstellerInnen fragen sich immer öfter, ob sie sich womöglich Sorgen um ihre (berufliche) Zukunft machen müssen, oder durch die zunehmende Digitalisierung gar überflüssig werden.

Kaum ein Film wird mittlerweile ohne Effekte abgedreht und bei vielen Produktionen ist die Technik bereits so fein zugeschnitten, dass das menschliche Auge den Betrug durch einen visuellen Effekt gar nicht mehr wahrnehmen kann.

Wagen Sie mit mir einen Blick hinter die Kulissen von Hollywood, wo man Riesenaffen Leben einhaucht und die Technik von heute morgen schon veraltet sein wird.

## **1.2. Methodenvorstellung qualitative Inhaltsanalyse**

Nachdem besonders im empirischen Teil dieser Arbeit die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse angewandt wird, sollen folgende Kapitel dieses spezielle wissenschaftliche Forschungsvorgehen näher beschreiben. Es soll hierbei nicht nur auf die Ziele und Anwendung näher eingegangen werden, sondern vor allem auch auf die Bedeutung und Herkunft der Methode.

### **1.2.1. Geschichte der qualitativen Inhaltsanalyse**

Inhaltsanalytische Verfahren haben innerhalb der empirischen Sozialforschung nicht nur einen fixen Platz, sie finden auch in vielen wissenschaftlichen Disziplinen Einzug. So beispielsweise in der Soziologie, Publizistik, Pädagogik, Medien- und Kommunikationswissenschaften, oder auch Geschichte und Theologie (vgl. Atteslander 2003: 215). Ursprung jeglicher sozialwissenschaftlicher Untersuchungsmethode ist der Versuch, Problemstellungen empirisch zu erfassen. Folglich wird auch mittels der Inhaltsanalyse versucht, Problemstellungen nachzugehen und sie analytisch zu erarbeiten (vgl. Kern 1982: 15). Klaus Merten (1995) listet fünf sich teilweise überschneidende Perioden innerhalb der historischen Inhaltsanalyseentwicklung auf (vgl. ebd.):

#### *Phase der Intuition*

(bis 1900)

Diese Form der Inhaltsanalyse ist Teil unseres Alltagshandelns. Hierbei werden intuitiv Schlüsse aus manifesten Inhalten auf Zusammenhänge geschlossen. Dieses Phänomen ist in jeder menschlichen Kultur vorzufinden, beispielsweise der Bauernkalender. Verschiedene meteorologische Ereignisse werden für längerfristige Wetterprognosen verwendet; der Mensch entwirft somit aus den Zeichen seiner Umwelt Interpretationen für die eigene soziale Identität, ohne sich dieser Vorgehensweise jedoch bewusst zu werden.



### Quantitativ- deskriptive Phase

(7. Jahrhundert – 1926)

Diese Phase ist durch eine Quantifizierung inhaltlicher Aussagen und Merkmale gezeichnet. Merten entdeckt dieses Phänomen erstmals in Palästina im 7. Jahrhundert:

Da die Schreiber im Altertum nach der Zahl geschriebener Lettern bezahlt wurden und da das Abzählen daher umständlich war, verfielen sie – verkürzt gesagt - auf die vollständige Auszählung des Alten Testaments nach größeren Einheiten, nämlich nach Worten, so daß [sic!] die Codifizierung des Alten Testaments eine exakte Häufigkeitsstatistik nach Worten (...) darstellt. (Merten 1995: 36)

Die Entwicklung dieser Phase steht in engem Zusammenhang mit dem Aufkommen der Massenpresse. So werden beispielsweise Untersuchungen durchgeführt, um die neuen Kommunikationsmedien zu analysieren, indem die einzelnen Themen aufgelistet und gezählt werden. Diese Methode wurde bald ausgeweitet und mittels semantisch differenzierter Kategorienschemata eingeschränkt bzw. verbessert. Neben dem Aufzählen verschiedenster Merkmale, gehören die Analyse der gesellschaftlichen Zusammenhänge, wie auch die Messung der sozialen Wirkung der Massenmedien zu den einzelnen Untersuchungsschritten.

Die deskriptive Inhaltsanalyse ist dem allgemeinen Kommunikationsansatz zuzuordnen, der sich hauptsächlich mit Trendanalyse, mit dem Vergleich von Medien und ihrer Analyse im Hinblick auf bestimmte Kriterien befasst, z.B. der Untersuchung von Parteizeitungen, Berichterstattung zu Sensationen, Kriminalfällen u.Ä. (Lisch/ Kriz 1978: 26f)

### Phase der Reifung zum eigenständigen Erhebungsinstrument sozialer Wirklichkeit

(1926 – 1941)

Auch hier stellen Medien einen erheblichen Einflussfaktor dar. Das Auftreten neuer Formen wie Radio und Film erzeugt genauso den Wunsch nach einer Inhaltsanalyse, wie das Interesse sowohl inhaltsinterne, als auch inhaltsexterne Merkmale darzustellen. Einer der Pioniere in dieser Zeit ist Harold Dwight Lasswell, der sich schon früh mit der Analyse politischer Propaganda und ihrem Einfluss auf menschliches Handeln auseinandersetzt. Diese Periode ist geprägt von politisch motivierten Studien, die aber trotzdem zur wesentlichen Entwicklung der Inhaltsanalyse beitragen. So erweitert Lasswell beispielsweise die Methode zur

Symbolanalyse, indem er ein Sample von Zeitungen über einen bestimmten Zeitraum hinweg analysiert und die jeweiligen Zeichen aufzählt. Neben der reinen Aufzählung wird analysiert, ob das Symbol in einem neutralen, positiven oder negativen Kontext auftaucht. Mit diesem Vorgehen können Trends abgeleitet und signifikante Schlüsse auf Änderungen von Einstellungen gezogen werden.

### Phase der interdisziplinären Erweiterung

(1941- 1967)

Während einer Konferenz im Jahr 1941 über Massenmedien in Chicago wird die Methode der Inhaltsanalyse zum ersten Mal systematisch aus dem Blickwinkel verschiedenster Ansätze diskutiert und der Begriff *content analysis* setzt sich endgültig durch. Durch die Einbeziehung neuer Theorien beginnt der Trend zur Kommunikationsanalyse.

### Phase der theoretisch- methodischen Fundierung

(seit 1967)

Merten (1995) beschreibt diese Phase mittels drei Problemfelder

- Fortführung der Diskussion des Inferenz- Problems. Felder sind in erster Linie die Struktur von Kommunikationsprozessen, Entwicklung sensibler Indikatoren und multivariate Analyseverfahren.
- Notationssysteme werden, vor allem durch den systematischen Einbezug nonverbaler Kommunikation, verfeinert.
- Softwareentwicklung für computergestützte Textanalyseverfahren, vor allem die qualitative Datenanalyse (QDA)

In Europa stellt die Inhaltsanalyse eine sehr junge Disziplin dar, findet sie doch erst ab Mitte der 60er Jahre Einzug in die Wissenschaft. Seit dieser Zeit entstanden in erster Linie Studien über verschiedenste Medienanalysen (Film, Fernsehen, Comic, Zeitung etc.), oder Darstellungen eines bestimmten gesellschaftlichen Problems (z.B.: Die Darstellung des dritten Reichs in deutschen Medien). Bis heute existiert eine rege Diskussion bzw. Auseinandersetzung zwischen den Anhängern der quantitativen Inhaltsanalyse und jenen der qualitativen Analyse. Bei quantitativen

Verfahren wird oftmals bemängelt, dass nicht alle Bedeutungsinhalte von Kommunikation untersucht und somit andere, teilweise sehr wichtige Aspekte des Textes nicht berücksichtigt werden. Qualitative Verfahren erhalten hingegen den Vorwurf, unzureichend nachvollziehbar zu sein, sowie subjektiv und willkürlich zu arbeiten (vgl. Atteslander, 2003: 223). Generell gilt, sich je nach Erkenntnisinteresse entweder für ein qualitativ - oder quantitativ inhaltsanalytisches Verfahren zu entscheiden.

Quantitative Sozialforschung	Qualitative Sozialforschung
erklären nomothetisch Theorien- prüfend Deduktiv Objektiv Ätiologisch Ahistorisch Geschlossen Prädetermination des Forschers Disatnz Statisch Starres Vorgehen Partikularistisch Zufallsstichprobe Datenferne Unterschiede Reduktive Datenanalyse Hohes Messniveau	verstehen idiografisch Theorien- entwickelnd Induktiv Subjektiv Interpretativ Historisierend Offen Relevanzsysteme der Betroffenen Identifikation Dynamisch- prozessual Flexibles Vorgehen Holistisch Theoretical sampling Datennähe Gemeinsamkeiten Explikative Datenanalyse Niedriges Messniveau

Tabelle 1: Unterschiede zwischen quantitativen und qualitativen Ansätzen; Quelle: Atteslander 2003

Innerhalb dieser Arbeit kommt das qualitative Verfahren zum Einsatz. Aus diesem Grund soll im folgenden Kapitel näher auf die Anwendung der qualitativen Inhaltsanalyse eingegangen, und der Forschungsablauf detailliert beschrieben werden.

### 1.2.2. Die Anwendung

Zu Beginn einer jeden empirischen Untersuchung muss eine genaue Auflistung der zentralen Forschungsfragen erfolgen, denn nur so kann entschieden werden, welche Methode das geeignetste Instrument zur Beantwortung bzw. zur Analyse darstellt. Wie bereits in der Einleitung beschrieben, handelt es sich innerhalb dieser Arbeit um folgende Problemstellungen:

1. Was hat sich in den letzten 75 Jahren filmtechnisch in Hollywood getan?
2. Welche Auswirkungen hat dies auf die Filmlandschaft in Hollywood?
3. Welche neuen Anforderungen kommen auf FilmemacherInnen und SchauspielerInnen zu?
4. Wie wird die Zukunft aussehen – Stichwort digitale SchauspielerInnen?
5. Wer gewinnt den Kampf technisch, als auch inhaltlich – King Kong Version 1933 oder King Kong Version 2005?

In einem weiteren Schritt muss entschieden werden, ob in- oder deduktiv gearbeitet werden soll. Innerhalb dieser Arbeit kommt die induktive Forschung zu Einsatz, folglich wird ohne expliziten Theoriebezug auf die Fragestellungen eingegangen und vermutete Zusammenhänge beschrieben.

Der erste wesentliche Schritt der Inhaltsanalyse ist die Festlegung des Analysematerials, wobei hier nach Kromrey (1983) zu beachten ist

- dass die Texte relevant für den Zweck der Untersuchung sind
- dass die Texte existieren
- dass die Texte zugänglich sind

Innerhalb dieser Forschung wurden jene Texte und Quellen miteinbezogen, die sich primär und sekundär mit Film und Filmtechnik befassen. Nachdem qualitativ gearbeitet wird, war die Entwicklung eines Codebogens nicht notwendig, nichts desto trotz wurden Kategorien gebildet, anhand welcher die Literatur festgelegt wurde und somit ein Forschungsuntersuchungsrahmen entstand. Somit wurden alle Quellen berücksichtigt, die kontextgebunden folgenden Themen zugrunde liegen:

- Special Effects im Film
- VFX
- Filmtechnik
- Filmeffekte detailliert (z.B. Bluescreen, Motion Capture, Motion Control, Morphing, Matte Painting)
- Filmtricks
- Computeranimation
- Computergrafik
- King Kong
- Filmgeschichte

Im Anschluss einer einträglichen Literaturrecherche wurde eine Auswahl der zu verwendenden Literatur getroffen und die eigentliche Inhaltsanalyse konnte beginnen. Hierbei wurde genauer auf die Grundlagen nach Lamnek (1993) eingegangen, um eine wissenschaftliche Forschung zu garantieren. Somit herrscht innerhalb dieser Arbeit eine *Offenheit*, das bedeutet im Detail, dass Konzepte und Ausblicke nicht aufgrund von wissenschaftlichem oder gar alltäglichem Vorwissen konstruiert werden, sondern durch kontrolliertes „*Fremdverstehen der von den Untersuchten verwendeten Alltagskonzepte*“ (Lamnek 1993: 199). *Kommunikativität* wird ebenfalls garantiert, nachdem eine Interaktion und Kommunikation zwischen den Beforschten und der Forscherin besteht, nicht zuletzt durch die schriftlich geführten Interviews.

Die Natürlichkeit innerhalb der Erhebungssituation garantiert eine *Naturalistizität*, während die Tatsache, dass erhobene Daten nicht zur Falsifikation von vorab formulierten Hypothesen verwendet werden, sondern zur Gewinnung von Hypothesen, eine *Interpretativität* garantiert.

Die vorliegende Arbeit legt hinsichtlich der unüberschaubar großen Vielzahl an Literatur, keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Es geht hier nicht darum, vorab formulierte Theorien und Hypothesen zu falsifizieren oder zu bestätigen, sondern vielmehr den großen Bereich der Filmeffekte anhand zweier Filmbeispiele darzustellen und mögliche Thesen abzuleiten. Primäres Ziel ist folglich die wichtigsten Filmtricks vorzustellen und ihre Auswirkungen und Macht mittels Inhaltsanalyse, sowie Experteninterviews abzubilden. Sekundär sollen mögliche Zukunftsszenarien beschrieben werden.

### **1.3. Methodenvorstellung schriftliche ExpertInnenbefragung**

Um näher auf die Forschungsfragen eingehen zu können und Personen direkt aus der Materie Filmeffekte mit einzubeziehen, wurden insgesamt acht Experteninterviews per schriftlicher eMail- Befragung geführt. In der empirischen Sozialforschung erfreuen sich ExpertInneninterviews einer sehr großen Beliebtheit und nur noch wenige Untersuchungen greifen nicht auf die Meinungen relevanter Fachgrößen zurück. Der große Vorteil dieser Methode liegt erstens in der konkurrenzlosen, dichten Datengewinnung, zweitens handelt es sich um eine vergleichsmäßig wenig aufwendige Durchführung und nicht zuletzt bietet sie sich besonders in Fällen an, wo der Zugang zum sozialen Feld schwierig oder gar unmöglich ist, besonders in tabuisierten

Themenfeldern (vgl. Bogner/ Häder/ Littig/ Menz 2005: 7). Im folgenden Kapitel soll näher auf die Arbeit mit ExpertInnen eingegangen werden.

### Anspruch an Qualität

Die Auswahl der InterviewpartnerInnen ist ausschlaggebend für die Qualität der Informationen, wobei es hierbei keine Rolle spielt, ob die Befragung mündlich, oder schriftlich durchgeführt wird (vgl. Gläser/ Laudel 2006: 113). Wichtig ist darüber hinaus, vorab zu eruieren, ob alle ExpertInnen gleichermaßen an dem zu rekonstruierenden Prozess mitwirken, oder aus verschiedenen Blickwinkeln antworten. Wenn dem so ist, erweist es sich als sinnvoll für jede Gruppe einen eigenen Interviewleitfaden zu entwickeln, damit keine Frage unbeantwortet bleibt.

### Checkliste

Nachdem man die Fragen entwickelt hat, ist nach Gorden (1975) abzuklären

- wer über die relevanten Informationen verfügt
- wer am ehesten in der Lage ist, präzise Informationen zu geben
- wer am ehesten dazu bereit ist, Informationen zu geben
- wer von den InformantInnen verfügbar ist

### Fremd ist oftmals besser

Nicht selten werden BefragungspartnerInnen aus dem eigenen engen Umfeld (Familie, FreundInnen, Bekannte) ausgewählt, da ein gewisses Nahverhältnis besteht und keine Hemmschwelle überwunden werden muss. Abgesehen davon sind diese Personen oft am ehesten bereit, als InterviewpartnerIn zur Verfügung zu stehen. Gläser und Laudel (2006) warnen jedoch ausdrücklich davor:

Bereits vorhandene persönliche Beziehungen verändern die Interviewsituation, da sie einen zusätzlichen Einflussfaktor bilden, der die Situation ‚verschmutzt‘. Freunde neigen z.B. dazu zu glauben, dass sie einander verstünden. Das wird wahrscheinlich dazu führen, dass der Interviewer nicht in allen Fällen nachfragt und ihm deshalb die Informationen fehlen. (Ebd.: 114)

Auch Seidmann (2006) erkennt, dass zwischen BefragerIn und Befragten immer eine Distanz notwendig ist, damit nichts als selbstverständlich angenommen wird.

Oftmals ist aufgrund einer zu großen geografischen Distanz und der starken Arbeitsbelastung der ExpertInnen kein mündliches Interview möglich. Hier empfiehlt es sich auf die Methode der schriftlichen Befragung zurückzugreifen. Unter einer schriftlichen Befragung wird in der Regel „*der postalische Versand und Rücklauf eines Fragebogens*“ (Atteslander 2003: 174) verstanden. Mittlerweile wird auch die Möglichkeit eines eMailversands in den Methodenverlauf miteinbezogen. Die schriftliche Befragung bietet eine Vielzahl von Vorteilen: sie ist in der Regel sehr kostengünstig, innerhalb kürzester Zeit kann mit wenig Personalaufwand eine größere Zahl von Befragten erreicht werden und darüber hinaus fällt der/die InterviewerIn als mögliche Fehlerquelle oder Kontrollinstanz weg. Nicht selten werden während eines Interviews viele Fehler von dem/der InterviewerIn begangen, etwa in der schlechten Dialogführung, der zu starken Einmischung, oder aber auch Zurückhaltung. Bei einer schriftlichen Befragung kann Ort und Zeitpunkt der Beantwortung von dem/der Befragten selbst gewählt werden, was eine Natürlichkeit und Freiheit der Antwortgebung garantiert. Nichts desto trotz ist auch die Zahl der Nachteile innerhalb dieser Methode nicht gering: Eben jene Natürlichkeit und Freiheit der Antwortgebung bedeutet eine kaum hinreichend kontrollierbare Befragungssituation. Sind die Fragen nicht zweifelsfrei verständlich, ist der/die InterviewerIn nicht in der Lage sofort Hilfestellung zu geben.

Das Risiko, dass einzelne Fragen unsorgfältig und unvollständig, ja überhaupt nicht ausgefüllt werden, ist groß. Die Repräsentativität der schriftlichen Befragung wird vor allem dadurch in Frage gestellt, dass die Zahl der Ausfälle, also jener befragten, die den Fragebogen nicht beantworten, meist erheblich ist. (Atteslander 2003: 175)

Aufgrund des hohen Risikos von Missverständnissen, bedarf diese Methode einer besonders sorgfältigen Organisation. Neben der Entwicklung von leicht auszufüllenden und verständlichen Fragen, muss ein Begleit- und Einführungsbrief den Befragten als Orientierung dienen, wer für die Befragung verantwortlich ist, warum die Untersuchung durchgeführt wird und welches Interesse die Befragten selbst an der Beantwortung der Fragen haben (vgl. ebd.).

### **1.3.1. Die Anwendung**

Innerhalb dieser Arbeit wird eine Methodenkombination angewendet: die schriftliche ExpertInnenbefragung. Nachdem das Thema relativ klar strukturiert ist und die Forschungsfragen alle in die gleiche Richtung orientiert sind, wurde eine homogene Gruppe ausgewählt und alle Experten erhalten die gleichen Forschungsfragen.

Im ersten Schritt wurden die insgesamt 17 Fragen entwickelt, welche sich auf die allgemeinen Forschungsfragen der Diplomarbeit beziehen. Im Folgenden werden alle aufgelistet und ihre Auswahl näher begründet. Vorab sei gesagt, dass sich der Fragebogen in zwei Bereiche aufteilt:

1. Effektgeschichte(n)
2. King Kong

### **1.3.2. Die Fragen im Detail**

*1.) Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekten – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?*

Ein großer Teil dieser Arbeit widmet sich der allgemeinen Faszination von visuellen Effekten. Was können sie? Was macht sie so besonders? Warum wird stetig an ihnen weitergeforscht? Diese Frage soll die Motivation der einzelnen befragten Personen darstellen und die große Vielfalt an technischem Interesse abbilden. Im weiteren Sinne kann die Forschungsfrage 3 ebenfalls beantwortet werden.

*2.) Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?*

Diese Frage stellt eine Vertiefung der vorangehenden dar und soll einzelne Effekte aus der ganz persönlichen Sicht von Experten beschreiben. Des Weiteren kann sie Aufschluss geben, welche Effekte zu den populärsten zählen.



3.) *Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen VFX ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?*

Visuelle Effekte lassen sich am Besten anhand von Beispielen beschreiben. Insofern wurden auch zwei Filme innerhalb dieser Arbeit ausgewählt, die sinnbildlich für erfolgreiche und ebenso erfolglose Effekte stehen. Diese Frage soll andere Beispiele auflisten und näher erklären, was ein Effekt braucht, um positiv angenommen zu werden. Frage 3 geht näher auf die Thematik von Forschungsfrage 1 ein.

4.) *Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?*

In vorliegender Arbeit wird speziell auf die Effekte aus Hollywood eingegangen. Filmtricks zu beschreiben, ohne die Vorreiterrolle der USA anzuerkennen, ist unmöglich. Folgende Frage soll ergänzend zum theoretischen Teil das Geheimnis des amerikanischen Erfolgs lüften.

4.1.) *Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?*

4.2.) *Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?*

Diese beiden Fragen ergänzen Frage 4, sollen auf die europäische Situation eingehen und Europa mit Amerika vergleichen. Sie geht somit vertiefend auf Hollywoods Sonderstellung ein.

5.) *Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?*

Frage 5 geht speziell auf Forschungsfrage 3 ein, darüber hinaus beschreibt sie den Einfluss visueller Effekte auf die gesamte Produktion eines Films.

- 5.1.) *Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?*
- 5.2.) *Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?*
- 5.3.) *Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?*

Alle drei Fragen sollen ein weiteres Mal detailliert die Macht und den Einfluss visueller Effekte auf Film, aber auch ZuschauerInnen beschreiben.

- 6.) *Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?*

Frage 6 zielt auf eine Beantwortung der Forschungsfragen 3 und 4.

Die folgenden fünf Fragen sind alle den ausgewählten Filmbeispielen gewidmet und sollen die inhaltliche Analyse der Autorin ergänzen. Es sollen nicht nur Fakten über Technik, Erfolg und Faszination, sondern vor allem auch persönliche Eindrücke abgefragt und „alt“ mit „neu“ verglichen werden.

- 7.) *King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film?*
- 8.) *Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?*
- 9.) *Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?*
- 10.) *1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?*
- 11.) *Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?*

Der Fragebogen schließt mit einem Ausblick in die (Film)zukunft ab und soll mögliche Szenarien darstellen, welche auf KinogehrerInnen zukommen könnten.

12.) *In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?*

Zusammenfassend behandelt der Fragebogen somit folgende Themengebiete

- Fragen 1- 3: subjektive Meinungen über visuelle Effekte unter Berücksichtigung der Forschungsfragen „Was hat sich in den letzten 80 Jahren in Sachen Filmtechnik in Hollywood getan und „Welche neuen Anforderungen kommen auf Filmemacher und Schauspieler zu?“
- Fragen 4, 4.1. und 4.2.: Sonderstellung Hollywoods inklusive einem Vergleich mit Europa
- Fragen 5, 5.1. bis 5.2.: Beantwortung der Forschungsfrage „Welche neuen Anforderungen kommen auf Filmemacher und Schauspieler zu?“ und Einfluss visueller Effekte auf den Film und die Zuschauer
- Fragen 6 und 12: Ausblick auf neue Effekte bzw. Beantwortung der Forschungsfragen „Welche neuen Anforderungen kommen auf Filmemacher und Schauspieler zu?“ und „Wie wird die Zukunft aussehen – Stichwort digitale Schauspieler“
- Fragen 7 – 12: King Kong: persönliche Beziehung mit den Filmen, Erfolg vs. Misserfolg, spezielle Effekte der beiden Filme

Nachdem der Fragebogen fixiert wurde, begann die Suche nach den ExpertInnen. Alle Experten sind Personen aus dem Filmbereich, sowohl aktiv (Produzent, Visual Effects Supervisor) als auch passiv (Vortragende/r an Universitäten mit dem Spezialgebiet Computergrafik/ Animation). Die detaillierte Personenbeschreibung mit Curriculum Vitae aller Experten liegt dem Anhang bei. Kurz zusammengefasst besteht der Fachgrößenpool innerhalb dieser Arbeit aus:

Rolf Giesen - deutscher Filmwissenschaftler, Filmjournalist und Sachbuchautor;  
Selbsternannter King Kong Fan

Mario Prang - Freier Lehrbeauftragter an der Universität Köln (Geschichte und Technik VFX im Film)

Sebastian Stanek – VFX Compositor und VFX Artist für deutsche Filmproduktionen

Michael Grobe – VFX Artist und 3D Supervisor unter anderem für *Der Herr der Ringe – die Rückkehr des Königs* (2003), sowie Jackson's *King Kong* (2005)

Alex Lemke – VFX Compositor und VFX Artist unter anderem bei allen drei *Der Herr der Ringe* Teilen (2001 – 2003) oder Wolfgang Peterson's Geschichte sepos *Troja* (2004) mit Brad Pitt; Vortragender an der Filmakademie Wien

Sacha Bertram - VFX Supervisor, VFX Producer, Softwareentwickler, sowie Autor. Projekte unter anderem *Krabat* (2008) oder die RTL II Wissenschaftssendung *Welt der Wunder*

Christian Wieser - VFX Supervisor, Vortragender an der Ohm- Hochschule Nürnberg, Crewmitglied unter anderem bei *7 Zwerge – der Wald ist nicht genug* (2006), *Der Wixxer* (2004) und Jackson's *King Kong* (2005)

Tim Ketzer – 3D Supervisor, Modeller, Effektspezialist, Technischer Leiter (Beleuchtung) unter anderem bei *Charlie und die Schokoladenfabrik* (2005), Jackson's *King Kong* (2005) und *Watchmen – die Wächter* (2009)

Als einen besonderen persönlichen Erfolg betrachte ich die Interviews der *King Kong* (2005) Crewmitglieder Ketzer, Grobe und Wieser.

Nach der Vorstellung meiner Diplomarbeit wurde allen der Fragebogen per eMail zugesendet. Die vollständig ausgefüllten Bögen sind dem Anhang beigelegt. Um den Rahmen nicht zu sprengen, werden in die Interviewanalyse lediglich die relevanten Textstellen miteinbezogen. Die Tatsache, dass alle Experten männlich und aus dem Raum Deutschland sind, war nicht beabsichtigt und ist nicht mehr als ein Zufall.

## 1.4. Begriffsdefinition Hollywood

Nachdem innerhalb dieser Arbeit die Filmtechnik Hollywoods im Zentrum steht, muss vorab eine Definition erfolgen.

Geografisch gesehen, ist Hollywood ein Stadtteil von Los Angeles im US- Bundesstaat Kalifornien, mit knapp 4 Millionen Einwohnern (Stand 2009, <http://www.hollywoodfl.org>).

Der erfolgreiche Immobilienmakler H.J. Whitley engagierte sich um 1860 sehr für das Gebiet, in welchem zu Beginn nicht mehr als eine einzelne Lehmhütte stand, und nannte es 1886 schließlich Hollywood (vgl. Whitley 2007: 44ff).

Rund 30 Jahre später wurde es offiziell Teil von Los Angeles und der internationale Aufstieg konnte beginnen, als David Horsleys das erste Filmstudio eröffnete. Immer mehr Unternehmen siedelten unter anderem wegen der ökonomischen Vorteile (besseres Klima, gleichmäßige Tageslänge) vom damaligen Filmzentrum New York an die Westküste. Die Entfernung zum Big Apple bedeutete außerdem die Lösung vom Filmmonopol der Motion Picture Patents Company (MMPC), welche nicht nur den Markt kontrollierte, sondern alle nicht angeschlossenen Unternehmen mit hohen Lizenzgebühren bestrafte (vgl. Nudelman/ Wanamaker 2005: 59). Hollywood ist seither Mittelpunkt aller Independent – Filmproduktionen. Mittlerweile gibt es über hundert Produktionsfirmen und unzählige Filmstudios.

Tinseltown, wie Hollywood oftmals abschätzig genannt wird, nimmt in Sachen Film nicht nur eine Sonderstellung ein, weil es liberal arbeitet, sondern vor allem, weil die filmtechnische Entwicklung immens schnell vorangetrieben wird.

Seit ihren Anfängen hat Hollywoods Filmindustrie nicht nur handwerklich perfekte Massenware, sondern auch unzählige Filme hervorgebracht, die sich durch eine besonders glanzvolle Ästhetik und elegante Erzählungen auszeichneten und Hollywoods Stil weltweit berühmt machten (...)

Hollywood steht synonym sowohl für die national und international dominierende Filmkultur der USA als auch für marktwirtschaftlich perfekt organisierte Filmproduktionen und illusionistische Formen des Erzählens sowie der Filmgestaltung. (Röwekamp 2003: 7)

Der Name Hollywood steht heute für ein glamouröses Gebiet mit vielen Stars, tausenden Sehenswürdigkeiten und Attraktionen. 1909 begann man das erste Studio (Nestor Studio) zu bauen, 1913 wurde es endlich fertiggestellt. Ein Jahr später wurde der erste Spielfilm in einem Studio abgedreht- *The Squaw Man*, 1915 fanden bereits

der Großteil aller amerikanischen Produktionen in Kalifornien statt. Seit 1920 ist Hollywood das Zentrum der gesamten US- amerikanischen Filmindustrie. (vgl. Williams 2005: 78f)

Innerhalb dieser Arbeit wird somit „Hollywood“ als Filmschmiede und „Hollywoodfilm“ als amerikanische Filmproduktion definiert, deren Vertrieb von Hollywood ausgeht. Dabei spielt es keine Rolle, ob der/ die Drehort/e außerhalb von Hollywood oder gar Amerika stattfinden. Der Grund, warum gerade die visuellen Effekte der amerikanischen Filmmetropolen als Forschungsgegenstand ausgewählt wurde, liegt in deren Vormachtstellung und weltweiter Dominanz.

## 1.5. Begriffsdefinition Visual Effects

Der Begriff *Visual Effects (VFX)* ist kein einheitlich definierter Terminus. Je nach AutorIn gehen die Auslegungen doch teilweise sehr weit auseinander. Um ein Grundverständnis für visuelle Effekte zu gewährleisten, sollen nun einige Definitionen dargestellt werden.

Grundsätzlich versteht man unter einem visuellen Effekt die Manipulation des (Film)bildes. Nach Gehr/ Ott (2000) kann dies auf drei Ebenen stattfinden:

- primär physikalisch- mechanische Manipulation  
Z.B.: künstliches Licht, Bauten, Modelle
- Manipulation/ Gestaltung von Bild und/oder Bildfolgen  
Z.B.: Animation, in-camera Effekte, Kopierprozesse, Compositing
- Organisation der Abfolge von Bildern aufeinander  
Montagen aller Art

Insofern ist der Begriff nicht zwingend an den Filmbereich gebunden, auch wenn er im allgemeinen Sprachgebrauch in dieser Weise verwendet wird. Genau genommen findet man Visual Effects bereits lange vor der Erfindung von Film und Kino. Es sind Illusionen und Täuschungen des Auges, mit dem sich Menschen aller vergangenen Epochen und heute noch beschäftigen (vgl. Meglin 1999: 234).

VFX dienen primär dazu, Filmbilder und/ oder Sequenzen zu manipulieren oder diese vollständig zu generieren, um Illusionen zu erzeugen und den Zuschauer zu täuschen. Sie werden direkt am Set Vor- oder In- Kamera produziert, sowie

nachträglich im Rahmen der Postproduktion hergestellt. Sie beruhen vorwiegend auf den Gesetzen der Optik und können dabei auch virtuellen Ursprungs sein (vgl. Dietze, 2001: 10).

Oftmals werden auch Begriffe wie Special Effects, Filmeffekte, Filmtricks oder (Computer)Animationen dafür verwendet. Die beiden Autoren Gehr/ Ott (2000) erklären VFX wie folgt:

Der Begriff ‚Visual Effects‘ heißt letztendlich nicht mehr als ‚Effekte‘, Mittel, die man verwendet um eine bestimmte Wirkung zu erzielen; der Wortbestandteil ‚visual‘ markiert lediglich die Abgrenzung von Toneffekten. Weit geläufiger ist der Begriff ‚Special Effects‘, der jedoch eine Unterkategorie von Visual Effects darstellt. Special Effects sind alle jene Mittel, die – wie künstlicher Regen aus Feuerwehrschräuchen – direkt in der Szene eingesetzt werden. Noch populärer ist die Bezeichnung ‚Filmtricks‘, die gemeinhin als deutschsprachige Entsprechung für ‚Special Effects‘ Verwendung findet. (...) Visual Effects dienen der Erzeugung von Illusionen, dienen dazu, daß [sic!] die Zuschauer im Kino oder vor dem Fernsehgerät einen Wirklichkeitseindruck vermittelt bekommen und wie beim Träumen glauben, was sie sehen und empfinden. (ebd.: 23)

In erster Linie nutzte man die Bezeichnung *Visual Effects* um eine deutliche Abgrenzung zu den Sound Effects zu erreichen. Problematisch verhält es sich mit dem allgemeinen Begriff der *Special Effects (SFX)*. Spezialeffekte bezeichnen Effekte aller Art: Ton, Bild, Schnitt, Kamera.

Für Eiko Dietze ist die eindeutige Definition von Spezialeffekten und visuellen Effekten problematisch, nachdem die Übergänge der beiden fließend sind. Häufig kann ein perfekter Effekt nur aus einer Kombination der beiden entstehen. *„Eins vereint Visual und Special Effects in jedem Fall: beides sind Werkzeuge und Techniken, die den Filmemachern ermöglichen, die Grenzen der physischen Realität zugunsten filmischer Kreativität zu sprengen.“* (Ebd.: 10)

Nicht unbedingt müssen sich die Definitionen nur auf den technischen Aspekt beziehen. Gehr/ Ott (2000) sind sehr diplomatisch, wenn sie unter visuellen Effekten die Verzauberung des Publikums mittels Licht und Bewegung verstehen. VFX dienen ihrer Meinung nach dazu

(...) uns nie gesehene Bilder zu zeigen, uns zu verblüffen, mit unseren Ängsten und Sehnsüchten zu spielen, uns zum Lachen und zum Weinen zu bringen, so daß [sic!] wir, die wir uns nach dem Kinobesuch auf der Straße wiederfinden, tasten und taumeln zwischen Traum und Wirklichkeit. (Ebd.: 33)

Wie so oft, herrscht also auch bei dieser Begriffsbestimmung eine allgemeine Verwirrung.

Innerhalb dieser Arbeit ist es nicht wichtig eine allgemein gültige und richtige Begriffsbestimmung zu finden, sondern den Terminus klar abzugrenzen. Die meiner Meinung nach passendste und somit auch für diese Diplomarbeit gültige Definition, stammt von Volker Engel, seinesgleichen verantwortlich für die Effekte in Roland Emmerichs *Independence Day* (1996). „(...) *Visual Effects* ist der Überbegriff für alles, was sich mittels Schauspieler, normalen Kulissen und so weiter nicht realisieren lässt. [sic!]“ (Engel 2000: 123). Egal ob Special Effects, Visual Effects oder Special Visual Effects - wir sprechen von jeglicher Film(bild)manipulation, egal ob analog oder digital.

## **1.6. Begriffsdefinition Remake/ Neuverfilmung**

Das englische Wort „remake“ setzt sich aus dem Präfix „re“ (neu) und dem Verb „make“ (machen) zusammen. In der einschlägigen Literatur findet man den Terminus auch oft unter Neuverfilmung oder Neuadaptierung. Generell versteht man darunter einen Film, der auf einem bereits veröffentlichten Stoff basiert: *„Remake ist eine neuere Version eines bereits existierenden Films, die sich mehr oder weniger detailgetreu auf den Vorgänger bezieht.“* (Koebner 2007: 43)

Obwohl gerade seit dem 20. Jahrhundert meist aus finanziellen Gründen vermehrt Neuverfilmungen auftauchen, ist die Idee einen Film zu „kopieren“ alles andere als neu. Bereits 1896 wird der Film der Gebrüder Lumière *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (1895) für eine Neuadaptierung herangezogen und als Jahrmarktattraktion vorgestellt.

Mit den Jahren wurden nicht nur die Filme komplexer, es entwickelte sich eine starke AutorInnengewerkschaft, die um die Rechte ihrer Produktionen kämpften und ein einfaches Neuverfilmen verhinderten (vgl. Forrest 2002: 43f). Nichts desto trotz wurde das wirtschaftliche Potential von Remakes und/ oder Fortsetzungen erkannt und vermehrt Rechte an einer Vorlage teuer gekauft, um den Stoff in den Folgejahren mehrfach zu verwerten und den Profit zu maximieren. Speziell in den 1930er und -40er Jahren ist ein Anstieg an Neuverfilmungen zu verzeichnen, nachdem man bereits abgedrehte Produktionen für die neuen technologischen Entwicklungen wie Tonfilm oder Farbfilm testete (vgl. ebd.).



Eher selten tauchen Remakes in Verbindung mit künstlerischen Ansprüchen auf. Als Beispiel sei hier Alfred Hitchcock genannt, der seinen Film *The Man Who Knew too much* im Jahr 1956, 23 Jahre nach dessen Premiere, ein weiteres Mal verfilmte, oder auch David Cronenberg, der 2010 seinen überaus erfolgreichen Horrorthriller *Die Fliege* (1986) als Remake ein weiteres Mal veröffentlichen möchte.

Wiederholend nimmt Hollywood eine Vormachtstellung ein, werden hier doch die meisten Neuverfilmungen produziert. Dies liegt in erster Linie an dem dominanten amerikanischen Markt, der Synchronisierungen oder Untertitelungen ausländischer Filme nahezu vollständig ablehnt. So werden erfolgreiche ausländische Produktionen in der Traumfabrik nicht neu synchronisiert, sondern neu abgedreht, wie beispielsweise Wim Wenders' *Der Himmel über Berlin* (1987), der 1998 als *Stadt der Engel* mit amerikanischer Starbesetzung ein weiteres Mal in die Kinos kam.

## 2. Stand der Forschung

Innerhalb der Literaturrecherche lag der Fokus auf zwei großen Gebieten. Zum einen der filmgeschichtliche Aspekt – das Allgemeine – und zum anderen die King Kong Filme – das Spezielle. Dieses Kapitel ist ebenso in einen allgemeinen, theoretischen Teil und einen detaillierten, speziellen Teil eingeteilt.

In der einschlägigen Literatur kristallisiert sich heraus, dass das Gebiet der Filmeffekte, Computeranimation, Avatare etc. ein breites Publikum anspricht und dass stetig daran weitergeforscht wird – allerdings in erster Linie praktisch und weniger empirisch in Form von Studien. In der Theorie, beispielsweise innerhalb der Geschichte der Filmeffekte und Animationen, gibt es eine große Anzahl an Fachliteratur. Filmwissenschaftlich bedeutend ist sicherlich jegliche Publikation von James Monaco. Er ist nicht nur als Autor, sondern auch als Kritiker tätig und publizierte sieben Bücher, wobei besonders *Film verstehen* für jeden Filmwissenschaftler ein Standardwerk darstellt. Es beschreibt Kunst, Sprache, Technik, Geschichte und Theorie des Films allgemein und wurde erstmals 1977 herausgegeben. Aufgrund seiner Beliebtheit gibt es mittlerweile bereits neun Auflagen.

1999 veröffentlicht Almuth Hoberg das Buch *Film und Computer*. Es ist speziell für diese Arbeit eine hilfreiche Quelle, da es sich auf die Symbiose von PC und Kino(film) spezialisiert. Die wissenschaftliche Assistentin an der Uni Hamburg im Fachbereich Medienkunde beschreibt den langen Weg der Bilder über die Fotografie bis zur digitalen Bildbearbeitung. Das Werk ist äußerst nützlich, nachdem die Autorin detailliert auf einzelne Genres wie Science-Fiction, Action, Fantasy und Comic anhand von Einzelanalysen von *Terminator 2*, (1991) *Jurassic Park* (1993) und *Forrest Gump* (1994) eingeht. Eine sehr gute Filmauswahl, wenn man bedenkt, dass alle für sich bestimmte Meilensteine innerhalb der Geschichte der Computeranimation darstellen. Aufgrund der hervorragenden Rechercharbeit bietet es eine Vielzahl an brauchbaren Informationen über den Bereich der Filmanimationen.

Eiko Dietze widmet seine Magisterarbeit aus dem Jahr 2001 dem Bereich der Filmeffekte. *Visual Effects* beschreibt die Entstehungsgeschichte, Bedeutung und Anwendung visueller Effekte in der gegenwärtigen deutschen Film- und Fernsehbranche. Nach einem sehr detaillierten und gut recherchierten Theorieteil, führt Dietze eine schriftliche Befragung mit 17 Visual- Effects Unternehmen mit Sitz in Deutschland, sowie mit neun Film-, Fernseh- und Kinoproduktionsunternehmen,

TV-Veranstaltern und Filmförderern durch, um die Bedeutung und Anwendung digitaler Filmeffekte in der gegenwärtigen deutschen Film- und Fernsehbranche zu ermitteln und den deutschen Markt für visuelle Effekte darzustellen. Typische Unternehmungsmerkmale innerhalb der Branche sollen hierbei herauskristallisiert werden. *Visual Effects* liefert sehr viele Informationen, speziell über den deutschen Filmeffektmarkt, brilliert aber vor allem durch den umfangreichen Überblick über die Geschichte der Filmanimationen.

Spezialisiert man sich weiter und versucht beispielsweise den Bereich der digitalen SchauspielerInnen näher zu durchleuchten, wird die Zahl der Publikationen immer weniger. Nachdem es sich um einen sehr komplexen Bereich der Filmtechnik handelt, findet man hier eher komplizierte verfasste Veröffentlichungen, oftmals in verklausuliertem Akademikerjargon im Bereich Informatik als auch Mathematik, wovon man als Laie nur allzu wenig versteht. Seit der Stellenwert digitaler Bildbearbeitung immens gestiegen ist, gilt die öffentliche Aufmerksamkeit auch immer mehr den visuellen Effekten. Die Arbeit von Firmen innerhalb der Bildbearbeitung findet mittlerweile selbst in Zeitschriften Beachtung, die nicht auf Filmproduktion spezialisiert sind (vgl. Gehr/ Ott 2000: 12).

Generell lässt sich im Bereich der neuen Animationen (digitale Produktion) feststellen, dass in erster Linie das Internet als Publikationsmedium genutzt wird. So gibt es mittlerweile schon unzählige Internetseiten und auch Online- Zeitschriften, die sich speziell dem Thema der visuellen Filmeffekte widmen. Im Folgenden sollen einige präsentiert werden, um den Rahmen nicht zu sprengen, musste jedoch eine Selektion auf die qualitativ und informativ hochwertigsten erfolgen.

#### [AWN.com](#)

Das im Jahr 1995 gegründete Netzwerk *Animation World Network* (AWN) ist das größte Internetportal aus den USA mit Mitgliedern aus über 150 Ländern weltweit. Die Seite wird mehrmals täglich aktualisiert und bietet ein großes Spektrum an Informationen rund um die Welt der (Film)animationen. Zum AWN Imperium gehören außerdem das Printmagazin *Animation World Magazine*, sowie andere Internetportale wie *VFX World* (VFXWorld.com) oder *the Animation Industry Database* (AIDB.com). Alle Artikel sind kostenlos abrufbar und bieten viele Einblicke, speziell in den Bereich der computergesteuerten Filmeffekte. Die Berichterstattung ist sehr kommerziell aufgebaut und dementsprechend leicht zu verstehen, beschränkt sich jedoch in erster Linie auf amerikanische Produktionen und geht somit selten auf den europäischen

Markt ein. Für semi- professionelle Effektinteressierte ist diese Seite jedoch sehr informativ und auch gut verständlich.

#### Digitalproduction.com

*Digital Production* ist branchenweit das führende Fachmagazin für Video, VFX, Computergrafik aber auch Film, DVD und WEB. Das Magazin mit Sitz in München erscheint einmal im Monat und ist digital zu abonnieren. Es vermittelt plattformübergreifend eine Übersicht des neuesten digitalen Produktionsequipments, bietet aber auch detaillierte Berichterstattungen über Film- und Werbeproduktionen. Die Website wird täglich aktualisiert und liefert die neuesten Fortschritte bezüglich digitaler Welt. Obwohl ein Abo relativ kostspielig ausfällt, sind einige (wenn auch kurze) Artikel kostenlos auf der Seite abrufbar. *Digital Production* hat einen sehr hohen Standard, ist jedoch auch für Nicht-Experten zu verstehen. Der große Vorteil besteht definitiv in der globalen Berichterstattung, die auf amerikanische, europäische und auch asiatische Neuheiten eingeht.

#### CGW.com

*Computer Graphics World* gehört zu jenen Webseiten, welche speziell für Ingenieure, Wissenschaftler, Designer und Animatoren angelegt wurde. Es ist eine sehr fachspezifische, komplexe Plattform, die sich auf Grafiktechnik, sowie 3D Animationen und Visualisierungen spezialisiert. Eher sekundär wird auf Effekte in Filmen und interaktives Entertainment eingegangen. Diese Seite ist für Amateure definitiv zu komplex, bietet aber für Experten eine ideale Informationsquelle, sowie Tipps und Tricks innerhalb neuester Technologien.

Die tägliche Aktualisierung bietet darüber hinaus schnellen Zugriff auf die aktuellsten Neuigkeiten. Äußerst vorteilhaft ist auch das Angebot eines interaktiven Kalenders, der auf wichtige Termine, wie Messen, aber auch Softwareveröffentlichungen aufmerksam macht.

#### Fxguide.com

Diese Website beleuchtet visuelle Effekte aus industrieller Sicht und bietet eine Vielzahl an Hintergrundinformationen. High- End Visual Effects Experten finden hier neben mehrmals täglich aktualisierten Neuigkeiten auch podcasts und online-Foren, die sich ganz der Welt visueller Effekte widmen. Der Vorteil dieser Website besteht definitiv in der hochprofessionellen Berichterstattung, welche in die Tiefe

geht und Systeme und Produkte beschreibt, allerdings auch, was dabei hinter den Kulissen passiert und so auf Gegebenheiten verweist, die in der kommerziellen Berichterstattung oft untergehen. Nichts desto trotz ist ein fundiertes Vorwissen im Bereich der Grafik, Animation und neuesten Softwares nötig, um die teilweise sehr komplexen Artikel verstehen zu können.

Eine Sonderstellung und Paradebeispiel für die österreichische Forschung im Bereich der Digitalität stellt die *Ars Electronica* dar. Seit fast 30 Jahren bietet die international übergreifende und unvergleichbare Plattform eine umfassende Auseinandersetzung mit techno- kulturellen Phänomenen. Ihren ersten Auftritt hatte sie am 18. September 1979 im Rahmen des Brucknerfestivals in Linz und ist mittlerweile grenzüberschreitend als renommiertes Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft angesehen. Die Kunstmesse ist auf vier Säulen aufgeteilt: ein avantgardistisches Festival, ein Wettbewerb, ein Museum mit Bildungsauftrag und ein Medienkunstlabor (FutureLab) (vgl. <http://www.aec.at>, letzter Stand 09.07.2009). Seit 1987 existiert der *Prix Ars Electronica*, der neueste Trends in Kunst und Technologie auszeichnet. Unter den sieben Kategorien gibt es auch einen Preis für die beste Computeranimation/ Visual Effects. Das Besondere an dieser Plattform ist sicherlich die Förderung junger KünstlerInnen: (noch) unbekannte SchöpferInnen bekommen die Gelegenheit ihre Werke auszustellen und neue Impulse im Bereich der digitalen Revolution zu setzen. Darüber hinaus verfügt die *Ars Electronica* über eines der weltweit umfangreichsten Archive zur digitalen Medienkunst der letzten 25 Jahre (vgl. ebd.).

Nichts desto trotz ist ein Schwerpunkt an digitaler Forschung in erster Linie in Amerika bzw. Asien vorzufinden, was sich in der unglaublich rasanten Evolution der Blockbusterfilmeffekte gut abzeichnen lässt.

*King Kong und die weiße Frau* aus dem Jahr 1933 revolutionierte den amerikanischen Film und die berühmten Stop Motion - Sequenzen waren lange über ihre Entstehungszeit hinaus wegweisend. Abgesehen davon entwickelte sich das Monster zu einer bis heute globalen Popikone, die wohl für immer unvergessen bleiben wird. Orville Goldner und George E. Turner, ihresgleichen Co- Autoren des Filmklassikers, beschreiben 1975 in ihrem Buch *The Making of King Kong* detailliert die Entstehungsgeschichte des Films mit einer Vielzahl an Hintergrundinformationen. Das Werk ist eine der wichtigsten Quellen dieser Arbeit, da es einen direkten Einblick in die Produktion dieses Meilensteins ermöglicht. Rolf

Giesen, der für diese Arbeit auch für ein Experteninterview zur Verfügung stand, widmet einen erheblichen Teil seiner Forschungen dem Affen Kong. 1985 geht er in *Special Effects* genauer auf dessen Filmeffekte ein und in *Godzilla, Gamera, Gappa* (1998) beschreibt er die Faszination und Geschichte japanischer Monsterfilme, in welcher der König der Gorillas selbstverständlich nicht fehlen darf. Ebenfalls qualitativ äußerst hochwertig ist das 2005 erschienene Buch *King Kong* von Ray Morton, der die verschiedenen Geschichten und Verfilmungen mit dem Affen sogar bis zu Jackson's Version aus dem Jahr 2005 erzählt.

Gibt man den Begriff *King Kong* in die Suchmaschine *Google* ein, erscheinen nicht weniger als 24.300.000 Artikel (Stand 03.05.2009). Foreneinträge auf diversen Internetseiten beweisen, dass der sensible Riesenaffe bis heute noch für Gesprächsstoff sorgt. Morton's Publikation vor vier Jahren wird sicherlich nicht die letzte Auseinandersetzung mit dem Monstergorilla gewesen sein und ein weiteres Remake ist ebenfalls nicht auszuschließen.

Bei einem technischen Thema und der rasanten Entwicklung vergeht kein Monat, in dem nicht eine neue Publikation erscheint, ein neuer Effekt erfunden und ein alter verbessert wird. Generell muss man sich aber doch in die Materie einlesen, nicht zuletzt weil die technische Komponente überwiegt und sich oft als äußerst komplex herausstellt. Mir persönlich ist es weniger wichtig, aus einem technischen Blickwinkel detailliert auf die teilweise hochkomplexen Geräte und Effekte einzugehen, sondern vielmehr ihre Geschichte und Entwicklung darzustellen. Der Fokus liegt demnach auf der filmwissenschaftlichen Bedeutung und deren Einflüssen.

### 3. Von der Fotografie zum Film

Film und Fotografie haben einiges gemeinsam, nicht nur deswegen, weil es das eine ohne das andere gar nicht gäbe. Film und Fotografie sind beispielsweise doppelt an Materielles gebunden: einerseits an den physischen Träger, in dem sich das aufgenommene Licht materialisiert und welcher Ausgangspunkt für Kopien ist (Rollfilm und Filmrolle). Zum anderen „reflektieren diese technischen Bilder durch ihr Aufzeichnungsverfahren die materiellen Oberflächen der Erscheinungen. (Winkler 1994: 300)

Die Wurzeln visueller Effekte sind in einer Epoche, lange vor der Erfindung der Fotografie und des Films verankert. Bevor man auf die Neuzeit oder gar die Digitalisierung eingehen kann, muss der Sprung von den starren (Fotografie)Bildern zur laufenden Leinwand beschrieben werden. Darüber hinaus ist jede fotografische Erfindung ausschlaggebend für die Entdeckung des Films. In den folgenden Kapiteln wird die Geschichte der ersten fotografischen Geräte – beginnend mit der Camera obscura bis zum Cinematographe Lumière - beschrieben.

Die Geschichte des Films ist, wie gesagt, auch eine Geschichte der Manipulationen sowie der steten Zunahme ästhetisch-narrativer wie technologischer Komplexitäten. (Gehr/ Ott 2000: 26)

#### 3.1. Camera obscura

Die Camera obscura ist wissenschaftlich und historisch gesehen „*der erste Kasten, mit dem der Mensch Welt einfangen kann.*“ (Ganz 1994: 9)

Sie ist bereits seit dem 10. Jahrhundert bekannt, wird als Arbeitsinstrument von Astronomen jedoch erst im 16. Jahrhundert bildlich dargestellt. Camera obscura-Effekte sollen jedoch schon seit Jahrtausenden bei Assyern, Ägyptern, Arabern, Römern, Italienern und Spaniern bekannt gewesen sein. Aristoteles verfasst beispielsweise einige Schriften, in denen er über eben solch einen Effekt berichtet: Als er eine Sonnenfinsternis beobachtet, sieht er, dass sich am Boden unter einem Baum das Abbild der teilweise verdunkelten Sonne zwischen Schatten von Blättern vervielfältigt erschien. Seine Experimente mit einem Sieb ergaben, dass das Abbild der Sonne unabhängig von der Form des Lochs war, durch welches das Licht fiel.

Andere Zeugnisse beweisen, dass der Mathematiker und Astronom Roger Bacon bereits im 13. Jahrhundert die Camera obscura benutzte, um Sonnenfinsternisse zu beobachten. Eine zufriedenstellende Erklärung für den Camera obscura- Effekt kam allerdings erst im 16. Jahrhundert und relativ rasch avanciert sie zum beliebten Hilfsmittel für Künstler beim Nachzeichnen von Landschaften und Gebäuden (vgl. Ganz 1994: 9; 15).

Ruft man sich in Erinnerung, dass Maler zu jener Zeit das freihändige Naturzeichnen eher mieden, kann man sich vorstellen, dass mit der Erfindung und Durchsetzung dieses Kastens eine „*wahre Popularisierung des Landschafts- und Städtebildes stattfand*“ (ebd.: 9). Die Verwendung dieser Kamera steht somit in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Aufbruch der Renaissance, in der bekanntlich fast akribisch versucht wurde, die Außenwelt zu erklären, ordnen und zu messen.

Das Verfahren der Kamera ist relativ simpel: ein Objektiv wirft über einen Spiegel ein spiegelbildliches Bild auf ein durchscheinendes und geöltes Papier, eine Mattscheibe oder eine Glasscheibe. Der Künstler legt darauf ein Zeichenpapier und paust somit das Bild seitenverkehrt ab. Ein Kupferstecher überträgt im letzten Schritt das Werk seitenverkehrt auf die Platte, welche dann im Druck seitenrichtig wiedergegeben wird.

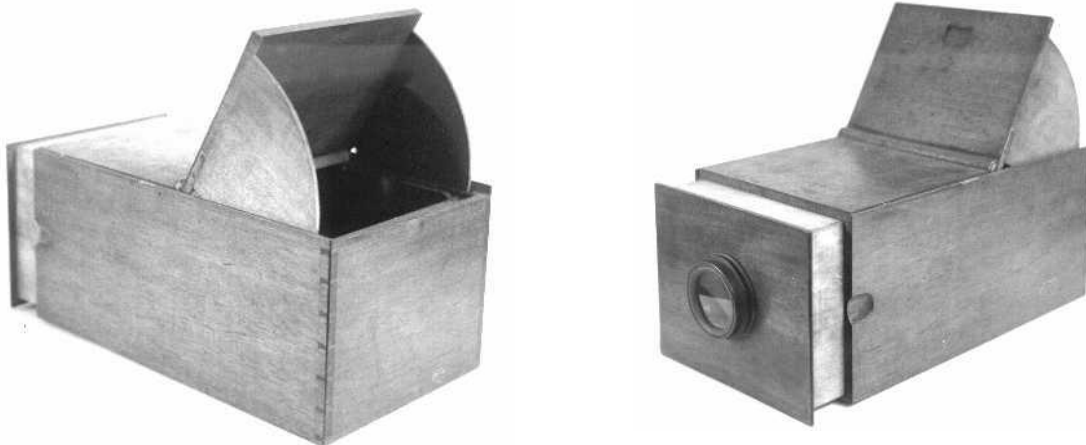


Abbildung 1: Camera obscura aus der Sammlung der National University of Ireland in Galway; Quelle: siehe Anhang



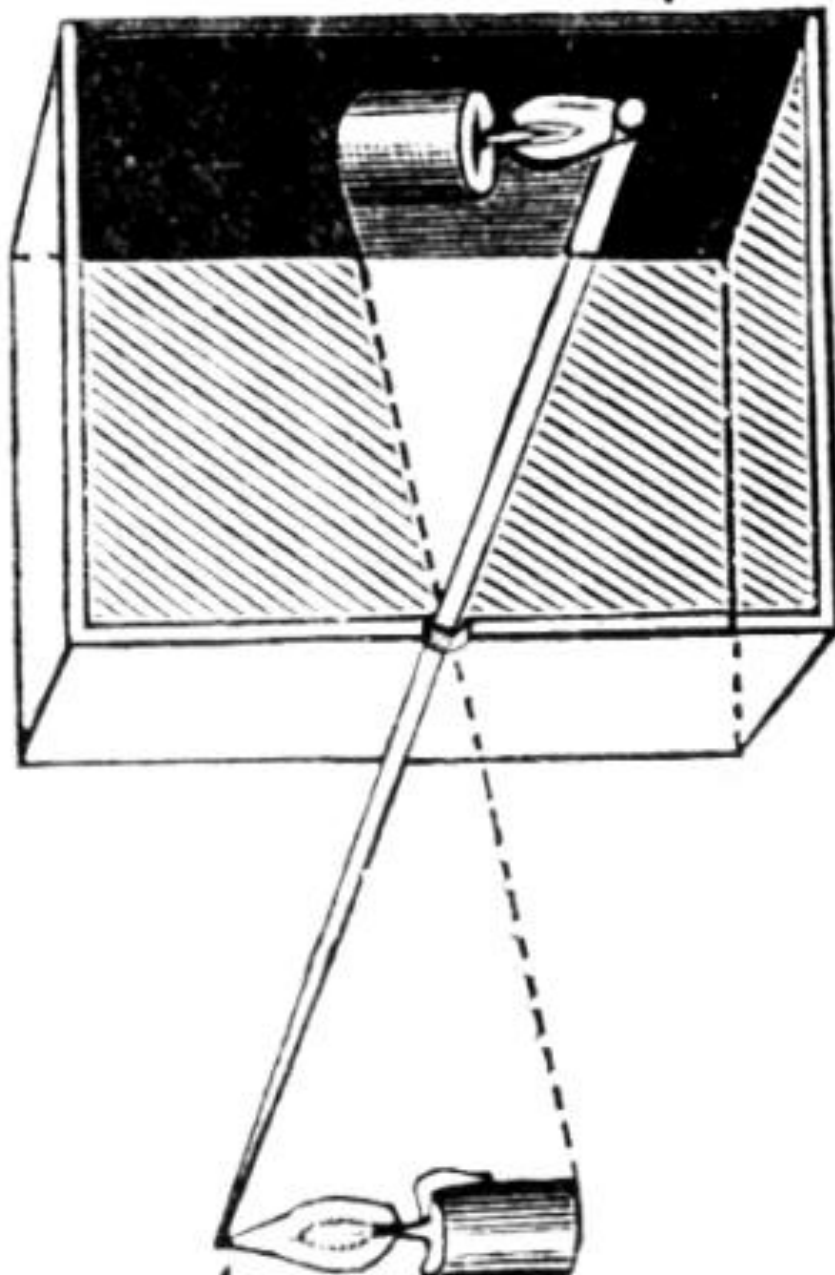


Abbildung 2: Prinzip der Camera obscura; Quelle: siehe Anhang

### 3.2. Laterna Magica

Die Laterna Magica wirft von Hand auf Glas gemalte Bildchen an die Wand und obwohl es keinerlei wirkliche Abbildungen der Welt sind, glaubt das überraschte Publikum erstmals real existierende Dinge vor sich zu haben. Wir sprechen hier folglich von einer umgekehrten Camera obscura (vgl. Ganz 1994: 9).

Bei der Camera obscura sind das Licht (Sonne) und das abzubildende Sujet (Landschaft) aussen [sic!], die Abbildung (das zum Nachzeichnen an eine Kastenwand geworfene Bild) innen. Bei der Laterna magica befinden sich Licht (Kerze) und abzubildendes Sujet (Glasbildchen) im Kasten, die Abbildung (das an die Wand des Zimmers geworfene Bild) aussen [sic!]. (Ebd.: 9)

Fälschlicherweise wird in der einschlägigen Literatur oft Athanasius Kircher die Erfindung der Laterna Magica zugeschoben. Der deutsche Mathematiker und Philosoph war zwar Kenner von natur- und geisteswissenschaftlichen Arbeiten, allerdings war er definitiv nicht der erste, der diese Kamera abbildete und beschrieb. Mittlerweile sind sich ExpertInnen sicher, dass Leonardo da Vinci vor ihm das Verfahren darstellt, indem er eine Glaslinse im Strahlengang einer Scheinwerferlampe zeichnet (vgl. Ganz 1994: 27).

Kircher eignete sich dieses Wissen vermutlich auf Reisen in Italien an und publizierte die Faszination dieser „*ins Magisch- Grausliche spielende Projektion*“ (ebd.: 30). So entstehen ab dem 17. Jahrhundert viele Beschreibungen und Zeichnungen von verschiedenen Wissenschaftlern auf der ganzen Welt, bis Anfang des 18. Jahrhunderts nahezu jeder namhafte Forscher über die magische Laterne Bescheid weiß.



Abbildung 3: Laterna Magica als Schulprojektor um 1890; Quelle: siehe Anhang

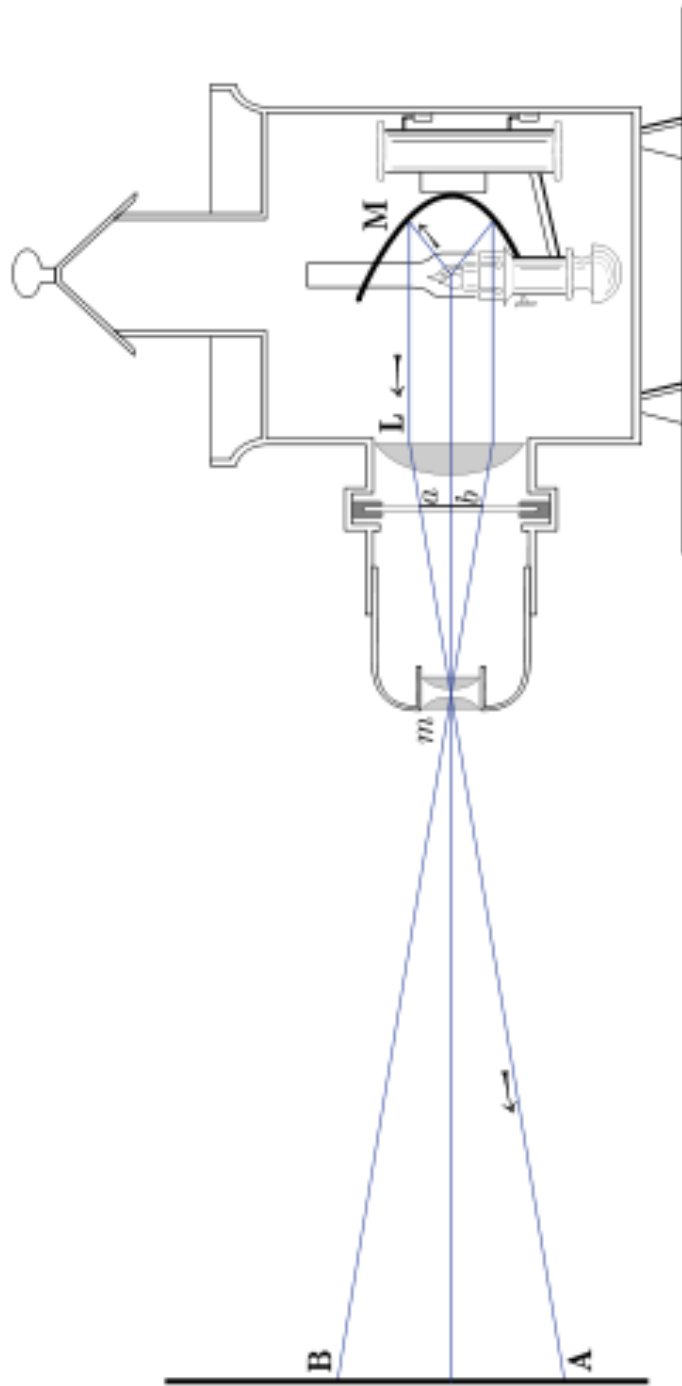


Abbildung 4: Prinzip der Laterna Magica; Quelle: siehe Anhang

Nachdem es mit der herkömmlichen *Laterna Magica* nicht möglich war, Bewegungen abzubilden, wurde stetig am Verfahren weitergeforscht. Anfang des 18. Jahrhunderts gab es bereits Projektionsscheiben, mit denen sich Zweiphasenbewegungen vortäuschen lassen konnten. Professor Robertson aus Frankreich faszinierte mit eben solchen sein Publikum, indem er Geister auf einer Bühne erscheinen ließ. Seine

so genannte *Fantasmagorie* kombiniert Rückprojektion mit einer fahrbaren Laterne – die Massen sind begeistert, nicht zuletzt weil alles so bunt in Farbe dargestellt wird. Robertson achtete hierbei genauestens darauf, dass sein Projektionsapparat den ZuseherInnen verborgen blieb und ließ seine Vorführungen gern in



Abbildung 5: Beispiel einer Fantasmagorie von Robertson; Quelle: siehe Anhang

verlassenen Kapellen eines Kapuzinerklosters stattfinden, was den unheimlichen Effekt noch verstärkte. Robertsons *Fantasmagorien* kann man zu den ersten Trickeffekten – wenn auch bislang nur auf der Bühne – zählen (vgl. Giesen 2000: 11). So wurde ein Darsteller beispielsweise im Bühnenuntergrund beleuchtet und seine Erscheinung durch eine reflektierende, transparente Glasscheibe, angeordnet im 45° Winkel, auf die Bühne projiziert. Es handelt sich also gewissermaßen um die erste Arbeit eines Schauspielers mit einer virtuellen Person (vgl. Meglin 1999: 235). Aufgrund des gespenstischen Einsatzes, taucht die *Laterna Magica* in der einschlägigen Literatur auch als so genannte „Schreckenslaterne“ auf. Nach und nach entfernte man sich von Gruseldarstellungen, bis im 19. Jahrhundert in erster Linie Märchen und attraktive Bildvorführungen, oder auch wissenschaftliche und religiöse Themen dominierten (vgl. Hick 1999: 27).

Es folgte die industrielle Revolution und der magische Kasten avancierte zum Massenmedium. Er war nun erstmals auch für den privaten Haushalt erschwinglich und unterhielt ganze Familien (vgl. Robinson 1993: 57f).

### 3.3. Guckkasten

Guckkästen erfreuten sich rasch nach ihrer Erfindung einer großen Beliebtheit. Warum, ist leicht zu erklären. Bilder wirken erst dann natürlich und realistisch, wenn sie entsprechend groß sind und man sich in verhältnismäßig geringer Entfernung davor aufstellt. Der so genannte pseudo- plastische Effekt wird nur erzeugt, wenn die Sehverhältnisse, welche bei der Aufnahme des Bildes vorhanden waren, wiederhergestellt werden. Am stärksten wirkt dieser Effekt in einem schwarzen Umfeld (zum Beispiel im Kino), oder eben im Guckkasten. Er erzeugt jene Faszination, die noch heute bei Groß- Kinoleinwänden entsteht:

Im Guckkasten lässt sich das Abbild der Welt, von Künstlern naturgetreu auf Bildern und Stichen festhalten, groß und plastisch betrachten. Die Welt, mit übertriebener Perspektive aufs Guckkastenbild übertragen, wird mit einer weitwinkligen Art gesehen, die die natürlichen Proportionen der Landschaft wiederherstellt. (Ganz 1994: 9f)

Obwohl der Kasten in Herstellung und Gebrauch viel simpler ist, als die Laterna Magica, brauchte er mehr als ein Jahrhundert um populär zu werden. Ab der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts setzte er sich auf Märkten durch, teilweise konnten sogar mehrere Zuseher gleichzeitig in den Kasten blicken und besonders für Kinder war es ein sehr beliebtes Amüsement. Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, werden die Bilder ausgetauscht, oder ganze Serien und Sets vorgestellt (vgl. ebd: 53f).



Abbildung 6: "Ein Gückkästner" gezeichnet von Adolph Glasbrenner um 1835; Quelle: siehe Anhang



Abbildung 7: Guckkasten auf einem Jahrmart um 1840; Quelle: siehe Anhang

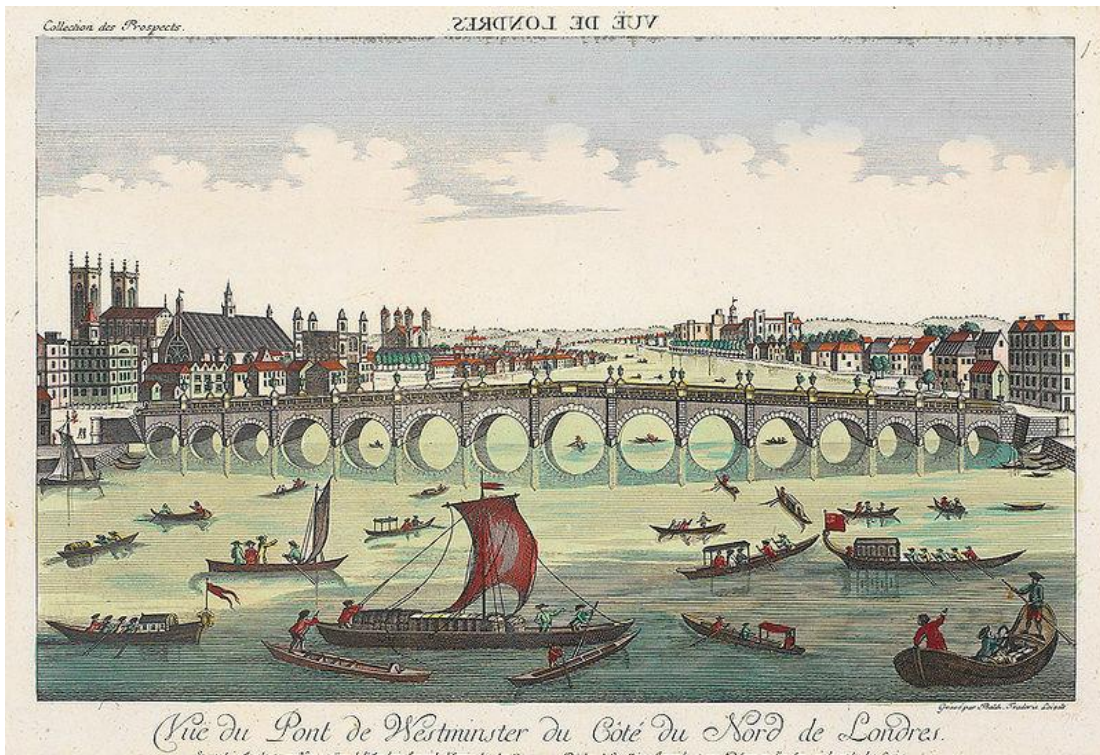


Abbildung 8: Westminster Bridge auf einem Guckkastenbild des 18. Jh; Quelle: siehe Anhang

Grundsätzlich gab es zwei Formen dieser Betrachtungsgeräte: offene und geschlossene. Die geschlossene Form war besonders in deutschsprachigen Ländern beliebt. Das an der Rückwand entstandene Bild wird durch eine Linse in der vorderen Kastenwand betrachtet. Als Lichtquelle diente die Sonne oder eine Kerze.

Frankreich favorisierte hingegen die offene Guckkastenform. Eine Halterung trug eine große Lupe mit einem im 45° Winkel dazu angeordneten Umlenkspiegel, unter welchem ein Bild ausgelegt wurde. Die Atmosphäre war um einiges weniger konzentriert und geheimnisvoll, als bei der geschlossenen Form (vgl. ebd.: 54f).

Mit dem Guckkasten erhalten erstmals breite Bevölkerungsschichten, jung und alt, eine Vorstellung von fernen Städten und Ländern. Später verwenden Eltern den Kasten bewusst, um ihre Kinder zu unterrichten und somit wird aus dem anfänglichen Jahrmarktspielzeug ein „*seriöser Zeitvertreib*“ (ebd.: 57).

An den Guckkästen wird stetig geforscht und so entsteht ein Transparent – das durchscheinende Guckkastenbild - welches wechselnde Stimmungen erlaubt. Eine ähnliche Weiterentwicklung – das Diorama – stammt vom Bühnenmaler Louis Jacques Mandé Daguerre. Es wird weltweit eine Sensation: ein begehbarer Guckkasten. Daguerre übernimmt die Maltechnik der Bilder des Schweizer Malers Niklaus König, welche überaus große Vorlagen für Guckkästen sind. Seine Bilder sind jedoch noch größer, durchscheinend auf je eine Seite dünnster Leinwand gemalt. Er bindet das Tageslicht in seine Vorstellung mit ein, indem er es mit Hilfe von Klappen dosierbar auf die Bühne bringt, Spiegel, Tücher und Filter erzeugen dazu noch Effekte wie Abendrot, Mondaufgang oder Dämmerung. Eine Publikumssensation, die das viele Eintrittsgeld auch wert war. Obwohl es eigentlich nichts Anderes als ein riesiger begehbarer Guckkasten war, bei dem das große Format des Bildes die Lupe ersetzt, begeisterte Daguerre nicht weniger als 17 Jahre lang sein Publikum.

### 3.4. Camera fotografica

Die Camera obscura stellt den ersten Durchbruch in Sachen Filmentwicklung dar, obwohl damals noch niemand davon ahnte. Nichts desto trotz fehlt ihr eine unsagbar wichtige Eigenschaft: Nachhaltigkeit. Kein Bild kann chemisch festgehalten werden. Als es nach mehreren Verbesserungen schließlich funktioniert, entsteht ein weiteres Problem: es kann nicht fixiert und somit auch nicht für die Nachwelt erhalten bleiben. Der

inzwischen international bekannte Louis Daguerre beginnt sich ab 1824 mit dem Fixierproblem zu beschäftigen und schafft es schließlich mit einer neuen Erfindung: die Camera fotografica. Um eine so

genannte Daguerreotypie herzustellen, verwendete man

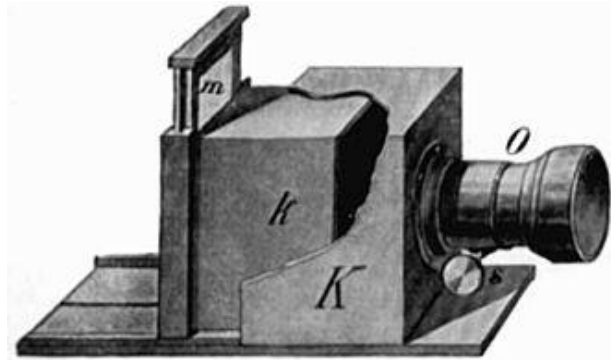


Abbildung 9: Urform der Camera fotografica; Quelle: siehe Anhang

versilberte, polierte und lichtempfindliche Kupferplatten. Die dünne, lichtempfindliche Schicht musste im Dunkeln aufbewahrt werden, bevor sie von der Camera fotografica eine längere Zeit belichtet und anschließend mit Hilfe von Quecksilberdämpfen entwickelt wird. Die Entwicklung und Fixierung bringt ein positives, wenn auch seitenverkehrtes Bild aus schwärzlichem Silber hervor, welches nur bei optimalem Lichteinfall als Foto zu erkennen ist (vgl. Kempe 1987: 25f).

Daguerre erfindet somit einzigartige Unikate, ohne jegliche Chance auf Vervielfältigung. Zumindest aber kann ein Abbild unauslöschlich festgehalten werden, wenn auch anfangs ohne Farbe. Um dieses Problem zu lösen, schossen Fotografen nicht mehr nur Fotos, sie kolorierten diese auch von Hand. Es mussten weitere 40 Jahre vergehen, bis Farbfotos entwickelt werden konnten.

Die Daguerreotypie hatte eine deutlich kürzere Belichtungszeit, als ihre Vorgängerin die Heliografie. Nicéphore Niepce verwendete in diesem acht Stunden-Belichtungsverfahren lichtempfindlichen Asphalt und Lavendelöl, um die unbelichteten Teile aus der Asphaltsschicht wieder herauszulösen. Daguerre erfand ein nicht nur ökonomisch freundlicheres und erfolgreicherer Verfahren, sondern erschuf auch deutlichere Fotos. (vgl. Braive 1965: 22ff)



Fotografie entwickelt sich allmählich zur Manie. Es entstehen neue Formen, auch die so genannte Porno- Stereo Daguerreotypie. Junge, nackte Damen sind erstmals in eindeutigen Posen abgebildet, was in den 40er Jahren des 19. Jahrhunderts trotz Prüderie nicht wenige entzückte. Traditionell war es jedoch die Buchillustration, welche ein sehr wichtiges Gebiet für die Verwendung der Fotografie darstellte (vgl. Ganz 1994: 93f).

Aus der Daguerreotypie entwickelte sich 1835 die Kalotypie, oder auch Talbotypie, benannt nach ihrem Erfinder William H. Fox Talbot. Es handelt sich hierbei um ein Negativ-Verfahren, welches erstmals die Möglichkeit bietet, Abzüge beliebig oft zu vervielfältigen. Zur Aufnahme wird Jodsilberpapier verwendet. Silbernitrat und Kaliumiodid werden auf ein dünnes Papier gestrichen. Lichtempfindliche Papiere werden nun in die Kamera eingelegt und ergeben durch Belichtung eine negative Aufzeichnung. Um von dem Negativ zu einem Positiv zu kommen, wurde das Papier in heißes Wachs getränkt, woraufhin es transparenter wurde und mit Kontaktabzügen auf weitere Talbotypie- Blätter beliebig viele Positive hergestellt werden konnten. Duplikate lösen somit Unikate ab (vgl. Lyons 2005: 87f).

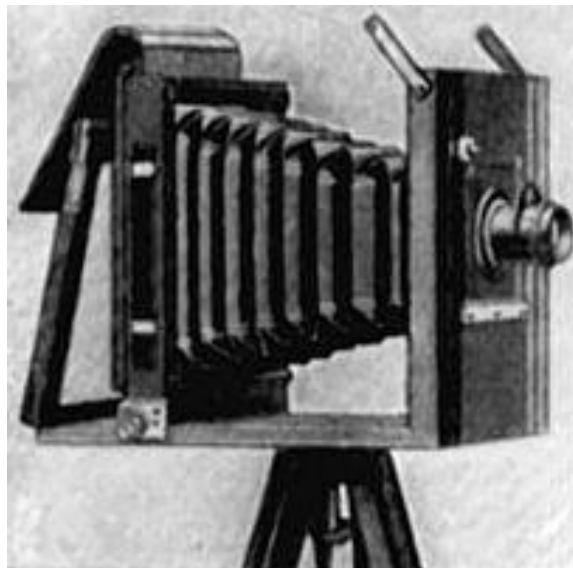


Abbildung 10: Touristenkamera aus dem 19. Jh. Quelle: siehe Anhang



Abbildung 11: „Blick aus dem Fenster“, die erste erhaltene Fotografie/ Heliografie, aufgenommen 1826; Quelle: siehe Anhang



Abbildung 12: Kalotypie 1850- 1852; Quelle: siehe Anhang

### 3.5. The Kodak

Ende des 19. Jahrhunderts kam die große Wende innerhalb der Fotografie. Während sie bislang lediglich den Reichen vorenthalten war, kam 1888 ein Gerät, welches „*Fotografieren endlich rund um den Globus populär macht*“ auf den Markt (Ganz 1994: 10). George Eastman macht mit *The Kodak* das Fotografieren kommerziell und zwar mit der Hilfe eines zusammenhängenden und biegsamen Negativbandes. Der so genannte Rollfilm ersetzt die schweren gläsernen Negativplatten und macht das Gerät äußerst handlich, obwohl es auch nur, wie schon die Camera obscura, nicht mehr als ein Kasten aus Holz mit einem Loch ist. Bald bei jedem guten Optiker erhältlich, liefert *The Kodak* hundert kreisrunde Bilder mit einem Durchmesser von 65 mm. Nach Gebrauch wird der gesamte Kasten der Firma *Eastman Dry Plates* zugeschickt, welche den Film entnimmt, entwickelt und die Kamera, inklusive fertiger Bildausarbeitungen und neu eingelegtem Film an den Kunden zurückschickt. Der tolle Service wird bereits im Slogan sehr treffend beschrieben: „*you press the button, we do the rest!*“ (ebd.: 112)

*The Kodak* war nicht nur aufgrund seiner Kommerzialität und Mobilität einzigartig - das Prinzip des Rollfilms mit rotem Lichtschutzpapier, sowie Ausarbeitung vom Händler und nicht vom Käufer, ist bis heute gleich geblieben und wird erst von der elektronischen Bildverarbeitung (Digitale Fotokameras) in Frage gestellt und irgendwann womöglich auch vollständig abgelöst.

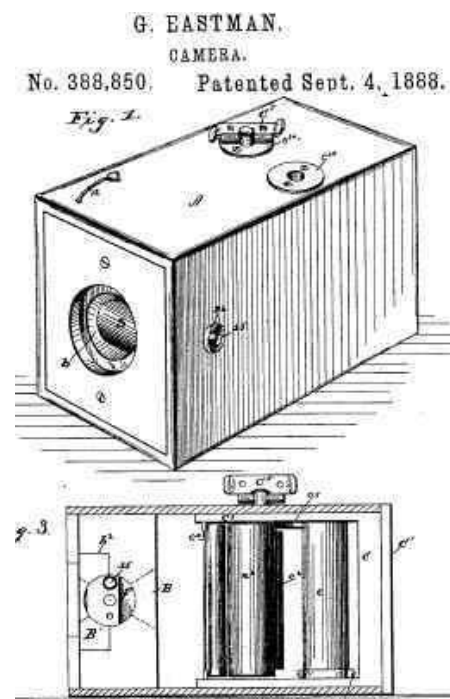


Abbildung 13: The Kodak; Quelle: siehe Anhang

Es existierten also eine Reihe von Geräten, die Bilder zwar zeigen konnten – egal ob auf der Bühne oder auf dem Papier – allerdings hatten sie alle etwas gemeinsam: sie konnten nicht bewegt werden.

Seit Erfindung der Fotografie wurde an den Voraussetzungen geforscht, welche erfüllt werden müssen, um einen für das Gehirn interpretierbaren Bewegungsablauf zu erzeugen. Im 19. Jahrhundert war bald klar, dass eine Dunkelpause zwischen schnell abgespielten Bildern vom Hirn zu einem nahtlosen Übergang erzeugt

werden; man begann diese Erkenntnis nun auch praktisch umzusetzen und der stroboskopische Effekt war gefunden.

Gehr/ Ott (2000) beschreiben den stroboskopischen Effekt anhand von Speichenrädern. Wer durch ein Loch im Lattenzaun die Speichenräder eines sich bewegenden Fahrzeugs beobachtet, erkennt dass die Speichen scheinbar leicht gekrümmt sind, stillstehen oder sich sogar rückwärts zu bewegen scheinen (vgl. ebd: 27). Man beobachtet folglich periodische Prozesse (drehende Speichenräder) in regelmäßig aufeinanderfolgenden Zeitintervallen (eine Speiche nach der anderen, immer im gleichen Abstand). Genau dieses Phänomen entdeckte auch der englische Arzt Peter Marc Roget, als er durch die Spalten eines dunklen Zauns eine Kutsche beobachtete. Fasziniert von der optischen Täuschung der gekrümmten und unbeweglichen Speichen, begann er Erklärungsversuche zu finden und veröffentlichte seine Erkenntnisse 1825.

In einer Kamera – so auch der Kodak - entsteht der stroboskopische Effekt, da ein einzelnes Filmbild für den Bruchteil einer Sekunde angehalten und stehend belichtet wird. Dies geschieht pro Sekunde 24 mal (vgl. Monaco 2002: 100).

Mit Hilfe dieses Effekts wurde weitere Geräte erfunden. Die wichtigsten, welche dem Verstehen der technischen Bedingungen des Films und damit auch der Visual Effects dienen, werden in den folgenden vier Kapiteln nach Gehr und Ott (2000) beschrieben.

### **3.5.1 Phänakistiskop**

Ca. um 1820 beobachtete der englische Privatgelehrte Sir John Herschel, dass man von einem sich kreiselartig drehenden Geldstück beide Seiten gleichzeitig sieht. Die nahezu banal klingende Entdeckung war nicht weniger als ein physiologisches Phänomen: das Nachbild. Ein Nachbild ist der Beweis dafür, dass der Effekt einer Einwirkung auf die Augennetzhaut länger anhält als die Einwirkung selbst (vgl. Ganz 1994: 121). 1833 erfinden der Belgier Joseph Plateau und der Österreicher Simon Stampfer unabhängig voneinander das Phänakistiskop, in der einschlägigen Literatur auch unter den Begriffen Lebensrad, Wunderrad oder Wundertrommel zu finden. Beide benutzten hierfür eine Scheibe, in die am äußeren Rand schmale Schlitze eingeschnitten waren. Der Zwischenraum der Schlitze wurde angemalt. Wird die Scheibe nun in der Mitte mit einem Stift als Achse durchbohrt und mit der bemalten Seite von sich abgewandt vor einen Spiegel gehalten und angedreht, sieht man durch die Schlitze im Spiegel einen Bewegungsverlauf. Auch hier gilt das

Prinzip, dass jedes einzelne Bild vor dem Auge kurzzeitig aus der gleichförmigen Bewegung isoliert werden muss, damit sich diese Phasen im Kopf zu einem Bewegungseindruck zusammensetzen können. Paare tanzen, Katzen springen, Männer boxen - alles komplizierte Bewegungen, welche bislang nicht dargestellt werden konnten. Dementsprechend groß war der Erfolg der Wundertrommel (vgl. Heering 1996: 49f). Besonders erfolgreich waren die Scheiben des Fotografen Eadweard Muybridge, die besonders liebevoll und detailgenau bemalt sind.



Abbildung 14: "Tanzendes Paar", Phänikistiskopscheibe von Eadweard Muybridge um 1893; Quelle: siehe Anhang

### 3.5.2. Zoetrop

Im gleichen Jahr versucht der Engländer William Horner das Lebensrad zu einer dreidimensionalen Anordnung umzuwandeln, bei der kein Spiegel mehr erforderlich ist. Seine Trommel mit Sechschlitzen nannte er Zoetrop. Es besteht aus einer meist schwarzen, oben offenen, drehbaren Trommel, an deren Rand sich in regelmäßigen Abständen enge Schlitze befinden. An der Innenwand der Trommel liegt ein Papierstreifen mit zumeist gezeichneten Bewegungsphasen, mit ebensovielen Bildern wie die Trommel Schlitze hat. Die Trommel wird in Drehung versetzt und der/die BetrachterIn blickt durch die vorbeiziehenden Schlitze auf den Papierstreifen. Der dabei entstehende Effekt entspricht im Wesentlichen der Funktionsweise großer Filmprojektoren (vgl. Ganz 1994: 124f). Zu seiner Zeit konnte sich dieser Apparat nicht durchsetzen, erst 1860 wurde er in Amerika unter dem Namen *Wheel of Life* bekannter.



Abbildung 15: Zoetrop; Quelle: siehe Anhang

### 3.5.3. Praxinoskop

1877 macht sich Émile Reynaud mit der Zaubertrommel einen Namen. Es handelt sich um einen flachen, rotierenden, oben offenen Zylinder in der Größe einer Schallplatte. Die gebogene Außenwand ist etwa 10 cm hoch, an deren Innenseite ein Bildstreifen mit meist acht oder zwölf Bildern eines zyklischen Bewegungsablaufs angebracht ist. In der Mitte des Zylinders steht ein Spiegelprisma mit in einem regelmäßigen Vieleck angeordneten Spiegeln, deren Anzahl jenen der Bilder auf den Filmstreifen entspricht. Die Bilder werden von der Innenwand der Trommel genau zur Mitte gespiegelt, wo ein ruhiger Bewegungsablauf entsteht. 1892 wurden bis zu 700 Bildabfolgen eingezogen, womit eine Projektionsdauer von 15 Minuten erreicht werden konnte.

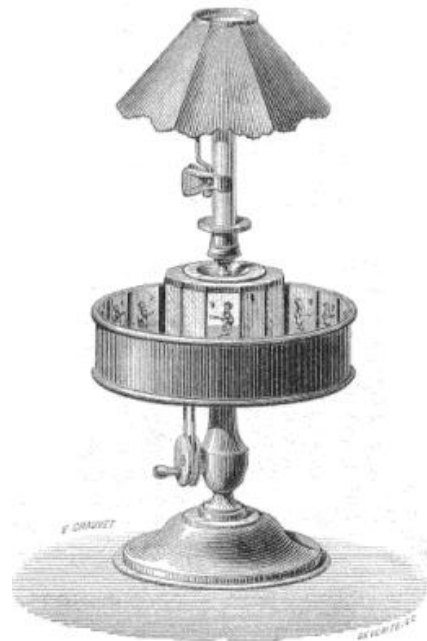


Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Abbildung 16: Praxinoskop von Émile Reynaud 1879; Quelle: siehe Anhang

### 3.5.4. Kinetoskop

1893 macht Thomas Alva Edison mit einem Gerät auf sich aufmerksam, das einen Film von rund 20 Sekunden Länge abspielen konnte.

Obwohl es eine Neuheit war, ging Edison zur Gestalt des Guckkastens zurück. Im Inneren lag ein 35 mm breiter Film mit beidseitiger Perforierung für Zahnrollen. Lediglich ein Betrachter konnte durch die so genannte Schauspalte blicken. Der Film ist ein Zelluloidband mit fotografisch belichteten Bildern, aufgenommen mit einer Kamera, welche Kinetograph genannt wurde. Diese wird per Elektromotor in Gang gesetzt und war sogar mit einem Phonographen gekoppelt, welcher jeweils zum Bild passende Geräusche abspielte, z.B. Operngesänge, Straßenlärm, Naturlaute etc. Es entstehen also die ersten Kurzfilme, welche mit Münzautomaten in Kinetoskopsälen betrachtet werden können (vgl. Ganz 1994: 126).

Trotz großem Erfolg konnte Edison den Sprung zur Kinoprojektion nicht vollbringen. Die Geräte Phänakistiskop, Zoetrop, Praxinoskop und Kinetoskop ähneln sich sehr stark und sind die direkten Vorfahren der Filmprojektoren. Die Geburt des Films konnte jedoch nur mit einem Gerät über die Bühne gebracht werden.

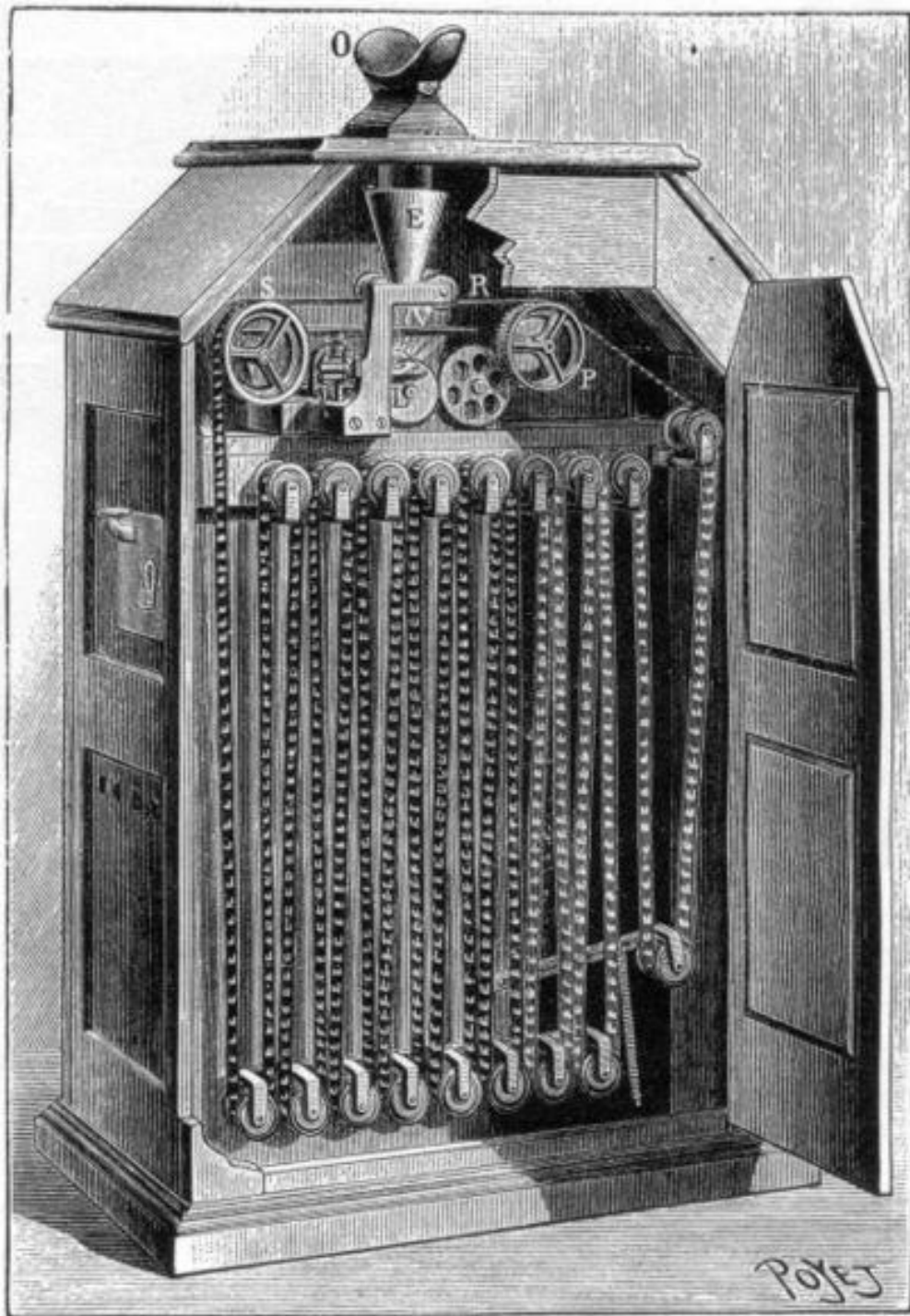


Abbildung 17: Edison's Kinetoskop; Quelle: siehe Anhang

### 3.6. Cinematographe Lumière

Der Vater der Brüder Auguste und Louis Lumière war ein erfolgreicher Portrait-Fotograf. Er versuchte sich in der Herstellung von Gelatine-Trockenplatten, die Sohn Louis entwickelte und bis 1834 etwa 15 Millionen davon produzierte, um sie an andere Fotografen weiterzuverkaufen. 1893 wurde Edison's Kinetoskop entwickelt, von welchem die gesamte Lumière Familie fasziniert war.

Die zwei Brüder begannen an der Maschine weiterzuarbeiten, bauten sie um und führten ihren Cinématographe am 22. März 1895 vor einem geschlossenen Publikum in der Société d'Encouragement à l'Industrie Nationale vor.

Wie sah er aus? Ein Holzkasten mit einer Handkurbel, ein Loch darin für das Objektiv, ein Zusatzkästchen für den Film, alles etwa in der Größe der Camera obscura, der Laterna magica, des Guckkastens, der Camera photographica, der Kodak Box. (Ganz 1994: 127)



Abbildung 18: Cinematographe Lumière aus der Sammlung des National Media Museum, England; Quelle: siehe Anhang



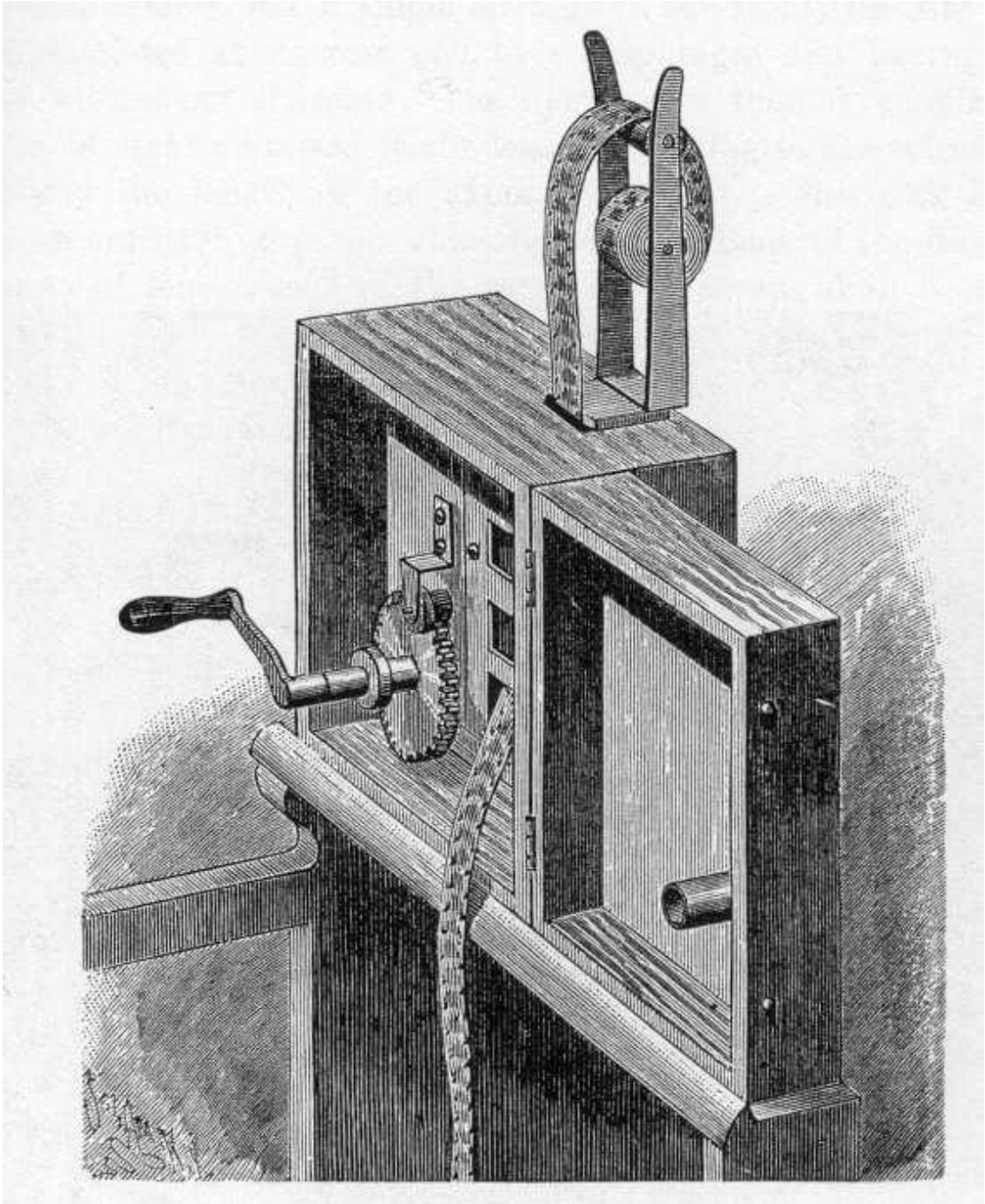


Abbildung 19: Innenansicht Cinematographe Lumière; Quelle: siehe Anhang

Als Filmmaterial diente ein bald am Fließband in der eigenen Lumière Trockenplattenfabrik hergestellter Zelluloidfilm in der bereits vom Kinetographen bekannten Breite von 35mm. Das entscheidende Novum: ein Greifermechanismus, der sich gesteuert von einer exzentrischen Nockenwelle von unten nach oben bewegt, wobei Stifte in die Perforationslöcher zu beiden Seiten jedes Bildes eingreifen und den Film ruckweise weitertransportieren. Das Filmband umfasste etwa 17 Meter und befindet sich in einer hölzernen Kassette auf der Kamera. Nach der Belichtung wird das Filmband in eine Metallkassette im Inneren aufgespult, während es bei der Projektion von einem Stoffsack unter dem Gerät aufgenommen wird. Bei einer Wiedergabefrequenz von 16 Bildern pro Sekunde dauerte die Projektion von ca. 800 Bildern nur knapp eine Minute (vgl. Chardère/ Borgé/ Borgé 1985: 45f).

In den ersten Jahren seines Bestehens war der Film nicht mehr als eine interessante Erfindung, die es möglich machte, Bewegungen aufzunehmen, eine Fähigkeit, die der gewöhnlichen Fotografie versagt ist (...) Der Film war also am Anfang nichts anderes [sic!] als 'lebende Photographie [sic!]' (...) Die Kamera diente zu nichts mehr als zum Festhalten der fertigen, endgültig geformten Szene auf dem Filmstreifen. (Pudowkin/ Kandorfer 1928: 83, 83, 85)

Der erste Film zeigte das, was im Titel beschrieben wurde: „*Arbeiter verlassen die Lumière-Werke*“. Die nächste Vorführung fand am 1. Juni 1895 am Congrès des Sociétés photographiques de France mit acht Kurzfilmen statt (vgl. ebd.: 47).

Die Lumières stießen von der Fotografie zum Film. Sie sahen in der neuen Technik eine großartige Möglichkeit, die Realität wiederzugeben; ihre wirkungsvollsten Filme halten einfache Ereignisse fest; die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof von Ciotat; Arbeiter, die die fotografische Fabrik Lumières verlassen. Dies waren einfache, doch eindrucksvolle Proto- Filme. Sie erzählen keine Geschichte, sondern sie gaben lediglich einen Ort, einen Zeitpunkt und eine Atmosphäre so wirkungsvoll wieder, daß [sic!] das Publikum eifrig dafür zahlte, dieses Phänomen zu besichtigen.“ (Monaco: 2002: 285f)

Es war also geschehen: Der Film war erfunden, erfreute sich von Anfang an einer großen Beliebtheit und konnte sich langsam aber sicher durchsetzen. Bald konnten alle Bevölkerungsschichten bewegte Bilder bestaunen. Während es sich anfangs um reine Dokumentationen und Momentaufnahmen handelte, kam bald Handlung und Dramaturgie in die Filme. Und was wäre ein fiktionaler Film ohne Effekte? Die Geschichte der Filmtricks kann also beginnen.

## 4. Die Geschichte der visuellen Effekte

Die Geschichte der Filmtricks startet bald nach der Erfindung des Films und jeden Tag wurde und wird ein neues Kapitel geschrieben. Im Folgenden werden die wichtigsten und prägendsten Effekte der letzten 75 Jahre dargestellt. Aufgrund der Menge musste eine Selektion erfolgen, wobei hier darauf geachtet wurde, dass speziell auf jene Special Visual Effects eingegangen wird, die in den beiden ausgewählten Filmbeispielen eingesetzt wurden.

### 4.1. George Méliès und der Stoptrick

Als die erste öffentliche Filmvorführung in einem kleinen Café in Paris stattfand, war ein Zuschauer besonders hingerissen, von den laufenden Bildern: Georges Méliès, Fabrikantensohn und Magier. Er kaufte sich nicht nur selbst einen Cinematographen, sondern studierte diesen auch bis ins kleinste Detail. Bereits 1896 entstanden seine ersten Filmchen und auch die ersten Filmtricks. In *Escamotage d'une dame au théâtre Robert – Houdin* [Das Verschwinden einer Dame am Theater Robert Houdin; Übersetzung der Verf.] lässt er eine Frau zum Knochengerippe mutieren, indem er während der Aufnahme die Kamera immer wieder anhält (vgl. Giesen 2000: 12). Méliès ist somit der Erfinder des Stoptricks. Auch die nachfolgenden Filme hatten als Grundlage Stop Motions vorzuweisen und je mehr er die positive Resonanz des Publikums darüber spürte, umso mehr befasste er sich mit der Macht der Filmeffekte. Bald spielte er mit Doppel- und Mehrfachbelichtungen oder drehte trocken, aber trotzdem unter Wasser, indem er durch ein Aquarium hindurch filmte. Insgesamt produzierte Méliès über 500 Filmchen, von denen die meisten bis heute verloren sind (vgl. ebd.: 13f). Der Genius konnte nicht von seinen cineastischen Arbeiten profitieren, nicht nur, weil er auf Dramaturgie und Handlung keinerlei Wert legte, sondern vor allem weil er nicht die Zeit hatte, seine Filme selbst zu vertreiben und daher von anderen abhängig blieb. Der Kunstpionier trat mit seinen Kurzfilmen eine regelrechte Trickwelle los und überall begann man sich mit dem Thema Filmeffekte und -tricks auseinanderzusetzen.



Abbildung 20: Verwandlung einer Dame in ein Skelett. Szenen aus Méliès Film *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (1896); Quelle: siehe Anhang

Eine spezielle Rolle nahm hier nach wie vor Amerika ein. Von Anbeginn des Films und bis heute wird die Entwicklung der Filmeffekte zweifellos in den Vereinigten Staaten am konsequentesten betrieben. In der einschlägigen Literatur wird als erster amerikanischer Special Effect die Enthauptung der schottischen Königin Maria in *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) angegeben. In einem Film von nicht einmal einer Minute an Länge, erlebt das Publikum, wie der abgeschlagene Kopf von Königin Maria in den Staub rollt. Das Prinzip ist das gleiche wie schon bei Méliès: vor dem kritischen Moment wird die Kamera angehalten und die echte Maria durch einen Dummy ersetzt (vgl. Giesen 2000: 15).

Amerika erkennt vergleichsweise früh die Macht der Spezialeffekte, waren sie doch der einzige Weg um bei aufwendigen Produktionen Geld einzusparen. Dementsprechend schnell werden eigene Special- Effects- Departments gegründet, welche sich ausschließlich auf Filmeffekte spezialisieren. Darüber hinaus garantierte eine genaue Arbeitsteilung eine effiziente Produktion (vgl. Giesen 2000: 19).

Fortan wird stetig geforscht – schließlich müssen die Effekte schneller, besser, billiger und effizienter werden.

## **4.2. Matte Paintings; Travelling Mattes; Stationary Mattes**

Eine der ersten in Amerika entwickelten Filmtricks nach dem Stop- Motion Verfahren, war das Prinzip der Travelling Mattes. So genannte Matte Paintings sind gemalte Teile von Kulissen in Filmsets, welche auf Leinwand oder Glas angebracht werden. Damals per Hand gemalt, werden sie heutzutage fast ausschließlich digital erstellt und sind in so gut wie jeder Filmproduktion zu finden.

Bemalte Leinwände, die von der Kamera abgefilmt werden, ersparen nicht nur Geld, sondern auch aufwändige Außenaufnahmen. Der Faktor Wetter spielt somit absolut keine Rolle mehr .

Für einen Kinofilm wird eine Einstellung benötigt, in der ein Darsteller vor dem Eiffelturm auf eine ‚Verabredung‘ wartet. Aus bestimmten Gründen lässt sich diese Einstellung nicht direkt in Paris mit dem Schauspieler realisieren. Beide Motive müssen also einzeln aufgenommen und danach zusammengefügt werden. Zunächst filmt ein Kamerteam die Hintergrundplatte [...] mit dem Eiffelturm. Dann wird im Studio das Vordergrundelement der geplanten Kombination, in diesem Fall der Darsteller, vor einem weißen Hintergrund aufgenommen. (Mulack/ Giesen 2002: 33)

Wichtig ist, dass sowohl bei der Vordergrundaufnahme (in diesem Fall der Darsteller), als auch der Hintergrundaufnahme (Paris) die Kamera unbewegt bleibt. In einem weiteren Schritt werden von beiden Aufnahmen belichtete Negative entwickelt. Die nächsten Schritte ähneln einer Bastelarbeit: aus der Hintergrundplatte müssen die Stellen entfernt werden, die exakt der Silhouette des Schauspielers entsprechen, dies geschieht mit speziellen Masken, welche exakt den Umrissen und Formen des Darstellers entsprechen. Mittlerweile geschieht der gesamte Prozess der Maskenherstellung und Kombination der Vorder- und Hintergründe ausschließlich im Computer, was natürlich viel weniger zeitintensiv ist, als die Arbeit mit einem optischen Printer (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 34). Alfred Hitchcock beispielsweise überließ bei *Die Vögel* (1963) absolut nichts dem Zufall. Um sich nicht auf das Wetter verlassen zu müssen, ließ er Wolken und einen Himmel malen. In der Realszene drehte er alles in einer großen Totalaufnahme und ließ die obere Hälfte des Kameraobjektivs abdecken. Danach wurde der Film zurückgespult, die untere Hälfte abgedeckt und das gemalte Glasbild mit den Wolken gefilmt (vgl. Gehr/ Ott 2000: 39). Mittels optischem Printer konnte alles kombiniert werden. Auch die meisten Dschungelszenen in *King Kong und die weiße Frau* (1933) wurden auf diese Art und Weise abgedreht.

Grundsätzlich wird zwischen der unbewegten – Stationary Matte – und der animierten – Travelling Matte- unterschieden. Während erstere primär für statische Hintergrundlandschaften eingesetzt wird, erleichtern Travelling Mattes Realszenen.

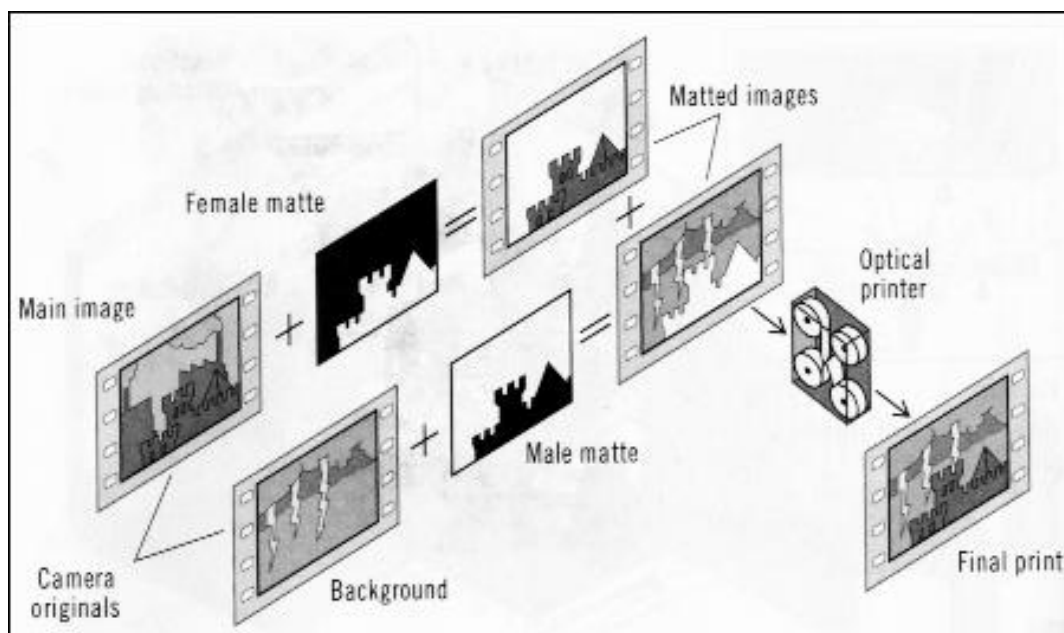


Abbildung 21: Travelling Matte Prozess; Quelle: siehe Anhang

#### 4.2.1. Der Dunning - Prozess

Während der Dreharbeiten von *King Kong und die weiße Frau* (1933) kamen zwei spezielle Matting- Systeme zum Einsatz, auf die hier näher eingegangen werden soll – der Dunning Prozess und das Williams Double Matting System.

Zwei Jahre musste die gesamte Dunning Familie das amerikanische Patentamt davon überzeugen, dass „*The Basic idea, which combines new photography with contact printing in a single operation*“ (vgl. Goldner/ Turner 1975: 98) funktioniert, bis es schließlich 1927 offiziell bestätigt wurde. Der Erfinder: C. Dodge Dunning. Das Prinzip basiert auf der Tatsache, dass ein Objekt einer bestimmten Farbe unsichtbar wird, wenn man es durch einen Filter der gleichen Farbe betrachtet. Soll das Objekt wieder erscheinen, muss man sich das Bild lediglich durch einen Filter mit der Kontrastfarbe ansehen. Auf den Film umgemünzt bedeutet dies, dass zu aller erst eine Hintergrundszene (Plate) abfotografiert wurde. Aus dem Negativ wird im nächsten Schritt ein Positiv erzeugt. Die silbernen Partikel, die aus den grauen und schwarzen Stellen des Drucks entstanden, wurden nun entfernt und durch einen orangen Druck ersetzt. Die leeren Stellen des Drucks blieben leer. Fotografierte man nun den Vordergrund des Bildes, wurde der orangefarbene Druck ein weiteres Mal in die Kamera eingelegt. Die Szene im Vordergrund wurde nun vor einer großen weißen Wand abfotografiert, welche mit blauem Licht beleuchtet wurde. Die Szene selbst wurde hingegen mit orangem Licht beleuchtet. Was passiert? Das orange Licht der Szene im Vordergrund trifft auf die orangen Stellen auf dem eingelegten Druck, während das blaue Licht auf alle leeren Stellen trifft. Theoretisch sprechen wir von einem ersten Einsatz des Blue- Screens. Das Ergebnis ist ein Bild, in welchem Vorder- mit Hintergrund perfekt verschmilzt (vgl. Morton 2005: 41). Leider war das System nicht makellos. Die verschiedenen Lichteinfälle und -farben bedürfen einer absolut genauen Einstellung, um ein perfektes Bild zu erzeugen. Nachdem der Prozess in der Kamera entstand, konnte man erst am Ende der Filmrolle das Ergebnis sehen. Passte es nicht, musste man wieder von vorne beginnen, was sehr viel Zeit und Arbeit mit sich brachte. Darüber hinaus war durch die komplizierte Anwendung der verschiedenen Licht- und Farbquellen ein Dreh außerhalb eines Filmstudios unmöglich (vgl. Goldner/ Turner 1975: 99).

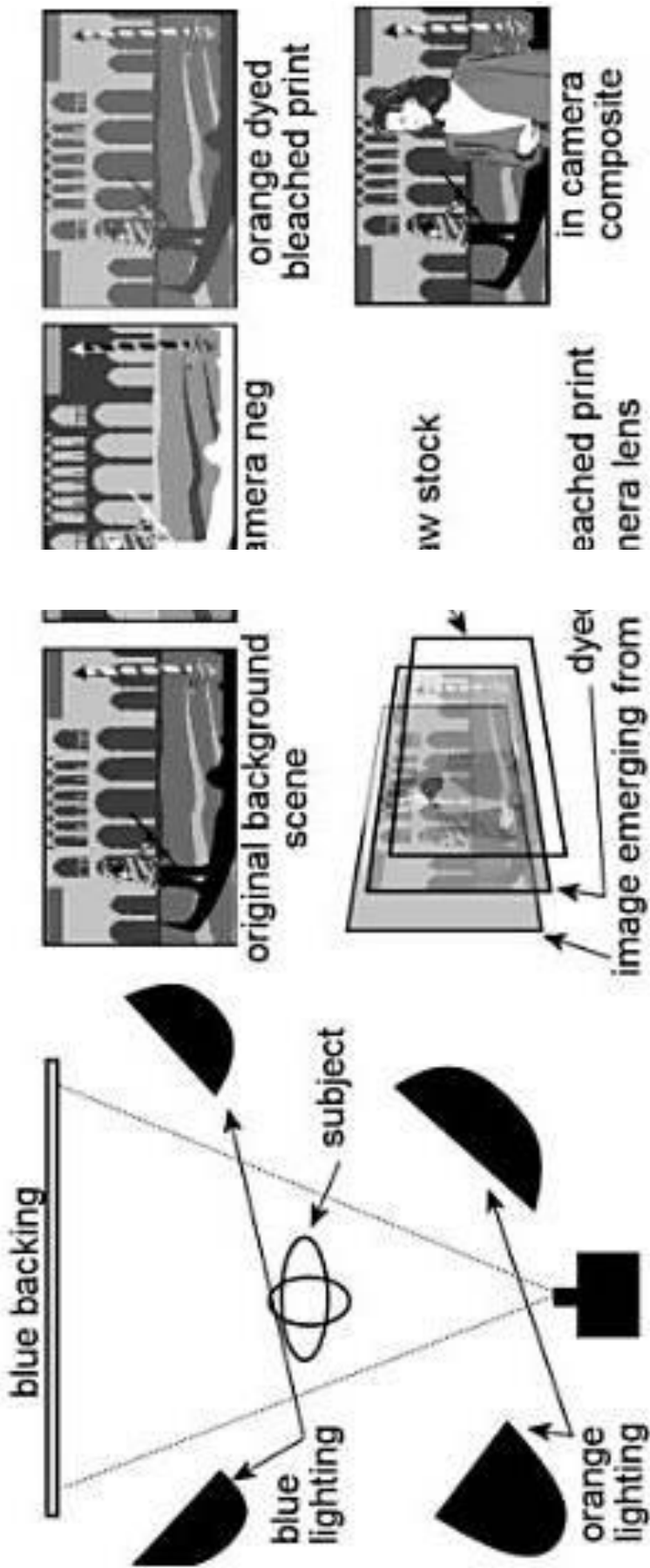


Abbildung 22: Der Dunning Prozess; Quelle: Mitchell 2004



#### 4.2.2. Das Williams Double Matting System

Das Dunning System stieß besonders bei Außenszenen an seine Grenzen. Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack mussten sich bei den Drehs außerhalb des Studios eine Alternative überlegen und entschieden sich für das Matting System von Frank D. Williams, patentiert im Jahr 1916. Zuerst wurde ein Hintergrund fotografiert. Das Objekt im Vordergrund wurde mit Hilfe von hellem weißen Licht vor einer weißen Wand beleuchtet, welche wiederum mit blauem Licht angeleuchtet wurde. Das Negativ des Bildes wurde in einem weiteren Schritt auf einen stark Schwarz- Weiß kontrastierten Film gedruckt, wodurch die grauen und schwächeren Teile entweder stark schwarz oder stark weiß gefärbt wurden. Man hatte nun einen

Filmstreifen, auf dem ein völlig weißer Hintergrund, sowie die schwarze Silhouette des Vordergrunds zu erkennen war – die so genannte *holdout matte*. Die nächsten Schritte erzeugten das exakte Gegenteil: ein völlig schwarzer Hintergrund stand weißen Objekten im Vordergrund gegenüber – die *cover matte*. Das Positiv des Hintergrundes wurde nun wieder in die Kamera eingelegt und mit dem Vordergrund zusammen abgelichtet. Dies geschieht so lange, bis eine Art Puzzle entsteht: der Vordergrund passt exakt in das „Loch“, welches im Hintergrund hinterlassen wurde. Nachdem statt orangem Licht weißes eingesetzt werden konnte, waren längere und vor allem aufwendigere Szenen möglich. Trotzdem gab es auch einige Nachteile.

Auch das Williams System konnte erst nach Beendigung der Filmrolle überprüft werden. War die Aufnahme unbrauchbar, musste alles neu gedreht werden. Das größte Problem bestand darin, exakte Mattes zu produzieren, damit der Hintergrund perfekt mit dem Vordergrund verschmelzen konnte. Diese Präzision bedeutete, dass der Abstand zwischen Vor- und



Abbildung 23: holdout matte;  
Quelle: siehe Anhang



Abbildung 24: cover matte; Quelle:  
siehe Anhang

Hintergrund nicht stärker sein durfte, als die Breite eines menschlichen Haares – vergrößert auf der Kinoleinwand wäre dieser Fehler unübersehbar gewesen. Das Arbeiten mit einem optischen Printer bedeutete zwar eine erhöhte Flexibilität, allerdings waren die Maschinen anfangs äußerst unhandlich und vor allem unfassbar kompliziert zu bedienen, was wiederum einen erheblichen Zeitverlust darstellte (vgl. Morton 2005: 67).

### 4.3. Glass Paintings

Glasgemälde sollen dahinter liegende Szenerien ergänzen oder überdecken. Eine Glasscheibe wird vor der Kamera platziert und Bildteile darauf gemalt. Einer der ersten Filme, in welchem Matte Paintings erfolgreich eingesetzt wurden, war *King Kong und die weiße Frau* (1933). Zwischen zwei Glasscheiben, die in einem größeren Abstand parallel zueinander standen, wurde die King-Kong-Puppe, leicht bewegt, im Einzelbildverfahren aufgenommen. Vor den beiden Scheiben stand die Kamera. Auf der ersten waren präzise gemalte Elemente, zum Beispiel Pflanzen, Bäume und Gräser, aufgetragen. Auf der zweiten Scheibe waren dann die grob gemalten Elemente wie etwa Himmel und Wolken (vgl. Cotta Vaz/ Barron 2002: 36). Anfangs waren nur statische Bildaufnahmen möglich, nach Verfeinerung des Prinzips konnten jedoch auch leichte Kameranews gedreht werden. Die Erstellung solcher Gemälde war sehr zeitintensiv, weswegen meistens nur Matte Paintings zum Einsatz kamen (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 16f). *King Kong und die weiße Frau* (1944) arbeitete sowohl mit Travelling Mattes, wie auch Glass Paintings.

In der nächsten Abbildung ist das Verfahren der Glasspaintings skizziert: Die Kamera nimmt eine Szene auf, in deren Vordergrund auf einem Glas ein Schloss aufgemalt wurde. In der fertigen Szene ist das Schloss geschickt mit der Hintergrundszene kombiniert worden. Das Verfahren ersetzt somit den Nachbau eines Schlosses in Originalgröße

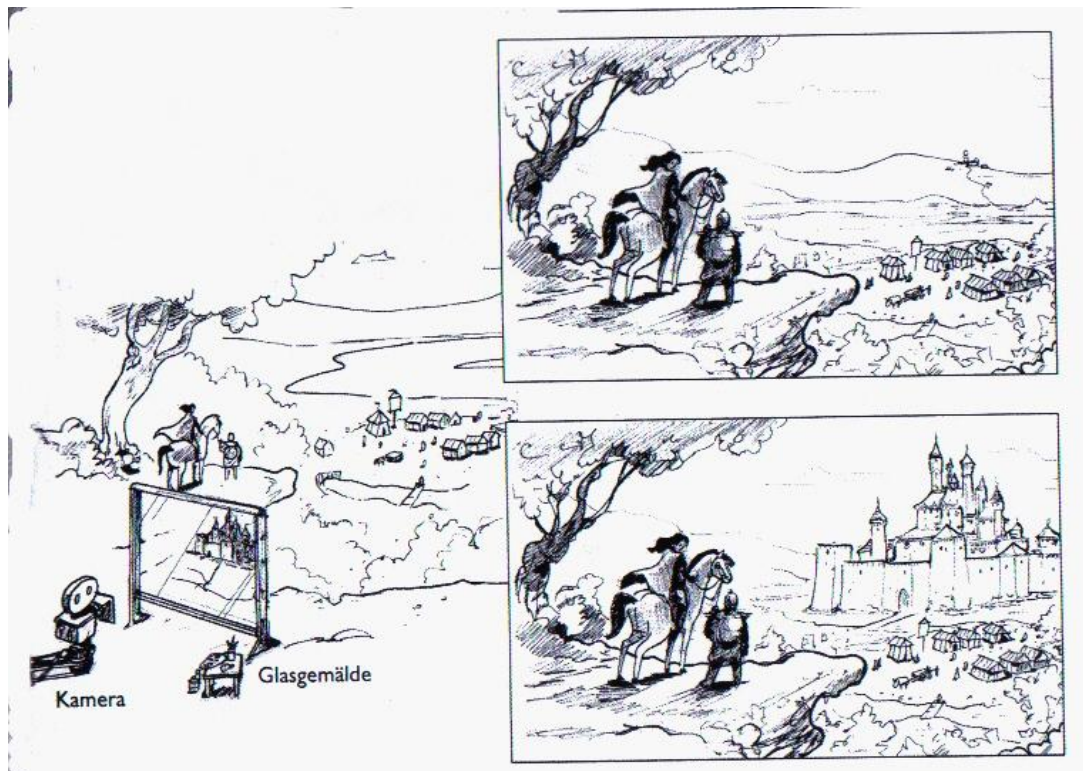


Abbildung 25: Glasspainingverfahren; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

### 4.3. Front- und Rückprojektion

Nachdem sich Amerika vehement auf die Erfindung und Weiterentwicklung von Filmeffekten spezialisierte, ist es nicht verwunderlich, dass die erste Rückprojektion von George Teague, Mitarbeiter des amerikanischen Fox Filmstudios, gebaut wurde (vgl. Giesen 2000: 22).

Das Grundprinzip der Rückprojektion besteht darin, dass DarstellerInnen vor einer großen teiltransparenten Bildwand agieren, auf die von hinten ein stehendes oder bewegtes Bild projiziert wird. Es wird gewissermaßen der Film im Film gefilmt (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 14). Anfangs wurde auf getöntes Glas projiziert, bis *King Kong und die weiße Frau* aus dem Jahr 1933 produziert wurde. Speziell für diesen Film wurden Zellulose- Acetat- Rückprojektionswände eingeführt, während man heute auf Nylon- oder Perlongewebe setzt.

Damit eine Rückprojektion einwandfrei funktioniert, wird eine ausreichende und vor allem gleichmäßige Lichthelligkeit benötigt, dazu wurden sehr starke Projektionslampen bis zu 5.000 Watt Glühlampen oder bis zu 10.000 Watt Kohlebogenlampen eingesetzt, insofern sind durchschnittliche Kinoprojektoren

nicht geeignet für Rückprojektionen. Oft besitzen die Projektoren ein eigenes Kühlsystem, um das Lampenhaus und die Filmebene zu kühlen.

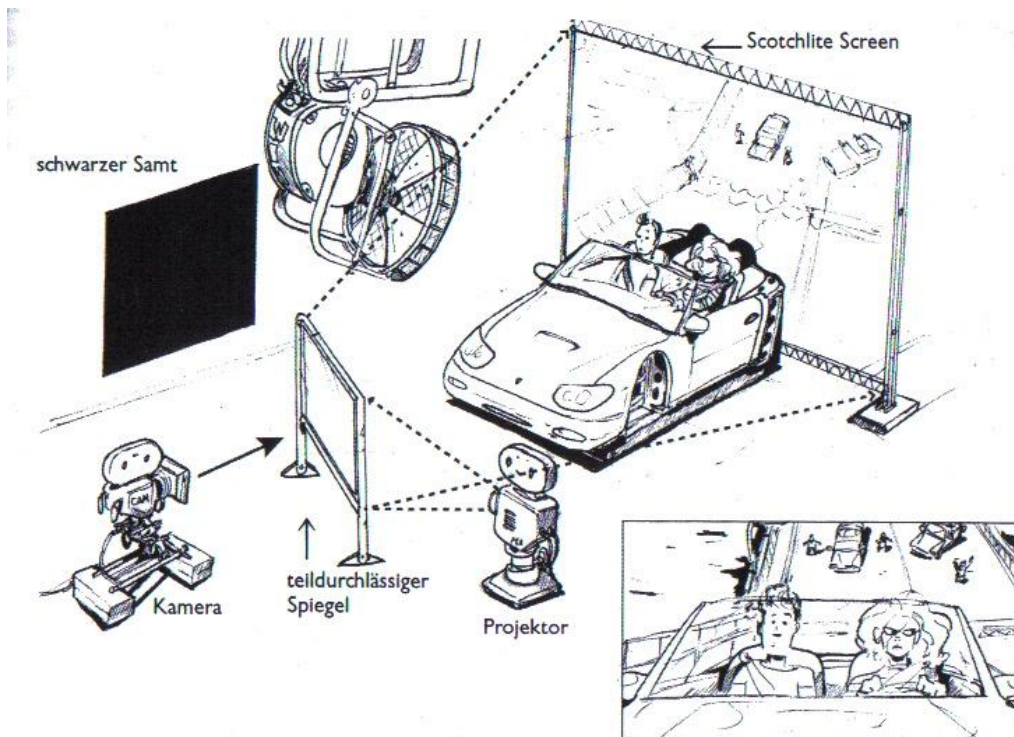


Abbildung 28: Rückprojektion; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

Die Frontprojektion gestaltet sich ein wenig schwieriger. Die Bildwand wird diesmal nicht von hinten, sondern von vorne angestrahlt. Die Wand braucht hier jedoch eine spezielle Belichtung, welche fast 95 Prozent des einfallenden Lichts wieder in die Richtung des Projektors abstrahlt.

Eine Glasscheibe, die auf der einen Seite verspiegelt und auf der anderen lichtdurchlässig ist, wird mit der durchlässigen Seite in einem Winkel von 45 Grad vor der Kamera positioniert. Der Projektor wiederum steht im 90- Grad- Winkel zur Kamera und wirft sein Bild auf die reflektierende Rückseite der Glasscheibe. Während die Kamera nun geradlinig durch die Scheibe die Darsteller vor der Leinwand filmt, wirft der Projektor das Hintergrundbild auf die Spiegelseite der Scheibe, sodass es von dort auf die Leinwand hinter den Darstellern reflektiert wird. (Ebd.: 15)

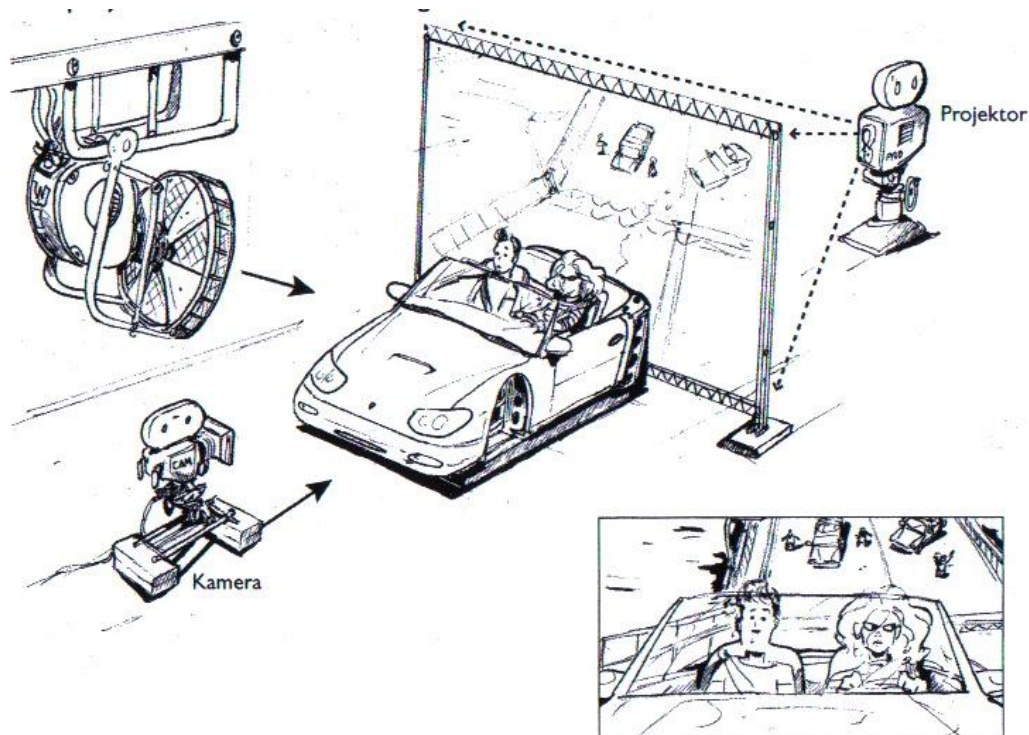


Abbildung 29: Frontprojektion; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

Front- und Rückprojektion ähneln sehr stark dem Verfahren der Travelling Mattes, haben ihm gegenüber jedoch auch erhebliche Nachteile: Aufgrund der Schwierigkeit beim Lichteinfall gibt es oftmals sichtbare Unterschiede in der Ausleuchtung, während der Vordergrund einer Travelling Matte in der gleichen Qualität vorhanden ist, wie der Hintergrund. Nach Szenenschluss kann der Hintergrund des Weiteren beliebig oft gewechselt werden. Das Travelling Matte- Studio ist nicht nur kleiner, sondern auch erheblich wirtschaftlicher, Spezialleinwände werden nicht länger benötigt. Während bei Front- und Rückprojektionen der Architekt stark auf Größe, Winkel und Perspektive achten muss, kann er bei Travelling Mattes frei agieren, weil Vorder- und Hintergrund gegeneinander abgestimmt werden können, darüber hinaus ist die Kameradynamik unbeschränkt. Bei Travelling Mattes übernimmt die optische Abteilung das Ausbalancieren des Lichts, während bei der Rückprojektion der Kameramann selbst aufwendig alles ausbalancieren muss (vgl. Giesen 2000: 22). Bei solchen Projektionen müssen außerdem Projektor und Kamera synchron geschaltet sein, um ein lästiges Flimmern zu vermeiden. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass Front- wie auch Rückprojektionen bis auf wenige Maßnahmen vollkommen durch Travelling Mattes bzw. digitale Bildbearbeitung abgelöst worden sind.

#### 4.4. optische Printer

Der optische Printer ist ein Gerät, das zur Herstellung optischer Filmeffekte, für das Einkopieren von Filmtiteln, das optische Kopieren, die Formatkonvertierung und ferner die Restaurierung alten Filmmaterials entwickelt wurde.

Im optischen Printer werden fertige Masken und Gegenmasken zusammengefügt, um das abschließende Bild zu realisieren. Dabei durchlaufen die Bildelemente einen Spezialprojektor und werden dabei von einer Trickkamera neu aufgenommen. Projektor und Kamera sind auf einer optischen Bank installiert und durch eine Spezialoptik verbunden. (Giesen 2000: 25)

Die ersten einfachen optischen Printer entstanden in den frühen 1920er Jahren. Filmtechniker Linwood Gale Dunn, der unter anderem die Travelling Mattes von *2001: A Space Odyssey* (1968) kontrollierte, erweiterte das Konzept und bekam 1949 einen Oscar® für diese Arbeit. Es sollte ein Gerät für studioeigene Zwecke werden und nur für einen beschränkten Markt zugänglich sein (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 26). Erst zwanzig Jahre später konnten auch kleine Produktionsfirmen den Printer käuflich erwerben und ihre komplexen visuellen Spezialeffekte realisieren. Dunn's Weiterentwicklung wurde in den 1980ern durch Minirechner erweitert, welche den Printer steuerten.

Die Effektspezialisten von Industrial Light und Magic (ILM) unter der Führung von George Lucas, entwickelten den "Quad" -Printer, also einen optischen Printer mit vier Projektoren, der für die umfangreichen und komplexen Spezialeffekte der *Star-Wars*- Serie eingesetzt wurde und ein wahres Effektspektakel garantierte (vgl. Mathey 1998: 79). Man kann sich den Vorgang ungefähr so vorstellen: Zwei Filmstreifen durchlaufen gleichzeitig den Filmkanal. Auf einem Film ist beispielsweise ein Darsteller, der schweben soll und auf dem anderen ein Darsteller ganz in weiß mit vollkommen schwarzem Hintergrund. Der zweite Filmstreifen ist folglich die Maske, welche auf optischem Weg mittels Kopierwerk hergestellt wird. Nach dem Abfilmen der ersten Filmstreifenkombination wird der Film in der Kamera zurückgespult. Ein zweiter Film mit z.B. einem bewegten Hintergrund wird mit einer weiteren Maske – genau genommen dem Negativ der ersten Maske- in den Projektor eingelegt und ein weiteres Mal aufgenommen. Das Ergebnis: ein schwebender Darsteller vor einem Hintergrund.

Je nach Einsatzgebiet variierten die technischen Ausführungen der optischen Printer. Hauptsächlich wurden sie allerdings für Blenden, Bildvergrößerungen

und – verkleinerungen, Änderung der Bildgeschwindigkeiten, Standbilder, Zooms, Kamerabewegungssimulationen, Bildteilungseffekte (Split Screen), Mehrfachbelichtungen, Titeleinblendungen, Formatumwandlungen und natürlich Travelling Mattes Compositing verwendet (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 26f). Größter Nachteil des Gerätes liegt im Einbüßen der Filmqualität: Je öfter man die einzelnen Filmstreifen übereinanderlegte, um sie zu bearbeiten, desto größer war der Qualitätsverlust.

Dank digitaler Bildbearbeitung zählen die noch funktionierenden optischen Printer eher zu Sammlerstücken, als zu wirklichen Einsatzgeräten. Nichts desto trotz wären die meisten Filmklassiker ohne dessen Einsatz nicht realisierbar gewesen.

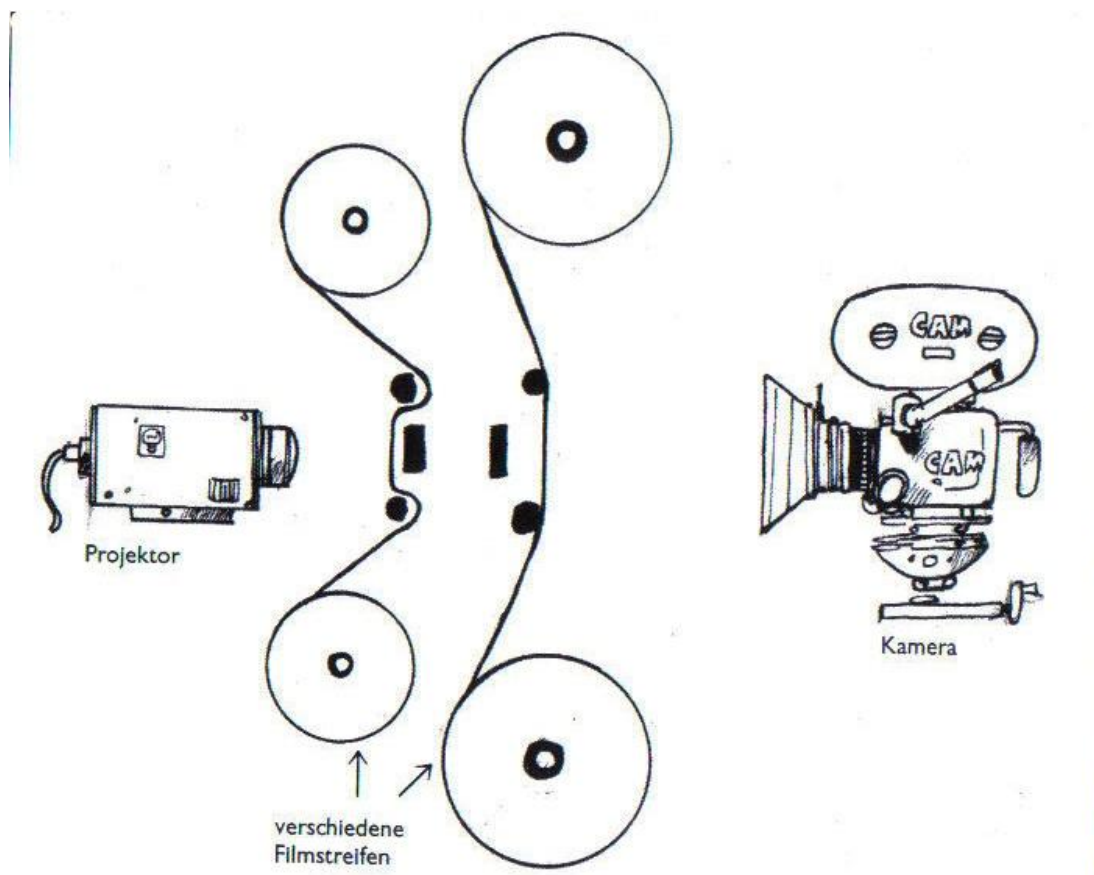


Abbildung 28: Aufbau eines optischen Printers; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

## 4.5. Stop Motion

Im 19. Jahrhundert von George Méliès erfunden, hieß dieser Effekt schlicht Stoptrick. Noch heute werden einige Filme mit diesem recht simplen Verfahren abgedreht. Tim Burton animierte Plastilinfliguren in *The Nightmare Before Christmas* (1993) und *Corpse- Bride- Hochzeit mit einer Leiche* (2005), aber vor allem Willis O' Brien, der für die Spezialeffekte in *King Kong und die weiße Frau* (1933) verantwortlich war, wusste damit umzugehen.

Während des Filmes verändert der/die AnimatorIn per Hand zwischen jeder Aufnahme eines Einzelbildes die Position des Objekts, welches bewegt werden soll. In der 1933er Version von *King Kong* setzte man auf spezielle Gummipuppen mit Metallskelett, um Dinosauriern und einem Riesenaffen das Gehen zu lernen. Auch komplizierte Kamerabewegungen sind bei der Stop Motion möglich, allerdings „muss dabei die Kamera synchron zur Animation einer Figur, ebenfalls einzelbildweise, bewegt werden.“ (Mulack/ Giesen 2002: 39)

Um das Verfahren erfolgreich einzusetzen, bedarf es nicht nur einer extremen Liebe zum Detail, sondern vor allem hervorragender Anatomie-, Modellier- und Zeichenkenntnisse (vgl. ebd.: 40).

Durch die leichte Handhabung entstehen meist im Amateurfilmbereich Eigenproduktionen mit Stop Motion. In Hollywoodfilmen wird es meist angewendet, um einen bewusst nostalgischen Eindruck zu vermitteln. Bei *King Kong und die weiße Frau* (1933) war es sicherlich einer der wichtigsten Effekte.

## 4.6. Motion Control

Motion Control Kamerasysteme sind hochpräzise computergesteuerte Kameraroboter. Sie werden verwendet, sobald eine Genauigkeitsstufe beim Bewegen der Kamera benötigt wird, die durch manuelles Schwenken nicht mehr realisiert werden kann. Dies geschieht beispielsweise beim Modellbau. Ist ein Modell zu klein, wird der Nachbau leicht erkennbar, also entwickelt man größere Modelle auf Kosten der freien Beweglichkeit. Ein zwei Tonnen schwerer Bau lässt sich nicht mehr problemlos transportieren. Die Kamera selbst zu bewegen, stellt auch keine wirkliche Lösung dar, weil diese selber ein erhebliches Gewicht verbucht. Eine Lösung fand man darin, die Kamera zu montieren und diese, oder aber das Modell selbst mit einem motorisch angetriebenen Gestell präzise zu bewegen.



Der Erste, der diese Technik beherrschte, war ein weiteres Mal George Lucas. Er wollte für seine legendären Luftschlachten in *Star Wars* (1983) unbedingt eine bewegliche Kamera. Sein Kameramann John Dykstra entwickelte zusammen mit dem Elektrodesigner Alvah J. Miller die Motion Control- Kamera. Es war ein auf Schienen beweglicher Kamerakran mit speziellem Trägerkopf für den Aufnahmeapparat (vgl. Meglin 2000: 31). Ursprünglich stammt dieses System aus der Raumfahrtindustrie der 1960er Jahre (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 36).

Eine normale Kamera ist unter Umständen nicht in der Lage die erforderliche Stufe an Genauigkeit zu erreichen, was mit der Motion Control Technik umgangen werden kann.

Dieses Gerät erfüllte die Funktion eines Flugsimulators, d.h., es simulierte die Flugbewegungen der statischen Raumschiffmodelle. Eine elektronische Rechner- und Steuereinheit garantierte bei den notwendigen Mehrfachbelichtungen eine so hohe Wiederholgenauigkeit der Bewegung, dass die mobilen Einzelemente im optischen Printer exakt zu einem Gesamtbild angepasst und vereinigt werden können. (ebd.: 31)

Motion Control ist folglich nichts Anderes als eine per Computer gesteuerte Kamera. Sie stellt die erste Berührung zwischen Film und PC dar, ist allerdings noch weit entfernt von computergenerierten Bildern (vgl. Hoberg 1999: 49).

Prinzipiell gibt es zwei Motion Control Systeme: transportable und festinstallierte Maschinen.

Die transportable Kamera nimmt Einstellungen mit SchauspielerInnen in Echtzeit, also 24 Bilder pro Sekunde, auf. Nachdem DarstellerInnen integriert sind, muss das System nahezu geräuschlos funktionieren, damit Dialogaufnahmen problemlos möglich sind.

Hauptsächlich werden festinstallierte Studio- Motion Control Systeme innerhalb großer Filmproduktionen verwendet. Haupteinsatzgebiet ist hier die Modellaufnahme. In alten Filmen waren die Modelle meist so klein, dass es fast unmöglich, aber vor allem unbezahlbar war, sie im Schärfbereich abzufotografieren und ihnen mit der Beleuchtung zu folgen. Abgesehen davon waren die Bewegungen an sich sehr begrenzt. Aufnahmen mit an Seilen und Drähten angebrachten Minimodellen, wirkten dilettantisch und plump. Mithilfe der Motion Control Technik wurde alles einfacher: nicht nur das Modell, auch die Kamera selbst kann nun bewegt werden, mittels Travelling Matte oder Blue/ Greenscreen kann auch der Hintergrund beliebig gestaltet und vorallem nach der Aufnahme eingefügt werden.

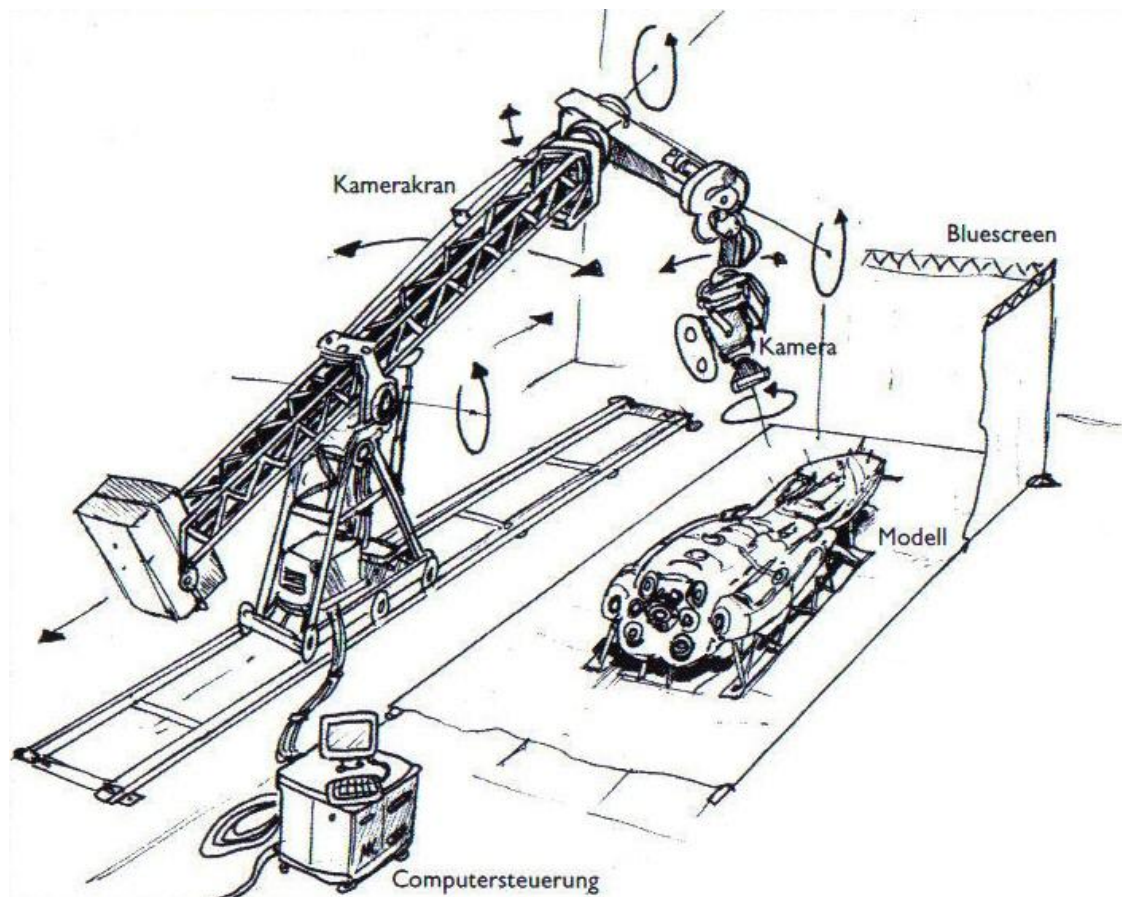


Abbildung 29: Aufbau einer Motion Control- Anlage; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

Angenommen man möchte ein Raumschiff im Weltall filmen. Ein „echtes“, also originalgroßes Schiff nachzubauen ist ausgeschlossen, also fertigt man zu aller erst ein Miniaturmodell an. Dieses wird dann vor einem Blue- oder Greenscreen befestigt. Meistens auf einem so genannten Modellmover, eine ebenfalls durch Motion Control gesteuerte Apparatur, die das Modell selbst leicht bewegt. Nun müssen Kamera- und Modellbewegungen programmiert und gespeichert werden. In einem nächsten Schritt wird das Raumschiff ausgeleuchtet und per Beauty Pass werden alle sichtbaren Details aufgenommen. Die Aufnahmevorgänge wiederholen sich so lange, bis alle gebrauchten Einstellungen abgefilmt wurden. Nun muss der Computer die einzelnen Szenen nur noch in die richtige Reihenfolge und vor den richtigen Hintergrund setzen.

Mittlerweile ist die Verwendung der Motion Control Systeme durch computererzeugte und -animierte Modelle verdrängt worden, da diese sowohl schneller, als auch billiger arbeiten (vgl. Mulack/ Giesen 2002: 37f). Nichts desto trotz wären die meisten bekannten Erfolgsfilme der letzten zwanzig Jahre ohne diese Technik nicht möglich gewesen.

## 4.7. Das Digitale Zeitalter

Mit der Weiterentwicklung innerhalb des Filmbereichs findet ein großer Umsturz statt: Digital löst analog ab, der Computer übernimmt sukzessive immer mehr Arbeiten und die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, sind unfassbar vielschichtig.

Digital bedeutet etwas völlig Neues im Film. Es geht nun nicht mehr um „*materielle Entsprechungen*“ (Hoberg 1999: 14), sondern um die Umwandlung der Bildinformation in Zahlencodes. Genau genommen sprechen wir hier von lediglich zwei Zahlen: 0 und 1. „*Unter einem digitalen Bild (...) ist ein Bild zu verstehen, dessen Informationen nach der Umwandlung aus einem analogen Trägermedium in digitalisierter Norm vorliegen und weiterverarbeitet werden können.*“ (ebd.: 26)

Das digitale Zeitalter überzeugt durch viele Vorteile: digitale Daten können schnell maschinell genutzt und verarbeitet werden, der Platzverbrauch ist um ein Vielfaches geringer und das Produkt ist weniger schadensanfällig.

Auf der rein formalistischen Ebene bedeutet das, daß [sic!] ein Bildereignis nahezu unendlichen Veränderungen unterworfen werden kann, denn das 'Bild' ist nur eine Matrix von Codes in einem Datenraum. Es bedeutet, daß [sic!] jedes beliebige Element eines Bildes nahtlos in ein beliebiges anderes eingefügt werden kann, ohne daß [sic!] es als 'Effekt' erscheint. (Youngblood, zitiert nach Wimmer 1991, 521)

Während eine herkömmliche Filmrolle bis zu 50 Kilogramm wiegen kann und mit der Zeit und der Verwendung immer mehr an Qualität einbüßt, wiegen Digitalkopien maximal zwei Kilo. Deren Inhalte können langfristig archiviert werden und verlieren auch bei unzähliger Vervielfältigung kaum an Brauchbarkeit. Durch den universellen Code von 0 und 1 kann jedes elektronische Datenverarbeitungssystem darauf zugreifen. Obwohl bis heute noch einige Regisseure darauf beharren, analoges Filmmaterial zu erzeugen, nachdem die Digitalisierung Kreativität und künstlerisches Eigenleben verhindern würde, ist die Beschaffenheit der filmischen Zukunft längst beschlossen: die Zukunft ist digital! Seit einigen Jahren rüsten die Kinos weltweit auf digitale Projektoren und Festplatten um.

In der digitalen (Film)welt ist nichts mehr so, wie es war, schon gar nicht die Apparatur selbst. Während die klassische Filmkamera dem menschlichen Auge nachgebaut ist und menschliches Sehvermögen nachahmt, ist der Computer nicht mehr einer „*speziellen Sinnesleistung*“ (Hoberg 1999: 18) nachgebaut. Es herrscht eine Ablösung der Materialität durch Digitalität.

Die Bits, in denen die Information gespeichert ist, reisen schwerelos, mit Lichtgeschwindigkeit, sie sind universell verfügbar und übertragbar: dieser Beweglichkeit entspricht die Dynamisierung des Bildes durch die neue Technologie. Computerbilder sind in jedem einzelnen Punkt ansteuerbar und veränderbar: die Bewegung, die das klassische Filmbild durch reale Bewegungen – wie die der Kamera oder die des Aneinanderfügens in der Montage- erreicht, findet sich im computergenerierten Bild als elektronisch gesteuerte Beweglichkeit jedes einzelnen Bildpunktes. (Hoberg 1999: 22)

Digitalisierung bedeutet Beschleunigung, was noch dazu eine Reduktion der Geldausgaben mit sich bringt. Es ist folglich nicht verwunderlich, dass stetig an digitalen Prozessen weitergearbeitet wird. Digitalisierung bedeutet darüber hinaus Multifunktionalität – während mit den Dreharbeiten eines neuen Films begonnen werden kann, kann via digitaler Computerprogramme die Nachbearbeitung des vorangegangenen Films verfolgt werden.

Die Geschichte der Computeranimation beginnt 1941, als Konrad Zuse den ersten funktionstüchtigen, programmierbaren Computer Z3 entwickelte.

Zehn Jahre später hatte sich Z3 rasant weiterentwickelt- die erste vom Computer erzeugte animierte Einstellung wurde im US – Fernsehen gezeigt. Der Computer mit dem klingenden Namen *Whirlwind* gilt als der erste Animations- Rechner. Sein Standort war das Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston und hatte die Größe eines ganzen Arbeitsraumes (vgl. Kornacher 2004: 203).

Der Fortschritt war nicht aufzuhalten, und so waren bereits Mitte der 80er Jahre die ersten 3D- Softwareprodukte im Handel erhältlich. Computeranimationen wurden damals allein in experimentellen Kurzfilmen eingesetzt, damit via Computergrafik physikalische Naturgesetze abgebildet werden konnten (vgl. Meglin, 2000: 172f). Allerdings waren die computeranimierten Darstellungen noch lange nicht perfekt „*Es wirkt fremd, artifiziell und unwirklich. Die breite Öffentlichkeit ignorierte – mit wenigen Ausnahmen – die Resultate.*“ (ebd.: 173)

Amerika erkannte, wie bereits erwähnt, die Macht und Möglichkeiten der Filmeffekte vergleichsweise früh. Die Implementierung auf Computertechnik basierender Filmeffekte war jedoch keineswegs ein schnelles Verfahren. In Wahrheit verhielt sich speziell Hollywood äußerst zurückhaltend, was den Einsatz von Computertechnik anging. Solang darin kein entscheidender Vorteil gegenüber herkömmlichen Effekten sichtbar war, blieb man bei Altbewährtem. Erst im Laufe

der 1990er Jahre begann der computertechnische Siegeszug (vgl. Hoberg 1999: 80).

Hollywood is not high tech. Hollywood is not even industrial. Hollywood is feudal. (...) Ultimately, the business has always come down to the low- tech basis of stories, presentation and money. (...) A closer look, however, reveals that things are changing. (...) Because Hollywood is going digital. (Cringely/ Owen 1992, 47)

Der erste synthetische, komplett computergenerierte Kinofilm hieß *The Works*. Der Inhalt ließ sehr zu wünschen übrig: Ein allmächtiger PC beherrscht die Erde, Computer sind die Protagonisten, Menschen treten gar nicht auf. 1983 wird der Film aus Kostengründen eingestellt (vgl. Meglin, 2000: 174).

1982 versucht sich Disney erstmals in der Welt der Computeranimation.

In *Tron* konnten die Zuschauer immerhin 15 Minuten rein computeranimierten Film bewundern. Philipp Mittelman, Gründer einer der beteiligten Computer Generated – Firmen erzählt:

Wir waren so enthusiastisch, dass wir das Gefühl hatten, wenn *Tron* in die Kinos kommt, dann werden alle großen Filmproduktionen auf diesen fahrenden Zug aufspringen und künftig auch Computeranimationen für die Herstellung von Action- Szenen einsetzen. Jeder in der Branche glaubte, dass dies ein Start in eine völlig neue Welt sei, aber, wie bei so vielen Dingen, war das ein Trugschluss. (ebd.: 174)

Nicht nur ein Trugschluss – Gehr/ Ott (2000) bekennen sogar: „*Letztendlich aber hat diese 'zu frühe' Produktion von 'Tron' dazu geführt, daß [sic!] die Entwicklung der digitalen Bildgestaltung für den Kinofilm um Jahre verzögert, wenn nicht sogar aufgehalten worden ist.*“ (ebd. 16)

Kornacher (2004) sieht erklärt *Trons* Misserfolg in der fehlenden Spannung und nicht vorhandenen Momenten, in welchen sich ZuschauerInnen in die digitalen Phantasiewelten hineinversetzen konnten. „*Der geringe Erfolg an den Kinokassen ließen die Auftraggeber in Hollywood gegenüber computeranimierten Großprojekten vorsichtiger werden.*“ (Kornacher 2004: 204). Allzu lange musste man jedoch nicht warten.

Das Jahr 1986 stellt einen digitalen (Film)Meilenstein dar: *Pixar* wurde gegründet. Nachdem Apple- Mitbegründer und Bill Gates Konkurrent Steve Jobs für zehn Millionen Dollar die Computerabteilung von ILM übernahm, konnte die Ära der computeranimierten Zeichentrickfilme, weit weg von der Walt Disney- Zeichentechnik beginnen. Der künstlerische Leiter John Lasseter begann im

gleichen Jahr seinen Siegeszug mit dem Kurzbeitrag *Luxo Jr.* (1986), in welcher eine vermenschlichte Tischlampe die Hauptrolle spielt und blieb nicht zuletzt mit dem verlorengegangenen *Nemo* (2003) und den sympathischen Superhelden *Die Unglaublichen* (2004) Gedächtnis eines jeden überall auf der Welt (vgl. Giesen 2000: 36).



Abbildung 30: Szene aus *Luxo Jr.* (1986); Quelle: siehe Anhang

Dass gerade Industrial Light & Magic in Sachen Filmeffekte

unangefochtener Vorreiter sein wird, hätte bei der Gründung niemand geahnt, entstand sie doch aus einer Notsituation heraus. George Lucas fand kein Unternehmen, welches seine Visionen zur Verfilmung von *Star Wars* (1977) erfüllen konnte. Lucas sah sich somit gezwungen ein eigenes Unternehmen zu gründen, vorerst als einmaliges Projekt. Die 1975 gegründete Firma ist schon lange nicht mehr das, was sie einmal war, mittlerweile kann ILM tausende von Auszeichnungen verbuchen und gehört zu den erfolgreichsten Effektfirmen auf der ganzen Welt.

Der erste abendfüllende und vollständig am Computer erstellte Film erzählt die Geschichte eines kleinen Helden in Form eines Spielzeugcowboys namens Woody. 1995 in Amerika uraufgeführt, ist *Toy Story* mittlerweile in der *National Film Registry aufgenommen*, in welcher besonders erhaltenswerte Filme aufgelistet sind. Obwohl alle Hauptdarsteller aus dem Kinderzimmer kommen, ist es mehr als nur irgendein virtuelles Puppentheater.

125 Computertechniker und Trickfilmanimatoren arbeiteten vier Jahre, 300 Sun- Hochleistungsrechner wurden eingesetzt. Um die 114240 Einzelbilder zu errechnen, war ein Speicherbedarf von 500 Gigabyte nötig. Insgesamt leisteten die Computer 800 000 Rechenstunden. (Giesen 2000: 36)

Der Hauptdarsteller Cowboy Woody benötigte insgesamt 723 Bewegungsabläufe, 212 davon allein für die Gesichtsmuskulatur (vgl. Street 1995: 79).

Der Produktionsbeginn ähnelt dem eines normalen Zeichentrickfilms – zunächst werden Zeichnungen angefertigt und ein klassisches Storyboard erstellt. Nachdem es digitalisiert wurde, entstehen teilanimierte Computerdateien und bereits vollständig aufgebaute Bilder, woraufhin einzelne Sequenzen gestaltet werden. Auf die nachfolgenden Schritte – Modelling, Texture Mapping und Rendering – soll in den nächsten Kapiteln näher eingegangen werden, um den aufwändigen Prozess digitaler Bilder näher zu beschreiben.

Heutzutage kommt ein kommerzieller Hollywoodfilm wie *King Kong* (2005) nicht mehr ohne diese Prozesse aus, lediglich strenge Independent Filmer verzichten bewusst auf die Hilfe von Computern. Wie die Vergangenheit jedoch zeigt, handelt es sich hierbei um idealistische Einzelgänger, die am harten Filmmarkt Amerikas nur sehr wenig Zuspruch finden.

So oder so – die Zukunft der laufenden Bilder ist digital. Das Trägermedium Film wird bald ausgedient haben. Digitale Bilder für herkömmlichen Film zu konvertieren ist einfach zu kostspielig. Digitale Kameras, digitale Filme, digitales Fernsehen, digitale Spiele bilden eine nicht zu entflechtende Einheit. (ebd.: 45)

Hollywood ist begeistert. Thomas A. Ohanian und Michael E. Phillips (2001) interviewen in dem Buch *Digitale Filmherstellung* den Academy Award Gewinner Ed Jones. Jones ist Geschäftsführer von Cinesite in Hollywood und wurde für seine Special Effects im Film *Who Framed Roger Rabbit* (1998) mit einem Oscar ® ausgezeichnet. Er kommentiert die verschiedenen Techniken, die den Filmemachern zur Verfügung stehen folgendermaßen:

Die neuen Techniken bieten ganz neue Möglichkeiten, filmisch Geschichten zu erzählen. Und diese Techniken können auf Film, Video und Multimedia übertragen werden und sich gegenseitig befruchten. Eine neue Technologie entsteht. Aus Sicht der Nachbearbeitung haben die Filmemacher einen großen kreativen Nutzen. Ich habe schon eine Menge Skripte gelesen, die früher nicht realisiert werden konnten. Aber jetzt, unter Einsatz von Prävisualisierungen und Computern, sitzen wir zusammen und sagen: Schauen wir mal, welche Charaktere und Bilder wir schaffen und manipulieren können'.

Jones weiß noch weitere Vorteile der digitalen Techniken:

Studios sind von Kürzungen der Produktionszeitpläne betroffen. Sie produzieren 17- 30 Filme pro Jahr, und ihnen steht dafür immer der gleiche Etat zur Verfügung. Das machen sie auch jedes Jahr fürs gleiche Geld. Um die Kostensteigerungen auszugleichen, müssen sie Wege zur Kostenreduzieren finden. Am ehesten kann man Kosten sparen, indem man die Zeit für die Nachbearbeitung reduziert, dies ist mit den neuen digitalen Techniken gut möglich. (...) Digitale Bildverarbeitung ermöglicht den Leuten neue Bilder zu schaffen, die sie niemals zuvor hätten realisieren können. Sie können das Bild bis ins kleinste Pixel kontrollieren, manipulieren und dann auf eine bessere Art wieder zusammenbringen. Wenn sie eine großartige Geschichte erzählen, wird ihnen jeder zuhören, wenn sie großartige Bilder auf den Bildschirm bringen können, bin ich zufrieden. Mir liegt am Herzen, diese Technologie so schnell wie möglich zu entwickeln und verfügbar zu machen. (Ohanian/ Philipps, 2001: 191- 194)



Abbildung 31: Die digitale Pixarwelt seit 2001, **linke Säule von oben nach unten:** *Die Monster AG* (2001), *Findet Nemo* (2003), *Die Unglaublichen* (2004) **rechte Säule von oben nach unten:** *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008); Quelle: siehe Anhang



### 4.7.1. Modelling

Unter einem Modelling Prozess versteht man die Kreation dreidimensionaler Figuren und Formen mit einer Software. Diese Modelle bestehen meist aus Polygonen und werden mit Hilfe eines Gerüsts – professionell Wireframe bezeichnet – dargestellt. Vorlagen sind meist Skizzen und Fotos der Objekte aus verschiedenen Ansichten, welche im Computer mit verschiedenen Oberflächeneigenschaften und Texturen versehen werden. Je größer der Realitätsanspruch, desto aufwendiger müssen die Modelle gestaltet werden. Modelling gehört zum anspruchsvollsten und zeitintensivsten Teil der 3D Animation.

Nach Fertigstellung des Modells, werden Kontrollpunkte festgelegt, mit welchen die Figur nicht nur einfacher bewegt und animiert werden kann, sondern welche vor allem hilfreich für Motion Capture Verfahren sind (vgl. Neelamkavil 1991: 69f).

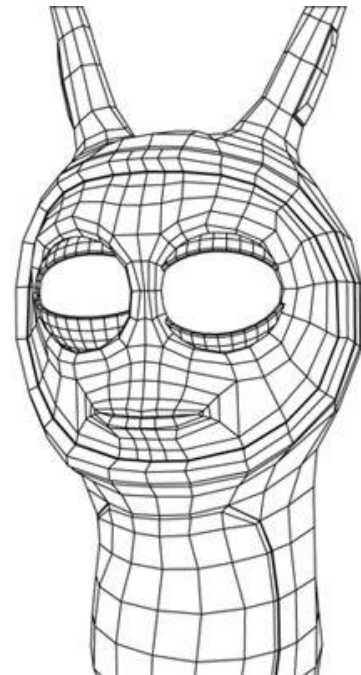


Abbildung 32: Modelling; Quelle: siehe Anhang

### 4.7.2. Texture Mapping

Das Texture Mapping gehört zu einem weiteren Verfahren der 3D-Computergrafik. Flächen dreidimensionaler Oberflächenmodelle werden mit Texturen und Oberflächeneigenschaften ausgestattet. Die Texturen lassen computergenerierte Bilder detailreicher und realistischer erscheinen, ohne dass das zu Grunde liegende Modell selbst verfeinert werden muss. Das Verfahren ist äußerst praktisch, weil der Körper nicht nur eine beliebige Winkelung hinsichtlich seiner Lage und Position einnimmt, sondern auch die Perspektive frei gewählt werden kann. Der Vorgang entstand aus der Problematik heraus, dass Computergrafiken

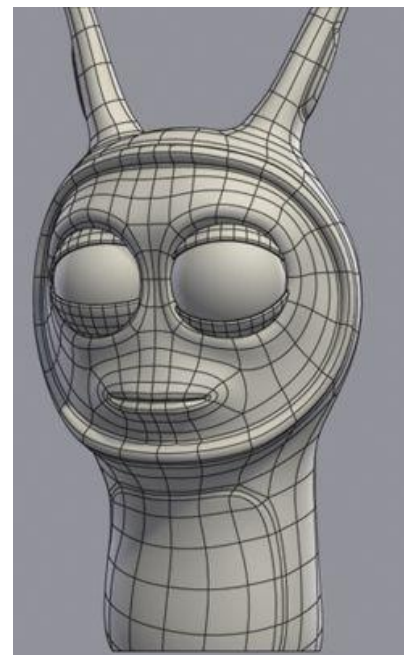


Abbildung 33: Texture Mapping; Quelle: siehe Anhang

anfangs keinerlei Raumtiefe darstellen konnten. Sobald man dazu überging, Oberflächen mit Texturen zu versehen, wirkten die Bilder äußerst realistisch. 1975 wurde das Verfahren optimiert, als Ed Catmull zweidimensionale Bilder oder Muster als Oberflächenstruktur auf dreidimensionale Computerobjekte zu legen versuchte (vgl. Meglin 2000, 172).

### **4.7.3. Animation**

Das Ergebnis ist also ein statisches Bild, jedoch ohne jegliche Bewegung, welche mit dem nächsten Schritt erzeugt wird.

Traditionell versteht man unter dem Begriff Animation die Belebung von unbelebten Dingen. Das können Menschen, Tiere, Gegenstände oder Phantasiewesen sein. Im klassischen Zeichentrickfilm werden diese Figuren, ebenso wie der Hintergrund, vor dem sie agieren, in zweidimensionalen Handzeichnungen entwickelt. (...). In einer Computeranimation ist es ganz ähnlich, nur findet hier alles im virtuellen, dreidimensionalen Raum statt. Hier konstruiert man die Figuren und den Hintergrund auf Rechnern mit einer spezifischen Software. (Kornacher 2004: 201)

Mithilfe von Computern und der dazu passenden Software lassen sich alle Objekte auf beliebige Art und Weise animieren. AnimationspezialistInnen haben nun mehrere Möglichkeiten. Ein Beispiel wäre die Schlüsselbildanimation oder auch Keyframeanimation. Hierbei werden einzelne wichtige Bilder (= Keyframes) angefertigt, welche grobe Bewegungsstrukturen vorgeben, die in der Handlung vorkommen sollen. Zwischen diese Keyframes kommen nun viele einzelne Bilder (Inbetweener), die eine flüssige Bewegung ergeben sollen (vgl. Parent 2008: 55ff). Ursprünglich stammt diese Art der Animation aus dem Zeichentrickbereich: Ein Zeichner malt die wichtigsten Bewegungen vor und verschiedene andere ZeichnerInnen erzeugen die Zwischenphasen.

Die nachfolgende Abbildung beschreibt einen Schlüsselbildanimationsprozess: die Hauptbewegungen sind bereits erstellt worden (sichtbar an der Lage des violetten Balles) die Zwischensequenzen (graue Striche) müssen erst erarbeitet werden.

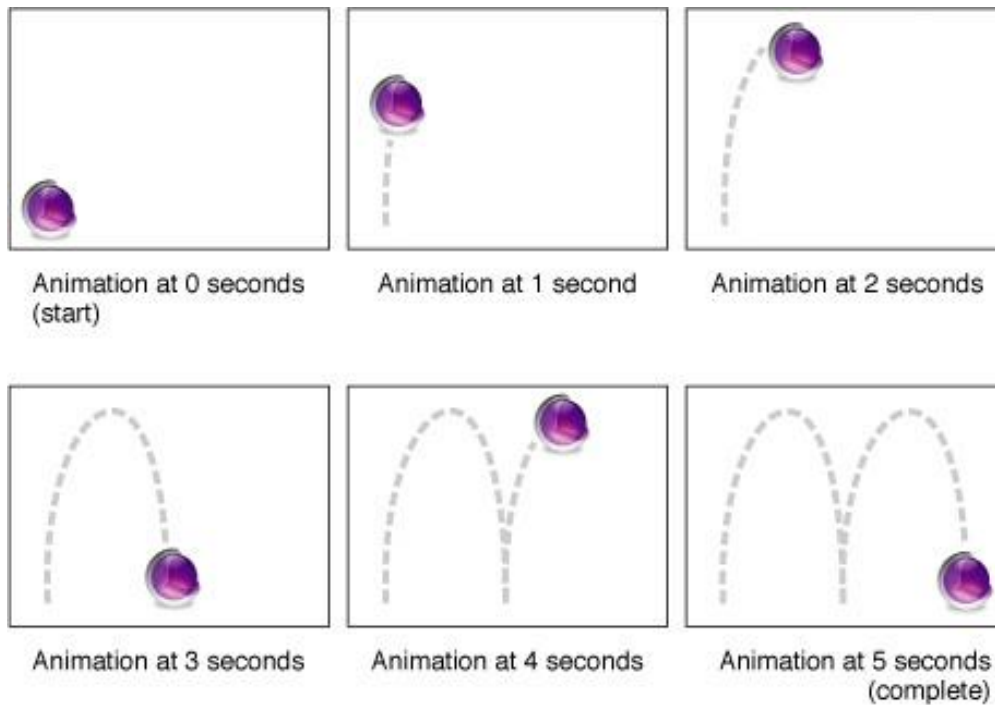


Abbildung 34: Keyframeanimation; Quelle: siehe Anhang

Während beim Zeichentrick mehrere Personenbeschäftigt waren, um die Inbetweener zu erstellen, übernimmt dies in der modernen Keyframeanimation der Computer selbstständig, lediglich Start- Mittel- und Endbewegung müssen vom Menschen festgelegt werden.

Eine weitere- und heute am häufigsten eingesetzte Methode ist Motion Capture. In Kapitel 4.8. wird detailliert darauf eingegangen.

#### 4.7.4. Rendering

Rendering is creating an image of objects designed in a three-dimensional modeling program. Rendering can simulate the appearance of real-world textures, colors, surface shadows, highlights and reflections. (<http://www.scala.com/definition/rendering.html>, letzter Stand 23. 07. 2009)

Der Begriff Rendering ist in der deutschen Fachliteratur auch unter dem Namen Rasterung zu finden.

Der Rasterungsprozess findet nach der gesamten Animation statt, da alle Parameter vorab festgelegt werden müssen. Dann kann der Computer daraus die fertigen Szenen mit allen Objekten generieren. Aufgrund der enormen Performance, die eine 3D Animation mit sich bringt, wird vorerst nur mit groben Modellen gearbeitet, damit ein flüssiges Arbeiten am Computer gewährleistet werden kann. Beim abschließenden Rendering werden alle Effekte (Licht, Schatten, Nebel usw.) und Eigenschaften (Oberflächen, Haare, Texturen) auf jedes Objekt im Einzelbild angewendet und in hoher Qualität als fertiger Film ausgegeben (vgl. Parent 2008: 85f)



Abbildung 35: Gerendertes Alien; Quelle: siehe Anhang

Würde man den Schritt der Rasterung auslassen, gäbe es auf der Leinwand lediglich ein animiertes Gitternetz ohne jegliche Farben, Schattierungen etc. Es wird also eine virtuelle Lichtquelle auf das digitale Objekt gerichtet und der Computer berechnet für jedes Einzelbild Lichteinfall und Lichtreflexion auf der Oberfläche. Wie die reale, braucht auch die virtuelle Welt Licht, um Objekte sichtbar zu machen. In der Computergrafik werden vier Arten von Lichtquellen unterschieden:

*Das ambiente Licht*, welches die ganze Szene mit der gleichen Intensität und ohne eine definierte Lichtstrom- Richtung beleuchtet. *Gerichtetes Licht*, welches vergleichbar mit Sonnenstrahlen, die Szene parallel von einer Richtung beleuchtet. *Das positionierte Licht*, welches von einer Position im Raum (gerichtet) die Szene

beleuchtet. Dadurch stoßen die Einfallstrahlen nicht parallel wie beim gerichteten Licht auf die Objekte, sondern in unterschiedlichen Einfallswinkeln. Als viertes das *Spotlight*, welches einer in der Szene positionierten Lichtquelle einen Lichtkegel auf die Objekte wirft. Aus dem grauen Gitternetz wird so eine farbliche Figur (vgl. Parent 2008: 55).

#### 4.8. Motion Capture

Motion Capture beschreibt eine Technik, die es ermöglicht, menschliche Bewegungen aufzuzeichnen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln. Die Computer analysieren diese Bewegungen und übertragen sie anschließend auf generierte 3D-Modelle. Die Bewegung wird folglich nicht künstlich erzeugt, sondern der Natur entnommen. Es ist nicht nur eine Erleichterung bei der Darstellung real wirkender Animation, sondern auch ein Zeit- und Kostensparfaktor.

Grundsätzlich unterscheidet man hier zwei Verfahren der Bewegungserfassung:

Bei optischen Verfahren verfolgen Kameras aktive oder passive Marker an den zu erfassenden Personen oder Gegenständen. Diese Marker werden an wichtigen Positionen des Körpers angebracht. Das sind vor allem die Gelenke, Kopf, Nacken und Beckenknochen. Mit der Anzahl der Marker steigt auch die Genauigkeit der Bewegungsrekonstruktion, jedoch auch die Datenmenge. Der Vorteil von optischen Systemen liegt in der hohen Messgenauigkeit und Abtastrate. Ein großer Nachteil dieser Systeme ist allerdings die fehlende Identifikation der einzelnen Marker. Ist ein Marker bei einer Aufnahme verdeckt, kann er durch die Software nicht gefunden werden, was eine sehr aufwendige Nachbearbeitung mit sich bringt.



Abbildung 36: DarstellerIn mit Motion Capture Markern bestückt; Quelle: siehe Anhang

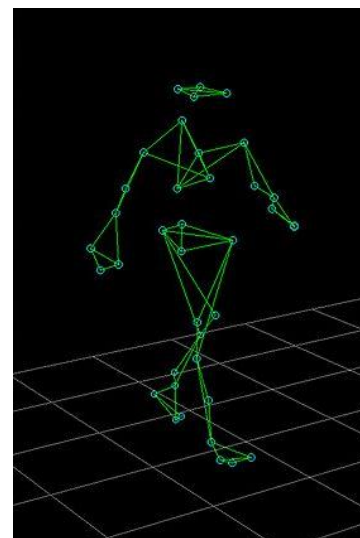


Abbildung 37: Vom Computer erfasste Motion Capture Marker; Quelle: siehe Anhang

Bei nichtoptischen Verfahren kommen so genannte Body suits, also Ganzkörperanzüge, zum Einsatz. *„In diesem Fall übermitteln Schauspieler mit Datenanzügen an denen Bewegungssensoren befestigt sind, ihre Bewegungen an den Computer, der diese auf das digitale Skelett des virtuellen Charakters überträgt.“* (Kornacher 2004: 202) Der Anzug ist eine Art Außenskelett mit jeweils einer Stange für Ober- und Unterarm, für Ober- und Unterschenkel und für den Kopf und Rücken. Elektro- mechanische Sensoren messen die Bewegungen. Vorteile liegen hier eindeutig in der Portabilität und der schnellen Einsetzbarkeit, abgesehen davon geschieht die Datenübertragung in Echtzeit, was die Arbeitszeit erheblich verringert. Der Anzug ist leicht zu transportieren und es sind keine zusätzlichen Apparaturen notwendig. Der große Nachteil besteht in der eingeschränkten Bewegungsfreiheit – aufwendige Kampfszenen und Turneinlagen sind mit dem Außenskelett undenkbar. Mittlerweile existieren auch hybride Systeme, welche Schallwellen oder magnetische Wellen erfassen, diese werden jedoch sehr selten eingesetzt. Nachdem die Bewegungen aufgenommen wurden, können die Rohdaten über ein geeignetes Plugin in aktuelle 3-D-Systeme importiert und von dort weiterbearbeitet werden (siehe 4.5.1., 4.5.2., 4.5.3.) (vgl. Bregler 2007, online).

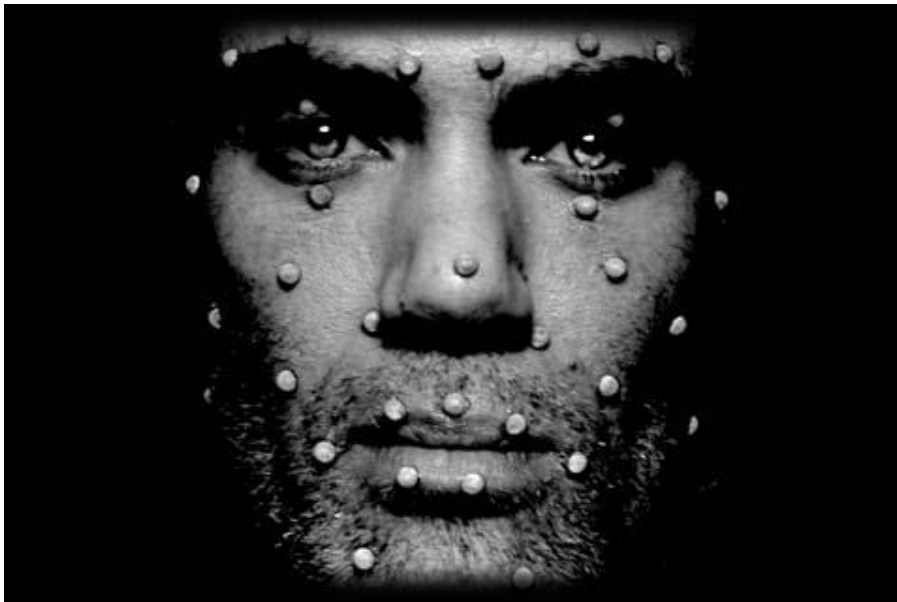


Abbildung 38: Motion Capture Marker angebracht im Gesicht; Quelle: siehe Anhang

## 4.9. Morphing

Das Wort Morphing kommt aus dem Griechischen und bedeutet übersetzt *Form*. Im Filmeffektbereich bezeichnet es eine stufenlose Umwandlung von mehreren Bildern ineinander – gewissermaßen eine digitale Metamorphose mit fließenden Übergängen. Der Computer erhält ein Ausgangsbild, ebenso wie ein Endbild, während ein Programm selbstständig Zwischenstufen errechnet und so eine gleitende Verwandlung erzeugt (vgl. Hoberg 1999: 32). Der Vorgang erinnert zurecht an die Keyframe-animationsmethode, allerdings unterscheidet sich hier das Ausgangsbild immens vom Endbild. Menschen verwandeln sich somit stufenlos in Tiere, Flüssigkeiten in Menschen, Augen können aus dem Kopf herauspringen und Zungen können meterlang ausgerollt werden. In den letzten Jahren wird der Effekt primär in Filmen, Musikvideos und Werbungen eingesetzt (vgl. Ohanian/ Philipps 2001: 54).



Abbildung 39: Morphingszene aus *Terminator 2* (1991); **Oben:** Anfangsbild, **Mitte:** Mittelsequenz während dem Morphingprozess; **Unten:** **Endbild**; Quelle: *Terminator 2*

Der Anfang des Morphings war *Terminator 2: Judgement Day* (1991). Ein Cyborg kann seine äußere Form nach Belieben ändern, wandert durch Gitterstäbe, schält sich gummiartig aus Bodenfliesen und lässt Einschusslöcher an seinem Körper einfach ‚zufließen‘ (vgl. Giesen, 2000: 34). Das Publikum war begeistert und noch

heute wird von dieser Szene als Meilenstein in der digitalen Filmeffektgeschichte gesprochen.

Ein digitales Filmbild, dessen Daten Pixel für Pixel eingelesen werden, wird also stufenlos in ein anderes Bild übergeführt. Im Gegensatz zur Überblendung wird hier ein Bild in ein anderes mithilfe von gezielten Verzerrungen übergeleitet. Die grundsätzliche Methode des Morphings besteht aus dem Warp, bei dem die beiden Ausgangsbilder so verzerrt werden, dass sie dieselbe Form haben, sowie dem Cross-Dissolve, welches ein stufenloses Überblenden von einem Bild zum anderen ermöglicht (vgl. Gervautz/ Zeiler 1995: 63).

#### **4.10. Compositing**

Was früher aufwendig mit mehreren Projektoren und Printern bzw. der Rückprojektion produziert wurde, übernimmt heutzutage ein Computerprogramm. Der Fachausdruck: Compositing. Zwei oder mehr getrennt voneinander aufgenommene Bilder werden zu einem zusammengefügt. Compositing kommt in erster Linie bei Bildern, die vor dem Blue- oder Greenscreen aufgenommen wurden zum Einsatz. In analogen Zeiten wurden verschiedene Aufnahmen auf eine Leinwand projiziert und dort von einer Kamera aufgenommen. Das bedeutete, dass man Figuren und Gegenstände in einen bestehenden Film hineinkopieren konnte, allerdings auf Kosten der Bildqualität, dementsprechend selten konnte man dieses Verfahren auch an ein und derselben Stelle einsetzen. *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* aus dem Jahr 1989 ist der erste Film, in welchem die Technik im Computer erzeugt, durch eine Bildbearbeitungssoftware zusammengefügt und digitalisiert wieder auf das Filmmaterial übertragen wurde (vgl. Brinkmann 2008, 26; Wright 2006, 87).



#### 4.11. Blue- und Greenscreen

Die Blueecreen Technik ermöglicht das Einfügen von SchauspielerInnen oder Gegenständen nachträglich in ein individuell gewünschtes Ambiente. Im Gegensatz zum virtuellen Studio (siehe 4.12.) kann diese Technik nicht in Echtzeit eingesetzt werden. Beim Verfahren wird eine Kamera mit einem Blaufilter eingesetzt. Die Farbe Blau wird nicht zufällig als Hintergrund gewählt – es ist die am menschlichen Körper am seltensten vorkommende Farbe. Die Aktionen der Schauspieler werden nun von der Kamera, die für die gefilterte Farbe „blind“ ist, aufgezeichnet (vgl. Sauter 1996: 24). Wichtig ist hierbei, dass alles vor einer gut ausgeleuchteten, blauen Wand aufgenommen wird. Es entsteht ein so genannter Hintergrundfilm, der nach



Abbildung 40: Szene aus *Sin City* (2005), Greenscreenaufnahme.; Quelle: siehe Anhang



Abbildung 41: Szene aus *Sin City* (2005), fertiges Filmbild; Quelle: siehe Anhang

Abdrehen in den Vordergrundfilm via Compositingverfahren eingesetzt werden kann: in die Leerfläche werden Modelle und Bilder, die an einem anderen Ort erzeugt und aufgenommen wurden, eingebracht. Als Alternative gibt es auch die Greenscreen Technik, die sich lediglich durch die Filterfarbe unterscheidet. Die Meinungen, welches Verfahren bzw. welche Farbe die besseren Ergebnisse erzielt, sind breit gefächert, insofern wird sowohl mit Blue- als auch Greenscreen gearbeitet, da jedes seine individuellen Vor- und Nachteile aufweist. Beispiele gibt es viele: Bei *The Grinch* (2000) wurde der Hintergrund mittels Bluescreen erstellt, 2005 verwendet Frank Miller in seinem Film *Sin City* mehrmals den Greenscreen. Die absolute Sensation bleibt jedoch der Film *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), bei dem der vollständige Film vor dem Bluescreen im Studio gedreht, und der Hintergrund erst nach dem Shooting eingesetzt wurde.

## 4.12. Virtuelles Studio

Genauso wie bei der Blue-/ Greenscreen Technik werden auch hier reale und vom Computer künstlich erzeugte Bilder gemischt, allerdings in Echtzeit. Eine Person wird von einer Kamera aufgenommen und der Computer erstellt in derselben Zeit ein passendes Hintergrundbild. Dieses Verfahren wird heutzutage in erster Linie für Nachrichtensendungen angewendet.

Die Vorteile sind – wie bei so vielen Effekten - größtenteils finanzieller Natur. Der Computer erzeugt verschiedene Kulissen und der Sender erspart sich reale und oftmals sehr teure Szenerien. Abgesehen davon kann in Sekundenschnelle von einer Kulisse zur anderen gewechselt werden .

Auch der Platzbedarf hält sich in Grenzen, da die virtuellen Hintergründe beliebig große Dimensionen Annahmen können.

Diese Art der Computeranimation wird vorwiegend im Fernseh- anstatt im Filmgeschäft angewendet - viele Nachrichten- und Sportsendungen spielen sich ausschließlich im virtuellen Studio ab (vgl. Wagner 2001: 7).



Abbildung 42: Virtuelles Studio; **oben:** Moderatorenpaar vor Greenscreen, **unten:** Moderatorenpaar live im Fernsehen; Quelle: siehe Anhang

### 4.13. Avatare

Seit dem Aufstieg des Internets sind Avatare nahezu jedem bekannt. Ihr Auftreten ist je nach Einsatzbereich unterschiedlich gehalten, etwa als virtuelle Büroklammer ist, die in einem Textverarbeitungsprogramm Hilfe leistet, virtuelle Wegweiser in Form von schönen Frauen, die KundInnen bei einem Onlinekauf begleiten, oder einfach Computerspielfiguren.



Abbildung 43:  
Hilfreicher Word-  
Assistent: Avatar  
"Karl Klammer" ;  
Quelle: siehe Anhang

Das Wort Avatar leitet sich aus dem Sanskrit ab und bezeichnet die Fähigkeit einiger Götter, jede gewünschte Figur Annahmen zu können (vgl. Altstatt 2001: 7). Zwar nicht von Gottes- sondern Menschenhand erschaffen, ist die Bezeichnung solcher Figuren mehr als passend, können sie doch vom simplen Legostein bis zum komplexen Weltraumroboter alles darstellen. Altstatt (2001) beschreibt die Bedeutung der Internetavatare wie folgt:

Hier [im Internet; Anm. d. Verf.] ist der Avatar eben die Identität, die jemand im Cyberspace annimmt. Avatare sind die ‚Personae‘, die Millionen von Menschen einrichten, während sie an Online- Spielen teilnehmen, und sie sind die elektronischen Repräsentanten von Usern in Chat Rooms. Ein Avatar wird zu einer Rolle oder einem Charakter, den eine Person im elektronischen Raum spielt. In Video- Spielen ist der Avatar ein Protagonist, den der Spieler mit der Konsole kontrolliert, um das Spiel zu durchlaufen, Punkte zu sammeln und die Gegner zu überwinden, die hinter jeder Ecke lauern. (ebd.: 7)

Nicht unbedingt muss ein Avatar animiert sind. Auch unbewegte Bilder oder Icons, meistens in Internetforen als Beschreibung des eigenen Accounts benutzt, werden in die Gruppe mit eingeschlossen. Hier dient die Figur dazu, seiner Registrierung eine persönliche Note zu verleihen und einen Wiedererkennungswert zu erreichen.

Besonders in den letzten Jahren wird der Begriff mit einer intelligenten Software gleichgesetzt, mit der AnwenderInnen schriftlich und/oder mündlich kommunizieren können. Hier dient ein Avatar nicht primär dazu die eigene Person darzustellen, sondern vielmehr die NutzerInnen zu unterstützen und eine Schnittstelle zur Maschine anzubieten. Speziell an dieser Stelle wird stetig weitergeforscht, um die NutzerInnenfreundlichkeit zu erhöhen und einen fließenden Dialog zu ermöglichen (vgl. Lindner 2003: 25ff).

Als aktuelles und greifbares Beispiel dafür, möchte ich den Avatar *Anna* des Internetauftritts der schwedischen Möbelhauskette IKEA vorstellen. Hat man eine Frage und möchte sich nicht umständlich durch die gesamte Plattform klicken, schlägt IKEA vor: Frag doch einfach Anna. (vgl. [www.ikea.at](http://www.ikea.at), letzter Stand 09.07.2009) Ein Fenster öffnet sich und man kann Fragen stellen. Zwar gibt es ein großes Spektrum an Fragen, die Anna beantworten kann (Wie spät ist es, Wie alt sind Sie, Wann wurde Ikea gegründet) allerdings stellt das Tool keine wirkliche Abkürzung dar. Auf Fragen nach speziellen Produkten wird man auf allgemeine Übersichtsseiten weitergeleitet und die nur wenig animierte und eher steril wirkende Erscheinung der virtuellen Kundenberaterin kann ebenfalls nicht überzeugen. Nichts desto trotz kann man Avatare als die einzigen (virtuellen) SchauspielerInnen im Internet bezeichnen, deren Verbesserung definitiv noch ausbaufähig ist, erhebliche Entwicklungen dahingehend jedoch sicherlich zu erwarten sind.

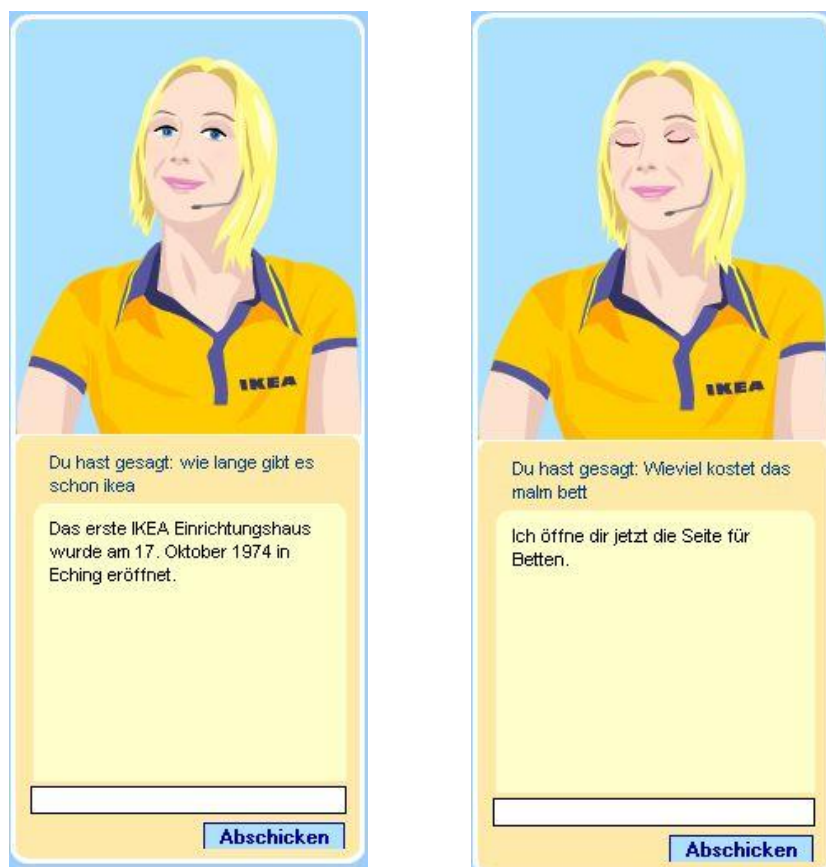


Abbildung 44: IKEA's Avatar Anna; Quelle: siehe Anhang

#### 4.14. Digitale Schauspieler im Film

Bevor digitale AkteurInnen die Kinoleinwand eroberten, spielten sie die Hauptrolle in diversen Computerspielen.

Schwierige Stunts, übermenschliche Fähigkeiten und gefährliche Aktionen zwingen FilmemacherInnen dazu, den Mensch aus Fleisch und Blut zu ersetzen: immer häufiger kommen digitale SchauspielerInnen zum Einsatz. Mit Hilfe von Computern sind dem Film nahezu keine Grenzen gesetzt.

Der Einsatz von Computern, um Filmbilder im Original zu ändern, zu vergrößern oder neu zu formen, wird für immer mehr Filme eingesetzt. Des Weiteren hat der Einsatz von Computern dazu geführt, dass Charaktere und Szenen geschaffen wurden, die in den Geschichten auftauchen, die die Filmemacher erzählen wollen. Ohne Computer und Software wären Filmemacher nicht in der Lage, einige der fantastischen Szenen und Kreaturen zu verwirklichen, die in den 90er herauskamen. (Ohanian/ Phillips 2001: 190)

Je besser die Computeranimation wird, umso häufiger wird sie auch eingesetzt. Verständlich, kann man doch mit ihrer Hilfe jegliche physikalische Grenze umgehen, um Spiderman die Hochhäuser hinaufklettern, Superman fliegen, Godzilla zerstören und Aliens auf unserem Planeten landen zu lassen. Der neuste Trend geht auch in die Richtung digitale Stunt doubles einzusetzen, frei nach dem Motto: Computergrafik kennt keinen Schmerz, und wenn sie sterben, einfach auf „Neustart“ drücken. Mittels Motion Capture (siehe Kapitel 4.8.) werden Bewegungen von mit Markern bestückten DarstellerInnen festgehalten und auf ein Computermodell übertragen. Wir sprechen hier nicht nur über unfassbar viele Möglichkeiten, welche mit menschlichen DarstellerInnen nie möglich wären, sondern vor allem über große finanzielle Einsparungen

Um die Komparserie der Titanic- Crew zu vergrößern, wurde eine Bibliothek mit Personen in Bewegung angelegt. So konnte man auch in deren physischer Abwesenheit die Passagiere an Deck filmen. Darüber hinaus können die digitalen DarstellerInnen zu jeder Zeit (wieder) verwendet werden, ohne aufwändige Castings, Kostümausstattungen und vor allem Gage. Einige Versicherungen verpflichten mittlerweile ihre KlientInnen dazu, ein virtuelles Abbild von sich machen zu lassen, für den Fall, dass es Ausfälle während den Dreharbeiten gibt.

So existieren bereits digitale Abbilder von Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone oder Marlon Brando (vgl. Meglin 2000: 181).

TV Spielfilm.de fragt 2001 namhafte Hollywoodgrößen, was sie von dem Vormarsch der digitalen SchauspielerInnen halten. Folgende Zitate sind aus den Interviews entnommen (vgl. tvspielfilm.de, letzter Stand 09.07.2009).

*„Computerfiguren werden bald Schauspieler ersetzen. Ich weiß nicht, was wir dagegen unternehmen können.“*



Abbildung 45: Tom Hanks, Schauspieler;  
Quelle: siehe Anhang



Abbildung 46: Steven Spielberg, Regisseur;  
Quelle: siehe Anhang

*"Bevor die Schauspieler verschwinden, verschwinden eher die Zuschauer."*

*"Ich glaube, ich habe mehr digitale Figuren als jeder andere verwendet. Aber ich glaube nicht, dass ich den Computer jemals benutzen würde, um einen Filmdarsteller zu entwickeln. Das funktioniert einfach nicht. Man braucht richtige Schauspieler dazu."*

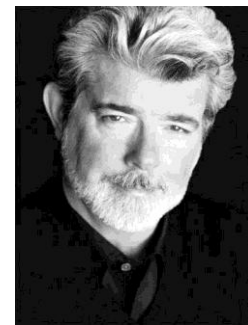


Abbildung 47: George Lucas, Regisseur;  
Quelle: siehe Anhang



Abbildung 48: Eddie Murphy, Schauspieler;  
Quelle: siehe Anhang

*"Die Computertechnologie ist so gut geworden, dass Schauspieler bald überflüssig werden."*

Zum Totalausfall kam es beispielsweise 1994 am Set von *The Crow*, als Hauptdarsteller Brandon Lee während der Dreharbeiten ums Leben kam. Dank digitaler Daten konnte der Film jedoch trotzdem abgedreht werden. Ein Vorgehen, das Executive Producer Peter Moyer als nicht unbedingt unkompliziert beschreibt:

On *The Crow* we were asked to provide certain visuals after the accident that took Brandon Lee's life. The reality of the work that we performed on this show was that we were trying to accomplish something that had not been done before. We were asked to create scenes which had not been completed or had never been shot. To do this, we had to digitally lift Brandon's face from one scene and actually place him into another different background. A good example of this is where Brandon enters his apartment for the first time. This shot was created by lifting Brandon out of an alleyway and placing him behind a door in the new scene. All that the audience sees or knows is that Eric Dravin, Brandon's character, opens a door and enters his old apartment. (Ohanian/ Phillips 2001: 222)

In keiner Szene erkennt man das digitale Double. Filmbeispiele für digitale Schauspielerleinlagen gibt es mittlerweile unzählig viele. Kevin Bacon überzeugt 2000 als unsichtbarer *Hollow Man*, komplizierte und extrem gefährliche Stunts wurden 1999 in der *Matrix* digitalen Profis überlassen und in *Final Fantasy- die Mächte in dir* aus dem Jahr 2001 ist außer den Synchronstimmen nichts mehr menschlich.

Durch den Einsatz von digitalen SchauspielerInnen ändert sich selbstverständlich auch der gesamte Filmdreh. Es wird so kurz wie möglich gedreht, oft nur eine Szene am Stück, der Rest spielt sich dann vor und im Computer ab. Vor allem für die DarstellerInnen kristallisiert sich ein neues Berufsbild heraus, müssen sie doch lernen mit den neuartigen Technologien umzugehen und oft stundenlange Maskierungen auf sich nehmen und unangenehme Overalls für das Motion Capture tragen. Christian Gierke (2000) prophezeit:

Dieser Trend wird sich fortsetzen, wenn in Zukunft die Szenen noch kürzer werden, und sich die Schauspieler nicht mehr real am Drehort, sondern erst virtuell in der digitalen Nachbearbeitung begegnen. Ironischerweise erhoffen sich viele Schauspieler von der digitalen Technik gerade das Gegenteil: Denn schon immer beklagen sich die Darsteller über die Arbeitsweisen am Drehort, die oft eine harte Geduldsprobe darstellen. Stundenlang werden Sets ausgeleuchtet, technische Details der Kameraeinstellungen erprobt, und schließlich alles Szenen durch ausschnittsweise dargestellt – gefangen zwischen den Anweisungen des Regisseurs, zwischen ‚Aktion‘ und ‚Cut‘.

Digitale Produktion könnte den Schauspielern traumhafte Arbeitsbedingungen bieten: Die Technik sofort einsatzbereit; die Kosten des Filmmaterials fallen weg, so dass die Kamera ständig laufen kann, um spontane, ungeprobte Aktionen einzufangen. (...)

Doch bei der Mehrzahl der Produktionen werden sich die bisher schon beklagten Bedingungen für die Darsteller zunehmend verschärfen, denn die Arbeitsweisen entfernen sich immer noch weiter von der klassischen Schauspielerei. (Gierke 2000: 119f)

Durch den vermehrten Einsatz der digitalen AkteurInnen tut sich die berechtigte Frage auf, ob sie den Menschen bald ersetzen werden. Insofern ist es verständlich, wenn sich auch Kritiker zu Wort melden. Die internationale britische Zeitschrift *The Guardian* berichtet beispielsweise in ihrer Online Ausgabe am 28. März 2006, dass sich der bekannte Schauspieler Paul Newman gegen digitale Nachahmung von SchauspielerInnen, oder deren Stimmen ausspricht. Er unterstützt einen Gesetzesentwurf, nach dem die Anwendung digitaler Abbilder bis zu 70 Jahre nach dem Tod nur nach ausdrücklicher Genehmigung erlaubt sein darf *"They could make a whole movie that looked like me, talked like me, acted like me, sounded like me, but wasn't me."* (Newman 2006: online) Schauspielerkollege Christoph Plummer warnt ebenfalls: *"We are suddenly cloned into something we are not. We are robbed of our individuality and our life's work is tarnished."* (Plummer 2006: online) Ihnen steht unter anderem die Motion Picture Association of America gegenüber, welche befürchtet durch dieses Gesetz die künstlerische Freiheit der Filmschaffenden einzuschränken. Dass solch ein Gesetz wirklich verabschiedet wird, ist unwahrscheinlich. Was allerdings überaus denkbar ist: digitale SchauspielerInnen, die vom menschlichen Auge nicht mehr als digital zu erkennen sind. Neueste Filme zeigen, dass es bis zu diesem Zeitpunkt nicht mehr lange dauern kann.



## 5. King Kong und die weiße Frau

1933 erscheint ein Film, welcher Menschen weltweit zum Schreien, Davonlaufen, Fürchten und Kopfschütteln bringt, sie aber in erster Linie ungemein verblüfft und begeistert. Er verhindert nicht nur den finanziellen Untergang der schwer angeschlagenen RKO Studios, sondern verhilft einem sensiblen, wenn auch cholerischen Riesengorilla zum Kultstatus. Der Erfolg ist dermaßen groß, dass er weitere drei Male im Abstand von mehreren Jahren in den Kinos wiederaufgeführt wird. Sogar 20 Jahre nach seiner Veröffentlichung bricht er alle Rekorde. Die folgenden Kapitel sollen nicht nur auf den Inhalt und die Analyse des Films eingehen, sondern vor allem die Situation Hollywoods darstellen, als der Film abgedreht und veröffentlicht wurde.

Die Überraschung des Verleihjahrs 1952 in Amerika war ein zwanzig Jahre alter Film: KING KONG spielte in vierter Aufführungswelle noch einmal drei Millionen Dollar ein, mehr als bei der Premiere. und wurde vom TIME MAGAZINE zum 'Monster des Jahres' ernannt. (Claus/ Giesen 1998: 7)

### 5.1. Hollywood 1933

Die Geschichte Hollywoods wurde in starkem Maße von politischen und wirtschaftlichen Umwälzungen geprägt (vgl. Röwekamp 2003: 8). Dank der Flexibilität was veränderte Rahmenbedingungen anbelangt, konnte aus wirtschaftlichen Krisen, inneren Auseinandersetzungen und der immer stärker werdenden Konkurrenz immer das Beste gemacht und so die Sonderstellung eingehalten werden (vgl. ebd.).

In der einschlägigen Literatur wird die Zeit zwischen 1930 und 1960 als „Hollywoods goldene Jahre“ bezeichnet (vgl. unter anderem Röwekamp 2003; Bergan 2007). Bemerkenswert, wenn man bedenkt, dass 1929 die fürchterliche Weltwirtschaftskrise die Banken und viele Unternehmen in den finanziellen Ruin trieb.

Schon in den 20er Jahren begann man den einzelnen Studios alle wichtigen Bereiche des Filmgeschäfts (Produktion, Vertrieb, Marketing, Vorführung etc.) zu übergeben. Im so genannten Studiosystem gab es keinerlei ausgelagerte ArbeiterInnen – entweder man war Teil des Systems, oder man hatte keine Möglichkeit beim Film zu arbeiten. Massenproduktion war angesagt. Filme wurden direkt auf und für Studios geschrieben. Dies bedeutete natürlich, dass ein jedes

Studio seinen eigenen Stil haben musste, um sich bewusst von der Konkurrenz abgrenzen zu können.

Zur damaligen Zeit existierten fünf große (so genannte Major-) Studios, neben drei kleineren, welche eine Mittelstellung einnahmen und zahlreiche Kleinstproduktionsfirmen aus der so genannten Poverty Row, welche nahezu keinen Gewinn erwirtschaften konnten. Obwohl das Macht- und Finanzgefälle zwischen den einzelnen Studios enorm war, waren sie aufeinander angewiesen. „die kleinen Studios schlossen die Produktionslücken der größeren und diese waren zugleich Existenzgrundlage der kleineren, weil sie Vertrieb und Vorführung der Produkte regelten.“ (Röwekamp 2003: 27) Filme wurden allein von den Studiobossen ausgewählt, die sich auf ihr Gespür verließen und das Image immens prägten.

Die Major Studios setzten sich 1930 aus Paramount, Twentieth Century Fox, Warner, RKO (Radio Keith Orpheum) und Loew's/ MGM (Metro Goldwyn Meyer) zusammen. Jedes hatte eine andere Handschrift: Paramount stand für einen europäisch geprägten Stil, viele Filme mit Marlene Dietrich wurden abgedreht, außerdem brillierte es mit Komödienstars wie den Marx Brothers. Fox produzierte in erster Linie Western, Musicals, biografische Filme und biblische Epen. Warner versprach seinem Publikum Stars in Hülle und Fülle: Bette Davis, Humphrey Bogart oder John Garfield waren unter Vertrag. Hits wie *Casablanca* (1942), *Endstation Sehnsucht* (1951) oder *My Fair Lady* (1964) waren wahre Kassenschlager. Mehr Stars und mehr Hits konnte nur noch MGM bieten: *David Copperfield* (1935), *Meuterei auf der Bounty* (1935), oder *Ben Hur* (1959) wurden produziert, Greta Garbo, Clark Gable, Katherine Hepburn, Judy Garland, Elizabeth Taylor, Spencer Tracy uvm. begeisterten das Publikum (vgl. ebd.: 27- 38).

Detailliert möchte ich auf die RKO Studios eingehen, welche *King Kong und die weiße Frau* im Jahr 1933 produzierten. Das Radio Keith Orpheum war das einzige Studio, das seine Wurzeln nicht in New York hatte. Es ging aus der Fusionierung der Radio Corporation of America (RCA) und der Filmtheaterkette Keith- Albee- Orpheum, sowie der US- amerikanischen Produktionsabteilung der französischen Pathé hervor. RKO musste sich bis 1940 mit großen finanziellen Krisen auseinandersetzen und meldete 1933 sogar Konkurs an, der dank König Kong gerade noch verhindert werden konnte. Nichts desto trotz war RKO besonders durch seine oftmals sehr aussichtslose finanzielle Lage bekannt - nicht jedes Studio konnte problemlos mit der wirtschaftlichen Beeinflussung von Banken und

externen Geschäftsgebern umgehen. Erst nach 1940, als die wirtschaftliche Blüte der Filmindustrie einsetzte, ging es wieder finanziell bergauf. Die Haupteinnahmen entstanden in den 30er Jahren durch Kassenschlager wie *Top Hat* (1935) oder *Swing Time* (1936) jeweils mit Fred Astaire und Ginger Rogers, oder Meilensteine der Filmgeschichte wie *Citizen Kane* (1941) und natürlich *King Kong und die weiße Frau*.

1948 kaufte der Unternehmer Howard Hughes die RKO auf und trieb es schließlich mit seinem fehlenden kaufmännischen Talent 1953 in den Ruin. Mehrere Umstrukturierungen folgten, bis die zwei Schauspieler Dina Merrill und Ted Hartley 1989 mit ihrem Kauf die Schließung verhinderten und die Filmproduktion wieder aufgenommen wurde (vgl. Röwekamp 2003: 35f; Bordwell/ Staiger/ Thompson 2007: 12).

*King Kong und die weiße Frau* entstand in einer Kinoära, in welcher außerhalb des Studiosystems keinerlei Filme eine Chance hatten. SchauspielerInnen waren ihr Leben lang an ein Studio gebunden, genauso wie DrehbuchschreiberInnen, RegisseurInnen und ProduzentInnen. Filme wurden direkt auf ein Studio geschrieben und wenn es nicht zum jeweiligen Stil passte, sofort abgelehnt. Von außen schaffte man es nicht hinein – Produzent und Drehbuchautor Merian C. Cooper war bereits vor dem zweiten Weltkrieg Leiter der Filmproduktion und hätte es ohne dieser Karriere nie bis zur Verfilmung geschafft (vgl. Vaz 2005: 3f). Man musste sich zu dieser Zeit auch gegenüber dem Production Code rechtfertigen, der über Inhalt und dessen Zensur entschied. Der Code – auch Hays Code nach seinem Gründervater William H. Hays benannt - sollte eigentlich eine freiwillige Selbstkontrolle darstellen, war allerdings in der Realität ein striktes Regelwerk, das vor moralischem Verfall und Unsitte schützen sollte.

Der Code verlangte die Unantastbarkeit der Ehe und untersagte die Schilderung von außerehelichem Sex, Vergewaltigung oder Verführung. Verboten waren außerdem Gotteslästerung, Schimpfworte, rassistische Beschimpfungen sowie Darstellung von Prostitution, sexuellen Abweichungen aller Art, Drogenabhängigkeit, Nacktheit oder offenherzige Bekleidung, anzüglicher Tanz, wollüstiges Küssen, exzessives Trinken, Grausamkeiten gegenüber Kindern oder Tieren sowie die Darstellung von chirurgischen Operationen oder Geburten. Die Zurschaustellung von Waffen war ebenso verboten wie das Zeigen von Verbrechen. Untersagt wurde weiterhin die Darstellung von sterbenden Gesetzeshütern, die von Kriminellen umgebracht worden waren sowie Hinweise auf außerordentliche Brutalitäten, Mord und Selbstmord, außer wenn dies entscheidend für den Handlungsverlauf war. In

jedem Fall aber verlangte der Code, dass alle kriminellen oder moralisch verwerflichen Machenschaften bestraft wurden, und kein Verbrechen irgendeiner Art und Weise gerechtfertigt wurde. (Röwekamp 2003: 56f)

Filme der letzten zwanzig Jahre wären alle niemals genehmigt worden, wenn der Code immer noch existieren würde. Die Studios mussten vor Drehbeginn die Drehbücher im Hays Office vorlegen, genauso wie das fertig abgedrehte Produkt. Nur wer ein Gütesiegel bekam, durfte den Film landesweit vertreiben. Was nicht den Vorgaben entsprach, musste geändert werden, wer sich auch an dies nicht hielt, musste mit einer Strafe von 25.000 Dollar rechnen. Dementsprechend groß war das Bemühen der einzelnen Studios, Filme codegerecht zu produzieren und der Strafzahlung zu entgehen.

Es war eine Zeit der Kontrolle und der Vernunft, Kreativität wurde hinter Moral und Anstand gestellt und die Phantasie musste sich den Regeln der vorgegebenen Ästhetik unterordnen. Berücksichtigt man die Zustände und Gesetze des Entstehungsjahres in Hollywood, ist der Erfolg des Affenfilmes natürlich noch um einiges beeindruckender: *King Kong und die weiße Frau* ist ein Film, der trotz starken Zensurregeln und harter Kontrolle die Menschen zutiefst schockierte und bis heute zu den besten Filmen aller Zeiten zählt.

## **5.2. Inhalt und Analyse**

Die Geschichte beginnt mit dem Regisseur Carl Denham, der per Schiff mit seiner Filmcrew zur entlegenen und mysteriösen Insel Skull Island reist, um dort sein neuestes Werk zu drehen. Um die Insel gibt es mehrere Gerüchte und Legenden, sie ist auf keiner Karte verzeichnet und nur wenige Menschen wissen überhaupt von ihrer Existenz.

Auf der Insel lebt neben den Ureinwohnern der lokale Inselgott und Riesengorilla Kong, dem regelmäßig eine Jungfrau geopfert werden muss. Als die Kameramänner eine Zeremonie filmen wollen, werden sie entdeckt und gejagt. Die Freude über die gelungene Flucht währt nicht lange, wird doch die wunderhübsche blonde Hauptdarstellerin Ann noch in derselben Nacht entführt und dem Riesenaffen als Opfer dargeboten.

Wider Erwarten wird die festgebundene Schöne von Kong nicht getötet, sondern behutsam in sein Versteck gebracht. Es ist Liebe auf den ersten Blick und so beschützt er Ann unter anderem vor mehreren Urtieren (Dinosauriern, Riesenspinnen etc.).

Währenddessen begibt sich die gesamte Mannschaft auf Rettungssuche. Nahezu jeder muss sein Leben lassen, lediglich der erste Offizier John Driscoll schafft es, Ann von Kong zu befreien, während dieser mit einem Flugsaurier kämpft. Mit einer Gasbombe wird der verliebte Gorilla betäubt und nach New York verfrachtet.

Als „King“ Kong soll er zukünftig am Broadway dem sensationsgeilen Publikum das Geld aus den Taschen ziehen. Bereits bei der Premiere passiert das Unvermeidbare: das Blitzlichtgewitter erschreckt den sensiblen Primaten derart, dass er die dicken Stahlketten mit Leichtigkeit zersprengt und auf der Suche nach seiner Ann wütend durch die Straßen von New York trampelt. Autos, Gebäude, U-Bahnen und unzählige Menschen begräbt er auf seinem Streifzug.

Als er seine Liebe endlich findet, klettert er mit ihr auf das Empire State Building, setzt sie dort ab und wird nach einem Kampf gegen mehrere Doppeldecker des United States Army Corps tödlich verwundet. Der Film endet mit Kong's Sturz in die Tiefe und Denham's bekanntem Satz: *„it wasn't the airplanes. It was beauty killed the beast.“*

Gemäß dem Production Code musste der Film nach der ersten Testvorführung neu geschnitten werden. Eine Szene, bei der einige Männer in eine Schlucht stürzen, um dort von Insekten und Riesenspinnen gefressen zu werden, musste entfernt werden, genauso wie mehrere Sequenzen mit der fast nackten Fay Wray. Nach dem Schnitt wirkten Film und Affe Kong wesentlich freundlicher.

1958 wurde die Originalfassung restauriert und die fehlenden elf Minuten wieder eingefügt.

Allein am Startwochenende spielte der Film in den USA über 90.000 Dollar ein, was zur damaligen Zeit nicht nur ein absoluter Rekord war, sondern vor allem die Filmfirma RKO vor dem Bankrott rettete. Die Reaktionen und Pressemeldungen waren mehr als positiv und relativ schnell war klar, dass der sensible Riesengorilla in die Filmgeschichte eingehen würde. Bis heute hat das Werk nichts von seiner Faszination eingebüßt.

Der tricktechnisch brillante Monster-Film ist einer der Klassiker des Genres. Die fantastischen Dekors der heimatlichen Urwelt Kongs sind in Licht und Schatteneffekten den Radierungen Gustave Dorés (zu Miltons „Paradise Lost“) nachempfunden. Die „Stop Motion“-Sequenzen des „Special Effects“-Künstlers Willis O'Brian waren lange über ihre Entstehungszeit hinaus wegweisend. Das künstlich verlängerte Gebrüll des Affen und der langgezogene Schrei

von Fay Wray, der „weißen Frau“ in der Gewalt des Affen, machten Filmgeschichte (...). Ungeachtet aller Trickeffekte ist „King Kong und die weiße Frau“ zugleich ein anrührender Film, der die Geschichte des Monsters als tragische Liebesromanze erzählt. (Koll 1995: 38)

Die Geschichte ist eine eigentümliche Version des Märchens *die Schöne und das Biest*. Die für seine Zeit inszenatorische und technische Präzision wie Perfektion beeindrucken noch immer, obwohl einem sehr wohl bewusst ist, dass sie im Vergleich zur heutigen Technik fast schon dilettantisch wirken. Was der Film aus den 30ern jedoch in jedem Fall verbuchen kann, ist die Liebe zum Detail und die unfassbar große Kreativität - Eigenschaften, die man heute eher selten in den unzähligen Filmen aus der Traumfabrik findet.

Die Person der Ann Darrow verhalf der damals völlig unbekanntenen Fay Wray zu Berühmtheit, ihr Schreien erreichte Kultstatus. Generell sind alle Charaktere gut gezeichnet, vom ehrgeizigen Regisseur bis zum heldenhaften John Driscoll und die Dialoge überzeugen durch Nachvollziehbarkeit. Dies ist nicht zuletzt der Sorgfältigkeit, mit der das Drehbuch entwickelt wurde, zu verdanken.

RKO investierte 672.254 US Dollar für das Projekt – mehr hatte bislang kein Film gekostet. Während *King Kong und die weiße Frau* (1933) in allen Kinos lief, spielte er knapp 2 Millionen Dollar ein – so viel hatte noch kein Film eingespielt. Der Erfolg war nicht zuletzt der ausgeklügelten Werbekampagne zu verdanken, die mit der Veröffentlichung des Buches, basierend auf dem Film im Dezember 1932 begann. Des Weiteren ließ das Studio am 10. Februar 1933 eine 30 Minuten lange Radiosendung rund um den Blockbuster ausstrahlen. In unzähligen Magazinen wurden Bilder vom Riesengorilla auf dem Empire State Building abgebildet, ein Trailer produziert, Poster und Karikaturen angefertigt (vgl. Morton 2005: 78). Der Erfolg war dermaßen groß, dass der Film 1942, 1946, 1952 und 1956 in den Kinos wieder zu sehen war, jedesmal mit enorm großen Zuschauerzahlen. 1952 spielte er unglaubliche 4 Millionen US Dollar ein und bekam den Titel „Picture of The Year“. Nach der letzten Kinoausstrahlung wurde der Film zur Fernsehausstrahlung verkauft. Auch hier sollte der Erfolg nicht ausbleiben:

During its debut week, New York's WOR Channel 9 showed the film seventeen times in a single week on their Million Dollar Movie program. The film was shown twice each night during the week and seven more times over the weekend and topped the ratings every time. From then, the film became a television mainstay. It played constantly on television, capturing legions of new fans with every showing. (ebd. 84)

Mitte der 60er Jahre war Kong eine regelrechte Popikone, diverse Merchandising Artikel wie Poster, Spiele, Sammelkarten oder Comics konnte man nahezu überall kaufen. In den 70er Jahren waren besonders (politische) Karikaturen in verschiedenen Tageszeitungen äußerst beliebt. Noch heute ist das Thema eines Giganten auf einem Wolkenkratzer für ZeichnerInnen sehr attraktiv um humorvoll Kritik an der Gesellschaft zu üben. Mit dem Kult um den Affen begann auch eine Interpretationswelle. *„Many found symbolic meanings and hidden subtext in the picture and identified Kong as everything from a towering metaphor on race relations to a Freudian nightmare of the first order.”* (ebd.) Viele InterpretInnen

sehen beispielweise viele rassistische Hinweise: der schwarze Affe, der einem ausschließlich weißen Publikum vorgestellt wird, dumme Ureinwohner stehe klugen, weißen Geschäftsmännern gegenüber. Die diversen Interpretationen brachten Regisseur Cooper dazu, mehrmals darauf hinzuweisen, dass es sich um eine einfache Abenteuergeschichte rund um einen Gorilla handelt, trotzdem: Kong war und ist für viele mehr als nur ein Primat.

Bis heute hat es kaum ein Film geschafft, sich so lange und unangefochten an die Spitze der Charts und in die Herzen von Millionen von Menschen zu spielen. Ich stimme dem großen King Kong Fan Ray Morton (2005) zu, wenn er schreibt



Abbildung 49: Lebensgroßer Kong- Ballon platziert am Empire State Building 1983, anlässlich seines 50 jährigen Jubiläums; Quelle: Morton 2005

[...] I think that Kong's grip can best be explained by the fact that it is a breathtaking work of pure cinema [...] As exciting as it is, the story would not have the impact that it does had it been realized instead as a novel or stage play or even as a comic book. [...] It is only through the cinema's unique and alchemic mixture of image, movement, and sound that Merian C. Cooper's strange and fantastic tale can come roaring to life and fulfill its incredible potential to amaze, to terrify, and, ultimately, to move. At its core, *King Kong* is a supreme example of the power and the magic of the movies. (85f)

### 5.3. Die Entstehung

Drehbuchautor und Regisseur Merian C. Cooper steht 1930 im Büro des Paramount Picture Chefs Jesse L. Lasky und präsentiert die Geschichte eines sensiblen aber brutalen Riesengorillas. Überzeugt davon, einen Flop vor sich liegen zu haben und die unfassbar hohen Kosten niemals einspielen zu können, lehnt Lasky ab. Vorerst ohne Sponsoren oder unterstützendes Studio, legt Cooper das Projekt beiseite, um 1931 endlich den Anruf des Vize Präsidenten der RKO Studios zu erhalten und grünes Licht für die Verfilmung zu bekommen (vgl. Morton 2005: 19). Schon lange bevor die Dreharbeiten begannen, kündigte der ausführende Produzent David O. Selznick einen Hit an: „*The biggest money picture of the year will be King Kong.*“ (Selznick zitiert nach Goldner/ Turner 1975: 23) Der Präsident der RKO Company war jedoch alles andere als davon überzeugt. „*B. B. Kahane [...] felt certain the picture was strictly a novelty item that would flop with the public.*“ (ebd.) Es herrschte also von Anfang an verschiedene Meinungen, was den Erfolg des Films anging. Die Gründe dafür liegen einerseits in der relativ einfachen Struktur einer fantastischen Fabel, deren Handlungsaufbau bereits aus anderen Abenteuerfilmen bekannt war, und andererseits in den großen Anforderungen an diverse Filmtricks. Viele konnten sich schlichtweg nicht vorstellen, einige Szenen mit den bisher zur Verfügung stehenden Mitteln abdrehen zu können, ohne sich nicht finanziell zu verschulden. Selznick, der schon lange bei den RKO Studios arbeitete, war jedoch von Anfang an überzeugt, dass der sensible Gorilla in die Filmgeschichte eingehen würde.

Die beiden Freunde und Kriegsgefährten Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack, die zusammen schon einige Abenteuerfilme und Dokumentationen drehten, waren sofort Feuer und Flamme für das Projekt. Cooper, der aus reichem Hause stammte und unter anderem als Reporter für verschiedenste Magazine arbeitete, traf kurz nach Beendigung des ersten Weltkriegs in einer Hilfsorganisation auf Schoedsack. Nicht nur die Arbeit als Geschichtsschreiber verband sie- beide waren leidenschaftliche Reisende, die immer auf der Suche nach neuen Abenteuern waren (vgl. Morton 2005: 6f). Auf die Frage, warum ihn der Stoff und der gigantische Primat dermaßen begeisterte, antwortete Cooper „*To thrill myself. To please the public, too, of course, but I also wanted to please myself. I wanted to produce something that I could view with pride and say, 'There is the ultimate adventure'.*“ (Cooper zitiert nach Goldner/ Turner 1975: 37) So viel ihm während einer der berühmten Schoedsack/ Cooper Expeditionen die Idee



eines Riesenaffen an der Spitze des höchsten Gebäudes in Amerika, kämpfend gegen mehrere Flugzeuge der Army, ein. Der Rest der Geschichte wurde nach und nach rund um diese Szene als Drehbuch verfasst.

Die beiden Männer wollten also eine Geschichte verfilmen, die aufgrund ihres großen technischen Aufwandes, unmöglich mit Gewinn zu verwirklichen schien und dabei ihren hohen Anspruch beibehalten. Auf keinen Fall sollte die Verfilmung dilettantisch wirken. Geschockt sollte das Publikum sein. Fasziniert, verblüfft und geschockt. Bei der Wahl, wer die Animationen vollbringen und den Affen zum Leben erwecken sollten, gab es laut Goldner/ Turner (1975) nur einen: „*There was, in fact, a man who possessed the know-how to make practical the filming of Cooper's mad daydream. He was Willis Harold O' Brien, a two-fisted, hard-drinking Irishman from Oakland.*“ (41). O'Bie, wie er liebevoll von der gesamten Filmcrew genannt wurde, war von Anfang an großer Méliès und Stoptrick-Fan.

Although O' Brien was far from being the first film-maker to utilize dimensional animation, his efforts were more ambitious than those of his predecessors or contemporaries and it was he who refined and developed the technique until he attained near-perfection. (ebd.)

O'Bie war spätestens seit *The Lost World* aus dem Jahr 1925 bekannt, wo er zum ersten Mal Dinosaurier neben EchtdarstellerInnen auftreten ließ. Die Modelle für den Film produzierte der talentierte Marcel Delgado. Gemeinsam machten sie aus dem Film einen internationalen Hit und sich einen Namen in der Animationsbranche. O'Brien willigte nachdem er von der Kong Story hörte sofort ein, die technische Leitung zu übernehmen.

Es ist anzumerken, dass King Kong kein spontaner Einfall von Cooper und Schoedsack war. Wie bereits erwähnt, kannten sich beide durch diverse Abenteuerfilmchen und Dokumentationen. Genau genommen bezeichneten sie ihre Arbeiten als „*natural dramas*“, deren Merkmale die Reise in ein exotisches Land, Aufnahmen von echten Menschen und deren Aktionen, sowie ein kreativer Schnitt zu einem dramatischen Abenteuerfilm waren und die den gleichen Effekt beim Publikum hervorbringen sollten, wie ein echter Abenteuerfilm mit gecasteten SchauspielerInnen und Drehbuch (vgl. Morton 2005: 8). *Chang* aus dem Jahr 1927 erzählt beispielsweise die Geschichte eines Babyelefanten, der Mitschuld am Untergang eines Urwaldorfes trägt. Bereits hier zeichnen sich Parallelen ab: Genauso wie Kong, ist Chang ein mysteriöses Element, begleitet von Nebendarstellern. Bei *Chang* tauchen Schlangen, Tiger und Leoparden auf, bei

Kong diverse Dinosaurier. Nominiert mit einem Academy Award und belohnt mit abertausenden Kinobesuchern, fehlte es laut Kritikern lediglich an einer Liebesgeschichte (vgl. Morton 2005: 9). Ein weiterer Kurzfilm, *Rango* aus dem Jahr 1931, dokumentiert auf humorvolle Weise eine Affenfamilie.

Den wahrscheinlich größten Einfluss hatte jedoch das 1932 produzierte RKO Spektakel *The Most Dangerous Game*, wiederaufgeführt 1938 unter dem Namen *Skull Island*. Nicht nur, dass ganze Teile des Sets, sowie die meisten DarstellerInnen übernommen wurden, auch das Drehbuch weist einige Gemeinsamkeiten mit dem Abenteuerfilm rund um einen Menschenjäger auf. Schoedsack beschrieb während der Dreharbeiten von *The Most Dangerous Game* einige Probleme mit lebenden Tierschauspielern. Sowohl der trainierte Affe als auch der Jaguar waren nicht so diszipliniert wie gewünscht, weshalb er sich bei *King Kong* ausdrücklich gegen lebende Tierdarsteller wehrte. O'Bie übernahm hingegen einige (Effekt)Ideen aus seinem Film von 1930/31 namens *Creation*. Viele Zeichnungen der Dinosaurier wurden unverändert für für *King Kong* übernommen, teilweise sogar ganze Szenen mit hineingeschnitten (vgl. Goldner/ Turner 1975: 250ff). Insofern ist der Klassiker *King Kong und die weiße Frau* (1933) ein Konglomerat aus mehreren vorangegangenen Filmchen, inspiriert durch mehrere Szenen. Obwohl der Film lediglich ein Zusammenschnitt aus mehreren Produktionen ist, der viele Strukturen von anderen Drehbüchern übernimmt, gibt es auch deutliche Unterschiede. Während in früheren Produktionen die meiste Aufmerksamkeit auf den Animationen lag und die Vielzahl der Effekte den Inhalt wie auch die Charaktere völlig in den Hintergrund bannten, sollte *King Kong* in jeglicher Art überzeugen: identifizierbare Charaktere, furchteinflößende Monster und eine atemberaubende Umgebung, eingebettet in eine perfekt animierte Dschungelszenerie. An erster Stelle stand natürlich der Affe „*I want Kong to be the fiercest, most brutal, monstrous damned thing that has ever been seen.*“ (Cooper zitiert nach Goldner/ Turner 1975: 56).

Animationen sind relativ leicht zu bewerkstelligen, wenn die zu animierenden Objekte unbeweglich an einer Achse fixiert sind. Sollen aber gehende oder gar laufende Objekte und Personen animiert werden, sind die Vorgänge um einiges komplizierter, nachdem sich der Körper und dessen Haltung, sowie die Position selbst mit jeder Bewegung verändert. Um dies zu umgehen, wurden Miniaturmodelle von Dinosauriern angefertigt und mittels Stop Motion abgefilmt (vgl. Goldner/ Turner 1975: 62). Bei der Nachbildung der Urzeitriesen hielt sich Delgado, den O'Brien mit ans Kong Set gebracht hatte, an die Gemälde von

Charles R. Knight aus dem Naturhistorischen Museum in New York. Nicht nur Dinosaurier und der allmächtige Kong wurden verkleinert nachgebaut, auch hölzerne Pflanzen und sogar 15 Zentimeter „große“ Menschen in den verschiedensten Positionen wurden verwendet.

Die Miniaturmodelle wurden zu Beginn gebaut. Was mit Coopers Anspruch auf die verschiedenen technischen Arbeiter zukam, beschreibt Marcel Delgado am besten: *„King was eighteen inches high. The skeleton was made of high-tempered dural and I gave him muscles that react, which is why Kong looks alive instead of stiff.“* (Delgado zitiert nach Goldner/ Turner 1975: 58) Selbstverständlich funktionierte nicht alles beim ersten Mal. Cooper trat mit der Aufgabe an O'Brien heran, einen gigantischen Riesengorilla als Miniaturmodell nachzubauen.

Um nicht nur puren Schrecken beim Publikum hervorzurufen, sollte ihm Delgado menschliche Züge verleihen. Das Ergebnis: *„Delgado [...] created a creature that has been described as being a cross between an ape and a hairy man.“* (Morton 2005: 33) Cooper empfand die erste als Version zu lächerlich und verlangte ein zweites Modell. Dieses war ihm jedoch zu wenig angsteinflößend. Erst die dritte Version stellte ihn zufrieden. Im Laufe der Dreharbeiten wurde bald klar, dass man mit dem einzelnen Miniaturmodell nicht alle Szenen zur vollsten Zufriedenheit abdrehen konnte, so entstand ein zweiter Mini-Kong, mit etwas längeren Armen als das Original. Beide waren etwas größer als 30 Zentimeter und wurden für alle Szenen im Dschungel gedreht. Als das Set nach New York verlegt wurde, erschien Cooper die Puppe zu klein und ein 60 Zentimeter großes Modell wurde gebaut. Dieser hatte nun einen runderen Kopf, längere Arme und angenehmeres, flauschigeres Fell, was im Film sehr gut zu erkennen ist. Schließlich musste eine vierte Version für den Todessturz gebaut werden, die jedoch in erster Linie aus einem Drahtgestell mit Fell überzogen und ohne erkennbare Gesichtszüge bestand (vgl. Morton 2005: 35).

King Kong 1 + 2	30 Zentimeter	Drahtgestell, überzogen mit Fell
King Kong 3 + 4	60 Zentimeter	Drahtgestell, überzogen mit besonders weichem Fell
Menschen	15 Zentimeter	Holz und Papiermaché
Dinosaurier	15- 50 Zentimeter	Holz, Papiermaché, teilweise mit Mechanik ausgestattet
Vögel	4 Zentimeter	Holz und Papiermaché
Flugzeuge	10- 40 Zentimeter	Holz und Papiermaché
Schiff	4 Meter	Holz und Papiermaché

Tabelle 2: Übersicht der Miniaturmodelle in *King Kong und die weiße Frau (1933)*

Während noch an diesen Modellen gebaut wurde, begann Schoedsack mit Cooper *The Most Dangerous Game* zu drehen, bei dem er die beiden Hauptdarsteller Robert Armstrong und Fay Wray auch für Kong begeistern konnte, obwohl außer der Idee und den gerade entstehenden Modellen noch nichts existierte. „*I hadn't been able to read the script, but I did know that I was playing an adventurous motion picture director who took a company to a mysterious island and this was about all I knew.*“ (Armstrong zitiert nach Goldner/ Turner 1975: 71)

In den Totalaufnahmen kamen die einzelnen Miniaturmodelle zum Einsatz, während bei den Nahaufnahmen anders verfahren wurde. Eine der bekanntesten und vielfach zitierten Szenen ist jene, in welcher die laut schreiende Fay Wray in Kong's Hand davon geschleppt wird. „*Merian Cooper may have created Kong, but Marcel Delgado is the Man who actually made it.*“ (Morton 2005: 33) Nachdem er bereits mehrfach sein Können bei der Erschaffung der vielen Miniatur- Kongs zeigen durfte, kam er ein weiteres Mal zum Zug, indem er eine monströse Hand baute, die Fay Wray in einem Artikel der New York Times am 21. September 1969 wie folgt beschrieb:

The hand and arm in which my close- up scenes were made was about eight feet in length. Inside the furry arm, there was a steel bar and the whole contraption (with me in the hand) could be raised or lowered like a crane. The fingers would be pressed around my waist while I was in a standing position. I would then be raised about ten feet into the air to be in line with an elevated camera. As I kicked and squirmed and struggled in the ape's hand, his fingers would gradually loosen and begin to open. (The New York Times 1969)

Setzte man die Riesenhand mit der schreienden Ann vor die richtige Glasplatte, sah man eine Schauspielerin in tausend Meter Höhe und einen Riesengorilla auf der Spitze des Empire State Buildings.



Abbildung 50: Riesenhand noch ohne Fell, getestet von Cooper's Assistentin Zoe Porter; Quelle: Goldner/ Turner 1975



Abbildung 51: Riesenkong während den Bauarbeiten; Quelle: Morton 2005

Andere Objekte in Originalgröße waren unter anderem Kong's Fuß und Unterschenkel für Großaufnahmen, in welchem der Affe Menschen zu Tode trampelt, der Rumpf eines fliegenden Dinosauriers, sowie Kong's Kopf, Brust und Schulter, welche aus einem mit Bärenfell überzogenem Drahtgestell bestanden. Bis zu drei Menschen konnten unter diesen Nachbau kriechen und zusammen mit einer Motorik und Luftgebläsen den Mund, die Lippen, Nase, Augen, Augenlider und -brauen steuern. Die Augäpfel des Monstrums waren aus Glas und hatten einen Durchmesser von 30 Zentimetern, genauso wie die Ohren. Der Mund konnte zu einem Lächeln von fast zwei Metern gedehnt werden, die Nase maß 60 Zentimeter (vgl. Goldner/ Turner 1975: 97). Mit Hilfe eines Rollwagens wurde der übergroße Bau von Set zu Set transportiert (vgl. Morton 2005: 35). Führt man sich vor Augen, dass Miniaturmodelle solchen gigantischen Bauten gegenüberstanden und beide in gleichen Szenen zu einem homogenen Filmbild verschmelzen, wird der enorme Aufwand und die Leistung der MitarbeiterInnen deutlich. Lediglich ein Experte kann die Unterschiede erkennen.

One of the biggest challenges facing the Kong team was to integrate the liveaction footage with the miniature work in ways that would convince an audience that an eighteen- inch- tall puppet was actually an eighteen- foot- tall gorilla performing alongside full- scale people in full- scale settings. If the team could pull this off, then Kong would have the potential to be a monster- sized- hit. If not, then it could be nothing but a gargantuan failure. (Morton 2005: 38)

Der Opferaltar, auf welchem die schöne Ann ihr Leben lassen sollte, wurde sowohl in Originalgröße, wie auch als Miniaturmodell gebaut, ebenso das massive Tor – gemacht aus Sand und Getreidemischungen.

Um ein homogenes Bild aus echtem Menschen und Miniaturgorilla zu erzeugen versuchte man anfangs versuchte das Verfahren der Doppelbelichtung anzuwenden, wobei ein Hintergrund abgelichtet wurde, ein zweites Mal durch die Kamera gezogen und ein weiteres Mal, jedoch als Vordergrund, gefilmt wird. Das Ergebnis war ein Bild, in welchem der Hintergrund zusammen mit dem Vordergrund eine Szene ergab. Dieses Phänomen war seit der Fotografie bekannt, hatte jedoch den erheblichen Nachteil, dass der Vordergrund immer etwas blass wirkte. So wandte man bei Kong in erster Linie das Travelling Matte, wie auch Stationary Matte Verfahren an. Ebenso wurde der erste optische Printer verwendet, der völlig neue Maßstäbe in Sachen Filmanimation setzte. Linwood Dunn, einer der Erfinder des ersten Optical Printers beschreibt dessen Einsatz im Film wie folgt:

O'Bie was trying to do everything in the camera. That meant that when things didn't match up in intensity they had to do it over until they got it right. This involved a great deal of testing. About halfway through the production I managed to talk him into letting us match the composites in the optical printer, where we could see what we were doing and get it right the first time. We only had one optical printer and the thing was constantly in use for duping, making trick matting shots, fades, dissolves, split-screen effects and multiple exposure work. (Dunn, zitiert nach Goldner/ Turner 1975, 99f)

In einem weiteren Schritt wurden Glass- Paintings zu Dutzenden angefertigt. O' Brien war bekannt für seine besonders schönen und detailgenauen Bilder. Die Vorteile der Glasmalerei waren überzeugend: „*to create desired backgrounds which otherwise were unavailable and to add clouds to bleak skies.*“ (Goldner/ Turner 1975, 62) Oftmals wurden mehrere Gläser hintereinander aufgestellt und dazwischen eigens angefertigte Miniaturmodelle aus Plastilin über einem Drahtgestell positioniert.

Kurz nach *King Kong und die weiße Frau* (1933) wurden die Glasbilder sukzessive durch Matte Paintings abgelöst. Das Verfahren ist bereits aus dem theoretischen Teil (Kapitel 4.2.) bekannt:

Glass paintings were rendered on sheets of plate glass that was flawless and iridescence- free, in tones of opaque grey (and, later, in colour). [...] Painted areas were backed with opaque black paint while the remaining portions were left clear. The glass was placed between the camera and the set in such a position that, as seen through the camera lens, the lines of the set and the artwork were matched perfectly. (ebd.)

Neben der Rückprojektion verwendete O'Bie zum ersten Mal die Miniaturprojektion, eine spezielle Form der Rückprojektion, bei der verkleinerte künstliche Szenenmodelle, Gemälde, Spiegel oder Fotos in Realspielszenen eingebaut werden. Nachdem der Effekt dermaßen gut beim Publikum ankam, wurde das Verfahren 1933 zum Patent angemeldet.



Abbildung 52: Minimodell eines Flamingos; Quelle: Goldner/ Turner 1975



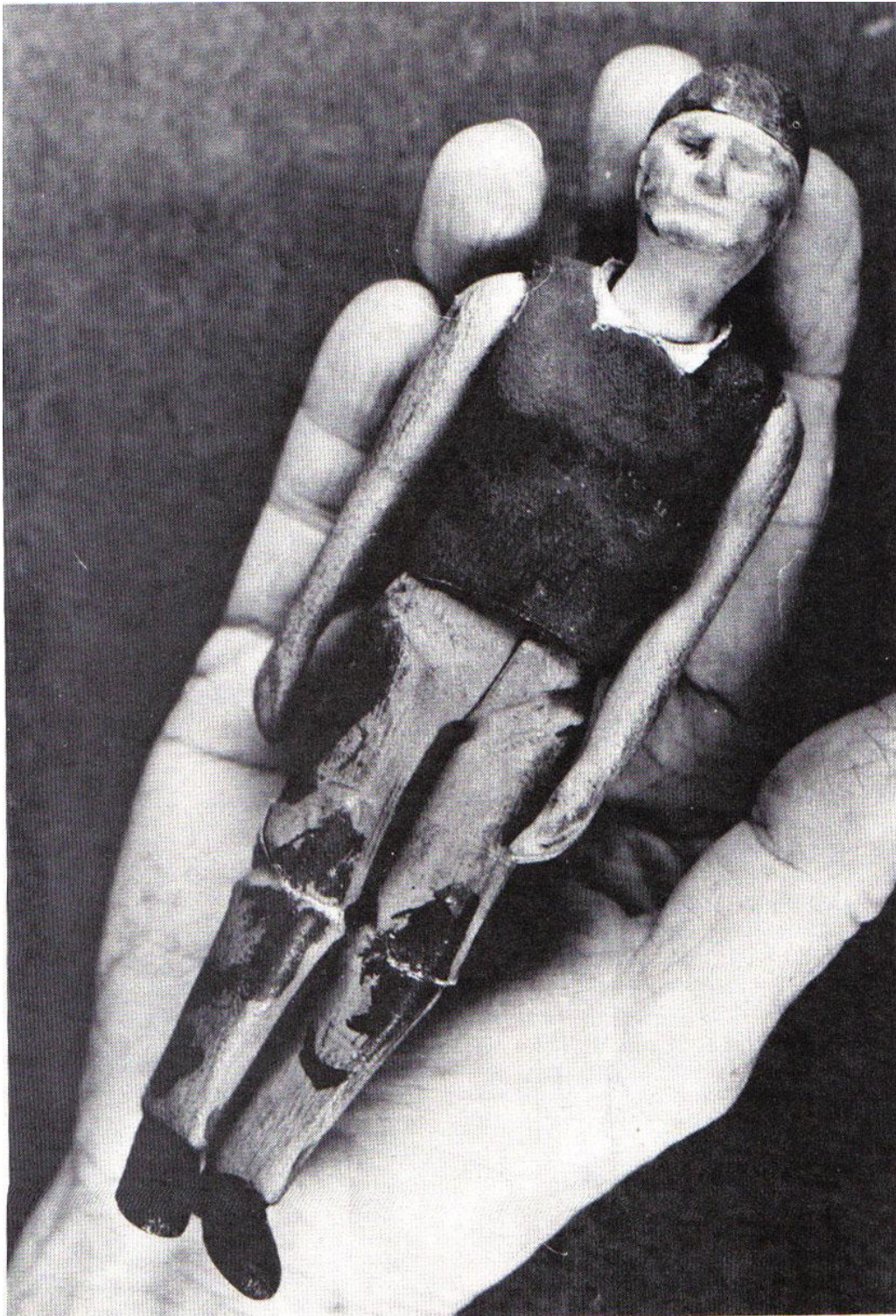


Abbildung 53: Minimodell eines Menschen; Quelle: Goldner/ Turner 1975

Die überzeugenden Charaktere des Films sind nicht zuletzt Ruth Rose zu verdanken, die das bestehende Skript von James A. Creelman aufbesserte. Die erste Fassung stammte von niemand anderem als dem äußerst erfolgreichen und bekannten Mystery- Autor Edgar Wallace. Cooper entschied sich für Wallace, weil er selbst großer Fan seiner Werke war und dessen Name selbstverständlich eine gute Publicity für den Film sein würde, musste sich allerdings eingestehen, dass seine Version einiger Verbesserungen bedurfte. Die nächste Fassung stammte von Creelman, den er schon in *The Most Dangerous Game* (1932) kennenlernen durfte. Perfektion erreichte das Skript durch Schoedsack's Ehefrau Ruth Rose, die zwar als Autorin bereits Erfahrung sammeln durfte, allerdings noch nie ein Drehbuch verfasst hatte (vgl. Morton 2005: 26f). Schoedsack war besonders von ihren romantischen Dialogen begeistert. Tatsächlich ist es Rose gelungen, absolut glaubwürdige und nachvollziehbare Figuren zu entwerfen, die sich perfekt in die Abenteuergeschichte einfügten. Die Figur der schönen Ann Darrow, die nicht unschuldig am Tod der verliebten Bestie ist, soll ein Alter Ego der Drehbuchautorin sein, auch wenn sie dies bis zuletzt immer bestritt (vgl. Goldner/ Turner 1975: 80). Ruth brachte generell mehr Bewegung in die Geschichtsabfolge, indem sie unnötig lange Dialoge und Beschreibungen aus dem Drehbuch strich. Ihr ist beispielsweise der grobe Schnitt zwischen der Betäubung Kongs und seinem Auftritt am Broadway zu verdanken, welcher von Creelman lang und breit erzählt wurde. Das Filmskript selbst besticht, genauso wie der ganze Film, durch einzigartige Kreativität; beispielsweise wurde extra für die Ureinwohner der vergessenen Insel eine Sprache entwickelt. Das Hays- Office, misstrauisch ob in der Dschungelsprache nicht einige unpassende oder gar anstößige Sätze und Wörter enthalten sind, verlangte speziell dafür Englische Untertitel, sowie eine Übersetzung direkt im Drehbuch (vgl. ebd.).

Während Ruth Rose das Drehbuch vervollständigte, wurde das Team durch Schauspieler, Techniker, Musiker und mehrere hundert Hilfsarbeiter komplettiert. *„King Kong was not an easy picture because of the many technical problems to be surmounted, but a pleasant camaraderie developed among the players and staff. We really had a happy company there.“* (Schoedsack zitiert nach Goldner/ Turner 1975, 85)

Die verschiedensten Animationen hatten allesamt eine Lange Vor- und Nachlaufzeit. Mehrere Wochen wurden die verschiedensten Szenen mit den AkteurlInnen abgedreht, als diese beendet wurden, widmete man sich den

technischen Effekten. Die SchauspielerInnen spielten inzwischen in anderen Filmen mit, die mitunter vor *King Kong und die weiße Frau* (1933) ins Kino kamen.

Der Film bedeutete sowohl für DarstellerInnen, als auch Filmteam, die Auseinandersetzung mit völlig neuen Anforderungen. Nicht lange ist es her, als es noch keinen Tonfilm gab. Die meisten DarstellerInnen kannte man aus dem Theater oder aber dem Stummfilm. Wir sprechen von Menschen, die an ihre Spielstätte gebunden waren. Effekte gab es zwar, aber auch diese hatten ihre Grenzen. Schoedsack und Cooper wollten etwas völlig Neues erschaffen und zwangen alle MitarbeiterInnen dazu, sich noch nie da gewesenen Herausforderungen zu stellen, nicht nur schauspielerisch. Man war gezwungen aus den bisherigen Rollen als TechnikerIn, Kameramann/ frau und nicht zuletzt AkteurIn herauszutreten und alle Kräfte zu mobilisieren. Mehrere hundert Menschen arbeiteten teilweise gleichzeitig an verschiedenen Stellen - während die einen an der Mechanik werkten, bauten die anderen massenhaft Modelle, bemalten Setgegenstände, oder verbesserten Glasplatten für Hintergründe. Nicht nur ein ganzer Dschungel, auch New York musste präzise nachgebaut werden. Allein die Flugzeuge, welche die den am Empire State Building stehenden Monsteraffen angreifen, wurden in mehreren Größen nachgebaut. Das Projekt war – genauso wie der Affe – riesig. Noch nie hatte eine Produktion so viele Arbeitsschritte und Feinheiten. Überall gab es etwas zu tun, allein die Bewässerung und Erhaltung der vielen echten Pflanzen, die ergänzend zu den Modellen benutzt wurden, beschäftigten einige Angestellte (vgl. Goldner/ Turner 1975: 128).

Jede animierte Szene verlangte von den technischen Angestellten unfassbar viel Zeit und Konzentration; O'Brien zählt die Szene, in welcher Kong mit einem fliegenden Dinosaurier kämpft, zu einer der kompliziertesten und benötigte für diese allein nicht weniger als sieben Wochen (vgl. ebd. 139).

Glass- Paintings	Hintergründe (Dschungel, New York)
Travelling/ Stationary Mattes in Kombination mit optischen Printern	Hintergründe (Dschungel, New York)
Doppelbelichtung	Hintergründe/ Vordergründe (Dschungel, New York)
Rückprojektion/ Miniatur- Rückprojektion in Kombination mit optischen Printern	Hintergründe/ Vordergründe (Dschungel, New York)
Miniaturmodelle	Kong, Menschen, Tiere, Flugzeuge, Gebäude
Groß- Modelle	Kong's Hand, Fuß, Bein, Kopf, Rumpf
Stoptricks	Actionszenen mit Kong

Tabelle 3: Übersicht der (visuellen) Effekte in *King Kong und die weiße Frau* (1933)

Ted Cheesman schnitt Kong zu aller erst auf 13 Reels. Das sind umgerechnet 304 Meter Film und 125 Minuten (vgl. Morton 2005: 75). Cooper, der noch viele Ideen im Kopf hatte, bestand darauf, einen 14 Reeler zu drehen und fügte noch einige Dinge in nicht weniger als 30 Szenen hinzu. Das Ergebnis erfreute jedoch weder Cooper noch alle anderen Filmcrewmitglieder. Der Production Code schlug unerbittlich zu: In erster Linie war der Film für das Hays Office viel zu lang. Ein damals ungeschriebenes Gesetz verbot Langfilme über 100 Minuten. Ein zweiter Schnitt erfolgte. Cooper stand diesmal direkt neben Cheesman, bis ein 11 Reel langer *King Kong und die weiße Frau* mit exakt 846 Szenen, 23 Auflösungen und 9 Ein- und Ausblendungen zum Vertrieb bereit stand. Nicht nur einige von Delgados besten Monstern, Jack's und Ann's Reisen durch den Fluss, Kong's Kletterei auf dem höchsten Berg von Skull Island, auch viele witzige Dialoge und Gags waren umsonst - hunderte von Arbeitsstunden wurden einfach weggeschnitten. Die Enttäuschung von O'Bie und der gesamten technischen Leitung ist nachvollziehbar (vgl. Goldner/ Turner 1975: 182ff). Nichts desto trotz gefiel der dem Publikum. Er brach jeglichen Rekord und ging, so wie es Selznick, Cooper und auch Schoedsack von Anfang an prophezeit hatten, in die Filmgeschichte ein. Goldner und Turner (1975) bringen den Erfolg und die Leistung des Klassikers auf den Punkt:

It is one of the few films that builds its suspense deliberately and then holds it until the last fade-out because there is no useless action, no waste of words, no side-plots to detract from the main stream of the story it tells – a show without fat or padding. Cooper's skill as an editor is no less remarkable than any of his other accomplishments. (184)

## 6. King Kong 2005

Ursprünglich wollte Peter Jackson lange vor dem Jahr 2000 *King Kong* abdrehen, zog dann jedoch gezwungener Maßen die Verfilmung des weltberühmten Fantasy Buches *Der Herr der Ringe* (2001 – 2003) vor. In den folgenden Kapiteln wird zuerst das Hollywood des 21. Jahrhunderts beschrieben und anschließend der Inhalt und dessen Analyse präsentiert. Nachdem in Kapitel 6.4. beide Filme einander gegenübergestellt werden, soll das letzte Kapitel kurz auf weitere King Kong Verfilmungen eingehen.

### 6.1. Hollywood 2005

1966 wurde der Production Code abgeschafft. Eine neue Ära begann, in der einschlägigen Literatur als „New Hollywood“ bezeichnet. Die Monopolherrschaft der einzelnen Studios, welche vom Drehbuch bis zum Verleih alles kontrollierten, wurde verboten und eine wirtschaftliche Umstrukturierung begann. Globalisierungsmaßnahmen ließen mehrere international operierende Konzerne zu wenigen großen zusammenschmelzen, unabhängige Produzenten zog es in die amerikanische Traumfabrik. Filme wurden aufgrund ihrer größtmöglichen ökonomischen Effektivität und nicht nach dem Willen der Studiobosse gedreht. Schauspieler durften nach Belieben Aufträge Annahmen und waren nicht mehr ihr Leben lang an ein Unternehmen gebunden. Der schöpferischen und beruflichen Freiheit waren keine Grenzen mehr gesetzt (vgl. Röwekamp 2003: 137). New Hollywood ist die Zeit der Regiegenies. Größen wie Spielberg, Lucas, Kubrick und natürlich nicht zuletzt Peter Jackson, machen sich einen Namen und ziehen ein Millionenpublikum in die Kinos. Wir sprechen also nicht von einem System, in welchem ein bestimmter Studiostil, an dem man die Organisation selbst erkennt, existiert, sondern, in dem Menschen mit Filmen, die eindeutige Handschriften vorweisen, Hollywood prägen.

*King Kong* (2005) wird in einer Zeit gedreht, in der Filme als Ventil für unbegrenzt viele Vermarktungsideen genutzt werden: Spielzeuge, Bekleidung, Computerspiele, Bücher und Comics, Fernsehserien – jede Möglichkeit wird genutzt, das Filmprodukt bis ins kleinste Detail auszupressen und umzuwandeln, um den finanziellen Gewinn noch zu maximieren.

Zum Film werden Kong- Statuen und Büsten, Bekleidung und Poster produziert. DVD's erscheinen in mehreren Special Editions und selbstverständlich gibt es ein auf dem Film basierendes Computerspiel (vgl. [http://www.skripstein.com/kong/KING\\_KONG\\_MERCHANDISE.html](http://www.skripstein.com/kong/KING_KONG_MERCHANDISE.html), letzter Stand 23.08.2009).

Film wirkt folglich als Teil eines ganzen Ensembles und wirbt gleichzeitig für andere Produkte. Marketing- und Werbekampagnen produzieren unübersehbar viele Spots und Trailer und machen das Publikum bis zum Start neugierig auf das Produkt (vgl. Röwekamp 2003: 140ff).

Während man sich in den 1930ern noch mit Effekten zurückhielt, spielt *King Kong* (2005) im absoluten Digitalismus, wo mit VFX alles andere als gespart wird. Spätestens seit Stephen Spielberg 1993 die Dinosaurier im *Jurassic Park* wieder auferstehen ließ, wurde das Publikum von Film zu Film mit immer neueren, schnelleren und realitätsnäheren Tricks ins Staunen versetzt. Filme, die Massen ins Kino locken und mit digitaler Action überzeugen, heißen von nun an Blockbuster. Es geht nicht mehr um Inhalt und Kontext, Figuren und Konstellationen „Dies [Filme ab 1990 Anm. der Verf.] war inhaltlich anspruchsloses Unterhaltungskino, das technisch und inszenatorisch auf hohem Niveau auf Schockmomente und nervenzerrende Spektakel setzen (...)“ (ebd.: 138.)

Gewalt, Sex, Experimente, Perversitäten und Tabus finden im Kino statt, der Freiheit, Phantasie und Illusion sind keine Grenzen mehr gesetzt.

Bislang wurde die Hollywoodepoche der 1930er und 1940er Jahre als die erfolgreichste aller Zeiten angesehen, dies ist seit dem 21. Jahrhundert nicht mehr der Fall. Rein ökonomisch gesehen, sind jegliche Erfolge übertroffen worden, Hollywood sitzt immer noch auf dem Filmthron und trotz der wachsenden Konkurrenz, welche speziell aus Indien (Stichwort Bollywood) droht.

Sieben Gesellschaften dominieren den Markt: AOL Time Warner (Warner Brothers), Viacom (Paramount), MGM/ United Artists, Disney, MCA (Universal), News Corporation Ltd. (Twentieth Century Fox) und Sony Pictures Entertainment (Columbia). Amerika produziert lediglich 30% aller Filme weltweit, kassiert jedoch 90% der weltweiten Filmeinnahmen (vgl. ebd.: 143f). Insofern spielen Hollywoods Filme auf internationaler Ebene die meisten Ergebnisse ein und bestärken es in seiner Vormachtstellung.

Während der originale King Kong mit minimalem Make- Up auskommen musste, ist Kong aus dem 21. Jahrhundert bis in die letzte Fellspitze animiert und digitalisiert. Peter Jackson setzte alle Hebel in Bewegung, um die bestmögliche Animation, die spektakulärsten Effekte und die atemberaubendste Action zu präsentieren. Im Gegensatz zum pensionierten Primaten aus den 30ern, der sich von Zensur und Kontrolle beeinflussen ließ, konnte Jackson sich voll entfalten und seiner Zeit entsprechend jegliches Potential ausschöpfen.

### **6.3. Inhalt und Analyse**

Der Inhalt ist gleich geblieben: Während der Weltwirtschaftskrise von 1933, beschließt der ehrgeizige Regisseur Carl Denham mit dem Schiff einigen Leuten zur mysteriösen Insel Skull Island zu fahren, um dort seinen Film zu vervollständigen. Nach der Flucht vor dem Urvolk folgt die Verschleppung der schönen Ann. Diesmal ist es nicht der Flugsaurier, der den Affen ablenkt Kong schläft ein und Ann gelingt es mit Hilfe von Driscoll zu flüchten.

Kong wird überwältigt und nach New York gekarrt, wo er genauso wie im Original während der Premiere seiner eigenen Show Ausreißer nimmt, sich mit Ann auf das Empire State Building flüchtet und nach dem extremen Beschuss durch die Army tot in die Tiefe stürzt.

Bis auf markante Unterschiede was Kong's Kämpfe mit verschiedensten Urzeitwesen anbelangt (beispielsweise bestand Jackson vehement darauf, die geschnittene Szene von 1933 in der Insektengrube umfassend in seiner Version darzustellen), ist der Handlungsverlauf dem originalen fast identisch. Die Reaktionen des Publikums, und auch der Presse sind jedoch absolut nicht mit dem Original zu vergleichen. Zwar wurden, wie schon 1933, die Technik und Animationen hochgelobt, allerdings würden sie nicht drei Stunden lang die bereits bekannte und wenig überraschende Geschichte retten können. Generell seien die fast 190 Minuten einfach zu viel des Guten gewesen. In positiven Kritiken wird in erster Linie auf die Technik eingegangen und hier liegt wohl auch das Problem: Die Technik allein, war zu wenig, um Kult zu werden. Der Inhalt gerät sukzessive in den Hintergrund, es zählen die computeranimierten Figuren mehr, als ihre eigene Geschichte. Große Verwunderung kam auf, als die Besetzungsliste der DarstellerInnen bekannt wurde. 1997, als Jackson und Walsh noch an ihrem Urskript arbeiteten, verhandelte der Regisseur bereits mit Kate Winslet, die in seinem Film *Heavenly Creatures* eine schauspielerische Glanzleistung abgeliefert

hatte. Winslet war inzwischen abgesprungen und durch Naomi Watts ersetzt worden. Watts war gerade erst für ihre Rolle in *21 Gramm* (2003) für den Oscar nominiert worden und Jackson sah in ihr viele Gemeinsamkeiten mit Fay Wray. Jack Driscoll wurde vom Oscargewinner Adrien Brody verkörpert. Die größte Überraschung war jedoch Carl Denham, der vom Trash-Comedian Jack Black gespielt wurde. Besonders was seine SchauspielerInnenwahl anbelangt, musste Jackson viel Kritik einstecken. Sie seien zu farblos und unrealistisch und würden darüber hinaus ihre Rollen nicht überzeugend spielen. Man muss sich jedoch eingestehen, dass angesichts des Skripts und der Masse an Effekten eine stärkere Charakterdarstellung kaum möglich gewesen wäre und besonders die Rolle der Ann wurde äußerst nachvollziehend dargestellt.

Betrachtet Verlauf des Films genauer ist sogar eine stärkere Charakterzeichnung als beim Original zu erkennen. Genauer wird daraufin Kapitel eingegangen.

Jackson's Liebe zum Detail ist nicht nur an der perfekten Animation des Riesengorillas zu erkennen, sondern vor allem in der Effektlastigkeit. Vergleicht man Actionsequenzen mit Dialogsequenzen, überwiegen erstere im Übermaß. Während Cooper's und Schoedack's Werk die Liebe zu einem großen Affen und dessen Geschichte darstellt, beweist Jackson eher Liebe zur Animation. Insofern wurde 2005 trotz inhaltlich vieler Gemeinsamkeiten ein unvergleichlicher Film erzeugt, der in erster Linie durch animatorische Präzision überzeugt.

#### **6.4. Die Entstehung**

Drehbuchautor und Regisseur Peter Jackson ist spätestens seit der Verfilmung des bekannten Fantasy Buches von J. R. R. Tolkien *Der Herr der Ringe* nahezu jedem bekannt. Vor seinem Durchbruch war er eher durch Trashhits wie *Meet the Feebles* (1995) oder *Braindead* (1992) bekannt geworden. 1995 begann er mit dem Projekt *The Frighteners*. Wider Erwarten dauerte die Postproduktionsphase sehr lange und er begann zusammen mit seiner Ehefrau Fran Walsh an einem Drehbuch zu schreiben. Es sollte die Geschichte eines Riesengorillas erzählen, den die Liebe zu einer weißen Frau in den Tod treibt: King Kong. Die erste Version glich kaum dem Original und genau dies sollte Jackson Jahre später dazu bringen, sein Skript noch einmal vollkommen zu überarbeiten (vgl. Morton 2005: 321ff). Drehbeginn sollte vorerst im Jahr 1997 sein, damit der Film rechtzeitig im Sommer 1998 in den Kinos erscheint. Was Jackson nicht ahnen konnte: *The Frighteners* floppte 1996 an den Kinokassen. Darüber hinaus wurde im gleichen Jahr ein



Remake von *Mighty Joe Young* – ein anderes Primatenabenteuer von Schoedsack, sowie ein Remake von Godzilla produziert. Universal war sich nicht mehr sicher, ob ein drittes Monster auf der Kinoleinwand ZuschauerInnen finden würde, gerade nachdem der geplante Regisseur eine eher schlechte Leistung abgegeben hatte und stoppte das Projekt (vgl. Morton 2005: 322). Frustriert musste Jackson akzeptieren, dass Kong's Rückkehr noch warten musste und begann sich voll auf die Verfilmung der *Herr der Ringe* Trilogie zu konzentrieren.

Nach dem Kinostart der Filme hatte Universal selbstverständlich keine Zweifel mehr, dass der große King Kong Fan der ichtige für ein Remake sei und bot dem Filmmacher 20 Millionen Dollar und 20% Anteil am Gewinn an, wenn er noch immer an einer Verfilmung interessiert sei. Bislang ist dies die größte Gage, die jemals einem Regisseur angeboten wurde – Jackson stimmte zu.

Mittlerweile waren sowohl er als auch Walsh nicht mehr überzeugt von ihrem Drehbuch und sie begAnnn es von Grund auf neu zu schreiben. Das Ergebnis war bis auf wenige Details gleich dem Original. Während die Verhandlungen mit den Schauspielern begAnnn, stellte Jackson seinen gesamten Stab auf, der zu einem Großteil aus Mitarbeitern der *Herr der Ringe* Reihe bestand. Die Special Effects sollte WETA Limited übernehmen. WETA Limited gehört zu einer der wenigen ernst zu nehmenden Konkurrenten des Effektriesen ILM. Jackson gründete die Firma anlässlich seines Films *Heavenly Creatures* (1994), der einige Fantasy Elemente enthält. Das Unternehmen besteht aus zwei Abteilungen: WETA Workshop, wo mechanische und maskenbildnerische Effekte erzeugt werden und WETA Digital, das sich auf computergenerierte Bilder und Animationen spezialisiert. Besonders letzteres spielt in King Kong eine tragende Rolle (vgl. ebd.)

Im September 2004 begAnnn die Dreharbeiten. Wie schon Cooper und Schoedsack, filmte auch er die meisten Szenen in seinem Studio. Einige Schiffssequenzen wurden wirklich auf See gefilmt, dies musste allerdings Second Unit Director Randy Cook übernehmen, weil Jackson schnell seekrank wurde. Vom Schiff *Venture* wurde wie bereits im Original ein Miniaturmodell erbaut und vor einem Greenscreen abgelichtet.

Wie schon bei *der Herr der Ringe*, entstanden die meisten Modelle und Animationen im Computer. In hunderttausenden Arbeitsstunden wurden diverse Monster zuerst als virtuelles Drahtgeflecht und später als vollfunktionierende 3D Animation hergestellt. In einem vorhergehenden Schritt entstanden nicht weniger als 300 Miniaturmodelle von Dinosauriern, welche mehr als 20 ModellbauerInnen

bearbeiteten. Im Gegensatz zum Original waren es jedoch keine Drahtgestelle mit Fell überzogen, sondern präzise, aus spezieller Modelliermasse geformte Körper.

WETA has had a digital unit practically since inception, and Jackson has admitted that he could not have made the Lord of the Rings trilogy on the epic scale that he did without the help of computer-generated imagery (CGI). For the new King Kong, WETA is not only creating a computer-generated ocean for the Venture to sail on, but also a digital Kong Island, a digital jungle [...] and a digital New York City [...] Miniature jungle and city sets and several miniature versions of the Venture were also constructed and digitally integrated in postproduction. For the first time in the history of Kong films, no giant hand was constructed to hold Kong's lead lady. Instead, Naomi Watts was picked up by a green-covered rig that will eventually be replaced by a CG gorilla mitt. (Morton 2005: 328)



Abbildung 54: Miniaturmodell eines T-Rex; Quelle: *King Kong* (2005)



Abbildung 55: Miniaturmodell von King Kong's Kopf; Quelle: *King Kong* (2005)

Die wohl aufwändigste Arbeit, war die Erstellung von Kong. Der Primat entstand mit dem Motion Capture System. Andy Serkis machte sich einen Namen in Hollywood mit seiner unvergleichbaren Leistung als Gollum in der *Herr der Ringe* (2001- 2003). Überzeugt von seinem Können, musste er sich nun auch als Gorilla vor Blue- und Greenscreen bewegen, damit seine Aktionen von der Motion Control Kamera aufgenommen und in den Computer eingespielt werden konnten. Diese wurden dann auf den 3D Gorilla übertragen und der Affe lernte gehen, brüllen, springen usw. Serkis spielte aber auch eine äußerst wichtige Rolle für die DarstellerInnen abseits des Greenscreens „*to give them a living presence to interact with*“ (ebd.: 329). Auf die SchauspielerInnen kamen völlig neue Anforderungen zu – Szenen wurden mit einem Menschen gedreht, der mittels Computeranimation zu einem Riesenaffen mutierte – ein hohes Maß an Vorstellungskraft war nötig, um überzeugend spielen zu können. Serkis selbst bereitete sich mehrere Monate auf diese Rolle vor. In Ruanda verbrachte er lange Zeit in einem Affenpark, um die Bewegungen der Primaten zu studieren und nachahmen zu können, nebenbei las er unzählige Bücher über Gorillas. Naomi Watts erzählt während eines Interviews, dass keine Szene gelungen wäre, wenn Serkis nicht mitgeholfen hätte (vgl. King Kong 2005 DVD). Damit Andy wie ein Affe gehen konnte, bekam er spezielle Prothesen, die seine Arme verlängerten. Sein Motion Capture Anzug hatte eine speziell vergrößerte Stirnzone, da die Schädelknochen bei einem Gorilla an der Stirn höher verlaufen als bei einem Menschen. Während den Dreharbeiten fiel Jackson auf, dass Serkis nur dann einen Affen glaubwürdig spielen könnte, wenn er sich nicht nur wie einer bewegte, sondern sich vor allem wie einer anhörte. Mit einem speziellen Mikrofon wurden bei den Dreharbeiten seine Schreie in tierisches Gebrüll umgewandelt, wodurch es den menschlichen SchauspielerInnen natürlich leichter fiel, sich ein riesiges Monster vorzustellen. Serkis selbst beschreibt die Arbeit als Kong als um einiges herausfordernder als jene, die bei *der Herr der Ringe* (2001- 2003) auf ihn zukam (vgl. ebd.). Für alle Fans und Interessierte, stellt Jackson sein Produktionstagebuch online frei zur Verfügung, um den immensen Aufwand und die spektakulären Drehtage selbst miterleben zu können. (siehe: <http://www.kongisking.net/kong2005/proddiary/>). Auch die Extended Edition der DVD zeigt tiefe Einblicke in die Produktion. Beispielsweise verwendeten sie bei der Animation der einzelnen Haare von Kong echtes Gorillahaar als Vorbild: Das echte Fell wurde in den Wind gehalten, nass gemacht, angespritzt und durch die Luft geworfen, um dessen

Verhalten zu studieren und somit lebensgetreu im Computer nachzusimulieren.  
In der Tat wirken gerade Kong's Haare äußerst detailgenau.



Abbildung 56: Am Computer erzeugter Kong, noch ungerendert; Quelle: King Kong (2005)



Abbildung 57: Vollständig gerendert Kong; Quelle: siehe Anhang



Abbildung 58: Andy Serkis mit Motion Capture Markern und digital eingefügter Naomi Watts; Quelle: *King Kong* (2005)



Abbildung 59: Serkis digital ersetzt durch Kong, vollständig animiertes und gerendertes Filmbild; Quelle: *King Kong* (2005)



Abbildung 60: Serkis' Mimik übertragen auf Kong's Gesicht; Quelle: *King Kong* (2005)

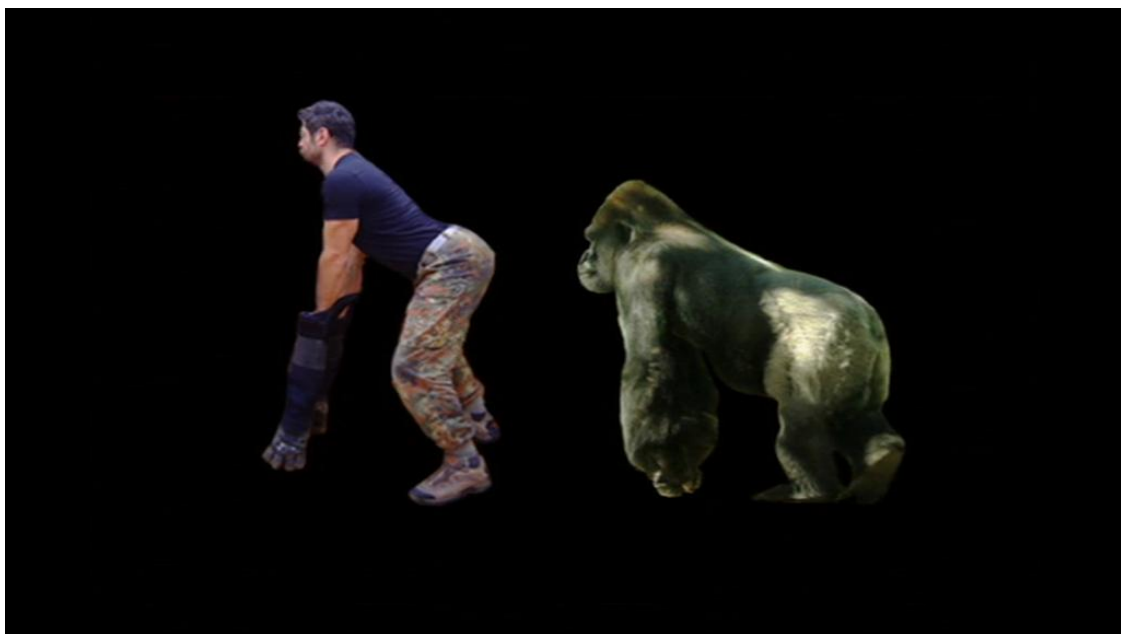


Abbildung 61: Serkis mit Armprothesen neben fertig animiertem Kong; Quelle: *King Kong* (2005)



Abbildung 62: Greenscreenszene, **im Vordergrund:** Naomi Watts in King Kong's "Hand" gefangen, **im Hintergrund:** Serkis als King Kong auf einem "Felsen"; Quelle: *King Kong* (2005)



Abbildung 63: Bluescreenszene; Watts mit Serkis/ Kong; Quelle: *King Kong* (2005)

Um den Umsatz zu steigern, begann vor dem Kinostart eine unvergleichbare Werbewelle. Neben Spielzeug (Plüschtiere, Statuen, Sammelfiguren) konnte man Bücher, Comics, Computerspiele, als auch Süßigkeiten, Kinokarten oder Kreditkarten erwerben, auf dem der Affe inklusive Kinostartdatum abgebildet war. Jackson setzte alles daran, aus dem Spektakel den Film des Jahres zu machen und an den Erfolg *der Herr der Ringe* Trilogie anzuschließen. Am 14. Dezember 2005 startete der Film *Amerikaweit*. Bei einem Gesamtproduktionsbudget von 207 Millionen Dollar, stellte das endgültige Einspielergebnis von 550 Millionen eine Enttäuschung dar. Zwar sind hier die Einnahmen der Merchandising Artikel nicht inbegriffen, allerdings liegt der Film weit hinter dem Erfolg der Fantasy Verfilmung von *der Herr der Ringe* 1 – 3 (Produktionsbudget 281 Millionen Dollar, Kinogesamteinnahmen Amerika 1 Milliarde Dollar, weltweit fast 3 Milliarden) (vgl. <http://www.boxofficemojo.com>; letzter Stand 09.08.2008). Von einem finanziellen Misserfolg kann man definitiv nicht sprechen, allerdings konnte Jackson den Kult der 30er Jahre nicht in das 21. Jahrhundert transportieren.

Greenscreen	Dschungel, New York, Schiff/ Meer
Motion Capture	King Kong
Digitalisierung	Menschen, Tiere, King Kong, Kampfszenen, Schiff
Miniaturen	Schiff, Tiere, Dschungelumgebung

Tabelle 4: Übersicht der (visuellen) Effekte in King Kong 2005



## 6.4. 1933 vs. 2005

In den folgenden Kapiteln, werden die beiden Filmbeispiele einander gegenübergestellt. Es soll hierbei nicht nur auf die einzelnen Handlungskonzeptionen mit den Gleichheiten und Unterschieden eingegangen werden, sondern auch die verschiedene Charakterzeichnung analysiert werden. Anschließend sollen vier markante Szenen miteinander verglichen werden, wobei der Fokus neben der technischen Machart ein weiteres Mal auf der Unterschiedlichkeit der Charakterdarstellungen gelegt wird.

### 6.4.1. Handlungskonzeptionen

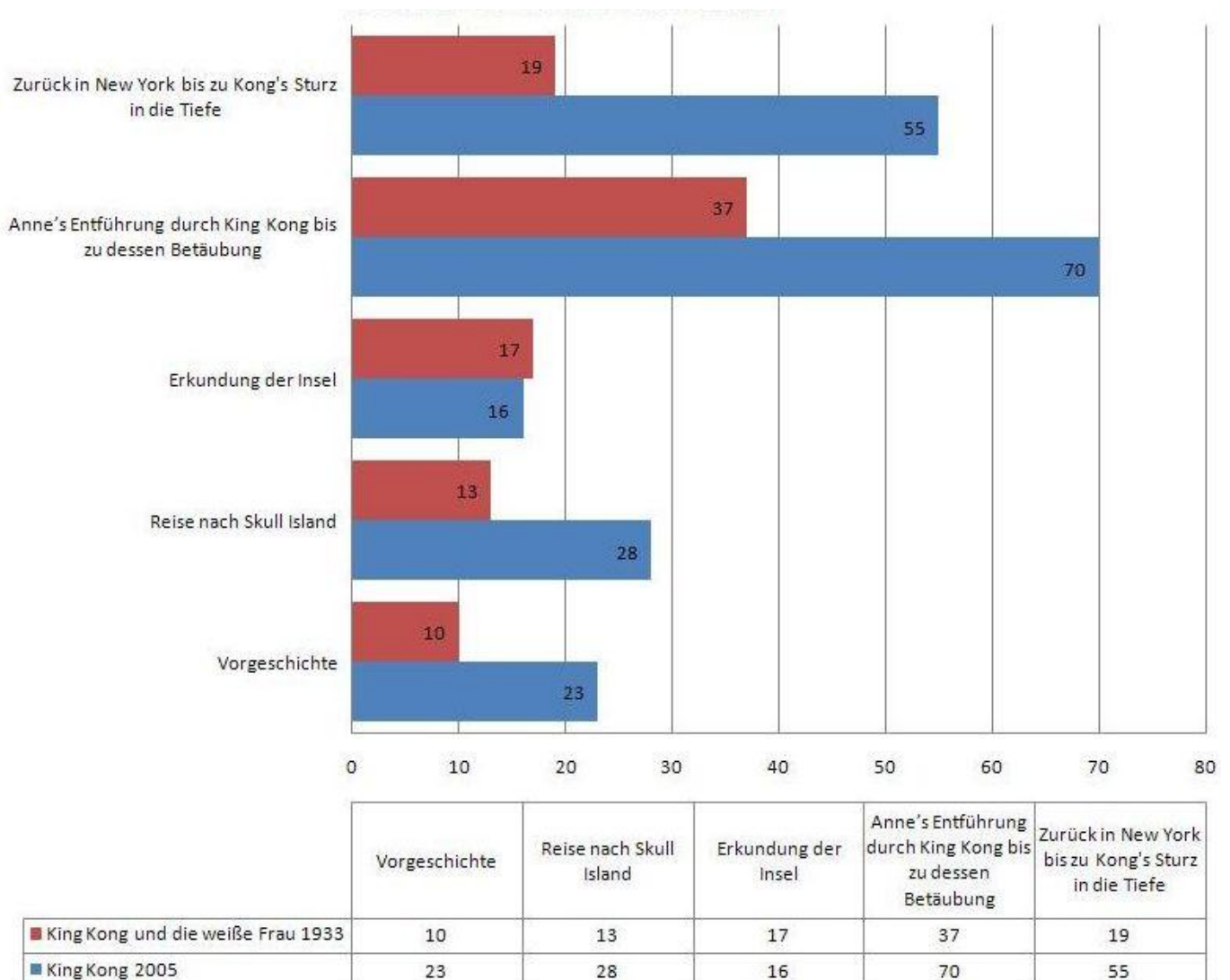
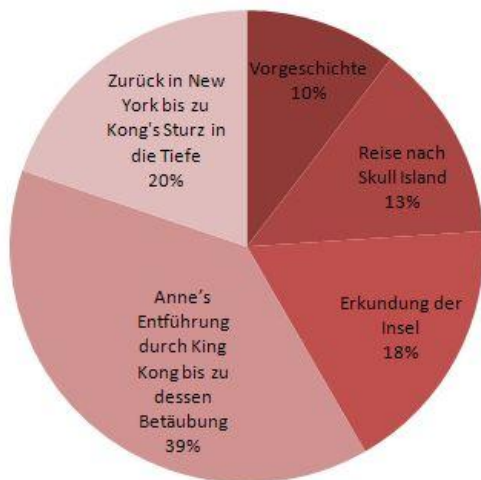


Tabelle 5: Abschnittdauer in Minuten

## King Kong und die weiße Frau 1933



## King Kong 2005

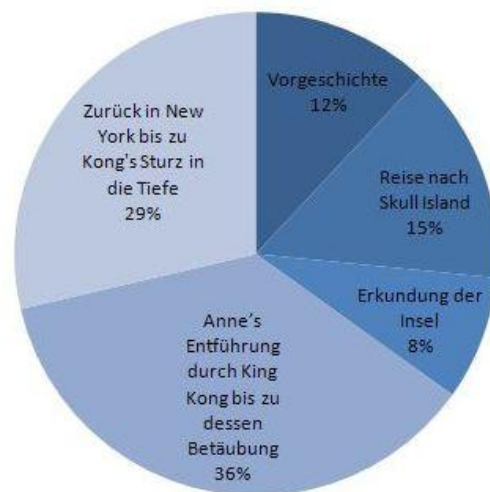


Tabelle 6: Tortendiagramm der Abschnittdauer

Obgleich Peter Jackson jeden Abschnitt des Films im Schnitt doppelt so lange darstellt, als im Original, bleiben die Erzählstrukturen und Zeitsprünge fast gleich und das konventionelle Chronologiemuster unverändert. Eine auffallende Ausnahme stellt hier die Schiffsreise nach Skull Island dar, welche sich im Original binnen Wochen abspielt, während das Remake sich auf wenige Tage beschränkt. Die einzelnen Filmabschnitte sind im Verhältnis ähnlich geblieben, lediglich im Remake werden Kong's Ankunft in New York, dessen Ausbruch bis hin zu seinem Tod, äußerst viel Zeit gewidmet. Bei Cooper und Schoedsack benötigen jene Szenen knappe 20 Minuten, während bei Jackson fast eine ganze Stunde vergeht. Im Folgenden soll auf die wichtigsten Unterschiede, sowie Gleichheiten eingegangen werden, die unter anderem die verschiedenen Filmlängen erklären.

2005 wird gleich zu Beginn des Films darauf eingegangen, unter welchen Umständen Ann Darrow ihre Arbeit verliert. Nach der Schließung ihres Theaters, findet sich die talentierte Tänzerin arbeitslos wieder und ohne jegliche Möglichkeit für Essen zu bezahlen. Durch diese Darstellung ist der Diebstahl des Apfels eine verständliche Reaktion auf die gegebene Wirtschaftskrise in den USA der 30er Jahre. Jene Vorgeschichte wird im Original weggelassen. Die ZuschauerInnen müssen die Beweggründe von Ann's Diebstahl eigenständig deuten, wobei Schoedsack und Cooper mit gut platzierten Darstellungen von

leeren, dunklen Gassen und der existierenden ökonomischen Armut ihr Nötiges dazu beitragen. Generell nützt Jackson jegliche Möglichkeit, den Originalrahmen zu dehnen, indem er eine relativ komplexe und offensive Vorgeschichte konstruiert, bevor die Schiffcrew in See sticht. Das Original beginnt am Hafen von New York mit einem zur Abreise vorbereiteten Denham, der zwar unter Druck steht, jedoch darüber hinaus wenig Sorgen hat. 2005 muss Denham regelrecht fliehen, ohne jegliche Möglichkeit der Vorbereitung, nachdem er bereits polizeilich gesucht wird. Dementsprechend ahnungslos ist Denham auch im 21. Jahrhundert: die Informationen über die Insel belaufen sich lediglich auf deren Namen und ungefähre geografische Lage. Auch hier zeigt sich deutlich, dass Jackson den vorgegebenen Spannungsbogen erheblich dehnt und den Stoff mit Abenteuern und Action füllt.

Während 1933 die Venture an der Küste der Insel anlegt, zerschellt sie im Remake an den Felsklippen und läuft auf Grund. Auch das erste Zusammentreffen mit den Ureinwohnern ist primär von Gewalt geprägt, die Verletzte, wie auch Tote auf beiden Seiten zu verbuchen hat. Im Original treffen die Amerikaner hingegen nahezu friedlich während eines Opferrituals auf die Eingeborenen, die in einem Gespräch Ann gegen sechs Stammmitglieder tauschen wollen.

Im Gegensatz dazu zeigen Cooper und Schoedsack eine Insel mit ausschließlich böartigen Kreaturen – von fliegenden, kriechenden, allerdings allesamt fleischfressenden Dinosauriern bis hin zu menschenfressenden Spinnen. Auch der Affe Kong ist deutlich brutaler dargestellt. Jackson zeigt eindeutig pflanzenfressende Dinosaurier und einen sehr sensiblen Riesengorilla. In erster Linie wird dem Publikum eine weitaus größere Artenvielfalt geboten, eine Insel, die weitaus mehr Abenteuer und Gefahrensituationen für die Mannschaft bietet, als im Original. Die facettenreichere Version von 2005 baut die Verfolgungsjagd beispielsweise mit einer panischen Saurierherde, welche die Mannschaft tyrannisiert, sowie einer ausgedehnten brutalen Schlacht mit Insekten in einer Schlucht aus.

2005 wirkt alles viel bombatischer. Logisch, wenn man bedenkt, dass digital mittlerweile alles möglich ist. Der Dschungel wirkt mächtiger, der Affe gefährlicher, die Stunts atemberaubender und die Action spannender. Jackson konzentriert sich im Blockbuster in erster Linie auf Kong. Sieht man ihm in die digitalen Augen, erkennt man die Arbeit, die in ihn investiert wurde und die Liebe, die der Regisseur für die Figur entwickelt. Detailgenau und präzise ist jede Mimik auf die Gestik abgestimmt, aus der einstmaligen kleinen Stoffpuppe

ist ein riesiges digitales Monster geworden, das gleichermaßen fasziniert, wie auch schockiert. Obwohl er eine deutlichere Charakterzeichnung zu bieten hat, überwiegen in erster Linie die Macht der Spezialeffekte, was dem Film viel Charme entzieht.

Warum sich Jackson so wenig um seine menschlichen AkteurInnen kümmerte, ist klar: die Effekte benötigten mehr Zuwendung. Die hunderttausenden Rechnerstunden und Motion Capture/ Motion Control Systeme ließen in gerade einmal zwei Drehjahren wenig Spielraum für tiefgehende Schauspielaktionen. Alle mussten sich den Special Effects, den Greenscreens, den digitalen Tricks unterordnen. Durch die Vielzahl an Effekten ist es folglich wenig verwunderlich, dass der alte Film 96 Minuten und der neue 180 (im Director's Cut sogar 192 Minuten) verbucht.

1933 gingen die Menschen ins Kino, um einen Riesengorilla zu sehen, der ganz New York unter sich begrub. Die Geschichte war spannend und gut umgesetzt und begeisterte noch Jahre später ein Millionenpublikum. Nachdem der Überraschungseffekt ausblieb, konnte Jackson nur noch mit perfekter digitaler Animation auftrumpfen, was schlussendlich nicht so geglückt ist, wie man es sich vorgestellt hat. Von einem kommerziellen Misserfolg kann man zwar nicht sprechen, münzt man jedoch alles gleichbleibend auf den Film von 1933 um, steht der Sieger klar fest. Der alte Kong und seine weiße Frau konnten und werden sich immer in die Köpfe von Filmfans einprägen, während *King Kong* lediglich im Regal zwischen vielen Blockbustern stehenbleibt. Betrachtet man die beiden Filme folglich von einem rein inhaltlichen Aspekt, ohne genauer auf die Effekte einzugehen, erkennt man innerhalb der ersten fünf Minuten des Originals, wie abgestimmt alles wirkt. Alle Elemente wirken homogen aufeinander ein. Inhaltlich überzeugt die Version aus den 1930er Jahren.

Betrachtet man die beiden Filme im Hinblick auf ihre Effekte, erleben wir einen enormen Unterschied. Während Cooper einfach New York seiner Zeit filmte bzw. händisch nachbauen ließ, ließ Jackson die Vergangenheit digital wieder aufbauen, unterstützt durch diverse Miniaturmodelle. Bis ins letzte Detail wird das 30er Jahre New York dargestellt, was aus technischer Sicht unglaublich faszinierend ist, der Ästhetik des Films jedoch die Atmosphäre raubt. Die digitale Welt erscheint märchenhaft und surreal, man kann sich als ZuschauerIn nicht in diese Umgebung fallen lassen. Einer der Erfolgsgeheimnisse des alten Kongs war, dass die Zuschauer mitfieberten, sich von allem mitreißen ließen und sich auch teilweise in

der Abenteuergeschichte verloren. 2005 ist man erstaunt und verwundert, was mit Technik alles möglich ist, gleichzeitig aber fast aufgrund der Effekte und der digital erschaffenen Welt erdrückt. Durch die Länge des Films, wirkt jede Szene langatmig und ermüdend. Das Publikum hat wenig Zeit zum Auf- und Durchatmen, ist ein Gegner bezwungen, taucht hinter der nächsten Ecke schon ein neuer auf, ein Effekt jagt den anderen. Generell kann man Jackson nicht viel vorwerfen – genauso wie Cooper und Schoedsack bediente auch er sich lediglich der Mittel, die seiner Zeit zur Verfügung standen, allerdings mit einem Ergebnis, das sich nur schwer mit dem Original vergleichen lässt. Auch wer den größeren Aufwand auf sich nahm, kann nicht wirklich herauskristallisiert werden – jeder hatte alles gegeben und die bestmögliche Produktion abgeliefert, auch wenn bei Jackson eine gewisse Obsession was Spezialeffekte anbelangt, zu erkennen ist. Im Bereich der Effekte sind beide Filme punktgleich.

Der letzte Vergleich wird anhand des finanziellen Erfolgs gezogen und auch hier zeigt es sich, dass eine Gegenüberstellung aufgrund der unterschiedlichen Filmepochen nicht wirklich möglich ist. Vorab sei jedoch erwähnt, dass King Kong 1933 der teuerste Film für die RKO Studios war. Andere Studios produzierten jedoch im selben Jahr kostspieligere Filme. King Kong 2005 war hingegen nicht nur der teuerste des Jahres, sondern bis 2006 der teuerste Film aller Zeiten. Allerdings müssen die Einnahmen inflationsbedingt gewertet werden und es zeigt sich: während 1933, 600.000 Dollar ein unheimlich großes Budget war, kostet im 21. Jahrhundert eine Hollywoodproduktion durchschnittlich 10 Millionen Dollar. Dementsprechend schwer ist es somit, die Einspielergebnisse miteinander zu vergleichen; Obwohl RKO bis jetzt keinen erfolgreicheren Film abgedreht hat, letzten Endes gab es sowohl in den 1930ern, als auch 2005 finanziell erfolgreichere Filme

(vgl. <http://www.insidekino.de/TOPoderFLOP/TOPBudgetAllTime.htm>, Stand 29.08.2009). Was eine Verbindung der beiden Produktionen darüber hinaus erschwert, sind fehlende Zahlen aus den Merchandising- Bereichen. Allein die Spielzeugartikel, die sowohl 1933 als auch 2005 basierend auf dem Film entstanden, brachten den Studios sicherlich weitere Millionen ein. Der einzige Beweis, der den finanziellen Sieger eindeutig identifiziert, ist in der Zeit nachdem die Filme in den Kinos liefen, zu finden. Jackson schaffte es mit seiner Version weder zu einer Wiederaufnahme, auch die Quoten der Fernsehzuschauer kommen nicht an jene des Originals heran. Dass ein Werk noch fast 20 Jahre

nach seiner Premiere zum erfolgreichsten Film gekürt wird, genügt, um *King Kong und die weiße Frau* (1933) als die Produktion auszuzeichnen, die einen größeren finanziellen Erfolg hatte. Dies ist selbstverständlich nicht zuletzt dem Kultfaktor des Films zu verdanken, den Jackson nicht mitbringen konnte.

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass sich bei den beiden Filmbeispielen Inhaltlich gesehen eine unterschiedliche Reihung innerhalb der Figurenränge ergibt. Dank noch nie dagewesener Geschichte und unbekanntem Ende, überzeugen Schoedsack und Cooper, nicht zuletzt, weil Affe und Mensch balanciert aufeinander abgestimmt sind. Was die Effekte anbelangt, zeigt sich ein Punktegleichstand. Sowohl Schoedsack und Cooper, als auch Peter Jackson präsentieren jeden möglichen Effekt, der zu ihrer Zeit auf die Leinwand gebannt werden konnte. Obwohl 1933 überzeugt und fasziniert und 2005 übertreibt und überfordert, muss man sich eingestehen, dass beide Produktionen das Beste aus sich herausholten und Filme mit den stärksten, ihrer Zeit entsprechenden Mittel zeigten. Finanziell gesehen überzeugt ein weiteres Mal das Original, nachdem es nach mehrmaligen Wiederaufführungen, sogar im Fernsehen noch große Gewinne erzielen konnte.

	<b>King Kong und die weiße Frau</b>	<b>King Kong</b>
<b>Drehzeit</b>	1931 – 1933	2004 - 2005
<b>Filmlänge</b>	96 Minuten	180 Minuten
<b>Produktionsbudget</b>	672.254 US Dollar	207 Millionen US Dollar
<b>Kinokasseneinnahmen</b>	Amerika Startwochenende: 90.000 US Dollar = 5,2 % der Einspielergebnisse von Amerika	Amerika Startwochenende: 50 Millionen US Dollar = 23% der Einspielergebnisse Amerika von Amerika
<b>Gesamteinspielergebnis (Merchandising und Wiederaufnahmen ausgeschlossen)</b>	5 Millionen US Dollar	550, 5 Millionen US Dollar

<b>Nettogewinn (Merchandising und Wiederaufnahmen ausgeschlossen)</b>	4, 3 Millionen US Dollar	343, 5 Millionen US Dollar
<b>Effekte</b>	Glass- Paintings Travelling/ Stationary Mattes in Kombination mit optischen Printern Doppelbelichtung Rückprojektion/ Miniatur- Rückprojektion in Kombination mit optischen Printern Miniaturmodelle Groß- Modelle Stoptricks	Greenscreen Motion Capture Digitalisierung Miniaturen
<b>Wissenswertes</b>	Teuerster Film des Studios Erfolgreichster Film des Studios	Teuerster Film im Jahr 2005 5. bester Film im Jahr 2005 (Einnahmen)

Tabelle 7: Gegenüberstellung King Kong und die weiße Frau (1933) und King Kong (2005)

#### 6.4.2. Gegenüberstellung der Figuren

In beiden Versionen ist **Carl Denham** ein überaus ehrgeiziger Regisseur aus New York, der sich auf die *Venture* begibt, um seinen neuesten Film abzdrehen. Primär strebt er nach Ruhm und Profit und nützt demnach jegliche Möglichkeit, um seine Ziele zu erreichen. Für seinen Film fehlt ihm eine weibliche Hauptrolle, welche er in der jungen Ann Darrow findet, der er zufällig auf der Straße begegnet. Sein Ehrgeiz und Profitgier lassen es nicht zu, die Aktionen des Riesenaffen eher als Zuneigung anstatt reiner Brutalität zu interpretieren, darüber hinaus ist er bereit für dessen Ausstellung jegliches Risiko einzugehen.

1933 ist der Regisseur erfolgreich, berühmt und wohlhabend skizziert, abgesehen davon äußerst organisiert und strebsam. Seine Reise zur unbekanntes Insel Skull Island hat er detailliert durchgeplant, wohlwissend über etwaige und sehr wahrscheinliche Gefahren. So nimmt er beispielsweise Unmengen an Sprengstoff auf die Reise mit, was ihm von einigen Schiffsleuten den Ruf eines Verrückten einbringt, jedoch keinerlei Respekt bei ihnen einbüßt. Seine Profitgier drückt sich besonders dadurch aus, dass er wissentlich Informationen über die Insel seinen

Crewmitgliedern verschweigt, um mit keinen Aussteigern rechnen zu müssen. Obwohl er gerade erst mit dem Drehbuch begonnen hat, ist er davon überzeugt mit einem Kassenschlager heimzukehren.

2005 ist Carl Denham ist um einiges erfolgloser, als er es seiner Meinung nach verdient hat. Die Verfilmung seines neuesten Filmes finanziert zu bekommen, stellt sich als nahezu unmöglich heraus, obwohl er sich als Künstler definiert, der ein Gespür für gute Stoffe hat. Er ist bereit jegliches Risiko und Kosten einzugehen und scheut auch nicht davor zurück, das Leben anderer in Gefahr zu bringen. Seine Reise mit dem Schiff Richtung Skull Island entsteht spontan und ungeplant, nachdem er bereits polizeilich wegen dubioser Finanzierungen gesucht wird. Die Figur ist stärker an den jungen Orson Welles angelegt, als im Original. Trotz fehlender Informationen über die unentdeckte Insel, ist er fest entschlossen dort seinen neuesten Film zu drehen, was ihm bei der Mannschaft Unverständnis und den Ruf eines Verrückten einbringt, was ihm auch offensichtlich gezeigt wird. Im Gegensatz zum Original nimmt. Er wirkt besessener und weitaus skrupelloser.

1933, wie auch 2005 stellt **Jack Driscoll** den mutigen Retter der schönen Ann dar, der sich im Laufe der Schiffsreise in die blonde Darstellerin verliebt. Nichts desto trotz bekleidet er in beiden Versionen nicht die typische Figur des Helden, da er deutliche Züge von Ängstlichkeit und vor allem Zweifel anstatt Abenteuerlust und Desperado zeigt, die erst durch die Liebe zu Ann geweckt werden.

1933 ist Jack Driscoll ist Steuermann auf der *Venture* und seiner Zeit angemessen altmodisch. Sein Schiff ist Zeit seines Lebens seine Heimat und die Tatsache eine Frau an Bord zu haben, weckt anfangs Unbehagen in ihm, was sich im Laufe der Handlung in Liebe transformiert. Im Gegensatz zum Remake ist er deutlich heroischer und sich bewusster, welchen Gefahren er sich während dieser Reise aussetzt. Die Figur durchlebt darüber hinaus eine starke Metamorphose vom einzelgängerischen, mürrischen Patriarch zum heiratswilligen Verliebten.

2005 ist Driscoll ein Drehbuchautor, den Denham den Stoff für seinen neuesten Film liefert. Er wird deutlich von ihm unter Druck gesetzt, da er bislang lediglich 15 Seiten liefern konnte und findet sich unfreiwillig auf der *Venture* wieder, nachdem diese ohne sein Wissen einfach ablegte. Aus dem originalen mürrischen Steuermann, ist ein moralischer, selbstbewusster Schreiber geworden, der mehrmals mit Denham in Konflikt gerät, da er dessen Handhabung und Risikobereitschaft nicht nachvollziehen kann. Obwohl auch er eindeutige Gefühle für Ann hat, verliert sich



der Kontakt zu ihr, nachdem er nichts mit der Vermarktung des Riesengorillas zu tun haben will.

In beiden Versionen begegnet **Ann** Carl Denham, als sie verzweifelt einen Apfel stiehlt. Momentan arbeitslos und hungrig, sieht sie sich gezwungen zu illegalen Mitteln zu greifen, wobei sie der Regisseur vor den Folgen bewahrt. Der ehrgeizige Filmemacher überredet die überaus attraktive Darstellerin in seinem neuesten Projekt die Hauptrolle zu spielen, nichtsahnend, dass ihr sowohl eine Entführung von Eingeborenen, als auch von einem Riesengorilla bevorstehen.

Im Original verhält sich der Charakter äußerst geradlinig. Ann wächst über ihre von Beginn an naive und schutzbedürftige Opferrolle nicht hinaus, die mehr Angst als Zuneigung für Kong empfindet. Aufgrund ihrer Einfalt erkennt sie erst zu spät die emotionale Intention des Riesenaffen.

2005 wird aus der arbeitslosen Schauspielerin eine erwerbslose Tänzerin, die aus Bewunderung zu den Arbeiten des ambitionierten Schriftstellers Jack Driscoll schlussendlich doch zusagt, die Hauptrolle in Denhams neuester Produktion zu übernehmen. Im Gegensatz zum Original wandelt sich die erst äußerst hysterische und ängstliche Blonde zur liebevollen Figur, die eine emotionale Bindung zu dem Riesengorilla eingeht und sich bewusst und vor allem freiwillig in dessen Obhut begibt, da er ihr Sicherheit und Vertrauen bietet. Jackson konstruiert hier einen Charakter, der über seine Opferrolle hinauswächst und die Aktionen gegen Kong moralisch bewertet und missachtet. Die Darstellung des weiblichen Hauptcharakters ist sicherlich der markanteste Unterschied zum Original, was dem Remake auch positiv anzurechnen ist.

1933 wie auch 2005 lebt der Riesengorilla **Kong** auf der bislang unentdeckten Insel Skull Island, deren Einwohner ihn als Gottheit verehren. Regelmäßig wird ihm eine Jungfrau als Opfer gebracht. Erstmals verliebt er sich und verschleppt seinen Obolus Ann in seine Höhle. Von der Schiffsmannschaft wird er betäubt und nach Amerika verschleppt, wo er am Broadway als achtetes Weltwunder einer sensationsgierigen Menschenmasse dargeboten werden soll. Seine Flucht endet mit einem Kampf am Empire State Building gegen mehrere Flugzeuge der Army, den er schlussendlich mit seinem Leben bezahlen muss.

1933 ist Kong ein primitiver, instinktgetriebener Primat, der brutal alles zerstört, was sich ihm in den Weg stellt. Das Wenige, was er an Gefühlen empfindet manifestiert sich in der Liebe zur schönen Ann, die er jedoch schlicht besitzen

will. Nachdem die Effektmöglichkeiten in den 1930er Jahren äußerst begrenzt waren, sind seine Taten ebenso schwer zu deuten, als auch seine Gesichtszüge. Dass er sich hoffnungslos in die blonde Darstellerin verliebt, ist nur selten klar ersichtlich, dadurch wirkt er allerdings furchteinflößender und mächtiger.

2005 sind dank digitaler Computeranimation Kong's Mimik, wie auch Gestik äußerst facettenreich. Das primitive Ungeheuer ist vielmehr tragischer Antiheld, der neben Liebe und Zuneigung auch eindeutig Sorge und Feinfühligkeit empfindet. Statt intuitiver Banalität wird eher ein fühlendes und denkendes Wesen dargestellt, dessen Gefühle mit Ann's korrespondieren, wie auch korrelieren, was dessen Tod um einiges tragischer wirken lässt. Im Gegensatz zum Original wirkt die Figur um einiges weicher und mitfühlender.

### **6.4.3. Gegenüberstellung von vier Szenen**

Im Folgenden werden vier Szenen, welche in beiden Versionen Schlüsselmomente darstellen, miteinander verglichen und auf die verschiedene Machart der Effekte eingegangen. Die Auswahl der Szenen erfolgte nicht willkürlich, sondern stellt jene Abschnitte des Films dar, die sowohl innerhalb der Handlung, als auch der Effektproduktion Kernpunkte darstellen. Sekundär sollen die Charaktere und deren Aktionen analysiert bzw. interpretiert werden.

#### **Die Reise auf der Venture 1933** (Dauer: 13 Minuten)

Wenn die *Venture* den Hafen von New York verlässt, erfahren die ZuschauerInnen nichts über die Herkunft oder die ursprüngliche Verwendung des Schiffs. Es ist somit unklar, welche Fracht vor dieser Reise damit transportiert wurde. Die Tatsache, dass Denham die Tour genau geplant hat und auch schon den Großteil der Mannschaft kennt, lässt darauf schließen, dass er bewusst dieses Schiff ausgewählt hat. Der Fokus der Erzählung wird in erster Linie auf die Besatzung, speziell Driscoll, Denham und Darrow gelegt und bietet dem Publikum eine Einführung in die verschiedenen Charaktereigenschaften der HauptdarstellerInnen. Relativ schnell wird klar, dass sich Driscoll zu Ann immer mehr hingezogen fühlt, selbst wenn er speziell am Anfang den raubeinigen Patriarch mimt. Denham wird sehr ehrgeizig, jedoch besonders wohlüberlegt und perfekt durchorganisiert dargestellt, insofern machen ihm die Unwetter und der starke Nebel vor der Insel kaum Sorgen. Obwohl die Schiffscrew seinem Vorhaben relativ skeptisch gegenübersteht, zeigen sie deutlichen Respekt vor dem Regisseur. Cooper und

Schoedsack zeigen hier, dass der Beruf des Regisseurs von den „durchschnittlichen“ Arbeitern (Schiffsleute) nicht ohne negative Vorurteile angesehen wird. Es beschreibt die damalige Situation in Hollywood außerordentlich gut, nachdem der Berufsstand in der Filmwirtschaft, speziell als RegisseurIn immer bis zu einem gewissen Grad belächelt wurde.

Um die Szene abfilmen zu können, in welcher die *Venture* vor Skull Island den Anker legt, wurde ein vier Meter langes, nicht schwimmfähiges Modell mit einer hölzernen Schiffsmannschaft gebaut und in einem Studio mit viel Kunstnebel gefilmt wurde (vgl. Morton 2005: 63). Um die Insel darzustellen, wurde der Strand von San Pedro mit Glasgemälden kombiniert, auf welchen sowohl das Ureinwohnerdorf, das riesige Tor, sowie der riesige Fels Skull Mountain zu sehen waren. Möwen wurden mit dem Williams System in die Komposition beigefügt.

Die verschiedenen Glasbilder konnten in anderen Szenen wiederverwendet werden, so beispielsweise wenn die Schiffscrew mit Beibooten auf die Insel zurudert (vgl. ebd.).

In den 1930er Jahren wurde in erster Linie mit dem Schuss- Gegenschuss Verfahren in Dialogszenen gearbeitet. Demnach werden Gespräche auf der *Venture* abwechselnd aus den verschiedenen Perspektiven der HauptdarstellerInnen gezeigt. Die Schnitte sind sehr weich und wirken harmonisch zu den Dialogen. Ann verfällt von der ersten Sekunde an dem anfangs sehr kargen Charme von Steuermann Driscoll und wird äußerst devot und naiv dargestellt. Sie wirkt unschuldig und hilflos, sich nach einem starken Partner sehnd. Während Denham überaus gelassen wirkt, stellt die panische Ann das absolute Gegenteil dar und scheint sich darüber hinaus in ihrer Opferrolle sehr wohl zu fühlen.

### **Die Reise auf der *Venture* 2005** (Dauer: 28 Minuten)

Im Gegensatz zum Original legt die *Venture* nicht ab, bevor die ZuschauerInnen erfahren, was es mit dem Schiff auf sich hat. Der Kapitän transportiert mit dem riesigen Dampfer regelmäßig diverse wilde, exotische Tiere, unter anderem für den New Yorker Zoo. Dementsprechend sieht auch der Laderaum aus: Käfige, Überreste von Tierexkrementen, Stroh und Kisten voller Chloroform sind überall verstreut. Jackson wählt dieses Szenario bewusst aus, um darzustellen, wie unvorbereitet Denham die Reise startet. Das alte Schiff mit den unhygienischen Kajüten ist mehr Notlösung, als organisierte Planung. Insofern reagiert die Mannschaft auch völlig anders auf den eigenartigen Regisseur, den sie jedoch im Gegensatz zum Original nie wirklich respektieren. Hier wird noch stärker das

Gefälle ArbeiterInnen – KünstlerInnen dargestellt, bei der letztere sich dem Vorwurf stellen müssen, verrückt und hochnäsiger zu sein. Denham wird charismatischer als im Original dargestellt, allerdings auch äußerst durchtrieben und berechnend und so lockt er auch Driscoll in eine Falle. Wenn die *Venture* den Hafen von New York verlässt, erkennt der erfolgreiche Drehbuchautor, dass er festsetzt und Denham auf seiner gefährlichen Reise begleiten muss. Hier wird explizit klar, dass Driscoll nichts von den Plänen des ehrgeizigen Regisseurs hält und von Anfang an dem Unternehmen skeptisch gegenübersteht. Jackson ändert innerhalb der Figurenkonstellation sehr viel: Ann lernt im Original Driscoll zum ersten Mal an Bord als Steuermann kennen, während sie im Remake schon lange Fan seiner Arbeiten als Autor ist. Er ist überlegt und introvertiert, anstatt raubeinig und draufgängerisch. Auf der Reise, die sich über mehrere Wochen zieht, kommen sich die beiden näher.

Die Schifffahrt gestaltet sich nicht nur lange, sondern ist geprägt von gefährlichen Stürmen auf dem Meer und akuter Sinkgefahr. Kurz bevor sie die versteckte Insel erreichen, geraten sie in einen fürchterlichen und unheimlichen Nebel. Nachdem die Reisesequenz mehr als doppelt so lang, als jene im Original dargestellt wird, geht Jackson sehr genau auf die Naturgewalten auf dem Meer ein. Man kann folglich davon ausgehen, dass die Reise selbst nicht mehrere Tage, sondern sogar mehrere Wochen in Anspruch nimmt.

Peter Jackson arbeitete mit insgesamt fünf *Ventures*. Für die Szenen auf dem Meer wurde ein altes, schrottreifes Schiff gekauft und originalgetreu umgebaut. Hier musste man nicht nur die Außenseite vollkommen neu gestalten, auch der Maschinenraum wurde dem Stil der 1930er Jahre angepasst. Nachdem der Regisseur leicht seekrank wird, mussten die Szenen auf dem Meer von seinem Coregisseur übernommen werden. Um so wenige Szenen wie möglich auf diese Weise abdrehen zu müssen, wurde das Schiff ein weiteres Mal nachgebaut und im Studio vor einem Bluescreen aufgestellt. Um den Seegang simulieren zu können, wurde der riesige Bau in Schräglage angebracht, während ein Kran die Position beliebig verändern konnte. Auf die SchauspielerInnen kamen somit völlig neue Anforderungen zu, nachdem sie so agieren mussten, als wären sie auf dem Schiff während heftigem Seegang. Für die Sturmszenen wurden spezielle Wassertanks gebaut, die mehrere hundert Liter gleichzeitig auf die DarstellerInnen entleerten.

Für die turbulenten Szenen auf dem Meer, musste ein Miniaturmodell gebaut werden, nachdem ein echtes Schiff derartige Strapazen nie überstehen hätte

können. Der Miniaturbau wurde auf einer beweglichen Hydraulik montiert und konnte so in jeder Position abgefilmt und digital in die Szenerie eingefügt werden. An dieser Stelle sollte erwähnt werden, dass für das Originalschiff keinerlei Baupläne existierten. Somit mussten die ModellerInnen anhand hunderter Fotos die Mini- *Venture* nachbauen, was natürlich mehrere Arbeitswochen in Anspruch nahm.

Um die Modelle in bestimmten Szenen zu unterstützen, wurden ebenso mehrere digitale *Ventures* erstellt, die speziell in Aufnahmen am Wasser zusätzlich zum Miniaturnachbau eingesetzt wurden. Bis auf wenige Ausnahmen, ist das gesamte Meer computeranimiert. Flüssigkeiten digital darzustellen ist einer der schwierigsten und langwierigsten Arbeitsschritte innerhalb einer Animation. Das digitale Wasser muss nicht nur real wirken, es muss sich auch den Bewegungen des Schiffs oder der Ruder anpassen. Um nicht zu viel Zeit zu verlieren, wurde parallel zu den Dreharbeiten mit den menschlichen DarstellerInnen bereits mit der Animation des Meeres begonnen (vgl. King Kong 2005 DVD).

Wenn die *Venture* kurz vor Skull Island den Anker setzt und die Beiboote zum Einsatz kommen, wird nach demselben Schema gearbeitet: nachgebaute Modelle in Originalgröße werden an einer Hydraulik angebracht. Der Greenscreen ermöglicht das Einsetzen eines beliebigen Hintergrundes postproduktiv. Die SchauspielerInnen müssen mithilfe von gezielt eingesetzten Wasserfontänen und der starken Hydraulik das Rudern unter schwerem Seegang spielen, obwohl sie in Wirklichkeit im trockenen Studio sitzen.

Während Jackson in den ersten 15 Minuten bemüht auf die Figurenkonstellation und deren Gefühle zueinander eingeht, besteht die übrige Sequenz in erster Linie aus Actionszenen, die dank digitaler Animation perfekt inszeniert wurden. Nichts desto trotz wirkt die Reise im Gegensatz zum originalen Vorbild künstlich lang und durch harte Schnitte abschnittsweise äußerst hektisch, allerdings ist der unglaubliche Arbeitsaufwand innerhalb der ganzen Sequenz deutlich zu erkennen und bedarf großer Bewunderung.

### **Ann's erste Begegnung mit Kong 1933**

Die Inselbewohner fesseln Ann auf dem riesigen Opferaltar. Die übergroße Mauer, welche das Gebiet der Menschen von Kong's abteilt, ist ein nachgebautes Miniaturmodell aus Holz, sowie Papiermache (vgl. Morton 2005: 62f). Die Ureinwohner wurden in einem Studio abfotografiert und per Dunning Prozess eingefügt, alle haben innerhalb des Drehs nie eine Insel betreten. Mithilfe des

Williams System wurde Fay Wray, die ursprünglich mit dem Altar vor einem Bluescreen abgefilmt wurde, in die richtige Umgebung geschnitten. Ähnlich verlief der Prozess, um Kong erscheinen zu lassen. Fay Wray wurde zuerst am Altar gefesselt vor einem Bluescreen abgefilmt und daraufhin in die Hintergrundplatte, auf welcher Kong zu sehen ist, hineingeschnitten. Für die Stop Motion wurde eine der 30 Zentimeter großen Miniaturmodelle des Gorillas angewendet, während in der Großaufnahme der riesige Torso gezeigt wird. Somit wurde in weniger als sechzig Sekunden der Einsatz mehrerer Kong Modelle notwendig. Die Bäume, welche der riesige Primat mit Leichtigkeit umreißt, sind Miniaturmodelle aus Holz und Papiermaché, während Ann, als er sie vom Opferaltar mit sich reißt, eine hölzerne Miniaturpuppe ist (vgl. ebd.).

Nachdem die Sequenz relativ kurz gehalten ist, ist keinerlei Emotion bei Kong zu erkennen. Während sich Wray die Seele aus dem Leib schreit und hysterisch um sich schlägt, vollkommen schockiert und verängstigt versucht vor dem riesigen Primaten zu fliehen, erscheint Kong statisch und emotionslos. Neben den vielen Travelling- Matte Szenen, kommen einige Schuss- Gegenschuss Momente hinzu, die die Spannung heben sollen. Die blonde Aktrice erscheint ein weiteres Mal äußerst naiv und ängstlich. Durch ihre wilden Versuche, sich von ihrer Fesselung zu entreißen, erkennt sie nicht, dass der Gorilla ihr gegenüber freundlich agieren will. In dieser Sequenz wird nur undeutlich auf Kong's Gefühle eingegangen, dementsprechend schwer sind auch seine Bewegungen zu interpretieren. Erst im Laufe des Films wird dessen Mimik und Gestik eindeutiger, während Ann stets hysterisch erscheint. Cooper und Schoedsack lassen keine Emanzipation der schönen Schauspielerin zu, sondern zeichnen bewusst einen ängstlichen Stereotyp. Dies war speziell in den 1930er Jahren nicht unüblich, trotzdem wirken ihre Reaktionen gerade dadurch teilweise überzogen.

### **Ann's erste Begegnung mit Kong 2005**

Ann steht an einem eigens für das Opferritual konstruierten Altar, als sie den Riesenaffen durch den Dschungel auf sie zukommen sieht. Mit Leichtigkeit reißt er einige meterhohe Bäume um und stapft schnaubend auf die blonde Schönheit zu. Im Gegensatz zum Original, bewegt er sich nicht ausschließlich auf seinen Hinterbeinen auf, sondern schwingt sich auch von Klippe zu Klippe. Seine Ankunft wird durch einem Schnitt zur Schiffscrew, die sich gerade auf den Weg macht, Ann zu retten, kurz unterbrochen, im Original ist die gesamte Mannschaft zu diesem Zeitpunkt bereits auf der Insel. Als die schöne Blonde den riesigen Affen in voller

Größe vor sich stehen sieht, beginnt sie zu schreien, verhält sich doch deutlich weniger ängstlich als ihre Vorgängerin aus dem Original. Sie scheint mehr von Kong's Größe und Mächtigkeit überwältigt, denn verängstigt zu sein. Die Gefühle, die er ab dem ersten Blickkontakt für sie empfindet, sind unmissverständlich zu deuten. Dank digitaler Animation, erkennt man sofort, dass sich der riesige Primat in sein letztes Opfer auf den ersten Blick verliebt hat. Insofern wirken Ann's Reaktionen deutlich nachvollziehbarer, als jene aus dem Original.

In einem Studio wurde die Opferaltarkonstruktion vor einem Greenscreen aufgebaut, während die riesige Schlucht, sowie die gigantische Mauer per Computer nach dem Dreh hinzugefügt wurden. Anstatt Kong, lief Andy Serkis mit seinem Motion Capture Anzug auf Naomi Watts zu, der ebenfalls in der Nachbearbeitung digital durch den Riesenaffen ersetzt wurde.

Jackson geht bei der ersten Begegnung nicht übertrieben, jedoch ausreichend deutlich auf die Gefühle des Gorillas ein, stellt aber trotzdem eine riesige Bestie von übermächtiger Größe und Stärke dar. Durch die verschiedenen Zwischenschnitte zur Schiffscrew oder auch den Einwohnern der Insel, wirkt die Sequenz äußerst dynamisch und spannender als im Original.

King Kong wird sensibler und freundlicher dargestellt, obwohl er wenig an Kraft und Macht verliert. Im Gegensatz zum Original bietet Jackson bereits hier den ZuschauerInnen die Möglichkeit, die liebevolle Seite des Primaten zu erkennen, ohne ihn weniger furchteinflößend wirken zu lassen. Speziell das ist in erster Linie digitaler Animation zu verdanken, die exakte Gesichtsausdrücke ermöglicht.

### **Der Kampf mit dem Tyrannosaurus Rex 1933** (Dauer: 2 Minuten)

Während des Films gibt es zahlreiche Kampfszenen mit diversen Tieren aus der Urzeit. Jene mit dem Tyrannosaurus Rex ist jedoch die bedeutendste, nachdem er das einzige Tier auf der Insel zu sein scheint, der Kong in Größe und Stärke ebenbürtig ist.

Der riesige Dinosaurier gehört zu den größten, räuberischen Tieren, die jemals auf der Erde gelebt haben. Er bevölkerte vor rund 70 Millionen Jahren weite Teile Nordamerikas und Fossilien wurden bereits im Jahr 1900 von Barnum Brown entdeckt (vgl. Weishampel 2004: 15f). Er konnte eine Länge von bis zu 13 Metern und ein Gewicht von bis zu 7000 Kilo erreichen. Während seine Hinterbeine groß und kräftig gebaut waren, blieben die Arme zurückgebildet und äußerst kurz. Somit hielten sich seine Bewegungsmöglichkeiten in Grenzen, seine einzigen Waffen waren die Zähne, welche eine Länge von bis zu 20 Zentimetern erreichen konnten,

die Laufbeine, sowie der lange Schwanz. Sein Riechorgan ist dominant ausgebildet, weswegen man annimmt, dass er eher mithilfe seiner Nase die Beute aufspüren konnte, als mit seinen Augen (vgl. Weishampel 2004: 15f).

Schoedsack und Cooper erschufen einen T- Rex, dessen Aussehen nur wenig den bisherigen Funden, sowie Forschungsberichten entsprach. So hatte das Dinosauriermodell eine Haut mit Schuppen, ähnlich der eines Krokodils. Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass noch relativ wenig über das Aussehen des riesigen Urzeitmonsters bekannt war, und die beiden Regisseure auch wenig Zeit in die dahingehende Recherche investierten.

Ursprünglich sollte die Szene mit einer Riesenschlange beginnen, welche Ann bedroht, diese daraufhin laut um Hilfe schreit und Kong ihr zur Hilfe eilt (vgl. Morton 2005: 54). Nach der Zensur gab es keine Riesenschlange mehr. Ann entkommt Kong kurzfristig und flüchtet sich auf einen Baumstumpf. Plötzlich taucht ein Tyrannosaurus Rex auf, der die schöne Aktrice verspeisen will. Während dem Kampf der beiden Giganten, beobachtet Ann alles von ihrem Fluchtpunkt aus. Jene Szenen, in welcher Wray in einer Halbtotalen links im Bild erscheint, wurden vor einem Bluescreen abgedreht und nachträglich in die animierten Hintergrundplatten mit dem Dunning Prozess eingefügt (vgl. ebd.). In einigen Szenen wird eine Totale gefilmt, in welcher Wray in ihrem Baumstumpf sehr klein dargestellt ist. Der Fokus liegt hier auf den beiden Puppen, die via Stopmotionverfahren miteinander kämpfen. Die ganze Szene besteht zur Gänze aus Miniaturmodellen – der Dschungel, die beiden Urtiere, der Baumstumpf und auch Ann werden per Hand bewegt und in stetig veränderten Positionen abgefilmt. Für jene Abschnitte, in welcher der Dinosaurier von Kong durch die Luft geschleudert wird, halten posproduktiv wegretouschierte Stützpfeiler die Puppe. Während des heftigen Kampfes fällt Kong rücklings auf den Baumstumpf und reißt diesen mit der schreienden Ann darauf um. Hier ließ sich Effektmeister O' Brien etwas äußerst Raffiniertes einfallen: In Wahrheit bewegte sich der Baumstamm in keinsten Weise, die Kong- Puppe wurde lediglich so vor der Kamera platziert und mit dem Dunning Prozess in die Szene geschnitten, dass es den Anschein hatte, er würde mit dem Baum kollidieren. Nach einem Schnitt erkennt man in einer Totalen, wie der Stamm mit Wray umfällt, die durch eine Stuntfrau ersetzt wurde. (vgl. ebd: 65)

Wenn Kong den T- Rex schlussendlich besiegt, indem er ihm das Kiefer ausrenkt und dabei sein Genick bricht, wird für die Aufnahmen in der Totalen ein weiteres Mal die Holzpuppe statt der realen Fay Wray positioniert.



Die gesamte Sequenz wird in Totalen und Halbtotalen dargestellt; es sind immer alle drei AkteurInnen (Kong, Ann, T- Rex) zu sehen, die Perspektive wird nie gewechselt. Schoedsack und Cooper inszenieren die Szenen so, dass klar zu erkennen ist, wie mächtig Kong's Gegner ist und wie erbittert er kämpfen muss, um sich und seine große Liebe zu retten. Ann wird in erster Linie ängstlich und panisch dargestellt und scheint keine Erleichterung zu empfinden, wenn ihr Kong zu Hilfe eilt. Die Figur behält ihren hysterischen Charakter bei, während Kong durch seinen todesmutigen Kampf eindeutig Stellung zu seinen Gefühlen nimmt.

### **Der Kampf mit dem Tyrannosaurus Rex 2005** (Dauer: 8 Minuten)

Ann begegnet dem Urzeitriesen, als sie vor Kong während dieser schläft flüchtet. Es beginnt eine Verfolgungsjagd, Ann läuft durch den Dschungel. Der Dinosaurier wurde zuerst als Miniaturmodell gebaut. Jackson war es hierbei wichtig, sich an das Original zu halten, somit sieht das Tier eher weniger so aus, wie es Forscher beschreiben. In einem Interview erklärt Jackson, dass es ihm wichtig war, den Dinosaurier so darzustellen, dass er auch im Film überzeugt, weniger als ihn wissenschaftsgetreu zu zeichnen. Als Ann ausrutscht und in einem umgerissenen Baumstamm vor einer Schlucht liegen bleibt, verliert das Tier ihre Spur und verschwindet. Nicht lange kann sie sich in Sicherheit wahren, sofort danach taucht ein weiterer, größerer Tyrannosaurus Rex auf. Hier eilt Kong zur Hilfe und stellt sich dem Kampf. Zu dem ersten, gesellen sich zwei weitere T- Rex dazu, die Kong alle mit der rechten Hand bekämpft, während er in den linken Ann festhält und beschützt. Jackson wollte eine Dinosaurier- Familie darstellen, die sich alle gegen den Riesenaffen auflehnen. Aufgrund des schnellen Schnitts während den Kampfszenen, sind die Unterschiede innerhalb der Körpergröße und dem Aussehen der drei Dinos allerdings kaum zu erkennen. Im finalen Kampf steht Kong dem einzigen Überlebenden der Familie gegenüber. Ann kann nun vom Boden aus beobachten, wie der Riesenaffe mit gezielten Griffen dem Urzeitwesen den Kiefer ausrenkt und ihm dabei das Genick bricht.

Aufgrund der heftigen Bewegungen sind diese acht Minuten extrem schnell und teilweise sehr unübersichtlich geschnitten. Dem Auge fällt es folglich schwer, allem zu folgen und die Szene wirkt unnötig lang. Die gesamte Sequenz entstand im Computer mit digitalen, tierischen Schauspielern, während Ann und der Dschungel im digitalen Postproduktionsverfahren hinzugefügt wurden. Einige wenige Requisiten, beispielsweise der umgerissene Baumstamm, sind in Originalgröße nachgebaut worden und unterstützten Naomi Watts.

Jackson erzählt in einem Interview, dass er von Anfang an einen Kampf mit drei verschiedenen T-Rex wollte und erst während den Modellierungsarbeiten die Idee einer Dinosaurierfamilie entstand. (vgl. King Kong 2005 DVD). Obwohl in einigen Momenten bewusst mit Kong's Mimik und Gestik darauf hingewiesen wird, was er Ann gegenüber empfindet, ist die gesamte Sequenz mit Effekten und Kampfszenen dermaßen überladen, dass die emotionale Beziehung der beiden vollkommen in den Hintergrund gerät. Anhand dieser Sequenz lässt sich unter anderem erkennen, dass ein Schwerpunkt mehr auf den Effekten, als auf der Handlung selbst lag, die aufgrund des hektischen Schnitts an Wirkung verliert.

### **Kong's letzter Kampf 1933** (Dauer: 3 Minuten)

Nachdem Kong fast ganz New York verwüstet, klettert er schlussendlich mit Ann in der Hand auf das Empire State Building. Lange wurde spekuliert, ob Cooper nicht einen Menschen in einem Affenkostüm auf das Gebäude klettern ließ, nachdem er diese Möglichkeit in Erwägung gezogen hatte. De facto klettert eine Kong Puppe via Stop Motionverfahren auf den hölzernen Nachbau des Wolkenkratzers, welcher vor einem Bluescreen aufgestellt wurde. Diese Aufnahmen wurden daraufhin mit dem Dunning Verfahren auf eine Aufnahme mit dem real abgefilmten Empire State Building gesetzt. Kurz bevor Kong auf die Spitze des Wolkenkratzers klettert, setzt er die schreiende Ann auf dem höchsten Plateau ab. Erst dort wird die reale Fay Wray gezeigt, die bislang von einer Holzpuppe ersetzt wurde. Jegliche Szenen an der Turmspitze wurden vor Bluescreen mit einem Miniaturnachbau der Wolkenkratzerspitze, sowie einer Kong Puppe gedreht. Die Szenen wurden postproduktiv vor Glasgemälden gesetzt, die realistische Abbildungen von New York zeigten. Diese Vorgangsweise musste erfolgen, nachdem die realen Filmaufnahmen, eingespielt als Hintergrund, Cooper's Vorstellungen nicht entsprachen. Insofern wirkt der Hintergrund speziell in den letzten Szenen äußerst statisch und steril.

Sofort nachdem Kong an der Spitze ankommt, erscheinen mehrere Flugzeuge der Army, um den Affen unter Beschuss zu nehmen. Die Aufnahmen der Maschinen sind eine Mischung aus echten Flugzeugen, welche Cooper gefilmt hatte, und Miniaturen, die in mehreren Größen gebaut wurden. Dies war notwendig, nachdem sie die Entfernung änderten und je nach Einstellung näher oder entfernter wirken sollten. Speziell die Szenen, wo Kong mit den Fliegern gleichzeitig im Bild zu sehen ist, waren äußerst kompliziert, nachdem alles gleichzeitig animiert werden musste. Hierbei wurden die fliegenden Maschinen an Drähten befestigt, welche

anschließend wegretouchiert wurden. In einer Szene sieht man den Kampf aus der Perspektive eines Piloten, der von seiner Maschine aus, auf den Riesengorilla schießt. Dies wurde abgedreht, indem die Kamera an einer langen Rampe positioniert wurde, die den Miniaturwolkenkratzer weit weg erscheinen ließ. Innerhalb dieser Sequenzen passiert Cooper und Schoedsack einer der größten Fehler: Kong greift in einer Szene nach einem Flugzeug, wirbelt es herum und bringt es so zum Absturz. Diese Maschine wurde vor einem Bluescreen gefilmt, und anschließend in den Hintergrund zu Kong gesetzt. Nachdem die Wolkenkratzer Miniatur jedoch proportional nicht an das Flugzeug angepasst wurde, erscheint die Maschine mehrere Stockwerke hoch und unrealistisch groß. Einer der Piloten wird von Schoedsack gespielt, während dahinter Cooper sitzt und auf Kong feuert. Diese Aufnahmen wurden mithilfe einer Rückprojektion gedreht, während im Hintergrund reale Szenen von Manhattan eingespielt wurden; die Rückprojektion wird in dieser Sequenz ebenfalls angewendet, wenn der sterbende Riesengorilla Ann ein letztes Mal in seine Hand nimmt (vgl. Morton 2005: 65).

Speziell in den letzten Minuten des Films ist klar ersichtlich, welcher schier unfassbar große Arbeitsaufwand nötig war, um einzelne Sekunden zu drehen. O'Brien's Künste sind hier besonders in jener Szene zu erkennen, in welcher sich Kong an die Brust greift, und erkennt, verwundbar zu sein. Obwohl er nur mit einer 60 Zentimeter großen Puppe arbeitete, ist der schockierte und von Schmerzen gezeichnete Gesichtsausdruck perfekt animiert.

Die Figur der Ann bleibt weiterhin hysterisch und scheint nur unterbewusst Mitleid zu empfinden, als der Gorilla schwer verwundet zusammenbricht und schlussendlich in die Tiefe fällt. Somit hat sich der Charakter nicht weiterentwickelt - von Beginn an, ist Ann schwer traumatisiert und schreit sich die Lunge aus dem Hals. Sie scheint nicht wirklich zu erkennen, dass Kong alles andere als ihren Tod will und tiefe Gefühle für sie empfindet. Sie erscheint alles andere als emanzipiert und wirkt eher erlöst, als schockiert über Kong's Todessturz.

Ursprünglich sollte nicht der vollständige Sturz gezeigt werden. Cooper filmte den Miniaturkong vor einem Bluescreen ab und man sah den Riesengorilla einfach aus dem Bild verschwinden, ohne den genauen Fall darzustellen. Während dem Dunning Prozess, löste sich jedoch das Bild auf und alle Aufnahmen gingen verloren. So kam die vierte Puppe zum Einsatz, deren gesamter Fall vom Empire State Building gezeigt wird. Nachdem die leichte Figur jedoch nicht das richtige Gewicht für einen realistischen Sturz verbuchen konnte, wurde die Szene mit einer erhöhten Geschwindigkeit gedreht. Filmt man eine Sequenz mit einer hohen Rate

an Bildern pro Sekunde, und spielt ihn anschließend in einer normalen Geschwindigkeit ab, ist die Szene deutlich verlängert.

### **Kong's letzter Kampf 2005** (Dauer: 24 Minuten)

2005 verbringt King Kong 24 Minuten auf dem Empire State Building. Nachdem die gesamte Exekutive von New York hinter ihm her ist, flüchtet er mit Ann in seiner rechten Hand auf das eindrucksvolle Gebäude, welches vollkommen digital im Computer entstanden ist. Um die Stadt und das Ambiente detailgenau im Computer entstehen lassen zu können, war ein Besuch der Stadt unumgänglich, bei dem diverse Fotos und Videoaufnahmen produziert wurden, die später als Vorlage dienten (vgl. King Kong 2005 DVD). Der Horizont mit Wolken und Umrissen anderer Wolkenkratzer wurde postproduktiv per Bluescreen in die Szene eingefügt. Naomi Watts musste somit fast eine halbe Stunde lang alleine spielen, lediglich Andy Serkis stand ihr als menschliche Darstellung von Kong zur Verfügung. Im Gegensatz zu ihrem originalen Vorbild, erscheint die blonde Darstellerin weniger beängstigt, als beeindruckt von ihrem tierischen Verehrer und durch gezielte Gesten versuchen die beiden sogar miteinander zu kommunizieren. Jackson präsentiert in den letzten spannenden Minuten eine Frau, die zu einem Riesenaffen eindeutig eine emotionale Beziehung aufgebaut hat, sich nicht nur sicher bei ihm fühlt, sondern vor allem selbst ein Bedürfnis für dessen Rettung entwickelt hat. Dank digitaler Animation sind nicht nur Kong's Gesichtszüge unmissverständlich zu interpretieren, deutlich sind auch diverse Narben zu erkennen, die er sich aufgrund der vielen Kämpfe zugezogen hat. Es ist nicht zu übersehen, dass hier die ZuschauerInnen die Geschichte durch denselben Winkel sehen sollen, wie die Hauptdarstellerin. Nicht nur sie emanzipiert sich und entwickelt sich zur mitfühlenden, starken Frau weiter, auch das Publikum soll in Kong mehr sehen, als nur einen Riesengorilla, der eine schöne Frau entführt hat. Zwei Minuten nach Kong's Ankunft am letzten Plateau vor der Spitze des Empire State Buildings, tauchen die Flugzeuge des Army Corps auf, welche Jackson detailgenau aus dem Original übernommen hat. Ursprünglich wollte er ein Exemplar aus dem Museum „ausleihen“ und exakt nachbauen, allerdings stellte er während seiner Recherchen fest, dass genau dieser Flugzeugtyp nicht mehr existiert. So musste er originale Baupläne aus dem Smithsonian Institute heranziehen, um die Maschine nachbauen zu können. Mithilfe von Kränen und einer speziellen Hydraulik wurden die Flugszenen in einem Studio vor einem Bluescreen innerhalb von vier Tagen abgedreht. (vgl. King Kong 2005 DVD)

8 Minuten lang schießen die Flugzeuge auf Kong, der sich auf die Spitze des Wolkenkratzers begeben hat, um Ann zu verteidigen. Diese versucht ihm zu helfen, und klettert ihm entgegen. Jackson lässt hier immer wieder bewusst Momente zu, in denen nicht auf den Gorilla geschossen wird, um wieder auf die emotionale Beziehung der beiden eingehen zu können und nicht zuletzt Ann Zeit gibt, sich von ihm zu verabschieden, als dieser schließlich in den Abgrund stürzt. Obwohl digital ausgezeichnet gearbeitet wurde, ist eine gewisse Sterilität zu vermerken, die die Umgebung und besonders New York kalt und statisch wirken lässt. Digitale Komposition und Postproduktion lassen nichts desto trotz das KinogeherInnenauge nur schwer erkennen, dass alles in einem Studio abgedreht wurde.

## **6.5. Weitere Verfilmungen mit/ über Kong**

Um die Faszination des King Kong Themas noch einmal zu betonen, soll hier auf weitere Verfilmungen eingegangen werden, und deren Inhalt der Vollständigkeit halber, kurz beschrieben werden. Um den Rahmen nicht zu sprengen, sind hier lediglich fiktionale Produktionen aufgelistet; Kurzfilme, Animations- und Zeichentrickfilme, wie auch Dokumentationen wurden nicht berücksichtigt. Anhand der Tabelle ist ein weiteres Mal die Macht und Präsenz amerikanischer Produktionen zu erkennen: Von insgesamt 16 Filmen, stammen sieben aus den USA, fünf aus Asien und lediglich zwei aus Europa. Ein Film stellt eine Koproduktion von USA und Japan dar.

Vorab ist es wichtig zu erwähnen, dass das RKO Studio alle Rechte an der Marke bzw. dem Namen Kong besaß. Ein Remake oder eine Fortsetzung zu drehen, war folglich gar nicht so einfach: sollte der Name „King Kong“, oder „Kong“ in irgendeiner Weise sowohl im Film, als auch auf Plakaten, im Titel oder in Werbungen vorkommen, muss RKO seine Zustimmung geben.

Als Beispiel sei hier der Gerichtsfall RKO gegen Universal aus den 1970er Jahren erwähnt. Rein zufällig interessierten sich zwei verschiedene Studios (Paramount und Universal) für ein Remake von King Kong. Während beide Gespräche mit RKO führten, bekam der italienische Regisseur und Produzent Dino De Laurentiis als Einziger einen schriftlichen Vertrag, musste jedoch 200.000 Dollar zahlen, sowie 10% seiner gesamten Einnahmen an das Studio abgeben (vgl. Morton 2005: 150). In den Verhandlungsgesprächen mit Universal gab es lediglich mündliche Zusagen. Als das Studio bemerkte, dass ein Regisseur bereits mit den

Vorbereitungen für das Remake startete, begann Universal gegen RKO und auch Dino De Laurentiis vor Gericht zu ziehen. Der Streit ging über mehrere Jahre, bis das Urteil endlich Paramount recht gab und die Dreharbeiten problemlos beginnen bzw. fortgesetzt werden konnten. Nicht selten wurden Filme nach Abschluss der Dreharbeiten umbenannt, weil RKO mit hohen Geldstrafen drohte, wenn ihr Copyright verletzt werden würde.

Nachfolgend werden die Spielfilme aufgelistet. Es zeichnet sich hierbei klar ab, dass aus dem überaus ernstgemeinten Thema rund um einen Riesenaffen viele, oftmals doch sehr haarsträubende Abwandlungen entstanden sind.

<b>Titel</b>	<b>Jahr</b>	<b>Regisseur</b>	<b>Land</b>	<b>Inhalt und Kommentar</b>
Son of Kong	1933	Ernest P. Schoedsack	USA	Die Geschichte knüpft direkt an <i>King Kong und die weiße Frau</i> (1933) an. Carl Denham erlebt einige Abenteuer, bis er schließlich auf der bekannten Insel Skull Island auf den Sohn von Kong trifft. Der weiße Albino Gorilla Kiko ist um einiges freundlicher und kleiner als sein Vater, allerdings immer noch ca. 4 Meter hoch. Der Film konnte nicht an den Erfolg seines Vorgängers anschließen und ist nur wenigen bekannt.
King Kong Appears in Edo	1938	Sôya Kumagai	Japan	Der Film selbst ist unauffindbar. Es ist einer der ersten japanischen Monsterfilme, in welchem King Kong Angriff auf Tokyo nimmt. Das Verschwinden der Filmrolle ist entweder auf nachlässige Archivierung oder das Chaos des zweiten Weltkriegs zurückzuführen.
Unknown Island	1948	Jack Bernhard	USA	Der Film bleibt vor allem durch die trashige Synopsis und Umsetzung im Gedächtnis. Verlobte und Verlobter fahren zusammen auf eine Insel, auf der die Zeit stehen geblieben scheint und Dinosaurier und anderes prähistorisches Getier die Umgebung terrorisieren. Der erste Monsterfilm, der sich zwar an der typischen Inselgeschichte von King Kong orientiert, jedoch völlig ohne Riesenaffen auskommt. Nichts desto trotz kann er wegen liebloser Animation alles andere als überzeugen.

Mighty Joe Young/ Mr. Joseph Young of Africa	1949	Ernest P. Schoedsack	USA	<p>Das King Kong Filmteam kommt noch einmal zusammen um für die RKO Studios einen Affenfilm zu produzieren. Der zahme, jedoch gigantische Gorilla Joe verlässt seine Heimat Afrika zusammen mit der Ziehmutter Jill, um in einem Hollywood Nachtclub als Attraktion aufzutreten. Nach 17 Wochen ist aus dem einst so agilen und freundlichen Tier, ein depressiver Gorilla geworden, der schlussendlich aus seinem Käfig ausbricht und in der ganzen Stadt einen erheblichen Schaden anrichtet.</p> <p>Kommerziell gesehen, konnte der Film nicht annähernd in die Nähe von King Kong und die weiße Frau kommen, gilt aber speziell unter Film- und Kongfans als eine der besten Abhandlungen einer Riesenaffen-geschichte. Ein drittes Mal seit <i>The Son of Kong</i> (1933) mimte Robert Armstrong die männliche Hauptrolle.</p>
Half human: The Story of the Abominable Snowman/ Abominable Snowma/ Half Human	1958	Ishiro Honda	Japan	<p>Der Originaltitel bedeutet übersetzt „Monster Schneemensch“ und verspricht nicht mehr, aber auch nicht weniger. In den japanischen Alpen stoßen Bergsteiger auf einen gigantischen Schneemenschen - eine Mischung aus Affe und Mensch. Als ein Zirkus versucht, das Monster für die Vorstellungen einzufangen, kommt dessen Sohn versehentlich ums Leben, was den Vater derart in Rage bringt, dass ein ganzes Dorf zerstört und die Familie des Zirkuschefs von ihm gekidnappt wird. In einem Schlussskampf stürzen das Monster und die schöne gekidnappte Dorfbewohnerin in einen Vulkan.</p> <p>Jahrelang wurde die Ausstrahlung des Films verboten, weil die Dorfbewohner erstaunliche Ähnlichkeiten mit einem japanischen Urvolk hatten und deren Darstellung als beleidigend empfunden wurde. Mittlerweile gibt es eine fast 30 Minuten kürzere Version in Amerika käuflich zu erwerben, der Film bleibt trotzdem meist unbekannt und gilt als eine der schlechteren King Kong Umsetzungen.</p>

Konga/ I Was a Teenage Gorilla	1961	John Lemont	USA	<p>Nach seinem Flugzeugabsturz im afrikanischen Dschungel kehrt der Wissenschaftler Dr. Charles Decker zusammen mit einem kleinen Schimpansen namens Konga und einigen fleischfressenden Pflanzen nach England zurück. Die Urpflanzen wachsen in nur einer Woche zu riesigen, gefährlichen Pflanzen heran, aus welchen der Doktor ein Serum gewinnt, das er sofort Konga injiziert. Dieser wächst auf der Stelle zu einem Riesengorilla heran, der vom kranken Wissenschaftler als Diener rekrutiert wird, der alles zu töten hat, was sich ihm in den Weg stellt. Selbstverständlich gipfelt das Ganze in einem Zerstörungstrip des Affens durch die Straßen, nur diesmal in London/ England. Der Film bedient sich nicht nur der King Kong Story, die Geschichte der Mutation durch Missbrauch der Wissenschaft ist bereits aus <i>Tarantula</i> (1955) bekannt. Obwohl es nicht in seinem Sinn war, erzeugt Lemont hier eher eine Komödie, als einen Horrorfilm, was nicht zuletzt den amateurhaften Effekten zu verdanken ist. Sam Sylvano kann in seinem Affenkostüm die ZuschauerInnen nicht von einem gigantischen Riesenmonster überzeugen, teilweise erkennt man in den einzelnen Filmszenen genau die Handpuppe und der Affe wechselt regelmäßig seine Statur und Größe. Nicht desto trotz gehört der Film zu den britischen Horrorklassikern und bleibt speziell Kong Fans unvergessen.</p>
King Kong vs. Godzilla/ Die Rückkehr des King Kong	1962	Ishiro Honda	Japan	<p>Honda wagt sich hier nach dem eher mäßigen Film Half- Human ein weiteres Mal an die Faszination Monsteraffe heran. Die Figur des bösen Riesendinosauriers Godzilla trat bereits zweimal in Filmen auf (Godzilla 1954 – ebenfalls von Ishiro Honda und <i>Godzilla Raids Again</i> 1955 von Motoyoshi Oda) Dass beide jedoch gleichzeitig und noch dazu in Farbe auftreten, war noch nie dagewesen. Riesendino trifft in Tokyo auf Riesenaaffe, viele tote Menschen, viele zerstörten Gebäude. Der Film kann nicht wirklich überzeugen, sowohl Godzilla als auch King Kong wurden von Menschen in Anzügen gespielt, die des Affen gilt bis heute als eines der schlechtesten King Kong Darstellungen. Speziell in Asien bleibt <i>die Rückkehr des King Kong</i> dennoch ein Klassiker innerhalb der japanischen Monsterfilme</p>



Tarzan and King Kong	1965	A. Shamsheer	Indien	Über den Inhalt des Films lässt sich, nachdem keine Veröffentlichung käuflich zu erwerben ist, nichts sagen; Aufgrund des Fehlens jeglicher Information dürfte es sich jedoch um eine schlechte Neuverfilmung handeln.
King Kong – Frankensteins Sohn/ King Kong escapes/ The Revenge of King Kong	1967	Ishiro Honda	Japan/ USA	Ein drittes Mal wagt sich Honda an den Riesengorilla heran, der diesmal mit einem bösen Monsterroboter „Mechanikong“ kämpfen muss. Ähnlichkeiten mit dem Original kann man vor allem in den letzten 15 Minuten erkennen, wenn sich die beiden Kontrahenten auf dem Tokyo Tower an den Kragen gehen. Der große Unterschied liegt sicherlich in der Skizzierung des Riesenprimaten, der Menschen liebt und sie sogar vor Dinosauriern beschützt. Honda Fans sehen diese Abhandlung als seine Beste an, weil sie in erster Linie Spaß macht und absichtlich keinen intellektuellen Anspruch hat.
King of Kong Island / Eva, the Wild Woma/ Kong Island	1968	Roberto Mauri	Italien	<i>„Ein hirnverbranntes Drehbuch, grausige Darstellungskünste, eine absolut billige Machart und in diesem Fall noch als Zugabe das Fehlen jeglicher Ironie oder auch nur Anflüge von beabsichtigtem Humor - schlicht eine filmische Totalkatastrophe.“</i> (badmovies.de, letzter Stand 28.08.2009) In der Tat trifft diese Kritik aus dem Internet die Schwächen des Films äußerst prägnant. Zum ersten Mal wird King Kong in einen erotischen Zusammenhang gebracht. In Deutschland ist der Film bei Trashfans unter dem Titel „Nackt unter Affen“ bekannt und erzählt die haarsträubende Geschichte eines kranken Wissenschaftlers, der mithilfe eines Computerchips Affen zu gefügigen Sklaven macht. Hauptaugenmerk des Films liegt jedoch in der Darstellung schreiender, leicht bekleideter Frauen, die vor einem Riesengorilla davonlaufen, sowie der attraktiven wilden Eva, die die Sprache der Primaten beherrscht und zu Hilfe eilt. King of Kong Island ist einer jener Filme, in welcher die Anlehnung an das Original nicht mehr zu finden ist, und der sich aus marketingtechnischen Gründen an dessen Namen bedient. Es gibt zwar Affen, jedoch keinen Kong und Schauplatz ist auch keine Insel – ein Film der zu Recht gänzlich unbekannt ist und bleibt.

Queen Kong/ Queen Gorilla	1976	Frank Agrama	England	Hippie Ray Fay wird von Filmproduzentin Luce Habit betäubt und entführt. Zusammen mit ihrer feministischen und ausschließlich weiblichen Filmcrew soll er den Hauptdarsteller ihres neuesten Films mimen. Auf der tropischen Insel wird Ray allerdings von einem Amazonenvolk gekidnappt und einem weiblichen Riesengorilla als Opfer dargeboten. Der Rest ist auch dem Original sehr ähnlich: Frau Gorilla wird gefangen, in London aus Queen Kong zur Schau gestellt, bricht aus und verwüstet die Stadt. Der britische Humor erinnert an die vielen Falwy Towers Episoden und nimmt sowohl das Affengenre, als auch die Frauenbewegung ordentlich auf die Schippe. Obwohl es eine europäische Produktion ist, ist er relativ schwer zu finden. Die Kostüme sind gewollt unrealistisch und erinnern an eine Eigenproduktion im Wohnzimmer, nichts desto trotz bleibt Queen Kong sehenswert, nicht zuletzt, weil der Film viele Anspielungen an das 1933er Original enthält.
King Kong/ King Kong: The Legend Reborn	1976	John Guillermin / Dino De Laurentiis	USA	Nach dem Original ist diese Produktion das erste wirklich ernst zu nehmende Remake. Grundsätzlich ist die Handlung die gleiche wie im Original, allerdings spielt sie während der Ölkrise in den 1970er Jahren und die letzte Rettungsstätte ist das World Trade Center. Finanziell ist es ein großer Erfolg und gilt als eine der besten Neuverfilmungen, allerdings kommt es nicht an den Erfolg des Originals heran. Neben mehreren Travelling Mattes, stellt die meiste Zeit des Films ein Mann in Affenkostüm den Riesengorilla. Diese Produktion kann als Zwischenglied von der 1933er Version und jener von 2005 angesehen werden.

A*P*E/ The new King Kong	1976	Paul Leder	Südkorea	<p>A*P*E wird oft erwähnt, wenn von den schlechtesten Filmen aller Zeiten gesprochen wird. Der offizielle Razzie Filmführer, die Printausgabe der jährlichen Goldenen- Himbeere- Awards, die nur die schlechtesten aller Filme auszeichnen, schmückte sogar sein Cover mit der Titelfigur, die manchmal unter der Bezeichnung <i>Giant Horny Gorilla</i>, [riesiger geiler Gorilla, Übersetzung der Verf.] oder Superkong auftaucht. Ein Riesengorilla flieht in dieser Handlung von einem Öltanker und steuert geradewegs auf die Küste von Korea zu. Nachdem er gegen einen Riesenhai kämpft, diverse Gebäude unter sich begräbt und eine schöne blonde Schauspielerin kidnappt, wird er vom Militär schlussendlich getötet. Auf einem Poster anlässlich des Filmstarts kündigte man „the new King Kong“ an, was RKO dazu veranlasste Worldwide Entertainment wegen Plagiats auf 1,5 Millionen Dollar zu verklagen. Auf den Filmpostern stand nach Beendigung des Falles vor Gericht <i>A*P*E - Not to be confused with King Kong</i>.</p>
Mighty Peking Man/ Colossus of Congo/ Goliatho	1977	Meng Hwa- Ho	Hong Kong	<p>Der Mighty Peking Mann wird von einer Gruppe von Leuten im Himalaya zusammen mit einer wunderschönen blonden, bloßfüßigen Wilden gefunden und nach Hong Kong gebracht. Der Riese Utam soll mit seiner Ziehpartnerin Samantha dort als Attraktion einem neugierigen Publikum vorgestellt werden, nimmt allerdings Reißaus und flüchtet auf das höchste Gebäude der Stadt, um dort wie schon im Original in den Tod zu stürzen. Ein Großteil der Affengeschichte dreht sich um die Liebesgeschichte des Helden Johnny und der wilden und sehr leicht bekleideten Samantha, die durch eine Explosion am Ende des Films ebenfalls sterben muss. Genauso wie bei der ersten Veröffentlichung, fiel es bei der zweiten 1999, unter der Leitung des bekannten Hollywood- Independent Regisseur Quentin Tarantino beim Publikum und der Presse durch.</p>

King Kong lives/ King Kong 2	1986	Dino De Laurentiis	USA	Dino de Laurentiis zeigt hier die direkte Fortsetzung seines Kongs aus dem Jahr 1976. Die Geschichte beginnt mit King Kong, der nach schwerem Beschuss vom World Trade Center gefallen war, allerdings überlebt hat und seit mittlerweile zehn Jahren im Koma liegt. Auf der Suche nach geeignetem Blutplasma um ein künstliches Herz verpflanzen zu können, stößt der Abenteurer Hank Mitchell im Dschungel von Borneo auf einen weiblichen Riesenaffen – Lady Kong. Der Rest ist bekannt: die beiden Affen brechen aus und werden gejagt. King Kong muss sein Leben lassen, seine mittlerweile schwangere Lady Kong nach Borneo zurückgebracht wird. Nicht nur Kritiker schüttelten den Kopf, kaum ein Zuschauer wollte die haarsträubende Fortsetzung im Kino sehen.
Mein großer Freund Joe/ Mighty Joe Young	1998	Ron Underwood	USA	Disney produziert hier ein Remake des Films aus dem Jahr 1949, das den Blockbuster Godzilla an den Kinokassen zwar überbot, allerdings das typische – Disney Image inklusive schnulzigem Happy End vertrat. Eben dieses brachte dem Film viel Kritik ein, während das Original zu Recht unter der Rubrik Abenteuerfilm läuft, handelt es sich hier um ein nettes Familienmärchen, das zumindest einen sehr authentischen Gorilla zu bieten hat. Neben einem menschlichen Darsteller, der in einigen Szenen unter ein Kostüm schlüpft, wurden drei lebensgroße, teilweise per Hydraulik bewegliche Modelle in stehender, sitzender und schlafender Haltung gebaut. Von dem eifersüchtigen und cholerischen Riesenmonster ist hier jedoch nichts mehr zu finden.

## 7. Experteninterviews – die Analyse

Im Folgenden wird detailliert auf die Antworten der interviewten Personen eingegangen und eine Analyse erstellt. Die vollständig ausgefüllten Fragebögen sind dem Anhang beigelegt. Um den Rahmen nicht zu sprengen, wird lediglich bei Bedarf die Antwort einzelner Experten angeführt. Die Analyse zielt in erster Linie auf einen Gesamtkonsens ab, damit ein Fazit gezogen werden kann.

### 1.) Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekten – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?

Jeder Mensch hat andere Gründe, warum er/ sie ins Kino geht. Ob es nun die spannende Geschichte, die attraktiven DarstellerInnen oder eben die Filmtricks sind, es steckt immer eine ganz persönliche Motivation wie auch Faszination dahinter. Sechs der acht befragten Experten geben an, sie seien von Kindheitstagen an fasziniert von visuellen Effekten gewesen. Lemke, Giesen, Grobe, Prang und Stanek schreiben unabhängig voneinander, dass sie die Neugier, über die Funktionsweise verschiedenster Effekte nie losgelassen habe und aus Interesse schließlich der (Traum)Beruf wurde. Ketzer, wie auch Stanek erzählen, bald selbst Modelle und Bauten gebastelt zu haben, lange bevor sie professionell zu arbeiten begannen. Wieser und Bertram fasziniert die Möglichkeit bzw. Herausforderung, Unmögliches auf der Leinwand möglich zu machen. Bertram beispielsweise betont, dass ihn besonders Effekte, die vom Zuschauer gar nicht entdeckt werden, faszinieren – gerade dann, wenn er die Menge mit Erfolg ‚belogen‘ habe, erkennt er seine Arbeit als gut an.

VFX faszinieren somit nicht nur im Kindesalter, sie lassen einen nicht mehr los und wecken die Neugier. Die Tatsache herauszufinden, wie Raumgleiter fliegen lernen und Dinosaurier wieder auferstehen können, motiviert genauso, wie das Publikum zu täuschen und Irreales, am Computer Erzeugtes, real werden zu lassen. Aus den Antworten lässt sich klar herauslesen, dass die Gründe, sich mit Effekten zu befassen, verschiedener Natur sind, allerdings alle darauf hinauslaufen ihre Faszination miterleben zu können.

## 2.) Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?

Diese Frage war für mich persönlich äußerst interessant, weil es mir selbst schwerfällt, mich für einen Effekt zu entscheiden, genauso wie Lemke, der klar schreibt, dass er technisch gesehen keinen Trick besonders favorisieren würde. Prang gibt an, Tricks, die zu dem Genre des Films passen, generell zu favorisieren, genauso wie das klassische Stop Motion Verfahren. Grobe zählt das legendäre Morphing bei *Terminator 2* (1991) genauso zu seinen Lieblingseffekten, wie die Dinosaurier aus dem *Jurassic Park* (1993) und Gollum aus dem *Herr der Ringe* (2001 – 2003). Ketzer, Bertram, Giesen und Stanek entscheiden sich hingegen für bestimmte Effekte:

Tim Ketzer beschreibt den Angriff der AT- AT Kämpfer im Film *Das Imperium schlägt zurück* (1980) als seinen Favourite, in erster Linie wegen der tollen Machart, aber vor allem wegen seiner Schönheit. Sascha Bertram liebt den Warp, aus ganz persönlichen Gründen

Aber einfach nur weil das der erste Effekt war, mit dem ich am Beginn meiner Karriere gearbeitet habe [...]Der Effekt ist selten einsetzbar und mittlerweile kann man sogar mit Spielekonsolen für die Hosentaschen Bildteile verzerren. Außerdem ist das natürlich ein Effekt, den man sofort als solchen erkennt. Trotzdem bin ich heute noch mit dem Resultat meines allerersten Jobs zufrieden. (Bertram, siehe Anhang)

Sebastian Stanek favorisiert eine der neuesten und kompliziertesten VFX-Arten: Fluids- eine Animation „mit der man überzeugend natürliche Phänomene wie Wasser, Qualm und Feuer simulieren kann“ (Stanek, siehe Anhang). Die Tatsache, dass er solche Effekte jahrelang manuell herstellen musste und dies nun relativ problemlos von einem Computer übernommen werden kann, sei der mögliche Grund für seine Begeisterung. Rolf Giesen bleibt klassisch: der Stop Motion Zyklop aus dem Film *Sindbads 7. Reise* (1958) ist ihm als erster Kineindruck fest im Gedächtnis geblieben. Besonders hervorheben möchte ich jedoch die Antwort von Christian Wieser. Obwohl er angibt, viele Effekteinstellungen zu kennen, die ihn besonders beeindruckt haben, geht er detailliert auf die Operszene von *Citizen Kane* ein:

Auf der Bühne finden die letzten, turbulenten Vorbereitungen für den Soloauftritt von Kanes Geliebter statt. Die Kamera greift die Bewegung des sich nach oben öffnenden Vorhangs auf und

wir verlassen langsam das Bühnenbild, untermalt vom Gesang der Diva. Wir fahren vorbei an Seilwinden, an denen bereits die Pappkulissen späterer Szenen hängen. Der Gesang entfernt sich immer mehr bis die Kamera schließlich hoch oben im Theater bei zwei Bühnenarbeitern zum Stehen kommt, die wenig begeistert auf die Darbietung herabblicken und die Nase rümpfen. Die Szene wurde aus mindestens 3 verschiedenen Einstellungen (darunter eine Modellkulisse) optisch zu einer Szene kombiniert. Sie erzählt rein visuell, ohne Zuhilfenahme erklärender Dialoge, den Flop der Darbietung. Nebenbei sparte Welles so eine Menge Geld, weil er nicht die Zuschauerreaktionen eines voll besetzten Opernhauses zeigen musste. Ein in jeder Hinsicht brillanter Einsatz eines Visual Effects! (Wieser, siehe Anhang)

Besonders anhand dieser Antwort lässt sich erkennen, welche Macht Filmeffekte haben und wie sehr sie faszinieren können. Alle Experten sind sich einig, einen unfassbar großen Pool an Effektmöglichkeiten zur Auswahl zu haben und es nahezu unmöglich ist, sich auf einen einzelnen zu beschränken. Nichts desto trotz geht aus allen Antworten deutlich hervor, wie bedeutungsstark Effekte sein können – oft so stark, dass man sie nie vergisst. Interessant ist hierbei, dass neben „neueren“ Effekten wie Motion Capture (Gollum), Warming und Fluids auch explizit (ur)alte Filmeffekte aufgezählt werden. Stop Motion ist mittlerweile über hundert Jahre alt und es begeistert immer noch. Es zeigt sich hier, dass die Größe bzw. der Erfolg eines Effekts auch immer von dessen Einsatz abhängt. Perfekt platzierte Filmtricks und seien sie noch so alt, verlieren niemals an Stärke.

**3) Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen VFX ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Heutzutage ist es nahezu unmöglich ins Kino zu gehen und einen Hollywoodfilm ohne jegliche Bildbearbeitung zu sehen. Das moderne KinogeherInnenauge ist verwöhnt und wünscht sich anscheinend visuellen Aufwand. Nichts desto trotz denkt man sich nicht selten während der Vorführung, ob nicht ein bisschen weniger visueller Aufwand und ein bisschen mehr erzählerische Tiefe besser gewesen wäre. Trotz großer Hoffnung, erwähnte keiner der Experten King Kong – weder das Original, noch das Remake. Trotzdem tauchen einige Klassiker auf: *Krieg der Sterne* (1978) [Grobe, Prang, Ketzler], *Citizen Kane* (1941) [Wieser] oder *Mary Poppins* (1964) [Lemke]. Selbstverständlich werden auch neuere Produktionen angegeben: *Herr der Ringe* (2001- 2003) [Grobe] *Matrix* (1999) [Prang] oder *Star Trek* (2009) [Bertram]. Bei den ‚Versagern‘ hält man sich eher zurück, lediglich Ketzler erwähnt explizit den neueren Blockbuster *Transformers* (2007), weil dieser

seiner Meinung nach mit Effekten zu überladen war. Alle Experten sind sich hingegen einig, dass ein Filmtrick mit der Story steht und fällt – passt er nicht hinein, kann er noch so perfekt animiert sein, er wird einfach nicht funktionieren. Um Bertram zu zitieren: „Bei einer sehr guten Story verzeiht man auch mal den einen oder anderen schlechten Effekt, solange der Großteil der Effekte die Story trägt.“ (siehe Anhang) Tricks unterstützten die Handlung an sich, können diese jedoch auch nicht retten, wenn sie nicht greifbar ist.

Wie schon bei der vorangegangenen Frage, zeigen die Expertenantworten, dass trotz der vielen Entwicklungen der letzten 75 Jahre, VFX von alten Filmen noch lange nicht vergessen werden, so lange sie sinngemäß eingesetzt wurden – Filmeffekte verlieren auch nach langer Zeit nicht an Faszination und Begeisterung

**4.) Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

**4.1.) Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

**4.2.) Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Hollywood- die Traumfabrik. Besonders was Spezialeffekte im Film angeht, konnte keine Filmindustrie (bislang) der Metropole das Wasser reichen. Was ist ihr Geheimnis? Die Antwort aller Experten ist simpel, aber treffend: Budget. Die Traumfabrik nimmt insgesamt trotz der unvorstellbar hohen Produktionskosten, die bei dem Großteil der Filme mittlerweile anfallen, viel weniger Geld ein als aus: Hollywood produziert Filme für den Weltmarkt, das bedeutet gleichzeitig Geld und Einspielergebnisse aus der ganzen Welt. Nur wer Unmengen an Budget in die Weiterentwicklung und

Verbesserung diverser Effekte investiert, kann sich eine Vormachtstellung sichern, gleichzeitig können nur Einspielergebnisse in Milliardenhöhe eine solche Weiterentwicklung ermöglichen. In Europa und dem Rest der Welt ist man synchronisierte Filme gewohnt, lediglich Amerika kann damit nur wenig anfangen. So produziert Deutschland in erster Linie für den deutschsprachigen Filmmarkt und nur einige wenige Arbeiten überschreiten die europäischen Grenzen, während Amerika alle Kontinente bedient. Insofern sind sich auch alle Experten einig, dass Europa an sich nichts falsch macht, Wieser, Ketzler und Lemke weisen hier besonders auf England hin, das in letzten Hollywood Blockbustern (*der Goldene Kompass* (2007), *Hellboy II* (2008) und alle *Harry Potter* (2001 – 2009)



Verfilmungen) mit seinen europäischen Effekten überzeugt haben. Allerdings sei hier erwähnt, dass (wie auch Ketzner bekennt) für England der Vorteil der englischen Sprache gegeben ist. Als weitere Gründe für die Vormachtstellung Hollywoods nennt Rolf Giesen multikulturelle Einflüsse, technische und dramaturgische Präzision, sowie Marketing und Vertrieb, die einzigartig perfekt konzipiert nur in Amerika geschehen. Abgesehen davon erwähnt Alex Lemke die lange Effektradition, die seit Jahren in Hollywood besteht.

Angesichts des (fehlenden) Budgets macht also speziell Europa nichts falsch. Ob es einmal aufholen kann, ist für die meisten Experten eine sehr schwierige Frage. Alex Lemke ist sich sicher, dass dies nie möglich sein wird, da der Wissensvorsprung Hollywoods einfach zu groß ist. Demnach wird Europa immer fünf Jahre hinter der Traumfabrik sein. Bertram und Grobe hingegen sehen eine erfolgreiche Aufholjagd lediglich in der Fortbildung der Produzenten, bzw. mangelt es vielen an Erfahrung. Wer sich bei etwas noch nicht gut auskennt, investiert Geld in unnötige Dinge und verhindert somit eine gute und vor allem leistbare Animation. Stanek hingegen prophezeit dank knapperer Deadlines und Budgets auch einige große Aufträge für Europa und nennt hier vor allem Deutschland, wo die seiner Meinung nach besten Wasser- und Feuersimulationen produziert werden.

Aus den Antworten geht deutlich hervor, dass sich in absehbarer Zeit nicht wirklich viel an der Machtstellung Hollywoods ändern wird. Man kann sich jedoch trotzdem an europäischen Special Effects erfreuen, besonders aus Deutschland und England, die jenen aus Amerika um nichts nachstehen. Besonders interessant war für mich, keinen Kommentar über Bollywood unter den Antworten zu finden, gilt der indische Filmmarkt doch als einer der einzigen wahren Gefahren, Hollywood vom Thron zu stoßen. Wie aus dem theoretischen Teil schon deutlich hervorgeht, hat sich die Traumfabrik anderen Ländern gegenüber äußerst früh entschieden, genau auf das Thema Effekte einzugehen, es wurden spezielle Departments gebaut, intensiv Forschung betrieben und so ein immenser Vorsprung aufgebaut, der kaum reduziert werden konnte. Der Vorteil, den man Europa niemals nehmen kann, ist sicherlich die eigenen Handschrift und der Stil, welcher manchmal eben absichtlich nicht wie Tinseltown sein will.

## 5.) Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?

Im Studiosystem der 1930er Jahre in Hollywood wurden Filme verlangt, die dem Image entsprechend exakt auf das Studio geschrieben wurde. Die Geschichte musste zum Ruf der Organisation passen. Ist dies mittlerweile ähnlich? Passen sich DrehbuchautorInnen während ihres Schaffens den Effekten an? „Verlangt“ der riesige Pool an Filmtrickmöglichkeiten eine bestimmte Art von Drehbuch?

Stanek und Wieser sind sich einig, dass dank Effekten nahezu alles abgedreht werden kann und AutorInnen nicht in ihrer Kreativität eingeschränkt sind; Bertram fügt hinzu, dass lediglich fehlendes Budget SchreiberInnen dazu bringen könnte, etwas zu verändern, um Geld einzusparen. Die neuesten Hollywoodproduktionen, wie *Transformers* (2007) beweisen, dass eine Einschränkung unnötig ist – riesige Roboter in unfassbar kompliziertem 3D Gewand können mit genug Budget problemlos erschaffen werden. Wieser betont an dieser Stelle, dass amerikanische Drehbücher noch umfangreicher und Ideen kreativer ausfallen dürfen, nachdem die Finanzierung völlig andere Maßstäbe setzt, als dies beispielsweise in deutschen Produktionen der Fall ist. Was den Drehort anbelangt sind sich Ketzler und Stanek einig: dank digitalem Greenscreen und Studios en Masse, kann jeglicher Drehort innerhalb von Sekunden besucht werden, ohne umständlich das ganze Equipment zu verlagern. Auch hier würden Effekte keinerlei Einfluss nehmen; Lemke widerspricht hier Ketzler, wenn dieser schreibt, Orte wären in erster Linie digital bereist worden. Seiner Meinung nach herrscht in der letzten Zeit ein „*gewachsenes Realismusbedürfnis*“ (Lemke, siehe Anhang), welches Filmcrews wieder an Originalschauplätze zurückbringt. Generell muss man allen Recht geben – um Unmögliches möglich zu machen und vor allem Kosten einzusparen, greifen viele RegisseurInnen zu Studioaufnahmen und digitalen Sets, einige setzen jedoch bewusst auf Außenszenen an realen Schauplätzen. Dass Filmtricks allerdings einen erheblichen Einfluss auf das Budget des jeweiligen Projektes haben, ist sowohl für Lemke, als auch Stanek klar, der allerdings darauf hinweist, bei geschicktem Einsatz auch Geld einsparen zu können. Bertram weigert sich, den Erfolg eines Films lediglich den Effekten zuzuschreiben:

Ich bin der Meinung, dass die VFX nicht die Basis für den Erfolg des Filmes sein können. In erster Linie ist es immer die Story. Die VFX müssen die Story tragen und nicht umgekehrt. Ist die Story aber noch so gut, die VFX jedoch unterirdisch schlecht, dann wird der Film vermutlich auch nicht erfolgreich

sein. [...] Und wenn sich gute VFX mit einer guten Story paaren, dann wird auch der Erfolg nicht ausbleiben.(Bertram, siehe Anhang)

Auch Ketzer nennt nicht allein Effekte als Erfolgsgaranten, gibt aber ihre Macht zu – zum Teil hängt der Erfolg auch mit der Qualität der Special Effects zusammen, müssen diese doch den ZuseherInnen gefallen: „*Das Publikum ist mittlerweile verwoehnt und merkt, wenn etwas nicht perfekt ist*“ (Ketzer, siehe Anhang). Alex Lemke merkt an, die großen Kinokassenschlager der letzten Jahre beweisen, dass Effekte maßgeblich am Erfolg beteiligt sind.

Am Anfang steht also die Idee, meist in Form eines Drehbuches und diese wird dank Technik mittlerweile problemlos zur Gänze auf die Leinwand gebannt, egal ob an realen Drehorten, oder digital im Studio. Die Antworten der Experten zeigen deutlich, dass Effekte lediglich wirklich großen Einfluss auf das Filmbudget haben, was beispielsweise Deutschland dazu bringt, etwas kürzer zu treten. Auch beim Erfolg spielen die Tricks eine Rolle, allerdings darf nicht außer Acht gelassen werden, dass eine schlechte Story nicht durch perfekte Effekte ersetzt werden kann. Die Mischung macht es aus, das beweisen auch die letzten Blockbuster aus der Traumfabrik. Aus den Kommentaren lässt sich deutlich herauslesen, dass ein Effekt allein nicht bewegen oder schockieren kann. Erst durch ein gutes Drehbuch und genügend Budget kann aus einem simplen Gorilla ein unvergessliches Monster mit Kultstatus werden. Effekte schränken also weniger ein, sie bieten DrehbuchautorInnen, RegisseurInnen und ProduzentInnen mehr Möglichkeiten, die eigene Kreativität frei laufen zu lassen und aus Ideen Bilder auf der Leinwand zu machen.

**5.1.) Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Im 19. Jahrhundert war es klar und deutlich: Realismus gegen Fiktion, Lumières gegen. Méliès. In den allerersten Filmen kamen Effekte immer in Verbindung mit surrealen Fantasiegeschichten aus, während Dokumentarfilme ohne Manipulation gezeigt wurden. Mit der Zeit wurden die Übergänge fließend. Wie sieht es heute aus? Bedienen sich Dramen mit realen Schauspieler im Gegensatz zu Fantasy-Filmen anderer oder vielleicht sogar keiner Effekte? Gibt es Western- typische bzw. untypische Tricks? Darüber hinaus stellt sich natürlich die Frage, ob es vielleicht

Genres gibt, die immer ohne Effekte auskommen können, während andere ohne Manipulation gar nicht gedreht werden könnten?!

Die Antworten dieser Frage fielen bei allen gleich aus: Nein, Effekte sind mittlerweile nicht mehr genreabhängig, sie werden lediglich unterschiedlich eingesetzt. Es gibt keinen „Fantasy Effekt“ und einen „Action Effekt“, in Dramen wird genauso ein Stoptrick eingesetzt, wie in Western, allerdings auf unterschiedliche Weise. Selbstverständlich gibt es noch Filme, die ohne jegliche Tricks auskommen, allerdings finden Animationen auch in „normalen“ Filmen, ohne Monster, Superhelden oder Raumschiffe statt. Wenn man eine Klassifikation treffen muss, kann man zwischen bewusst sichtbaren (Bsp. Dinosaurier – er muss animiert sein, nachdem nie ein lebendiges Exemplar auf einen Menschen getroffen ist) oder unsichtbaren (Matte Paintings, um eine Szene nicht im weit entfernten Australien drehen zu müssen). Hier könnte man vielleicht behaupten, dass es Genres gibt, die bewusst auf die meisten Effekte verzichten und andere, die sie bewusst einsetzen müssen, allerdings ist es Dank der heutigen Technik nur schwer möglich jeden Effekt zu erkennen.

*King Kong und die weiße Frau* (1933) hätte ohne Travelling Matte Verfahren, ohne Glasspaintings oder Stop Motion nie Einzug in das Kino halten können. Viele Produktionen sind nicht nur ohne Animation kaum möglich, die Zeit hat gezeigt, dass Effekte generell nicht mehr wegzudenken sind - in nahezu jedem Film kommen sie zum Einsatz. Gerade ihre Flexibilität, ihre Kraft wie auch Transparenz, überzeugt und verblüfft und das nicht nur im Kino- kaum eine Fernsehwerbung ist nicht ebenfalls in einem Studio abgedreht worden und bedient sich anderer (digitaler) Effekte. Menschen sind mittlerweile gewohnt ins Kino zu gehen, und jeden Ort visuell bereisen zu können.

## **5.2.) Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Gerade der amerikanische Kinomarkt beweist, dass es kontinentale Unterschiede innerhalb der Erfolgsrate gibt. Kann man jedoch sagen: Effects sell? Wenden RegiseurInnen bewusst spektakuläre Animationen an, um den Geldbeutel zu füllen? Sind Effekte derart beliebt, dass sie einen Erfolg garantieren?

Mario Prang und Tim Ketzner nennen beide lediglich ältere Filme, welche ihrer Meinung nach nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich wurden: *Jurassic Park* (1993) [Prang und Ketzner] und *Terminator 2* (1991) [Ketzner]. Wieser

ergänzt bzw. widerspricht hier, indem er darauf hinweist, dass auch perfekt animierte Dinosaurier keine ZuschauerInnen in das Kino gelockt hätten, wenn die Story nicht passend gewesen wäre. Dem stimmt Bertram zu, der neuere Produktionen als besonders gelungen und technisch höchst erfolgreich aufzählt: die *Matrix* (1999) und *Star Wars* (1977). Ein weiteres Mal wird ersichtlich, dass ein Film allein auf seine Effekte beschränkt, nicht funktionieren würde, wenn Inhalt und Komposition nicht passen. Grobe und Lemke hingegen nennen unabhängig voneinander *Transformers* (2007); ohne dieser unglaublich pompösen Technik, hätte der Film niemals dermaßen viel Geld eingespielt. Ob die Story nun gut, oder schlecht ist, darüber lässt sich bekanntlich streiten, allerdings tritt sie definitiv in den Hintergrund.

Generell ist anhand der Einspielergebnisse ein eindeutiger Trend in Richtung Effects- Blockbuster zu erkennen, was Sebastian Stanek wie folgt erklärt: „*Die Zuschaueraugen sind verwöhnt und wollen immer mehr auf der Leinwand sehen.*“ (siehe Anhang)

Hier eine eindeutige Meinung herauszulesen ist unmöglich. Vorab hätte die Frage wohl besser bzw. genauer formuliert werden sollen. Was genau ist Erfolg? Das Eingehen in die Filmgeschichte trotz mäßiger Einspielergebnisse? Millionen an Menschen, die den Film im Kino ansehen? Kritiker, die das Projekt in den Himmel loben? Wie schon aus Frage 5 hervorgeht, erkennt man auch hier, dass die Technik allein nicht über den (finanziellen) Erfolg entscheidet, sondern mit der Geschichte gemeinsam Hand in Hand gehen muss, um viele ZuseherInnen ins Kino zu locken.

**5.3.) Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Wie bereits aus der vorangegangenen Frage hervorgeht, führen in erster Linie große, effektbeladene Blockbuster die Kinocharts an. Nun stellt sich die Frage, ob deutlich digital animierte Filme beim Publikum interessanter geworden sind, als solche, die mit wenigen oder gar keinen Effekten auskommen.

Tim Ketzler macht das Interesse vom Alter abhängig: Junge ZuseherInnen werden mehr von Tricks mitgerissen, als ältere. Ähnlich ist auch die Aussage von Mario Prang, der von den Vorlieben seiner Kinder schreibt, die mit Pixar-Filmen aufwachsen. Aber auch hier erwähnen einige Experten, die Wichtigkeit der Balance: gute Geschichte, Inszenierungen und DarstellerInnen bringen die Menschen ins Kino, nicht Effekte alleine. Christian Wieser dazu: „*Effektfilme ohne Inhalt sind wie Videospiele, die man nicht steuern kann.*“ (siehe Anhang) Sebastian Stanek schreibt hier über eine eigenartige Symbiose zwischen Film und Effekt: Gute Effekte können von einer eher mäßigen Story ablenken, eine gute Story kann jedoch auch ohne VFX auskommen, wird allerdings nur mit viel Glück ein riesiger finanzieller Erfolg. Besonders interessant ist auch die Antwort von Michael Grobe, der den Trend von effektgeladenen Filmen unter anderem in der Wirtschaftskrise sieht: es ist leichter eine Fortsetzung eines bereits vorhandenen Stoffes zu drehen (*Spiderman 1, 2, 3, Transformers 1,2, Terminator 1, 2, 3, 4*) als mit einem völlig neuen Projekt zu starten. Wer den ersten Teil gesehen und gemocht hat, wird wohl auch den zweiten Teil gehen usw.

Aus den Antworten geht klar hervor, dass die Welle an animierten Filmen nicht aufhören wird, eher im Gegenteil: Wirtschaftskrise und Zielgruppen erschaffen Fortsetzungen und Remakes. Nach Filmen wie der Herr der Ringe (2001 – 2003) Transformers (2007) oder Harry Potter (2001 – 2008) ist der/die ZuschauerIn Spektakel gewöhnt. Natürlich wollen die ZuseherInnen Action und Superhelden, Gnome und Monster, allerdings nur in Kombination mit einer greifbaren Handlung, die zum Hineinversetzen verführt und nicht nur ästhetisch fesselt. Man könnte hier Harry Potter als gutes Beispiel erwähnen, dessen gigantischer Buchverkauf sicher weniger wegen des lieb gestalteten Buchumschlages als der spannenden Kindergeschichte stattgefunden hat. So wie schon einst Fotografie erst Film hervorbrachte, sind Effekte und laufende Bilder, die eine Geschichte erzählen, immer miteinander verbunden, wobei beide sinngesetzt funktionieren müssen, um beim Publikum anzukommen.

**6.) Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Als Laie erkennt man auf der Leinwand wenige Animationen, die verbesserungswürdig erscheinen. Wie sehen das jedoch Experten? Gibt es Bereiche, in denen unbedingt weitergeforscht werden soll?

Sebastian Stanek sagt klar ja, für ihn sind alle Effekte noch perfekt ausgereift, gerade das macht allerdings seinen Beruf so spannend. Sacha Bertram prognostiziert Verbesserungen innerhalb der Hardware: schnellere, bessere Prozessoren und Grafikkarten werden das Arbeiten am Computer nicht nur erleichtern, sondern vor allem in Zeitfragen aufholen. Prang, Grobe und Wieser sehen viel Verbesserungspotential im Aussehen der Menschen. Ich stimme mit Prang überein, wenn er schreibt, die Schwierigkeit Menschen authentisch wirken zu lassen, liegt in der Tatsache, dass sich jeder selbst bewusst ist, wie ein humanes Wesen auszusehen hat. Jeder kleinste Fehler, jede noch so sterile Feinheit, wird vom Publikum erkannt, im Gegensatz zu Details bei Trollen oder Riesengorillas. Diese Figuren können so aussehen, wie es sich ein jede/r RegisseurIn vorstellt, ohne (lebende) Vergleichsmöglichkeiten. Grobe fügt hinzu, dass auch die Green/Bluescreen Technik noch nicht genug Perfektion erreicht hat. Tim Ketzler wünscht sich hingegen weniger Verbesserungen bei den Tricks als bei den Stories selbst.

Hervorheben möchte ich hier die Antwort von Rolf Giesen, der die wahren Innovationen in Computerspielen und dem Internet sieht. Ich persönlich bin im Rahmen meiner Recherchen zu einem ähnlichen Ergebnis gekommen. Speziell Avatare (Beispiel Anna aus Kapitel 4.12.) sind noch lange nicht so weit, als dass man mit ihnen auf jegliche Art und Weise kommunizieren könnte und auch Computerspielfiguren stoßen noch an ihre Grenzen. Nicht selten sehen PC-HeldInnen äußerst androgyn, manchmal extrem kantig und schlichtweg einfach unrealistisch aus – hier herrscht also sicherlich großes Verbesserungspotential. Die Tatsache, dass mindestens jedes zweite Jahr eine neue, verbesserte Spielkonsole vorgestellt wird, bekräftigt meine Vermutung. Ich bin mir sicher, dass die Zukunft animierte Figuren in Spielen mit sich bringt, die dem Menschen (in der Physik, im Aussehen, in der Körperhaltung etc.) immens gleichen. Man muss sich nur die Unterschiede zwischen Spiel und Film ins Gedächtnis rufen: Mit SchauspielerInnen leidet man mit, geht es ihnen schlecht, geht es uns auch schlecht. Man kann ihre Aktionen nachvollziehen und findet nicht selten eigene Eigenschaften in ihren Rollen. Diese Reaktionen werden selten bis gar nicht durch eine

Computerspielfigur hervorgerufen. Dargestellte Menschen müssen folglich viel detaillierter programmiert und deren Aktionen viel authentischer entwickelt werden, um den Spieler auch emotional in die Geschichte mit einzubinden. Auch die Interaktivität sollte hier nicht außer Acht gelassen werden – Spiele, in denen man selbst via 3D Brille teilnehmen kann, sind (noch) Entwicklungen, die lediglich in Science- Fiction- Filmen vorkommen.

Ein Ende der Weiterentwicklung und Verbesserung von Animationen ist also definitiv nicht zu erwarten. Der Mensch wollte immer besser, schneller und kreativer werden, sonst würden wir wohl jetzt außer Méliès Filmtricks keinen Einzigen dazu erfunden haben. Es ist sowohl ein Trend in Richtung computergeneriertem Menschen, als auch verbesserter Hardware zu erkennen, aber auch das Internet und dessen Möglichkeiten dürfen nicht in den Hintergrund geraten. Szenarien aus Filmen, welche die Zukunft beschreiben, bereiten uns mental schon lange auf eine Welt vor, in der nahezu alles digital möglich sein wird.

## **7.) King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film?**

Bei dem Anblick der aus heutiger Sicht gesehen, völlig dilettantischen Puppe von Kong aus dem Jahr 1933, die einen mehr zum Lachen als zum Fürchten bringt, sowie den ruckelnden Bildern, kann man kaum glauben, dass dieser Film auch nur einen Menschen ins Kino gelockt hätte. Weiß man jedoch über die Effekte und deren damaliger Anwendung bescheid, macht es den Film schon eher zu einer der besten Produktionen, die Hollywood je hervorgebracht hatte. Ähnlich geht es Christian Wieser. Er lernte während seines Studiums den Film kennen und war sofort begeistert, besonders wegen der Genialität des Stoptricks. Auch Stanek und Prang verbinden mit ihm in erster Linie jede Menge Effekte. Alex Lemke erinnert sich, das erste Mal in den 70er Jahren im Jugendmagazin *Bravo* den Gorilla fasziniert gesehen zu haben, während Rolf Giesen von seinem Vater immer wieder davon erzählt bekam. Das King Kong Effektteam aus dem Jahr 2005 Wieser, Ketzler und Grobe verbindet natürlich in erster Linie die Arbeit direkt am Film damit. Eine Außenposition nimmt hier eher Sacha Bertram ein, der einen Macho- Film inklusive Liebesgeschichte damit verbindet.

Im Rahmen dieser Diplomarbeit war es mir sehr wichtig herauszuarbeiten, was King Kong diese Macht und Faszination eingebracht hat. Innerhalb der Expertenantworten spiegelt sich auch meine eigene Meinung wider: King Kong's



Effekte aus dem Jahr 1933 gehen in die Geschichte ein und legten die Schienen für noch nie dagewesene Produktionen. Die Tatsache, dass jeder – egal ob Fan oder Gegner – etwas Bestimmtes mit dem über 75 Jahre alten Film verbindet, zeigt, welche unfassbar erfolgreiche Arbeit Cooper und Schoedsack geleistet haben.

### **8.) Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Die 30er Jahre Version würde heute wohl nur noch Liebhaber von Hollywood Klassikern ins Kino locken. Wer menschenfressende Zombies, kämpfende Roboter oder wütende Urzeitwesen jedes Jahr zur Genüge in Film und Fernsehen zu Gesicht bekommt, kann kaum wegen eines schwarz-weißen Gorillas Gänsehaut bekommen. Was war also der Grund, warum der Film bei den ZuschauerInnen so einschlug?

Hier sind sich alle Experten einig: Man bekam etwas zu sehen, was vollkommen neuartig war. Im Gegensatz zu meiner Generation, die die Filmeffektentwicklung langsam miterlebte, war *King Kong und die weiße Frau* (1933) vollkommen neu. Niemand hätte sich gedacht, dass es möglich ist, so etwas auf einer Leinwand zu zeigen und genau das brachte Schoedsack und Cooper den verdienten Ruhm ein. Die Menschen bekamen Effekte geboten, die sie vollkommen verblüfften und darüber hinaus eine Geschichte mit nachvollziehbaren Charakteren. Lemke gibt unter anderem an, das Publikum hatte die Möglichkeit, sich mit Kong zu identifizieren. Man stelle sich diese Tatsache genau vor: Man war gewohnt Menschen auf Bühnen zu sehen, später auf der Leinwand, noch später sogar mit Ton. Immer war es die Figur aus Fleisch und Blut, die Massen mit Fiebern ließ, mit der sie litten und liebten. Von einem Tag auf den anderen war dies nicht nur ein Tier, es war ein Effekt, ein mit Filmtricks erzeugtes Monster, welches selbst Liebe und Hass empfindet. Sacha Bertram fügt hier hinzu, dass eben jene Neuartigkeit bzw. Erwartungslosigkeit des Publikums in den 30er Jahren ausschlaggebend für den Erfolg war. Sieht man sich heute die durchschnittlichen KinogehrerInnen an, steht man vor einer völlig neuen Gruppe an Menschen: Verwöhnt von zahlreichen Effektgiganten, ist der Anspruch beim Kinokartenkauf ein völlig anderer, als 75 Jahre zuvor. Stanek weist des Weiteren auf die perfekt inszenierte Marketingstrategie hin, die wohl auch erheblich an den Einnahmen beteiligt war. Wieser sieht einen weiteren Faktor in der Geschichte selbst, welche zeitlos ist und

den Menschen in der Zeit der Wirtschaftskrise für 90 Minuten eine Flucht vor der Realität bot.

*King Kong und die weiße Frau* (1933) machte einfach nichts falsch, oder besser: der Film machte alles richtig. Von der unvergleichbaren Geschichte, die sowohl Abenteuer als auch Liebe bietet, über das Marketing bis hin zu den perfekt eingesetzten Effekten, überzeugte der Klassiker in jeglicher Hinsicht.

**9.) Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant?  
Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die  
Geschichte eines Affen?**

Sich einem bereits dagewesenen Stoff ein zweites Mal zu widmen und ein Remake zu drehen, ist an sich ein riskantes Vorgehen. Sich jedoch an einen Klassiker heranzuwagen, zeugt schon von sehr viel Selbstvertrauen. Wieser, Ketzner und Grobe weisen darauf hin, dass wohl einer der größten King Kong Fans Peter Jackson selbst ist, und die Neuverfilmung so aus einer ganz persönlichen Motivation herrührt. Lemke und Stanek sehen am Film und der Geschichte an sich eine Faszination, die Filmleute dazu bringt, den Stoff immer wieder aufzugreifen und (neu) zu verarbeiten. Lemke sieht im Riesenaffen die klassische Horrorfilmfigur, die einen Regisseur wie Jackson dazu bringt, sich ihr ein weiteres Mal zu widmen. Sacha Bertram erwähnt hier einen weiteren sicherlich sehr wichtigen Faktor der ausschlaggebend für das Jackson Remake war: Recycling. *„Die Idee des Studios dahinter war sicherlich: wir recyceln eine erwiesenermaßen erfolgreiche Story, adaptieren sie etwas an heute in Erzählstruktur und Inszenierung, modernisieren die Effekte und sind damit heute auch erfolgreich.“* (Bertram, siehe Anhang)

Faszination, Motivation und viel Selbstbewusstsein sind wohl die wichtigsten Faktoren, warum Jackson sich für dieses Remake entschieden hat, die genauen Beweggründe weiß nur er selbst. Wie man es dreht und wendet- es ist ein nicht gerade einfaches Vorgehen, wenn man bedenkt, dass jegliche weitere Verfilmung, egal ob Remake oder Prequel/ Sequel nie an den Erfolg des Originals herankam und die meisten Fans äußerst enttäuschte. Sobald Jackson beginnen konnte, stürzte er sich auf das Projekt und versuchte das Bestmögliche aus den digitalen Möglichkeiten herauszuholen und nebenbei seinen Kindheitstraum zu verwirklichen.

**10.) 1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Prinzipiell ist diese Frage sehr provokant, weil sie einen zwingt, zwei vollkommen unterschiedliche Werke miteinander zu vergleichen, die außer ihrem Inhalt eigentlich nichts gemeinsam haben. Grobe, Stanek und Ketzner sehen dies genauso und können sich nicht festlegen. Es ist der Kampf Klassiker gegen Blockbuster, bei dem Beide ihre Vor- und Nachteile verbuchen. Stanek lässt Jackson's Kong in Punkto Ästhetik gewinnen, während die 1933er Version charmanten Aufwand und Innovation beweist. Auch Christian Wieser hält beide für gelungen, findet jedoch im Original mehr Charme als im Remake des 21. Jahrhunderts. Auch Mario Prang kann sich schwer festlegen – das Produkt aus dem Jahr 1933 besticht durch Genialität, ist heute allerdings alles andere als zeitgemäß, während die Version von 2005 zwar mit viel eindrucksvolleren Effekten auftrumpfen kann, allerdings aufgrund ihrer Laufzeit oft zu langatmig wirkt. Giesen und Lemke favorisieren das Original, weil es bei beiden mehr Eindruck und Erinnerungen, wie auch Faszination hinterließ. Sacha Bertram entschließt sich als VFX Supervisor für die neuere Version, nachdem seine erfahrenen Augen die teilweise sehr langsamen Effekte aus den 30ern schlichtweg nicht mehr gewohnt sind.

Wie aus den Antworten klar herausgeht, ist ein eindeutiges Urteil nicht möglich. Jeder Film hat für sich seine Vor- und Nachteile und je nachdem, wie man „Erfolg“ bzw. „Sieg“ definiert, steht ein anderer Gewinner fest. Mich persönlich haben die Effekte in Jackson's Kong wahnsinnig beeindruckt und auch die Darstellung des riesigen Primaten berührte mich, dass dessen Ende nicht ohne traurige Reaktion blieb. Leider kamen mit der Zeit auch immer besser animierte Filme, die mich jedoch allesamt nie dazu brachten, stundenlang in Bibliotheken zu sitzen und deren Entstehungsgeschichten zu lesen, wie es Schoedsack's und Cooper's Kong schafften.

**11.) Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Ich habe sehr lange überlegt, ob es angebracht ist, diese Frage zu stellen, besonders nachdem einige der Effektteammitglieder aus der Verfilmung von 2005 unter den Experten sind. Generell sei hier vorab erwähnt, dass *King Kong* (2005) alles andere als ein kommerzieller, oder finanzieller Misserfolg ist. Weltweit spielte

der Film über 550 Millionen Dollar ein, wobei hier die Einnahmen durch die Merchandising- Artikel wie Puppen, Poster, Spiele oder DVD's nicht mit einberechnet sind. Nichts desto trotz erwartete Universal mehr. Was waren jedoch die Gründe, dass diese großen Erwartungen nicht erfüllt werden konnten?

Sacha Bertram gibt als Einziger ehrlich zu, keinen wirklichen Grund dafür zu wissen. Prinzipiell gibt es im Filmgeschäft tausende Faktoren, die den Erfolg eines Films beeinflussen, beispielsweise Zeitpunkt der Veröffentlichung, Qualität, Markt, Zielgruppe etc. Wieser, Lemke und Grobe geben an, es sei generell unrealistisch an den Erfolg *der Herr der Ringe* Trilogie heranzukommen, besonders bei einem Remake. Universal dürfte wohl erwartet haben eine ähnliche oder sogar die gleiche Zielgruppe wie die der Fantasysagaverfilmung anzusprechen, ein Trugschluss, wie sich herausstellte. Grobe gibt darüber hinaus an, Jackson hätte einen viel zu langen Film gedreht. Tatsächlich dehnte der Regisseur die Handlung, indem er beispielsweise Szenen, die beim Original der Zensur zum Opfer fielen, hinzufügte. Ketzer, Stanek, Giesen und auch Prang geben an, genau das Erfolgsrezept des Originals würde beim Remake fehlen: die Geschichte ist bekannt und erzähle nichts Neues. Stanek betont, dass der Trailer alleine schon alles verraten würde, insofern wird das Publikum nicht mehr überrascht.

Prinzipiell stimme ich den Experten zu, wenn sie schreiben, den Erfolg der *Herr der Ringe* Trilogie zu erreichen oder gar zu übertrumpfen, sei vollkommen unrealistisch. Wie auch Lemke schreibt, haben beide Filme vollkommen unterschiedliche Zielgruppen und können somit auch finanziell gesehen nicht wirklich miteinander verglichen werden. Größtes Manko des Remakes war jedoch sicherlich der fehlende Überraschungsfaktor. Liebhaber des Gorillas und Effektfreunde sehen noch einmal den tragischen Untergang der sensiblen Bestie, alle anderen widmen sich gelangweilt einem anderen Film. Jackson dürfte es hierjedoch weniger um den Sieg über Schoedsack und Cooper gegangen sein, als um die Erfüllung eines Kindheitstraums und die Wiederauferstehung des Königs der Affen. Das dürfte auch erklären, warum er einem Publikum einen drei Stunden langen Film zumutete, wo das Ende spätestens nach Ansicht einer seiner 30 Sekunden langen Teaser und Trailer bereits bekannt war. Ich vermute, dass eine Ikone wie King Kong, allen, auch jungen Leuten, immer als haarige Puppe, die sich relativ schwerfällig und langsam bewegt, in Erinnerung bleiben wird. King Kong ist nun einmal schwarz weiß und alt. Somit bleibt er nicht zuletzt unvergleichbar. Ihn digital wieder auferstehen zu lassen, bedeutete vor allem, ihm das echte Fell wegzunehmen und durch perfektes digitale animiertes Affenhaar zu

ersetzen. Mit der Digitalität konnte Jackson wohl alles übernehmen, jede Szene nicht nur verbessern, sondern auch aufbauen, musste jedoch auf den Kult verzichten.

**12.) In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Das digitale Filmzeitalter bringt Schauspieler dazu ihren Beruf, aber auch ihre Stellung im Film selbst neu zu überdenken und sich auch Sorgen um ihre Zukunft zu machen. Während einige gerichtlich versuchen dagegen vorzugehen (siehe Kapitel 4.14.), bringt es andere dazu, sich langsam auf eine digitale Welt mit animierten Lebewesen einzustellen. Die Diskussion um die Ablösung des Menschen aus Fleisch und Blut durch sein digitales Abbild existiert seit Jahrzehnten. Fakt ist: der Zeitpunkt an dem ein digitaler Mensch nicht von seiner humanen Schablone zu unterscheiden ist, liegt noch in ferner Zukunft – da sind sich alle Experten einig. Die Entwicklung solcher Figuren ist noch viel zu kompliziert und vor allem zu teuer, als dass sie zufriedenstellende Ergebnisse mit sich bringt. Darüber hinaus weisen sowohl Wieser als auch Grobe darauf hin, dass digitale, also unechte Menschen, keine echten Gefühle in echten Menschen hervorrufen können. Der Mensch braucht Gleichartiges, um sich damit identifizieren zu können, Polygone und Pixel erzeugen eher Faszination als Mitgefühl. Prang und Grobe sind sich sicher, dass SchauspielerInnen immer gebraucht werden, egal um mit gleichwertigen PartnerInnen oder animierten Objekten zu spielen. Lemke prophezeit dem 3D Film keine guten Aussichten, besonders innerhalb des deutschen Marktes, allerdings kann man sich auf neue, noch fantastischere Kreaturen einstellen, die allerdings nur mit einer guten Story funktionieren werden. Giesen prognostiziert jedoch die wirkliche Zukunft im Internet.

Einen Blick in die Zukunft zu wagen ist angesichts der wahnsinnigen Geschwindigkeit, in der technische Dinge erfunden, verbessert und weiterentwickelt, bzw. von anderen Neuheiten abgelöst werden, selbstverständlich äußerst schwierig. Was die Frage der digitalen SchauspielerInnen anbelangt, stimme ich allen Experten zu: dass der/die menschliche Akteur/In in absehbarer Zeit völlig durch digitale Klone abgelöst wird,

ist mit den derzeitigen technischen Möglichkeiten nicht nur äußerst unrealistisch, sondern vor allem unmöglich. Des Weiteren bin ich ebenfalls der Meinung, dass Gefühle, die von Menschen gezeigt werden, einen Menschen vollkommen anders berühren, als Gefühle, die einem digitalen Modell einprogrammiert wurden. Ich sehe die Verbesserung der digitalen menschlichen Darstellung eher im Computerspielbereich als im Hollywoodfilm. Die Zukunft des Films ist sicherlich digital, steht und fällt allerdings mit der zusammenhängenden Handlung. Ohne einem greifbaren Inhalt versagt jede Technik, egal ob dilettantisch oder perfekt. Ich bin mir sicher, dass die Möglichkeiten der Animation noch lange nicht ausgeschöpft sind, besonders wenn man in andere Bereiche geht – wie beispielsweise das Internet. Rolf Giesen liegt sicherlich nicht falsch, wenn er die größten Entwicklungen weniger im Film als im weltweiten Netz prognostiziert. Medienmogul und Fox Inhaber Rupert Murdoch konzentriert sich beispielsweise seit geraumer Zeit darauf, seine Verbesserungen und Entwicklungen in den Online- Sektor zu verlagern und Google, Microsoft oder Apple beweisen, dass der Markt in dieser Richtung immer wertvoller und größer wird.

Eines ist also klar: in der Zukunft erwarten uns unzählig viele Neuheiten und Verbesserungen, die uns in neue Welten und Gebiete fliehen lassen, welche ohne Animation niemals erschaffen werden könnten; dass der Mensch jedoch (auch im Film) immer eine Rolle spielen wird, ist unbestritten.

## 8. Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hat es sich zur Aufgabe gemacht die Geschichte der visuellen Effekte des Hollywoodkinos herauszuarbeiten und anhand zweier Filmbeispiele deren Entwicklung darzustellen.

Die detaillierten Forschungsfragen waren hierbei:

- Was hat sich in den letzten 75 Jahren in Sachen Filmtechnik in Hollywood getan?
- Welche Auswirkungen hat dies auf die Filmlandschaft in Hollywood?
- Welche neuen Anforderungen kommen auf Filmemacher und Schauspieler zu?
- Wie wird die Zukunft aussehen – Stichwort digitale Schauspieler?
- Wer gewinnt den Kampf – King Kong Version 1933 oder King Kong Version 2005?

Vorab wurde in einem theoretischen Teil mittels dem Verfahren der qualitativen Inhaltsanalyse nicht nur der Weg von der Fotografie zum Film beschrieben, sondern detailliert auf die wichtigsten visuellen Effekte der letzten 75 Jahre eingegangen. Innerhalb der einzelnen Kapitel konnte klar herausgearbeitet werden, dass die Neugierde an Filmtricks seit dem 19. Jahrhundert durch George Méliès bei vielen FilmfreundInnen angeregt und stetig gesteigert wurde, wodurch innerhalb kürzester Zeit eine Vielzahl an Verbesserungen und neue Erfindungen entstanden. Gerade innerhalb der digitalen Bildbearbeitung sind die Möglichkeiten geradezu grenzenlos – der Hollywoodfilm dringt mittlerweile in jede Sphäre und Traumwelt problemlos mittels Greenscreen etc. vor.

Ein weiterer starker Fokus wurde auf die beiden Filmbeispiele *King Kong und die weiße Frau* (1933) und *King Kong* (2005) gelegt, die allein durch deren Entstehungsgeschichte, Inhalt und Analyse genau die Veränderungen innerhalb der visuellen Möglichkeiten abzeichnen. Im gleichen Zug wurde detailliert auf den Mythos und die Kraft der Popikone Kong eingegangen, die bis heute unantastbar die Monsterrangliste anführt und selbst durch diverse Neuverfilmungen, Prequels, Sequels oder eigentümliche Abwandlungen nie vom Thron gestoßen werden konnte.

Die herausgearbeiteten Antworten der Forschungsfragen werden in einem empirischen Teil durch die Ergebnisse der acht Experteninterviews gestützt. Anhand Theorie und Empirie lassen sich also folgende Endergebnisse ableiten:

- Was hat sich in den letzten 75 Jahren in Sachen Filmtechnik in Hollywood getan?

Die Entwicklungen in Sachen visueller Filmeffekte sind enorm. Innerhalb kürzester Zeit kam man von einem simplen Stop Motion Verfahren, das jede/r HobbyfilmerIn bewerkstelligen kann, zu gemalten, beweglichen, austauschbaren und fantastischen Hintergründen in Form von Leinwänden und Glasbildern. Optische Printer beschleunigten den Bildbearbeitungsprozess wie noch nie und als Computer begannen, komplizierte technische Prozesse zu übernehmen, war das Tor zur frei gestaltbaren Filmwelt endgültig aufgestoßen.

Der größte Fortschritt ist hierbei sicherlich der Übergang von einer schwerfällig analogen zu einer rasanten und flexiblen digitalen Ära. Am Anfang dieses 75-jährigen Entwicklungsprozesses stehen mühsam nachgebaute Modelle, die in jeder ihrer Bewegungen einzeln abgefilmt werden müssen, während am Ende – heute – digitale SchauspielerInnen und Avatare stehen, die HollywooddarstellerInnen möglicherweise den Job streitig machen könnten. Nach einem mühsamen Anfang, wo die Entwicklungen eher langsam und schwerfällig vonstatten gingen, sind wir in einer Generation angekommen, die nicht nur digital ist, sondern sich selbst von Tag zu Tag neu erfindet.

- Welche Auswirkungen hat dies auf die Filmlandschaft in Hollywood?

Niemand kann Amerikas Traumfabrik in bezüglich Visual Effects übertreffen. Von Anbeginn an erkannte Hollywood die Kraft der Filmeffekte und begann sukzessive die Forschung voranzutreiben und immer mehr Tricks vorzustellen. Während zu Beginn des Films Originalschauplätze als Filmkulisse dienten und maximal der Hintergrund mittels Matte Painting oder Glass Paintings ausgetauscht wurde, drängt die unbegrenzt große Auswahl an technischen und vor allem digitalen Möglichkeiten, FilmemacherInnen eher in das Studio zurück. Es scheint sich ein Paradoxon entwickelt zu haben: die Eingeschränktheit von Effekten brachte



Filmteams dazu, draußen vor Ort zu drehen, während die Freiheit, alles tun und virtuell erschaffen zu können, nur in einem Studioraum und eingesperrt vonstatten gehen kann. Wir sprechen somit von einem Weg, der meist außen vor Ort mit einer nachgebauten Kulisse zu einem eingeschlossenen, leeren Raum führt, wo außer groben Teilen alles digital dazugefügt wird. Ein Blick auf die tausenden Studios, die seither dazugebaut wurden, reicht aus, um die Wandlung Hollywoods darzustellen. Des Weiteren beweist ein Blick auf die finanziell erfolgreichsten Filme aller Zeiten, dass digital nicht nur überwiegt, sondern vor allem kaum mehr ein Film zu erwarten ist, der sich nicht etlicher Manipulationsmöglichkeiten bedient. In letzter Zeit sind Fortsetzungen, insbesondere von Comicverfilmungen (*Batman, Spiderman, Hulk* etc.) äußerst beliebt, was wohl nicht nur am Erfolg der ersten Teile, sondern auch insbesondere mit der Wirtschaftskrise zusammenhängt, die die Risikofreude allgemein etwas einschränkt und lieber auf altbewährte Erfolgsgaranten setzt.

## All-Time USA Box office

Rank	Title	USA Box Office
1.	<a href="#">Titanic</a> (1997)	\$600,779,824
2.	<a href="#">The Dark Knight</a> (2008)	\$533,316,061
3.	<a href="#">Star Wars</a> (1977)	\$460,935,665

Abbildung 64: Die erfolgreichsten Filme der letzten 20 Jahre in den USA; Quelle: imdb.com

Hollywood veränderte sich also vom biedereren Studiosystem mit strikten Regeln und Zensuren zum Filmland der unbegrenzten visuellen Möglichkeiten.

Hier sei abschließend erwähnt, dass jeder Trend einen Gegentrend hervorbringt: nicht selten wird digitalen Produktionen vorgeworfen, trotz realitätsnaher Animation steril und ungemütlich zu erscheinen. Gerade deshalb gibt es einige Produktionen, die bewusst einen Realitätsanspruch einnehmen und Originalschauplätze statt Studios aufsuchen. Dieser Zustand ist jedoch gerade in Hollywood nichts Neues, nachdem immer eine gegnerische Kraft existierte: Realismus gegen Fiktion, Kommerz gegen Independentproduktionen, Profis gegen AmateurlInnen. Nichts desto trotz sind die größten Veränderungen in der amerikanischen Filmwirtschaft mit dem Umstieg von analog auf digital bereits geschehen und KinogeherInnen davon überzeugt worden.

- Welche neuen Anforderungen kommen auf Filmemacher und Schauspieler zu?

Wirklichen Anforderungen müssen sich wohl in erster Linie nur SchauspielerInnen stellen, welche lernen müssen, mit der Digitalität umzugehen. Nicht selten steht statt einem realen Menschen ein/e mit Markern besetzte/r FilmpartnerIn gegenüber, der/ die eine Kreatur darstellt. Hintergründe müssen während der Dreharbeiten in den Köpfen der SchauspielerInnen entstehen, nachdem sie erst lange nach Drehschluss per Computer eingefügt werden. Hier wird von AkteurInnen Flexibilität, Vorstellungskraft, Talent und nicht zuletzt Fortbildung verlangt. Während Mensch und Computer(bild) bis zum digitalen Zeitalter klar voneinander getrennt arbeiteten, gehen beide mittlerweile Hand in Hand, während die Grenzen Mensch/ digitales Abbild immer mehr zu verschwimmen scheinen. Auch FilmemacherInnen müssen (dazu)lernen und Szenen so konzipieren, dass das Ergebnis ein flüssiges Bild mit lebendem Mensch und digitalem Monster ist. Auch Flexibilität ist hier gefragt: ist eine Reise zum Drehort wegen mangelndem Budget unmöglich, muss der Ersatz durch Greenscreen problemlos erfolgen können, ansonsten wird das Projekt womöglich ernsthaft gefährdet.

Prinzipiell kommen jedoch mehr Chancen auf FilmemacherInnen, wie auch SchauspielerInnen zu. Egal ob ein Film in der kalten Arktis oder dem Planeten Mars spielt: dank digitaler Bildmanipulation und visueller Kraft, ist Beides in Sekunden möglich. Der große Pool an visuellen Effekten zwingt keine Fantasie mehr ein, keine Idee muss sich unterordnen oder bezwingen lassen – fliegende Superhelden, tötende Trolle – alles ist möglich und lediglich eine Frage der Umsetzung und des Budgets.

AkteurInnen wie auch RegisseurInnen bekamen mit der Zeit immer mehr Boni hinzu: der austauschbare Hintergrund, die flexible mit dem Computer verbundene Kamera bis hin zum digitalen Stuntman. Kaum einer nimmt hier keine neuen Anforderungen angesichts der vielen Möglichkeiten und des damit einhergehenden Erfolgs in Kauf. Obwohl gerade zu Beginn größere Skepsis in Bezug auf digitale DarstellerInnen bestand, beweisen die neuesten Produktionen, dass sich die Assimilation bereits erfolgreich vollzogen hat und hybride Formen (Menschen mit digitalen Eigenschaften, Beispiel *Matrix*) mit dem bloßen Auge nur noch schwer zu erkennen sind.

- Wie wird die Zukunft aussehen – Stichwort digitale Schauspieler?

SchauspielerInnen Hollywoods diskutieren schon lange über ihre womöglich schlimmsten KonkurrentInnen: digitale Doubles. Die Tatsache, dass irgendwann perfekt animierte und dem menschlichen Abbild exakt gleiche digitale Klone produziert werden könnten, bedeutet nicht nur, dass schauspielerische Arbeiten von programmierten Wesen übernommen werden könnten, sondern dass sie vor allem x-beliebig eingesetzt werden. Die Angst vor diesem Zeitpunkt ist so groß, dass sogar versucht wird gerichtlich dagegen vorzugehen.

Die Realität beweist hingegen, dass wir bis zu diesem (Fort)Schritt noch meilenweit entfernt sind. Die besten aller digitalen Menschen wirken immer noch artifiziell und steril und erwecken keinerlei Gefühl in dem Publikum aus Fleisch und Blut. Einen Menschen im Computer zu erschaffen, der dem Original sprichwörtlich mit Haut und Haar gleicht, ist momentan nicht nur viel zu aufwändig, die Technik selbst ist noch nicht so ausgereift um beispielsweise die Bewegungen des Brustkorbes durch die regelmäßige Atmung glaubwürdig darzustellen. Wenn digitale SchauspielerInnen heute eingesetzt werden, dann lediglich um Grenzen zu überwinden, die ein/e menschliche DarstellerIn unmöglich überwinden kann. Von Hochhaus zu Hochhaus zu springen, tausende Meter tief zu fallen, sich waghalsig in den Kampf bewegen – hier wird sich gerne an Polygonen und Pixel bedient - virtuelle SchauspielerInnen sterben und verletzen sich nicht und können immer wieder neu programmiert werden. Sollte die Technik einmal soweit sein, wird wohl auch weiterhin zu den echten Stars gegriffen. Mensch und digitales Abbild werden immer koexistieren können, ohne dass sie sich gegenseitig den Platz bzw. den Job wegnehmen. Menschliche DarstellerInnen werden auch weiterhin immer gebraucht werden und, in ihrer Arbeit lediglich unterstützt anstatt ersetzt werden. Es ist somit weder eine Rück- noch Zunahme an digitalen Menschen zu erwarten- sie werden auch weiterhin als Ersatz angesehen werden und lediglich für bestimmte Szenen zur Verfügung stehen.

- Wer gewinnt den Kampf – King Kong Version 1933 oder King Kong Version 2005?

Eine Geschichte, zwei Filme, völlig unterschiedliche Produktionen. King Kong alt mit King Kong neu zu vergleichen und einen Sieger zu benennen ist eigentlich unmöglich, nachdem sich die beiden Produktionen nur schwer vergleichen lassen. Letztendlich hat es aber nur einer von den beiden geschafft, jahrzehntelang im Gedächtnis zu bleiben, unzählige Fans zu haben und in die Filmgeschichte einzugehen. Schoedsack und Cooper sind die Gewinner, nachdem sie ihrer Zeit einen Schritt voraus waren und bewiesen, dass mit viel Arbeit, Aufwand und Motivation ein scheinbar nicht umsetzbarer Film nicht nur weltweit in Kinos gezeigt wird, sondern vor allem Reaktionen hervorruft, wie es kaum ein Film bis jetzt geschafft hat.

Finanziell gesehen war der 1933er Kong ein genauso großer Erfolg wie sein digitales Auferstehen 2005, allerdings zeigte die alte Version etwas noch nie Dagewesenes, während die letzte Neuauflage eines von vielen Digitalspektakeln war. Insofern ist *King Kong und die weiße Frau* (1933) das gelungenere Beispiel, wenn es darum geht, die Kraft der Effekte darzustellen und das, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt im Vergleich zu heute fast dilettantisch und vor allem wenig an der Zahl waren. Ästhetisch gesehen, kann niemand etwas gegen Jackson's Kong sagen, der derart echt und imposant wirkt, dass man selbst das Gefühl hat in einem Urwald zu stehen, jedoch ist man vom Erfolgsregisseur nichts Anderes gewöhnt.

King Kong, dessen Entstehungsgeschichte und Machart aus dem Jahr 1933 ist, und wird immer Kult bleiben, egal wie viele Neuverfilmungen gedreht werden.

Ogleich wir am Ende dieser Diplomarbeit angelangt sind, ist das Ende der visuellen Effekte nicht einmal in Sichtweite. Hollywood hat noch viel vor und wird uns weiterhin mit Filmen beliefern, die dank Filmtricks jedes noch so entfernte Phantasieplätzchen bereisen, gegen jeden erdenklichen Feind kämpfen und jedes mögliche Hindernis überwinden. Wie die Zukunft genau aussieht, kann niemand sagen, aber eines ist sicher: sie ist digital!

Therese Illiasch

## 9. Verzeichnisse

### 9.1. Literaturverzeichnis

**ALTSTATT**, RosAnn (2001): Avatare und Andere. In: Dan Graham: Avatare und Andere. Frankfurt am Main: Revolver.

**ATTESLANDER**, Peter (2003): Methoden der empirischen Sozialforschung. Berlin: Schmidt.

**BERGAN**, Roland (2007): Film. Geschichte, Genres, Regisseure, Internationales Kino, Top 100 Filme. München: Dorling Kindersley.

**BORDWELL**, David/ **STAIGER**, Janet/ **THOMPSON**, Kristin (2007): The classical Hollywood cinema. Film style & mode of production to 1960. London: Routledge.

**BRAIVE**, Michel Francois (1965): Das Zeitalter der Photographie. Von Niépce bis heute. München: Callwey.

**BRINKMANN**, Ron (2008): The art and science of digital compositing. Techniques for visual effects, animation and motion graphics. Amsterdam: Elsevier.

**CHARDÉRE**, Bernard/ **BORGÉ**, Guy/ **BORGÉ** Marjorie (1985): Les Lumière. Paris: Editions Payot.

**CLAUS**, Detlef/ **GIESEN**, Rolf (1998): Godzilla, Gamera, Gappa. Die Geschichte der japanischen Monsterfilme, Japans Urwelt-Giganten in deutschen Kinos. Eine Dokumentation. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

**COTTA VAZ**, Mark/ **BARRON**, Craig (2002): *The invisible art. The legends of movie matte painting*. San Francisco: Chronicle Books.

**CRINGELY**, Robert X./ **EDWARDS**, Owen (1992): Hollywood goes digital. In: Forbes Supplement, 7.12.1992, 46- 58.

**DIETZE**, Eiko (2001): Visual Effects. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.

**ENGEL**, Volker (2000): Realdreh bis es nicht mehr geht. In: Gehr, Herbert/ Ott, Stephan (Hgs.): Film- Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 122 - 143.

**FORREST**, Jennifer (2002): Dead ringers. The remake in theory and practice. Albany/ New York: State Univ. of New York Press.

**GANZ**, Thomas (1994): Die Welt im Kasten. Von der Camera Obscura zur Audiovision. Zürich: Verlag Neue Züricher Zeitung.

**GEHR**, Herbert/ **OTT**, Stephan (2000): Film- Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei- Lübbe.

**GERVAUTZ**, Michael/ **ZEILER**, Michael (1995): Computeranimation. Vorlesungsskriptum. TU- Wien.

**GIERKE**, Christian (2000): Der digitale Film- Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluß [sic!] digitaler Technik. Hamburg: Books on Demand GmbH.

**GIESEN**, Rolf (1985): Special effects: King Kong, Orphée und die Reise zum Mond. Ebersberg/ Obb.: Edition 8 ½.

**GIESEN**, Rolf (2000): Künstliche Welten im Film. In: Andreas C. Knigge (Hg.): Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Hamburg/Wien: Europa Verlag, 7- 171.

**GIESEN**, Rolf (2000): Die Entwicklung der Spezialeffekte. Von den Hexenmeistern der Stummfilmzeit bis zu den Bildmanipulatoren am Computer. In: Andreas C. Knigge (Hg.): Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Hamburg/Wien: Europa Verlag, 11- 46.

**GIESEN**, Rolf (2001): Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart. Berlin: Lexikon Imprint Verlag.

**GOLDNER**, Orville/ **TURNER**, George E. (1975): The Making of King Kong. The Story behind a film classic. New York: Ballantine Books.

**HEERING**, Martin (1996): Stroboskop. Die Zersplitterung des festen Blickpunkts. Leipzig: Universität.

**HICK**, Ulrike (1999): Geschichte der optischen Medien. München: Fink.

**HOBERG**, Almuth (1999): Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern. Frankfurt/ Main: Campus Verlag.

**KEMPE**, Fritz (1987): Photographie. Zwischen Daguerreotypie und Kunstphotographie. Hamburg: Museum für Kunst und Gewerbe.

**KERN**, Horst (1982): Empirische Sozialforschung. Ursprünge, Ansätze, Entwicklungslinien. München: Beck.

**KOEBNER**, Thomas (2007): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Reclam

**KOLL**, Horst Peter (1995): Lexikon des internationalen Films. das komplette Angebot in Kino, Fernsehen und auf Video. Band I- K. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

**KORNACHER**, Hans (2004): Technologische Entwicklung von nonlinearer Schnitt, Visual Effects und Computeranimation. In: Slansky, Peter, C. (Hg): Digitaler Film – digitales Kino. Konstanz: UVK, 187- 205.

**KROMREY**, Helmut (1978): Empirische Sozialforschung. Modelle und Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung. Opladen: Leske + Budrich.

**LINDNER**, Christian (2003): Avatare. Digitale Sprecher für Business und Marketing. Berlin: Springer.

**LISCH**, Ralf/ **KRIZ**, Jürgen (1978): Grundlagen und Modelle der Inhaltsanalyse. Bestandsaufnahme und Kritik. Reinbek bei Hamburg:Rowohlt.

**LYONS**, Claire L. (2005): Antiquity & photography. Early views of ancient Mediterranean site. London: Thames & Hudson

**MATHEY**, Dirk (1998): Making of...Reinbek: Rowohlt.

**MEGLIN**, Claudia (1999): Die Geschichte der Visual Effects. In: Digital Production. 1. Jg., Heft 2, 232 – 238.

**MEGLIN**, Claudia (2000): Aufbruch ins digitale Zeitalter. Eine Geschichte der Computeranimation. In: Andreas C. Knigge (Hg.): Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Hamburg/Wien: Europa Verlag. 171- 240.

**MERTEN**, Klaus (1995): Inhaltsanalyse. Einführung in Theorie, Methode und Praxis. Opladen: Westdt. Verlag.

**MITCHELL**, Mitch (2004): Visual Effects for Film and Television. Exeter: Elsevier Science Ltd.

**MONACO**, James (2002): Film verstehen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

**MORTON**, Ray (2005): King Kong. The History of a Movie Icon. From Fay Wray to Peter Jackson. New York: Applause Theatre & Cinema Books.

**MULACK**, Thomas/ **GIESEN**, Rolf (2002): Special visual effects. Planung und Produktion. Gerlingen: Bleicher

**NEELAMKAVIL**, Francis (1991): Computer simulation and modelling. Chichester: Wiley.

**NUDELMAN**, Robert/ **WANAMAKER**, Marc (2005): Historic Hollywood. An illustrated History. San Antonio: Historical Publishing Network.

**OHANIAN**, Thomas/ **PHILLIPS** Michael (2001): Digitale Filmherstellung. Die Veränderungen in Kunst und Handwerk des Filmemachers. Wesseling: Reil.



**PARENT**, Rick (2008): Computer animation. Algorithms and Techniques. San Francisco: Morgan Kaufmann.

**PUDOVKIN**, Vsevolod I./ **KANDORFER**, Pierre (1928): Über die Film- Technik. Köln: Medipress- Verlag.

**ROBINSON**, David (1993): The Lantern Image: Iconography of the Magic Lantern, 1420-1880. London: E.G. Bond Limited.

**RÖTZER**, Florian (1991): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

**RÖWEKAMP**, Burkhard (2003): Hollywood. Köln: DuMont- Literatur- und- Kunst- Verlag.

**SAUTER**, Dietrich (1996): Szenenbilder für das virtuelle Studio. In: Fernseh- und Kinotechnik. 1. Jg., Heft 5, 17 – 27.

**SCHLEGEL**, Frank (2000): Auch mal Effekte verhindern. In: Gehr, Herbert/ Ott, Stephan (Hgs.): Film- Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 215 - 227.

**STREET**, Rita (1995): Toys Will Be Toys. In: Cinefex. The journal of cinematic illusions. 2. Jg., Heft 64, 76-81.

**VAZ**, Mark Cotta (2005): Living Dangerously. *The Exploits of Merian C. Cooper.* New York: Villard.

**WEISHAMPEL**, David B. (2004): The Dinosauria. Berkeley, Calif. [u.a.]: Univ. of California Press.

**WILLIAMS**, Gregory Paul (2005): *The Story of Hollywood: An Illustrated History.* Los Angeles: BL Press.

**WIMMER**, Thomas (1991): Frabrikation der Fiktion? In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 519- 533.

**WINKLER**, Hartmut (1994): Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder. In: Paech, Joachim (Hrsg.): Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität. Stuttgart: Metzler.

**WHITLEY**, Keith (2007): The Father of Hollywood. ebook

**WRIGHT**, Steve (2006): Digital compositing for film and video. Amsterdam: Elsevier.

## 9.2. Onlinequellen:

**BREGLER**, Christian (2007): Motion Capture Technology for Entertainment. [http://mrl.nyu.edu/~bregler/Spotlight\\_mocap\\_IEEE.pdfm](http://mrl.nyu.edu/~bregler/Spotlight_mocap_IEEE.pdfm), letzter Stand 09.07.2009

**NOE**, Matthias (2005): Hervorragender Einstieg in Goldenthals Klangwelt. In: <http://www.amazon.de/gp/product/B00005NFIN/302-6274737-6657659?v=glance&n=290380>, letzter Stand 09.07.2009

**NEWMAN**, Paul (2006): <http://film.guardian.co.uk/news/story/0,,1741328,00.html>, letzter Stand 09.07.2009

**PLUMMER**, Christoph (2006): <http://film.guardian.co.uk/news/story/0,,1741328,00.html>, letzter Stand 09.07.2009

**WAGNER**, Markus (2001): Das Virtuelle Studio. In: [graphics.cs.uni-sb.de/Courses/ws0001/cg-seminar/Markus.Wagner.pdf](http://graphics.cs.uni-sb.de/Courses/ws0001/cg-seminar/Markus.Wagner.pdf), letzter Stand 09.07.2009

**N.N.** (2009): <http://www.AWN.com>, letzter Stand 09.07. 2009

**N.N.** (2009): <http://www.Digitalproduction.com>, letzter Stand 09.07. 2009

**N.N.** (2009): [http://www. CGW.com](http://www.CGW.com), letzter Stand 09.07. 2009

**N.N.** (2009): <http://www.Fxguide.com>, letzter Stand 09.07. 2009

**N.N.** (2009): [http://www. aec.at](http://www.aec.at), letzter Stand 09.07. 2009

**N.N.** (2009): <http://www.hollywoodfl.org>), letzter Stand 09.07.2009

**N.N.** (2009): [http://www.skripstein.com/kong/KING\\_KONG\\_MERCHANDISE.html](http://www.skripstein.com/kong/KING_KONG_MERCHANDISE.html),  
letzter Stand 23.08.2009

**N.N.** (2006). <http://film.guardian.co.uk/news/story/0,,1741328,00.html>, letzter Stand  
09.07.2009

**N.N.** (2009): <http://www.tvspielfilm.de>, letzter Stand 09.07.2009

**N.N.** (2009): <http://www.ikea.at>, letzter Stand 09.07.2009

**N.N.** (2009): <http://www.boxofficemojo.com>; letzter Stand 09.08.2008

**N.N. (2009):** <http://www.insidekino.de/TOPOderFLOP/TOPBudgetAllTime.htm>,  
letzter Stand 29.08.2009

**N.N.** (2009): <http://badmovies.de>, letzter Stand 29.08.2009

### **.3. Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Unterschiede zwischen quantitativen und qualitativen Ansätzen. Quelle:  
Atteslander 2003: 238

Tabelle 2.:Übersicht der Miniaturmodelle in *King Kong und die weiße Frau (1933)*

Tabelle 3: Übersicht der (visuellen) Effekte in *King Kong und die weiße Frau (1933)*

Tabelle 4: Übersicht der (visuellen) Effekte in King Kong 2005

Tabelle 5: Abschnittdauer in Minuten

Tabelle 6: Tortendiagramm der Abschnittdauer

Tabelle 7 Gegenüberstellung *King Kong und die weiße Frau* (1933) und *King Kong* (2005)

## 9.4. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Camera obscura aus der Sammlung der National University of Ireland in Galway;

[http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optics/Camera\\_Obscura/Camera\\_Obscura2.JPG/](http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optics/Camera_Obscura/Camera_Obscura2.JPG/)

[http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optics/Camera\\_Obscura/Camera\\_Obscura1.JPG](http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optics/Camera_Obscura/Camera_Obscura1.JPG)

Abbildung 2: Prinzip der Camera obscura: <http://city-hoppers.de/wp-content/uploads/2009/05/gesch14.jpg>

Abbildung 3: Laterna Magica als Schulprojektor um 1890;

<http://www.schulmuseum-ottweiler.net/mason/site/content/images/fhr9.jpg>

Abbildung 4: Prinzip der Laterna Magica;

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/501px-](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/501px-Lanternamagica_schema.svg.png)

[Lanternamagica\\_schema.svg.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/501px-Lanternamagica_schema.svg.png)

Abbildung 5: Beispiel einer Fantasmagorie von Robertson;

[http://2.bp.blogspot.com/\\_kXWPmsVbcoE/SkFe6z8nVII/AAAAAAAAAiQ/IEjS6yimw](http://2.bp.blogspot.com/_kXWPmsVbcoE/SkFe6z8nVII/AAAAAAAAAiQ/IEjS6yimwP4/s320/Phantasmagoria.jpg)

[P4/s320/Phantasmagoria.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_kXWPmsVbcoE/SkFe6z8nVII/AAAAAAAAAiQ/IEjS6yimwP4/s320/Phantasmagoria.jpg)

Abbildung 6: "Ein Gückkästner" gezeichnet von Adolph Glasbrenner um 1835;

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Adolph\\_Glasbrenner\\_Guckk%](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Adolph_Glasbrenner_Guckk%C3%A4stner.jpg)

[C3%A4stner.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Adolph_Glasbrenner_Guckk%C3%A4stner.jpg)

Abbildung 7: Guckkasten auf einem Jahrmarkt um 1840;  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Guckkasten\\_Jahrmarkt\\_1843.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Guckkasten_Jahrmarkt_1843.jpg)

Abbildung 8: Westminster Bridge auf einem Guckkastenbild des 18. Jh;  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/London\\_Westminster\\_Bridge\\_Perspective\\_View.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/London_Westminster_Bridge_Perspective_View.jpg)

Abbildung 9: Urform der Camera fotografica;  
<http://www.oppisworld.de/zeit/fotograf/fnostalg.html>

Abbildung 10: Touristenkamera aus dem 19. Jh.  
<http://www.oppisworld.de/zeit/fotograf/fnostalg.html>

Abbildung 11: „Blick aus dem Fenster“, die erste erhaltene Fotografie/  
Heliografie, aufgenommen 1826;  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/View\\_from\\_the\\_Window\\_at\\_Le\\_Gras%2C\\_Joseph\\_Nic%C3%A9phore\\_Ni%C3%A9pce.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/View_from_the_Window_at_Le_Gras%2C_Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce.jpg)

Abbildung 12: Kalotypie 1850- 1852; <http://www.hypokunsthalle.de/newweb/neuekunst/09-k.jpg>

Abbildung 13: The Kodak  
[http://z.about.com/d/inventors/1/0/e/4/kodak\\_camera.jpg](http://z.about.com/d/inventors/1/0/e/4/kodak_camera.jpg)

Abbildung 14: "Tanzendes Paar", Phänikistiskopscheibe von Eadweard  
Muybridge um 1893;  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Phenakistoscope\\_3g07690u.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Phenakistoscope_3g07690u.jpg)

Abbildung 15: Zoetrop; [http://free-zg.t-com.hr/tinin\\_album/FreeWeb/webograd/zootrop.jpg](http://free-zg.t-com.hr/tinin_album/FreeWeb/webograd/zootrop.jpg)

Abbildung 16: Praxinoskop von Émile Reynaud 1879;  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f0/Lanature1879\\_praxinoscope\\_reynaud.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f0/Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png)

- Abbildung 17: Edison's Kinetoskop  
[http://www.zgapa.pl/zgapedia/data\\_pictures/\\_uploads\\_wiki/k/Kinetoscope.jpg](http://www.zgapa.pl/zgapedia/data_pictures/_uploads_wiki/k/Kinetoscope.jpg)
- Abbildung 18: Cinematographe Lumière aus der Sammlung des National Media Museum, England;  
<http://www.nationalmediamuseum.org.uk/images/Collections/Big/EarlyFilm3.jpg>
- Abbildung 19: Innenansicht Cinematographe Lumière; <http://www.victorian-cinema.net/cinematographe1.jpg>
- Abbildung 20: Verwandlung einer Dame in ein Skelett, Szenen aus Méliès Film Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin (1896);  
<http://www.saeure.ch/super8/JPG/filmfr1.jpg>
- Abbildung 21: Travelling Matte Prozess;  
<http://www.intralinea.it/intra/ipermidia/magistro/En/..%5CFotogrammi%5Ctravelingmatte1.gif>
- Abbildung 22: Dunning Prozess; Quelle: Mitchell 2004
- Abbildung 23: holdout matte;  
[http://www.geocities.com/~special\\_effect/TransMatte.gif](http://www.geocities.com/~special_effect/TransMatte.gif)
- Abbildung 24: cover matte  
[http://www.geocities.com/~special\\_effect/TransInverseMatte.gif](http://www.geocities.com/~special_effect/TransInverseMatte.gif)
- Abbildung 25: Glasspaintingverfahren; Quelle: Mulack/ Giesen 2002
- Abbildung 26: Rückprojektion; Quelle: Mulack/ Giesen 2002
- Abbildung 27: Frontprojektion; Quelle: Mulack/ Giesen 2002

- Abbildung 28: Aufbau eines optischen Printers; Quelle: Mulack/ Giesen 2002
- Abbildung 29: Aufbau einer Motion Control- Anlage; Quelle: Mulack/ Giesen 2002
- Abbildung 30: Szene aus Luxo Jr. (1986);  
[http://www1.cndmy.com/upload\\_img/2007-11/2007112094643586.jpg](http://www1.cndmy.com/upload_img/2007-11/2007112094643586.jpg)
- Abbildung 31: Die digitale Pixarwelt seit 2001, linke Säule von oben nach unten: Die Monster AG (2001), Findet Nemo (2003), Die Unglaublichen (2004) rechte Säule von oben nach unten: Cars (2006), Ratatouille (2007), Wall- E (2008);
- <http://www.wallpaper-bilder.de/grafiken/gros/film/monster-ag/Monster%20AG.jpg>
  - <http://images1.fanpop.com/images/photos/2500000/Finding-Nemo-Wallpaper-finding-nemo-2500301-1024-768.jpg>
  - <http://bestqualitywallpapers.com/Games/Incredibles.jpg>
  - [http://lh6.ggpht.com/\\_1qP3GnuZdcA/R8TxIT60ryI/AAAAAAAAACw/QZTG-DFosLA/ka-chow1.gif.jpg](http://lh6.ggpht.com/_1qP3GnuZdcA/R8TxIT60ryI/AAAAAAAAACw/QZTG-DFosLA/ka-chow1.gif.jpg)
  - [http://www.papermust.com/galleries/dessins\\_animes/ratatouille\\_1024x768.jpg](http://www.papermust.com/galleries/dessins_animes/ratatouille_1024x768.jpg)
  - [http://www.computerfreewallpapers.com/images/wallpapers/Disney\\_Movie\\_Wall-E-1024x768-388247.jpeg](http://www.computerfreewallpapers.com/images/wallpapers/Disney_Movie_Wall-E-1024x768-388247.jpeg)
- Abbildung 32: Modelling; <http://moonlitbasement.com/blog/wp-content/uploads/WireframePart01FinalLow01.jpg>
- Abbildung 33: Texture Mapping; <http://moonlitbasement.com/blog/wp-content/uploads/WireframePart01FinalLow01.jpg>
- Abbildung 34: Keyframeanimation;  
[http://developer.apple.com/iPhone/library/documentation/Cocoa/Conceptual/Animation\\_Types\\_Timing/Art/keyframepath.jpg](http://developer.apple.com/iPhone/library/documentation/Cocoa/Conceptual/Animation_Types_Timing/Art/keyframepath.jpg)

- Abbildung 35: Gerendertes Alien; <http://moonlitbasement.com/blog/wp-content/uploads/WireframePart01FinalLow01.jpg>
- Abbildung 36: DarstellerIn mit Motion Capture Markern bestückt; [http://vrlab.epfl.ch/research/images\\_research/LO\\_lorna\\_mocap.jpg](http://vrlab.epfl.ch/research/images_research/LO_lorna_mocap.jpg)
- Abbildung 37: Vom Computer erfasste Motion Capture Marker; [http://vrlab.epfl.ch/research/images\\_research/LO\\_lorna\\_mocap.jpg](http://vrlab.epfl.ch/research/images_research/LO_lorna_mocap.jpg)
- Abbildung 38: Motion Capture Marker angebracht im Gesicht; [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/95/Motion\\_capture\\_facial.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/95/Motion_capture_facial.jpg)
- Abbildung 39: Morphingszene aus *Terminator 2* (1991); **Oben:** Anfangsbild, **Mitte:** Mittelsequenz während dem Morphingprozess; Unten: **Endbild**; Quelle: *Terminator 2*
- Abbildung 40: Szene aus *Sin City* (2005), Greenscreenaufnahme,; [http://www.cameraguild.com/index.html?magazine/stoo0405.htm~top.main\\_hp](http://www.cameraguild.com/index.html?magazine/stoo0405.htm~top.main_hp);
- Abbildung 41: Szene aus *Sin City* (2005), fertiges Filmbild; [http://2.bp.blogspot.com/\\_QzqmUTTjhgY/SkAtSKtLfvl/AAAAAAAAAlcA/YFO8F4WnYVo/s320/sin\\_city\\_greenscreen2.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_QzqmUTTjhgY/SkAtSKtLfvl/AAAAAAAAAlcA/YFO8F4WnYVo/s320/sin_city_greenscreen2.jpg)
- Abbildung 42: Virtuelles Studio; oben: Moderatorenpaar vor Greenscreen, unten: Moderatorenpaar live im Fernsehen;
- <http://static.rp-online.de/layout/showbilder/36227-62-12.jpg>;
  - [http://www.sol.de/storage/pic/home/dpa/starline/fernsehen/1475285\\_1\\_peg-2l0d5546-20090701-img\\_21936768.original.large-4-3-800-284-505-2319-2031.jpg](http://www.sol.de/storage/pic/home/dpa/starline/fernsehen/1475285_1_peg-2l0d5546-20090701-img_21936768.original.large-4-3-800-284-505-2319-2031.jpg)
- Abbildung 43: Hilfreicher Word- Assistent: Avatar "Karl Klammer" ; <http://www.teialehrbuch.de/Kostenlose-Kurse/Access-Basis-2003/images/accbxp092.jpg>



- Abbildung 44: IKEA's Avatar Anna <http://193.108.42.79/ikea-de/cgi-bin/ikea-de.cgi>
- Abbildung 45: Tom Hanks, Schauspieler; [http://2.bp.blogspot.com/\\_kUWAxLuvfjc/SXozdu\\_bcyI/AAAAAAAAA2U/w61RLaTxgpU/s400/tom\\_hanks.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_kUWAxLuvfjc/SXozdu_bcyI/AAAAAAAAA2U/w61RLaTxgpU/s400/tom_hanks.jpg)
- Abbildung 46: Steven Spielberg, Regisseur; <http://www.neurodiversity.com/graphic/spielberg.jpg>
- Abbildung 47: George Lucas, Regisseur; <http://www.topnews.in/light/files/George-Lucas2.jpg>
- Abbildung 48: Eddie Murphy, Schauspieler; <http://evilbeetgossip.film.com/wp-content/uploads/2009/02/eddie-murphy1.jpg>
- Abbildung 49: Lebensgroßer Kong- Ballon platziert am Empire State Building 1983, anlässlich seines 50 jährigen Jubiläums; Quelle: Morton 2005
- Abbildung 50: Riesenhand noch ohne Fell, getestet von Cooper's Assistentin Zoe Porter; Quelle: Goldner/ Turner 1975
- Abbildung 51: Riesenkong während den Bauarbeiten; Quelle: Morton 2005
- Abbildung 52: Minimodell eines Flamingos; Quelle: Goldner/ Turner 1975
- Abbildung 53: Minimodell eines Menschen; Quelle: Goldner/ Turner 1975
- Abbildung 54: Miniaturmodell eines T- Rex; Quelle: *King Kong (2005)*
- Abbildung 55: Miniaturmodell von King Kong's Kopf; Quelle: *King Kong (2005)*
- Abbildung 56: Am Computer erzeugter Kong, noch ungerendert; Quelle: *King Kong (2005)*

- Abbildung 57: Vollständig gerenderter Kong;  
[http://www.virginmedia.com/images/wallpapers/movies/kingkong\\_1280.jpg](http://www.virginmedia.com/images/wallpapers/movies/kingkong_1280.jpg)
- Abbildung 58: Andy Serkis mit Motion Capture Markern und digital eingefügter Naomi Watts; Quelle: King Kong (2005)
- Abbildung 59: Serkis digital ersetzt durch Kong, vollständig animiertes und gerendertes Filmbild; Quelle: *King Kong* (2005)
- Abbildung 60: Serkis' Mimik übertragen auf Kong's Gesicht; Quelle: *King Kong* (2005)
- Abbildung 61: Serkis mit Armprothesen neben fertig animiertem Kong; Quelle: *King Kong* (2005)
- Abbildung 62: Greenscreenszene, **im Vordergrund:** Naomi Watts in King Kong's "Hand" gefangen, **im Hintergrund:** Serkis als King Kong auf einem "Felsen"; Quelle: *King Kong* (2005)
- Abbildung 63: Bluescreenszene; Watts mit Serkis/ Kong; Quelle: *King Kong* (2005)
- Abbildung 64: Die erfolgreichsten Filme der letzten 20 Jahre in den USA; Quelle: imdb.com

# ANHANGSVERZEICHNIS

1.	EXPERTENINTERVIEW FRAGEBOGEN BLANKO .....	188
2.	EXPERTENINTERVIEW CHRISTIAN WIESER AUSGEFÜLLT .....	189
3.	EXPERTENINTERVIEW MARIO PRANG AUSGEFÜLLT .....	194
6)	EXPERTENINTERVIEW MICHAEL GROBE AUSGEFÜLLT .....	198
4.	FRAGEBOGEN ROLF GIESEN AUSGEFÜLLT .....	203
7)	FRAGEBOGEN SACHA BERTRAM AUSGEFÜLLT .....	206
8)	FRAGEBOGEN TIM KETZER AUSGEFÜLLT .....	213
9)	FRAGEBOGEN SEBASTIAN STANEK AUSGEFÜLLT .....	217
10)	FRAGEBOGEN ALEX LEMKE AUSGEFÜLLT .....	221
11)	CV CHRISTIAN WIESER .....	228
12)	CV MARIO PRANG .....	228
13.)	CV MICHAEL GROBE .....	229
14.)	CV ROLF GIESEN .....	232
15.)	CV SACHA BERTRAM .....	232
16.)	CV TIM KETZER .....	233
17.)	CV ALEX LEMKE .....	234
18.)	LEBENS LAUF THERESE ILLIASCH .....	235
19.)	ABSTRACT DEUTSCH .....	236
20.)	ABSTRACT ENGLISCH .....	237

## 1.) Experteninterview Fragebogen Blanko

- 1.) Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?
- 2.) Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?
- 3.) Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?
- 4.) Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?
  - 4.1.) Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?
  - 4.2.) Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?
- 5.) Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?
  - 5.1.) Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?
  - 5.2.) Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?
  - 5.3.) Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?
- 6.) Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?
- 7.) King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??
- 8.) Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?

9.) Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?

10.) 1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?

11.) Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?

12.) In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?

## **Experteninterview Christian Wieser ausgefüllt**

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Mich fasziniert die Möglichkeit, mit den visuellen Mitteln des Kinos Geschichten zu erzählen und hierfür Bilder zu schaffen, die in der Realität nicht mit einer Kamera einzufangen wären.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Es gibt viele Effekteinstellungen, die mich beeindruckt und inspiriert haben. Spontan fällt mir jedoch die Operszene aus „Citizen Kane“ ein: Auf der Bühne finden die letzten, turbulenten Vorbereitungen für den Soloauftritt von Kanes Geliebter statt. Die Kamera greift die Bewegung des sich nach oben öffnenden Vorhangs auf und wir verlassen langsam das Bühnenbild, untermalt vom Gesang der Diva. Wir fahren vorbei an Seilwinden, an denen bereits die Pappkulissen späterer Szenen hängen. Der Gesang entfernt sich immer mehr bis die Kamera schließlich hoch oben im Theater bei zwei Bühnenarbeitern zum Stehen kommt, die wenig begeistert auf die Darbietung herabblicken und die Nase rümpfen. Die Szene wurde aus mindestens 3 verschiedenen Einstellungen (darunter eine Modellkulisse) optisch zu einer Szene kombiniert. Sie erzählt rein visuell, ohne Zuhilfenahme erklärender Dialoge, den Flop der Darbietung. Nebenbei sparte Welles so eine Menge Geld, weil er nicht die Zuschauerreaktionen eines voll besetzten

Opernhauses zeigen musste. Ein in jeder Hinsicht brillanter Einsatz eines Visual Effects!

**Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Ein Musterbeispiel für gelungene Visual Effects ist (wie in der letzten Frage schon erwähnt) Citizen Kane. Obwohl Orson Welles Meisterwerk fast genauso viele optische Trickeinstellungen zu bieten hat wie Star Wars ein halbes Jahrhundert später, wird dieser Filmtitel recht selten im Zusammenhang mit Visuellen Effekten genannt. Dies liegt einerseits daran, dass die Tricks handwerklich und gestalterisch ihrer Zeit weit voraus waren und andererseits so wunderbar zum Erzählen der Geschichte verwendet wurden, dass man sie selbst heute noch glatt übersieht!

Visual Effects versagen im Film immer dann, wenn sie die Zuschauer aus der Handlung reißen. Meistens liegt es schlicht daran, dass bei der Gestaltung von Effekten die Ästhetik des Aufnahmemediums Film ignoriert und somit eine visuelle Grenzverletzung auftritt. Wenn sich beispielsweise in einer fotografierten Landschaft eine Figur bewegt, die in ihrer Abbildung nicht den physikalischen Gesetzen von Licht folgt, sondern eher einer stilisierten Computerspielwelt zu entstammen scheint, meldet unser Unterbewusstsein einen Fehler. Die meisten Zuschauer empfinden dann die Szene als „künstlich“, ohne genau benennen zu können warum.

Auch wenn mir ein paar Filmbeispiele hierfür einfallen würden, möchte ich sie aus Respekt vor den Branchenkollegen nicht nennen. Niemand macht absichtlich schlechte Effekte, es kommen manchmal einfach viele Faktoren und kreative Fehlentscheidungen zusammen, die in einem minderwertigen Ergebnis resultieren.

**Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

Die Amerikaner kochen mit dem gleichen Wasser wie wir Europäer. Aufgrund weitaus höherer Budgets können sie jedoch mehr in R&D (Research & Development) investieren und somit neue Techniken/Software für Problemlösungen entwickeln, während wir auf bestehende Werkzeuge zurückgreifen und diese möglichst kreativ einsetzen müssen.

### **Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

In Europa wird sehr viel richtig gemacht. Ein Blick nach London genügt – aufgrund steuerlicher Vergünstigungen und solider Qualität landet dort der Großteil der Effektarbeiten aktueller US Produktionen. Nennenswerte Effektfilme, die in letzter Zeit in England bearbeitet wurden, waren beispielsweise The Golden Compass, The Dark Knight, Hellboy II, Quantum of Solace, alle Harry Potter Filme.....

### **Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Die technischen Möglichkeiten und die visuelle Qualität unterscheiden sich meiner Ansicht nach in Europa nicht von denen in den USA.

### **Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

Ein guter Drehbuchautor denkt beim Schreiben nicht an die Umsetzbarkeit oder die Kosten sondern an die Geschichte, die er mit den Mitteln des Films erzählen möchte.

Wenn jedoch von Anfang an ein knappes Budget feststeht, können visuelle Effekte vorteilhaft eingeplant werden, um dieses nicht zu überschreiten (etwa durch virtuelle Kulissen oder durch Crowd Duplication bei Massenszenen).

### **Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Visual Effects sind nicht genreabhängig und wurden schon immer flexibel eingesetzt. Es macht technisch keinen Unterschied, ob ein Cowboy oder ein Astronaut vor einer Greenscreen steht, aber selbstverständlich werden beispielsweise in Dramen eher „unsichtbare“ Effekte oder Retuschen benötigt während im SciFi Action Film stattdessen explodierende Raumschiffe gefragt sind.

### **Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Ich glaube nicht, dass die Technik alleine jemals für den Erfolg eines Films verantwortlich war. Als 1993 Jurassic Park zum Kassenerfolg avancierte, wurde in den Medien zwar in erster Linie über die bahnbrechende digitale Animationstechnik berichtet, die Zuschauer waren aber primär von der

spannenden Inszenierung in den Bann gezogen. (Jurassic Park hat nur wenige Minuten Computeranimation aufzuweisen, der Grossteil der Effekte wurden mit Animatronics, also mechanischen Puppen gelöst).

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Neuartige Sensationen und attraktive Schauwerte sind ein wichtiger Bestandteil des Kinos. Man darf nicht vergessen, dass das Medium Film ursprünglich eine Jahrmarktattraktion war. Wenn die Schauwerte allerdings nicht durch inhaltliche Substanz und interessante Figuren getragen werden, schwindet das Interesse des Publikums sehr schnell. Effektfilme ohne Inhalt sind wie Videospiele, die man nicht steuern kann.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Seit der „digitalen Revolution“ zu Beginn der 90er ist vom „Fotorealismus“ digitaler Bilder die Rede. Wir sind allerdings bis heute immer noch nicht in der Lage, wirklich alles digital so zu simulieren, dass es nicht mehr von der fotografierten Wirklichkeit unterscheidbar ist. Als „heiliger Gral“ wird natürlich die Simulation virtueller Schauspieler angesehen, aber es scheitert selbst noch an grundlegenden Dingen, wie der 100% akkuraten Simulation von Licht. Es gibt noch viel zu tun...

**King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Ich habe die Cooper/Schoedsack Version erstmals während meines Studiums gesehen und war begeistert. Am Meisten war ich natürlich an der Stop Motion Animation Willis O'Brien interessiert. Das war echte Pionierarbeit – der erste „virtuelle Darsteller“ der Filmgeschichte!

Als ich 2005 die Gelegenheit hatte, an Peter Jacksons Remake mitzuarbeiten, ging nicht nur der Kindheitstraum in Erfüllung, an einer internationalen Produktion dieser (noch nie dagewesenen) Größenordnung mitzuarbeiten, sondern auch ein Stück Filmgeschichte wieder für eine neue Generation aufleben zu lassen und die Tradition der alten Effektmeister weiterzuführen. Das war definitiv eine der schönsten Erfahrungen meines beruflichen Lebens.



## **Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Der Erfolg des Films beruht zum größten Teil auf der zeitlosen Geschichte, dem Märchen von der Schönen und dem Biest, das über Jahrhunderte hinweg immer wieder in abgeänderter Form erzählt wurde (Der Glöckner von Notre Dame, Das Phantom der Oper...) und auf die tatsächlich erlebten exotischen Abenteuer der Produzenten Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack traf. Ein amerikanisches Kulturgut war geboren!. Die Möglichkeit, in den Zeiten der Weltwirtschaftskrise in dieses Abenteuermärchen flüchten zu können, erschien bestimmt sehr verlockend. Die Animation Kongs, die in den 30ern als enorm glaubwürdig empfunden wurde, war ein weiterer Grund. Eine Puppe aus Metallskelett und Hasenfell rührte dank Willis O'Briens Talent Millionen von Zuschauern zu Tränen. Der große Affe wurde nicht als Effekt, sondern als Hauptdarsteller wahrgenommen.

## **Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

Peter Jackson hatte „King Kong“ mit 9 Jahren im Fernsehen gesehen und gibt ihn als Grund dafür an, Filmemacher geworden zu sein. Vielleicht wurde ihm bewusst, dass es für die Fantasie im Kino keine Grenzen gibt. Seitdem hatte er davon geträumt, den Film mit den modernen technischen Mitteln neu zu verfilmen, um eine junge Generation Kinogänger inspirieren zu können. Nach dem Scheitern dieses Versuchs Mitte der 90er standen ihm schließlich nach dem enormen Erfolg der „Herr der Ringe“ Verfilmungen alle Möglichkeiten dafür offen – und er hat sie genutzt!

## **1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Ich halte beide Versionen für sehr gelungen (auch die stark kritisierte Version von 1978 hat übrigens ihre Reize). Wenn ich zu einer Entscheidung gezwungen wäre, würde ich das Original von 1933 bevorzugen. Der Film hat aus heutiger Sicht enorm viel Charme und auch die analogen Tricktechniken begeistern mich mehr als die digitalen von 2005.

## **Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Die Erwartungen an King Kong basierten natürlich auf den Einspielergebnissen der „Herr der Ringe“ Verfilmungen. Das war unrealistisch, da sich die Zielgruppen stark unterscheiden und auch der Zeitgeschmack eine große Rolle spielt. Dennoch war Jacksons Remake sowohl ein kommerzieller als auch kritischer Erfolg (Die meisten namhaften US Kritiker nahmen den Film in ihre Liste der 10 besten Filme des Jahres 2005 auf).

## **11) In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Ich bin überzeugt, dass wir Menschen trotz aller Begeisterung für neuartige Bilder und Sensationen immer Geschichten ÜBER Menschen MIT Menschen als Darstellern erleben wollen. Schauspieler müssen nach wie vor nicht um ihren Beruf fürchten. Das Bedürfnis, menschliche Situationen durch einen illustrativen Filter gezeigt zu bekommen wird natürlich ebenso weiterhin existieren: In der griechischen Tragödie kamen Masken zum Einsatz, im Animationsfilm wurden diese Masken zu Phasenzeichnungen oder Puppen – und nun sind diese Puppen eben virtuell. Mit den digitalen Techniken wurde das Rad nicht neu erfunden, es sind lediglich neue Werkzeuge zum Erschaffen von Kinotraumbildern dazugekommen. Und diese Werkzeuge stehen genauso bescheiden im Dienst der Geschichtenerzähler wie die Filmkamera.

## **Experteninterview Mario Prang ausgefüllt**

### **Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Das Thema „Bilder aus dem Computer“ begleitet und fasziniert mich schon viele Jahre. Als Student begeisterten mich z.B. schon die fraktalen Mandelbrotmengen, und auch meine Diplomarbeit war ein im Computer erstellter kurzer Film (1985). In meinem ersten Job hatte ich schon mit „Graphics Workstation“ zu tun und danach landete ich dann bei SGI – dem Erfinder der „Graphics Engine“ und von „OpenGL“ (ein Grafik Standard der heute in fast jedem PDA und allen Grafikkarten integriert ist).

## **Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Mich begeistern Science Fiction und Effekte die zu diesem Genre passen. Persönlich hat es mir „Matrix“ (1999) und die zu dieser Zeit noch nicht da gewesenen „Bullet Time Effekte“ angetan. Ich mag aber auch den klassischen Stop-Motion Effekt und bewundere die Leute bei „Aardman Animation“ – die Macher von „Wallace and Gromit“.

## **Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Siehe 2 – „Matrix“ in den 90ern. In den 80ern würde ich „Bladerunner“ (1982) nennen für grossartige „Matte Paintings“ und Compositing. In den 70er sicherlich als sehr prägender Film für die gesamte Branche „Star Wars“ (1977). Es gibt leider mehrere Filme in denen sehr viele Spezialeffekte gesteckt werden, in denen allerdings die Story nicht wirklich gut ist...

## **Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

???

## **Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

???

## **Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

???

## **Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

???

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Ich kann mir vorstellen das es bei dem Film „Tron“ (1982) so war, in dem einige 3D Animationen zu sehen waren. Sicherlich ist es auch bei dem ersten Abendfüllenden Computergenerierten Film „Toy Story“ (1982) ein Werbemittel gewesen, aber der Film als solcher war auch gut. Ich kann mich ebenfalls noch gut an den Hype rund um „Jurassic Parc“ (1983) erinnern, aber auch hier war der Film selber gut. Die Dinosaurier waren ja ursprünglich in Go-Motion Technik geplant gewesen.

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Auf jeden Fall. Meine Kinder wachsen mit „Nemo“, „Wall-E“ und „Cars“ auf. Ausserdem erreichen moderne Computerspiele schon eine extrem hohe Realität (in Echtzeit). Das erhöht die Erwartungen an das Kino sicherlich deutlich.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Wirklich gut aussehende CG Menschen – und da besonders Gesicht und Haare – sind immer noch deutlich zu verbessern. Der Punkt ist das wir jeden Tag Menschen begegnen, und somit wissen wie sie auszusehen haben. Das ist bei Monstern, Trollen und Dinos (zum Glück) anders...

**King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Drei mal teilweise gleiche, teilweise ganz verschiedene Effekte um eine Geschichte zu erzählen (z.B. die Kong Figur selber : Stop-Motion, Maske, CG). Aber in allen drei Filmen kommen z.B. Matte Paintings vor.

**Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Ich habe gelesen das Besucher des Kinos schrien vor Angst. Sicherlich war hier der Grund die neue Technik und damit Bilder wie sie nie vorher gezeigt wurden.

**Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

???

**1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Der Film von 1933 ist genial, aber wirkt heute einfach nicht mehr zeitgemäß. Meine Kinder z.B. (8 und 12) lachen über die Dinofiguren im Film. Der Film von 2005 ist da für mich der bessere, da der Charakter glaubhaft rüber kommt. Allerdings finde ich ihn mit 187 Minuten (im Vergleich zu 96 Minuten, 1933) zu lang.

**Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Im Prinzip kennt jeder Mensch den Ausgang des Films – der Affe stirbt... Das ist zwar bei anderen Filmen (wie z.B. Titanic) auch so, aber dort wurde scheinbar eine andere Besuchergruppe angesprochen die sich den Film sicherlich auch ohne aufwendige Computereffekte angesehen hätten.

**In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Ich persönlich mag auch Filme die ohne VFX auskommen. Schauspieler werden meiner Meinung nach auch zukünftig immer gebraucht werden; ansonsten hätte ja auch die Klatschpresse nichts mehr zu schreiben... ;-)

## 4) Experteninterview Michael Grobe ausgefüllt

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Der Beruf in diesem Bereich ist mein Traum, ich habe meinen Traumberuf gefunden. Spezialeffekte und visuelle Effekte waren immer ein notwendiger und faszinierender Bestandteil der Filme, die ich schon als Jugendlicher geliebt habe: Science Fiction, Fantasy, Action, History. Die Möglichkeit etwas zu erschaffen, das es bisher noch nicht gab, das bisher noch unmöglich war, das Leute in Erstaunen versetzt, das sie fuer real halten, obwohl es fiktiv und unreal ist. Obwohl der Beruf eigentlich eine Dienstleistung ist (die Vision des Kunden (Director) zu realisieren), ist die Umsetzung mit sehr viel Kreativitaet verbunden.

Wenn nach monatelanger Arbeit der Film in den Kinos rund um den Globus Premiere feiert und hunderte Millionen Menschen ihn sehen, dann hat man etwa geschaffen, vielleicht vergleichbar mit einem Architekt, der vor seinem Werk steht und es in die Haende der Oeffentlichkeit entlaesst.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Terminator II: der metallisch fluessige Terminator, das gab es zuvor nicht und war wegweisend. Ebenso die Dinosaurier in Jurassic Park und spaeter Gollum in Herr der Ringe.

Die Dinosaurier waren in den 90ern der Wendepunkt hin zu computeranimierten Charakteren, Gollum war der erste realistische humanoide Charakter als Hauptdarsteller in einem Film. Auf Gollum bauten dann spaeter Charakter wie Davy Jones in Pirates of the Carribean II und kuerzlich die erste realistische Anmutung eines Menschen in Benjamin Button.

**Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Erst die Zeit zeigt, welche Effekt-Filme zeitlos sind und damit zu meinen Favoriten gehoeren. Terminator II, Matrix (die beiden Fortsetzungen haette man sich sparen sollen), The Abyss, die alten originalen Star Wars Filme (nicht die neuen, die man sich auch besser gespart haette), Alien, Blade Runner, Aliens, Jurassic Park, Lord of the Rings.

**Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

**Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

Europa macht nichts falsch, es gibt z.B. in Deutschland und aus Deutschland stammend sehr gute und erfahrene Artists (deutsche Artists sind international beliebt). Das Grundproblem ist der nicht-vorhandene amerikanische Filmmarkt. Eine deutsche Produktion, die mit deutschen Schauspielern gedreht wird kann nicht mehr als einen Bruchteil einer grossen Hollywood produktion kosten, weil der deutsche Markt nicht mehr einspielen kann. Nur ganz wenige deutsche Filme schaffen es auf den amerikanischen Markt, werden aber selbst dann eher keine Blockbuster (z.B- Lola rennt). In Europa sind wir es gewohnt, synchronisierte Filme zu sehen, Amerikaner nicht.

**Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Die Technik kann Europa bieten, Artists auch. Es mangelt allerdings an erfahrenen Produzenten und Erfahrung in der Organisation. Es gibt allerdings schon eine Handvoll deutscher Firmen, die erfolgreich in den Hollywood-markt vordringen. Das heisst oft allerdings auch ein Buero vor Ort in Hollywood zu haben. An unserer letzten Produktion (2012 von Roland Emmerich) haben einige deutsche Firmen mitgearbeitet, mit Buero in Los Angeles oder auch von Deutschland aus.

Das ist aber europaeische Mitarbeit an Hollywoodfilmen. Deutsche Filme haben nicht das Budget fuer grosse Effekte.

**Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Grundsätzlich koennen im Fantasy und Science Fiction Film natuerlich fantastische Welten entworfen werden: Aliens, Drachen, Monster also 3d computeranimierte Characteres, ein Western begnuegt sich eher mit Set-extensions, Mattepaintings und Wire-removals.

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Transformers und Transformers 2 sind gute Beispiele: grosse Effekte, aber Filme ohne jegliche Handlung. Mit schlechten Effekten ausgestattet haetten diese Filme keinen interessiert, so reichten aber die Roboterkaempfe fuer grossen Umsatz an der Kinokasse.

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogeher mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Ich glaube nicht. Grundsatzlich kommt beides an, was man an Erfolgen von Filmen wie Slumdog Millionaire oder der Komoedie Hangover sieht, sie brauchen keine VFX.

Im Moment ist allerdings ein Trend zum altbewaehrten in hollywood zu sehen. Da die Finanzkrise auch Auswirkungen in Hollywood hat, wird lieber die 3. Fortsetzung gedreht als neue Stoffe auf den Markt zu bringen. Es ist einfacher und sicherer eine bewaehrte Marke (z.B Spiderman) weiter zu vermarkten als

eine neue aufzubauen. Hinzu kommt das der eigentliche Film nur ein Teil der Verwertungskette ist: Computerspiel, Merchandise, Internet machen oft ein groesseren Teil der Einnahmen aus, als der Film selber. Letzendlich entscheidet aber wieder der Zuschauer, so ist auch wieder ein Trend zu neuen Stoffen zu erwarten in der Zukunft.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Es gibt wie in allen Bereichen unseres Lebens (Medizin, Wissenschaft, etc) immer Verbesserungsbedarf, auch in der VFX. Das merkt man sehr schnell, wenn man sich 5-10 Jahre alte Effekte ansieht, die man damals als „real“ empfand, heute aber den Effekt erkennt. Die Sehgewohnheiten der Zuschauer wachsen eben mit den Verbesserungen und sie entwickeln steigende Ansprueche.

Es gibt immer noch den heiligen Gral der Computereffekte: die Reproduktion real wirkender Menschen auf der Leinwand. Immer wieder vorangetrieben, aber immer noch nicht in absolut realistischer Anmutung: Gollum (Herr der



Ringe), Davy Jones (Pirates of the Caribbean) und kürzlich Benjamin Button sind Meilensteine auf dem Weg.

Aber auch sehr alte Techniken, wie das Freistellen von Schauspielern von einem gedrehten Hintergrund und das Einsetzen in einen neuen Hintergrund (normalerweise durch Drehen vor Blue und Greenscreen und anschließendes Keyen) können immer noch verbessert werden. Etwa durch neue Kamerasysteme, die in Zukunft genaue Tiefeninformationen aufnehmen könnten und damit das Freistellen automatisieren würden.

### **King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Die Tatsache, dass ich im VFX Team mitgearbeitet habe und ein Fan von Fantasy und Science Fiction bin, Dinosaurier, Monster und große Affen gehören einfach zum Film. Es war natürlich ein außergewöhnlicher Film bezogen auf die Effekte, filmisch war mir meine Mitarbeit an Herr der Ringe allerdings wichtiger, ich war schon immer ein Fan der Tolkien Bücher und wollte an einer Verfilmung des Stoffs mitwirken.

### **Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Der original Film hatte den Zuschauern noch nicht Gesehenes gebracht: eine fantastische Kreatur auf der Leinwand, liebevoll animiert und in Szene gesetzt. Die Technik war natürlich Grundstein für diesen Film (Stop motion animation), allerdings ist es immer die gekonnte Anwendung der Technik, die Leben einhaucht. Das war 1933 so und ist auch heute noch der Fall.

### **Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

Peter Jackson war seit seiner Kindheit von der Geschichte fasziniert, sowie viele Artists in der Kindheit mit Star Wars aufgewachsen sind und von Jedi-Rittern begeistert waren.

Es muss schon der Stoff und die Geschichte fesseln, die Effekte alleine reichen nicht aus. Ich glaube nicht dass ein zukünftiger Regisseur ein Remake von Transformers machen wird, weil ihm dieser Film in der Kindheit so beeindruckt hat. Hier tragen nur die Effekte den Film, das reicht für kurzfristigen Erfolg an der Kasse, aber nicht für dauerhaften Kultstatus.

### **1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Das sind fuer mich zwei verschiedene Filme, die ich mit anderen Blickwinkeln betrachte. Der eine ein absoluter Klassiker, der natuerlich in der Retrospektive antiquiert aber dennoch zeitlos wirkt, der andere eine moderne Version des Stoffes, der mir aufregende Stunden im Kino beschert hat.

### **Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Der Film war einfach zu lang mit 187min in der Kinofassung. 2 bis maximal 2.5 Stunden waeren eine gute Laenge gewesen. Auch wurde der Film hauptsaechlich als Abenteuer vermarktet, ein „Monster-Movie“, die eigentliche Liebesgeschichte, das „Drama“ wurde hingegen kaum erwaeht. Dieser Akzent haette vielleicht noch ein anderes Zielpublikum erschlossen. Allerdings kann man bei Produktionskosten von 230 Mio Dollar und Einnahmen von ca. 700 Mio nicht von einem unerfolgreichen Film sprechen. Die Erwartungen waren wohl noch ein bisschen hoeher nach dem Erfolg von Herr der Ringe.

### **In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Das wird schon seit etlichen Jahren prophezeit oder befuerchtet; das die digitale technik die Schauspielerei ersetzt. Ich kenne allerdings keine VFX Spezialisten, der das kommen sieht. Es wird in absehbarer Zeit immer die Performance eines guten Schauspielers brauchen, um einer Filmfigur Leben einzuhauchen. Ob der Schauspieler nun direkt mit der Kamera abgelichtet wird und selbst auf der Leinwand erscheint, oder aber seine Performance auf einen digitalen Character uebertragen wird, ist eine andere Frage, Aber das kuenstliche Intelligenz in der Lage sein wird, menschliche Gefuehle darzustellen und im Zuschauer zu erzeugen, halte ich noch fuer unwahrscheinlich.

## **Fragebogen Rolf Giesen ausgefüllt**

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekten – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

ICH HABE GANZ EINFACH FILME IN MEINER KINDHEIT GESEHEN, DIE MICH BEEINDRUCKTEN, DIE ENTWEDER ANIMIERT ODER ANDERWEITIG „GETRICKT“ WAREN. DIESE HABE ICH SPÄTER RECHERCHIERT, ARCHIVIERT, ANALYSIERT. MIT BLICK AUF DIE DIGITALISIERUNG WÜRDTE ICH DIES AUF KEINEN FALL MEHR GENRE-BEZOGEN MACHEN. UND MEIN BUCH „SPECIAL EFFECTS ARTISTS“ (McFarland, 2008) stellt für mich einen Abschluss des Themas dar.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

WIE VIELE ANDERE WAR MEIN ERSTER BLEIBENDER KINO-EINDRUCK 1958 DER AUFTRITT DES GEHÖRNTEN STOP-MOTION-ZYKLOPEN IN RAY HARRYHAUSENS „THE 7TH VOYAGE OF SINBAD“. VIELE GLEICHALTRIGE BERUFSSKOLLEGEN SPRECHEN VOM CYCLOPS ON THE BEACH.

**Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

BUDGET, MULTIKULTURELLE EINFLÜSSE, TECHNISCHE UND DRAMATURGISCHE PRÄZISION, MARKETING UND VERTRIEB

**Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

SIE MACHEN NICHTS FALSCH, SIE SIND NUR NICHT SO INTERNATIONAL UND INTERKULTURELL AUFGESTELLT WIE HOLLYWOOD UND HABEN NICHT EINEN SOLCHEN VORSPRUNG.

**Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

HÄNGT VON DER ENTWICKLUNG DIGITALER CROSS MEDIA AB.

**Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

LIEGT AM THEMA. IN SCIENCE FICTION- ODER DESASTER-FILMEN EINEN GROSSEN.

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

DIE GENRE-DISKUSSION HAT SICH WEITGEHEND ERLEDIGT. SPIELT KEINE ROLLE MEHR.

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

IN DER REGEL MÜSSEN FORM UND INHALT HARMONISIEREN. NUR DER TECHNIK WEGEN, NEIN.

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

SIE SIND AM SPEKTAKEL INTERESSIERT. DAS WAR NIE ANDERS. MIT ODER OHNE EFFEKTEN. DIE DIGITALISIERUNG ALS SOLCHE ÖFFNET NEUE WEGE AUCH FÜR DEN KONSUMENTEN, SICH SELBST EINZUBRINGEN.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

NICHT MEHR INNERHALB DES MEDIUMS KINO. DIE WAHREN INNOVATIONEN SPIELEN SICH IN ANDEREN MEDIEN AB, IN COMPUTERSPIELEN ODER IM WELTWEITEN NETZ.

**King Kong – was fasziniert Sie speziell an diesen Filmen?**

MEIN VATER HAT DIESEN FILM 1934 ZUM ERSTEN MAL GESEHEN UND MIR IMMER WIEDER DAVON ERZÄHLT.

**Welcher King Kong Film gefällt Ihnen persönlich am besten und weshalb?**

DAS ORIGINAL.

**Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

MYTHOS, MUSIK, DARSTELLER UND FILMTECHNIK.

**Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

DAS MYTHOLOGISCHE RÜCKGRAT: DIE SCHÖNE UND DAS BIEST EBENSO WIE SAMSON UND DELILAH. DANN DAS ENDE DES URGIGANTEN IN DER ZIVILISATION.

**1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

1933. 2005 WAR ZU AUFWÄNDIG, ZU MODERN, ABER IN DER GESCHICHTE GELEGENTLICH UNFREIWILLIG KOMISCH. DAS KANN MAN HEUTE NICHT MEHR BRINGEN.

**Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

ZUM BEISPIEL INTERESSIERTEN SICH FRAUEN NUR WENIG FÜR DAS THEMA. DER FILM WAR TECHNISCH HOCHMODERN, DRAMATURGISCH ALTMODISCH.

**In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

DIESE ZUKUNFT ENTSCHIEDET SICH NICHT AUF DER LEINWAND, SONDERN IM VIRTUELLEN BEREICH: DER VIRTUALISIERUNG DES MENSCHEN IN DEN KOMMENDEN JAHRHUNDERTEN. IM KINO ALLENFALLS À LA LONGUE HOLOGRAPHISCHE ERLEBNISSE.

## 5) Fragebogen Sacha Bertram ausgefüllt

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Mich persönlich motiviert die Herausforderung, die Vorstellungen von Drehbuchautor, Regisseur und Zuschauer unter einen Hut zu bringen. Ich glaube das ist die Motivation aller Filmschaffender. Nur wir müssen das Publikum eben dazu noch betrügen, um die Illusion aufrecht zu erhalten. Meine Lieblingseffekte sind die, wo der Zuschauer gar nie auf die Idee käme, dass es sich um einen Effekt handeln könnte. Bei einer Weltraumschlacht weiß es jedes Kind, dass es sich um einen Effekt handelt. Bei einer Set-Extension einer mittelalterlichen Straße merkt das unter Umständen niemand und ich mag es, wenn die Leute zu mir sagen: „Ach was? Das war nicht echt? Das ist ja alles Betrug bei Euch!“ – Denn dann habe ich meine Arbeit gut gemacht. Man darf ungestraft lügen. Ja, der Zuschauer verlangt das ja sogar von einem.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Ja, kann man schon sagen. Das ist der Warp. Aber einfach nur weil das der erste Effekt war, mit dem ich am Beginn meiner Karriere gearbeitet habe. Wir haben da Hunde und Katzen singen lassen für einen Werbespot. Der Effekt ist selten einsetzbar und mittlerweile kann man sogar mit Spielekonsolen für die Hosentaschen Bildteile verzerren. Außerdem ist das natürlich ein Effekt, den man sofort als solchen erkennt. Trotzdem bin ich heute noch mit dem Resultat meines allerersten Jobs zufrieden.

**Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Es ist immer in einem zeitlichen Context zu sehen. VFX, die mich vor fünf Jahren völlig fasziniert haben, finde ich heute zum Teil schon wieder langweilig. Das hat auch damit zu tun, dass ein Effekt – wenn er mal gut gemacht wurde – ständig kopiert und damit ausgelutscht wird bis man ihn nicht mehr sehen kann.

Ich fand die VFX im letzten Star Trek Film sehr gut. Das ist jetzt so der letzte Film, in dem ich war. Und der hat wieder nen anderen Favoriten abgelöst. Das ändert sich zum Teil monatlich.

Für das völlige Versagen gibt es viele Beispiele, die ich hier aber eher nicht aufführen will. Die Ursachen liegen meist darin begründet, dass zu wenig Budget für ein zu ambitioniertes Projekt zur Verfügung gestellt wurde, Effekte eingesetzt wurden um eine eher flache Story aufzupeppen oder der Film gar um die Effekte herum geschrieben wurde.

Bei einer sehr guten Story verzeiht man auch mal den einen oder anderen schlechten Effekt, solange der Großteil der Effekte die Story trägt.

Aber das zeigt schon, dass VFX nur Support für die Story sein können. Die Story muß stimmen.

Es gibt übrigens auch in den neueren Star Wars Filmen (Episoden I-III) auch ein paar wirklich schlechte Effekte. Aber allein die Anzahl der Effect-Shots hier ist beeindruckend und da verzeiht der Fachmann auch das. Der Zuschauer ist hier aber oft kritischer.

### **Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

GELD ist hier das Erfolgsrezept. Die haben einen riesigen internationalen Markt, den sie bedienen können und dementsprechend viel Budget.

Je mehr Geld ich habe, desto länger kann ich an meiner Story feilen, die Effekte planen und kann mir visuell auch mehr leisten.

Nun reicht Geld natürlich erstmal nicht aus. Da gehört eine gute Ausbildung dazu, Talent, Profis, eine Industrie, die viele Talente und Profis mit Geld ausstattet.

Aber eine Industrie kann nur mit Geld entstehen.

### **Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

Falsch kann man nicht sagen. Unser System funktioniert anders. Filme werden bei uns in hohem Maße subventioniert, wofür wir alle sehr dankbar sind. So entstand so was wie ein „Industriecheun“. Doch ohne Förderung gäbs das alles nicht. Gäbe es uns alle nicht!

Unser Markt ist beschränkt. Wir können unsere Filme nicht ohne weiteres auf den amerikanischen Markt werfen. Das haben viele versucht und die wenigsten sind damit erfolgreich.

Dadurch, dass wir weniger Geld haben, wird oft auch noch an dem gespart was erstmal nur Geld verschlingt und zwar in einer Phase, wo der Film praktisch noch in der Finanzierungsphase steckt: der Preproduction.

Man kann sich hier nicht ohne weiteres die Profis leisten, die dem Drehbuchautor bei der Entwicklung visuell ansprechender und doch finanziell umsetzbarer Effekte helfen!

Und so steckt man häufig kurz vor dem Dreh in der Bredouille, dass man den Film schon an den Sender „verkauft“ hat mit 400 VFX-Shots. Der Realfilm wurde kalkuliert mit drei Millionen und VFX muß mit dem Rest des Budgets auskommen. Und dass 90.000 EUR für 400 VFX-Shots selten ausreicht lässt dann immer Gesichtszüge entgleisen. Das Resultat ist, dass in letzter Minute vor dem Dreh noch Sachen rausgeschmissen oder notdürftig zusammengeschustert werden und zu viel geht verloren weil man es sich nicht leisten kann.

### **Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Wenn man also in der Preproduction nicht das Geld hat, einen VFX Supervisor reinzuholen, der schon in der Drehbuchphase Effekte entwickelt, kalkuliert, storyboarded und designt, dann muß das der Regisseur oder Produzent eben selber leisten können. Das heißt, er muß sich fortbilden!

Es gibt ja genug Seminare zum Thema „VFX für Filmleute“ – nichtzuletzt auch von uns, idagrove|filmeffects.

Wenn man ein Gespür hat dafür, was machbar ist und was wie viel kostet, dann kann man das Drehbuch gleich schon so schreiben, dass die Effekte darin gut integriert sind.

Wir freuen uns auch immer besonders, wenn Set-Architekten oder Bühnenbildner bei uns in den Seminaren sitzen und ihre Fälle schildern, in denen für zwei Shots riesige Sets gebaut werden mussten für unglaublich viel Geld. Und wir rechnen das dann zusammen durch und kommen auf einen Bruchteil der Kosten.

Wenn wir anfangen professioneller zusammenzuarbeiten, werden wir aufhören Geld für Unsinniges auszugeben und stattdessen das gesparte Geld in den Visual Value investieren.

### **Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

Auf das Drehbuch sollten VFX nur Einfluß haben wenn klar wird, dass man zu wenig Budget für die vielen Effekte hat. Dann muß man hier streichen oder die Shots dramaturgisch anders auflösen.

Ansonsten sollte der Drehbuchautor eigentlich möglichst unbelastet ins Schreiben gehen und die Möglichkeiten der VFX nutzen.

Doch manchmal ist im Drehbuch gar nicht direkt ersichtlich, was VFX ist und was nicht.

Eine „große barocke Eingangshalle“ könnte ein VFX Shot sein. Aber nicht notwendigerweise.



Findet man einen Drehort, der das hergibt, super. Ist der zu teuer, zu sensibel, zu unflexibel, wird man evtl. doch eine Set-Extension ins Auge fassen.

Habe ich vom Produktionsleiter oder Produzenten die Information, dass in Rumänien, der Türkei oder Litauen gedreht wird, brauche ich auch gar keine Crowd-Replication kalkulieren, da ich weiß, dass Statisten dort so günstig sind, dass sich das erst ab mehreren tausend Menschen im Bild rechnet.

Ich bin der Meinung, dass die VFX nicht die Basis für den Erfolg des Filmes sein können. In erster Linie ist es immer die Story.

Die VFX müssen die Story tragen und nicht umgekehrt.

Ist die Story aber noch so gut, die VFX jedoch unterirdisch schlecht, dann wird der Film vermutlich auch nicht erfolgreich sein.

Bei Drehbuch, Drehort und Budget ist es eher so, dass diese Faktoren Einfluß ausüben auf die VFX. Und wenn sich gute VFX mit einer guten Story paaren, dann wird auch der Erfolg nicht ausbleiben.

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Die Techniken „2D-Animation“, „3D-Animation“ etc. sind genreübergreifend dieselben. Doch im Fantasy-Film werden sie anders eingesetzt als im Western. Sie sehen anders aus.

Im Fantasy-Film würde man beispielsweise eine große Festung in 3D erstellen, die von Millionen von 3D-animierten Fantasy-Kreaturen belagert wird in einer felsigen Ebene, da als Matte Painting realisiert wurde. Im Western wäre es beispielsweise ein Fort in 3D erstellt, das von tausenden 3D-animierter amerikanischer Ureinwohner belagert wird. Gedreht in Berlin in einer Sandgrube, in die als Matte Painting Felsen im Grand-Canyon-Stil eingesetzt wurden.

Ob ein Maler abstrakt oder gegenständlich malt, ob Monet oder Rubens... sie alle haben Pinsel benutzt. Bildinhalt und Stil sind nur visuell unterschiedlich.

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Filme wie Star Wars, Matrix etc., also die mehr oder weniger reinen Effekt-Filme wären ohne VFX nicht möglich gewesen.

Wir sind eben nicht im Theater, wo ein Schauspieler von oben von einem Lichtstrahl getroffen wird, nach oben schaut und sagt: „Oh, schau! Ein Raumschiff!“ – Wir wollen es im Film eben auch sehen!

Doch auch hier gilt: der Effekt lenkt nicht von einer schlechten Story, schlechten Schauspielern, schlechter Inszenierung ab. Kann einem

vergrützten Film also nicht helfen. Wenn ich vorher gesagt habe, dass ich es als Kompliment empfinde, wenn Leute einen Effekt nicht als solches erkennen, so ist es für mich immer bitter wenn ich höre „blöder Film, ganz furchtbar... aber die Effekte waren gut.“

Leider ist es oft genug so, dass Produzenten bei uns eine höhere Meßlatte anlegen als beim Rest...

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Es gibt auch genügend Filme, die ohne VFX erfolgreich sind. Und hier gibt es auch genug Stories zu erzählen. Die müssen eben gut erzählt werden und viele Produzenten haben die Vorstellung, dass sie sich bei einem Effekt-Film nach Hollywood-Schema-F weniger Gedanken machen müssen über Spannung und Struktur der Story.

Und natürlich schaut man sich Filme auch an, um einmal seinem Alltag zu entfliehen. Das war schon immer so. Deshalb sind Filme auch in Zeiten von Wirtschaftskrise und Krieg erfolgreich. Und je mehr sich die Welt auf der Leinwand von meinem Büroalltag und meinen Problemen unterscheidet, umso lieber lasse ich mich davon natürlich ablenken.

Wobei ich es schon auch mal lustig fänd, einen Film über einen selbständigen VFX-Supervisor zu sehen, der ständig in Flugzeugen und Zügen unterwegs ist, von Set zu Set, von Besprechung zu Besprechung und von Seminar zu Seminar hetzt.

Hm... vielleicht schreib ich da ja mal was ☺

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Es wird nicht wirklich geforscht im eigentlichen Sinne. Seit den ersten Filmen die digitale Effekte enthielten, sind die grundlegenden Techniken dieselben. Was sich aber geändert hat ist der Workflow, Algorithmen/Software, Dateiformate und so weiter.

Hier hat sich erstmal im Hardwarebereich viel getan und auch sehr komplizierte Berechnungen können heute in akzeptabler Zeit durchgeführt werden, was die Arbeitsgeschwindigkeit erhöht und ein besseres Bild zu einem gegebenen Budget erzeugt.

Die Fortschritte in unserem Bereich sind letztendlich auf den Fortschritt in der Prozessortechnologie zurückzuführen. Also bessere, schnellere Prozessoren und Grafikkarten. Früher waren es die Maschinen, die teuer waren. Heute ist es hauptsächlich der Artist und die Maschinenkosten sind nur noch ein Bruchteil der Artist-Kosten.

### **King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Ganz spontan: Natürlich ist das ein Macho-Film und eine sehr seltsame Liebesgeschichte.

### **Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Der Film war damals eben einfach mal was ganz anderes und traf die visuellen Erwartungen der Zuschauer. Die fanden damals den Knetmasse-King-Kong total echt. Heute muß man dem Zuschauer schon was anderes bieten.

Der Zuschauer hat heute sogar eine Vorstellung davon, wie sich Dinosaurier bewegt haben obwohl keiner dabei war! Aber Jurassic Park hat hier die visuelle Vorstellung geprägt. Seitdem laufen Dinosaurier alle so wie in Jurassic Park.

### **Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

Re-makes sind ja legitim. Man kann vielleicht heute an eine spannende Story anknüpfen und sie neu erzählen. Mit neuen visuellen Werkzeugen.

Die Idee des Studios dahinter war sicherlich: wir recyceln eine erwiesenermaßen erfolgreiche Story, adaptieren sie etwas an heute in Erzählstruktur und Inszenierung, modernisieren die Effekte und sind damit heute auch erfolgreich.

### **1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Ich bin hier zwiegespalten. Ich sehe einen Film mit dem Auge des VFX Supervisors:

Mir gefällt unter diesem Aspekt doch eher die neuere Variante besser. Einfach aus dem Grund, da ich mit meinen Sehgewohnheiten natürlich auch an das heutige Publikum angepasst bin. Ein Stop-Trick-Affe kann mich leider

nicht mehr wirklich fesseln. Obwohl die Effekte für die damalige Zeit schon bewundernswert waren!

Als Kinozuschauer jedoch muß ich sagen dass die Story meiner Meinung nach im ersten Film etwas mehr Tiefe hat und in der Version 2005 doch die VFX eher in den Vordergrund treten.

### **Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

So etwas kann man immer schwer sagen.

Es gibt eine Reihe von Faktoren, die einen Erfolg an der Kinokasse verhaseln können. Vielleicht ist es eben einfach so: In einem späteren Teil von Jurassic Park laufen Dinosaurier durch New York, in Godzilla zerstört eine Riesen-Echse die Stadt... vielleicht ist das Thema „Zerstörung von New York“ einfach zu sensibel bzw. „unten durch“. Oder war es noch zu dieser Zeit. Würde man den Film heute rausbringen, könnte er mehr Erfolg haben. Oder noch weniger. Man weiß es nicht.

### **In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Ich glaube nicht, dass Schauspieler so schnell digital ersetzt werden.

Es wird noch eine ganze Zeit lang dauern bis wir 100% natürlich wirkende digitale Darsteller für einen 120-Minuten-Film erzeugen können. Wir können das schon für relativ kurze Sequenzen. Ganze Filme davon sind noch zu teuer.

Das hat wieder was mit dem technischen Fortschritt – unter anderem auf dem Gebiet der Hardware und damit Software zu tun.

Es ist heute bereits alles möglich. Es gibt eigentlich keine Bilder, die wir nicht erzeugen können. Wir stoßen hier selten an technische Grenzen.

Meist sind es Budgetgrenzen. Und die Entwicklung wird Effekte die wir heute zwar schon können, die aber teuer sind, kostengünstiger machen. Sei es, dass der Workflow vereinfacht werden kann und Dinge damit schneller gehen oder Berechnungen schneller gemacht werden können und damit kostengünstig.

## 6) Fragebogen Tim Ketzler ausgefüllt

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Ich bin mit den Filmen aus den 80er Jahren aufgewachsen: Star Wars, Indiana Jones, ET, Zurück in die Zukunft, etc.

Durch die gesehenen Effekte inspiriert, habe ich angefangen Modelle selber zu bauen und es war mein Traum, irgendwann einmal Modelle fuer Filme herzustellen. 1993 bin ich nach Chicago gezogen, um dort „Film und Video“ zu studieren. Kurz darauf kam Jurassic Park in die Kinos und mein College bot Kurse in Computer Animation an. Also aenderte ich mein Hauptfach von „Film und Video“ zu „Film Techniques & Computer Graphics“.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Mein Lieblingseffekt ist der Angriff der AT-AT Kampflaeufer in dem Film Das Imperium Schlaegt Zurueck. Dieser Effekt war nicht nur sehr gut gemacht, sondern sah auch sehr gut aus: weisser Schnee mit blauem Himmel, dazwischen die grauen AT-AT mit orange Explosionen und roten Laser strahlen.

**Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren?**

Ich favorisiere die Filme aus meiner Kindheit. Die alten Star Wars Filme zum Beispiel, bevor George Lucas versucht hat, durch das Nachbessern von Effekten, die Filme wirkungsvoller zu machen. Das wäre unnötig gewesen, denn nur weil jetzt die Technik da ist, heißt das nicht, dass die Effekte damals schlecht waren .

Auch wenn die Effekte nicht mit den heutigen digitalen Effekten mithalten koennen, denke ich, dass die Effekte damals noch mit mehr Liebe gemacht wurden als heute, und auch weniger des Effektes selber wegen, sondern wegen der Story im Film, die sie unterstuetzen sollten.

Armageddon gefaehlt mir auch sehr gut. Auch wenn die Story nicht gerade ein Meisterwerk ist, sind die Effekte sehr gut, und der look des Filmes gefaellt mir. Alle Szenen sind sehr schoen gestaltet: Viel Tiefe im Bild, und „schoen bunt“. :)

**Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Versagt nicht direkt, aber ich finde, dass die Effekte in dem Film Transformers vollkommen zu Viel des Guten waren.

Die Roboter sahen sehr gut aus. Sehr realistisch. Aber sie waren meiner Meinung nach viel zu detailliert. Ueberall waren winzige Details, alles drehte sich, leuchtete,

oder reflektierte. Man wusste gar nicht mehr wo man hingucken sollte. Und das wurde durch viel zu schnelle und viel zu viele Filmschnitte und viel zu viel Bewegungsunschärfe noch verstärkt.

**Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

**Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

**Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Ich glaube nicht, dass Europa und andere Länder etwas falsch machen. Filmeffekte kosten viel Geld.

Dass Hollywood „mehr Erfolg“ hat als Europa liegt meiner Meinung nach daran, dass es wesentlich mehr Amerikaner gibt, und dadurch auch ein wesentlich größeres Publikum, und dadurch wiederum mehr Geld in die Kinokassen fließt, wodurch mehr Geld für Effekte ausgegeben werden kann. Ausserdem laufen US Filme auch international, und spielen noch mehr Geld ein. Eine deutsche Firma könnte genauso gute Effekte machen wie eine amerikanische, wenn genug Geld da wäre. Leider interessieren sich die Amerikaner aber nicht für deutsche Produktionen. Nicht zuletzt deshalb, weil die Filme nicht auf Englisch sondern auf Deutsch sind. Und nachvertonte Filme guckt sich in den USA niemand gerne an. Viele Filme werden uebrigens auch in England gedreht und Visuelle Effekte werden auch da für grosse Blockbuster hergestellt. Wobei England ganz klar den Vorteil der englischen Sprache hat.

**Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

Visual Effects machen manche Filme erst möglich. Je mehr digital möglich ist, desto weniger wird am Drehort gedreht, wenn das Budget es erlaubt. Der Erfolg eines Filmes hängt leider zum Teil auch von der Qualität der Effekte ab. Das Publikum ist mittlerweile verwöhnt und merkt, wenn etwas nicht perfekt ist.

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Ja. :)

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Ich denke Jurassic Park und Terminator 2 sind in erster Linie durch die Technik ein Erfolg geworden. Wirklich echt aussehende Dinosaurier oder Menschen aus „flüssigem Metall“ hatte es nie zuvor gegeben.

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Ich denke es kommt auf das Alter des Kinogehers an. Transformers war wohl eher für ein jüngeres Publikum gemacht.

Und ich hoffe, dass die Leute nicht nur ins Kino gehen um Effekte zu sehen, auch wenn ich das früher selber gemacht habe.

Ich habe nichts gegen Action, Superhelden, oder digitale Schauspieler, aber wenn die Story eines Filmes zu wünschen übrig lässt oder zu flach ist, dann können gute Effekte den Film auch nicht mehr retten.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Verbessern kann man immer alles. :) Und wenn die digitalen Effekte nur schneller rechnen oder billiger hergestellt werden können.

Im Prinzip ist jetzt schon alles möglich. Es ist nur eine Frage des Geldes.

Wenn etwas verbesserungswürdig ist, dann sind es meiner Meinung nach die Drehbücher. Ich gucke lieber Filme mit einer guten, neuen Story, als Filme wo schon wieder jemand mit irgendwelchen Kreaturen kämpft oder Lichtblitze wirft.

**King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Die Chance bei der Firma zu arbeiten die die Effekte für die Herr der Ringe Trilogie gemacht haben. An Effekten zu arbeiten die nachher mit dem Oscar ausgezeichnet wurden.

**Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Ich vermute, dass King Kong 1933 das gleiche war, wie Jurassic Park 60 Jahre später: etwas noch nie dagewesenes.

### **Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

Ich vermute dass Peter Jackson einen Film seiner Kindheit dem heutigen Standard anpassen wollte, was ihm und Weta Digital auch gelungen ist.

### **1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Mir gefallen beide Filme. Auch wenn die Effekte der 1933er Version heute eher zum Schmunzeln als zum Staunen anregen, kann man trotzdem noch sehen wieviel Arbeit dadrin steckt und wieviel Muehe sich die Filmemacher damals gemacht haben. Und der alte Film war etwas Neues. Die Wiederverfilmung nicht, aber die Effekte waren sehr gut.

### **Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Die Story war seit 70 Jahren bekannt, und es ist einfach nicht gelungen dem Film das gewisse etwas zu verpassen, wie es James Cameron bei Titanic gelungen ist. Jeder hat gewusst, dass das Schiff am Schluss sinkt, aber das war in dem Film fast Nebensache. Das Publikum hat zu Rose und Jack eine „Beziehung aufgebaut“ und mit ihnen „gelitten“.

Das hat bei Ann und dem Affen leider nicht funktioniert. Und Dinosaurier die echt aussehen, kannte man schon seit 12 Jahren aus Jurassic Park.

### **In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Zurueck zum anstaendigen Drehbuch mit interessanter NEUER Stroy waere nicht schlecht. Kuenstliche Schauspieler sind meiner Meinung nach wirklich nicht noetig. Zumal die Menschen auch Stars zum Anhimmeln brauchen. Nur noch 3D Schauspieler zu benutzen wuerde den Glamour von Hollywood zerstoeren.

Es waere zwar mal ein netter Effekt z. B. Will Smith mit James Dean agieren zu lassen, aber ich hoffe, dass dieses nicht dazu beitraegt den eigentlichen Sinn des Films zu vernachlaessigen: eine Geschichte zu erzaehlen, und das Publikum zu unterhalten.



## **7) Fragebogen Sebastian Stanek ausgefüllt**

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Als Kind haben mich Filme wie Star Wars oder Indiana Jones auf fantastische Reisen mitgenommen. Sie zeigten Welten die mich mit faszinierenden Eindrücken überfluteten. Die Frage wie man so überwältigende Bilder von Wesen, Orten oder Gegenständen auf die Leinwand bringt hat mich motiviert „Making of“ Literatur zu lesen, Kamerakräne und -wagen in Papas Hobbykeller zu bauen und eigene Projekte zu starten.

**Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Definitiv Fluids. Im VFX Bereich eine der neusten und speicher-/rechenintensiven Techniken, mit der man überzeugend natürliche Phänomene wie Wasser, Qualm und Feuer simulieren kann. Ich könnte mir die Fluid Renderings aus unserer digital FX Abteilung stundenlang ansehen, weil die Bewegungen so natürlich wirken und mit herkömmlichen Partikelsimulationen kaum herzustellen wären. Vielleicht liegt es daran, dass ich in diversen Projekten jahrelang versuchen musste diese Bewegungen manuell herzustellen.

**Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Es gibt viele Filme mit fantastischen VFX. Je aktueller der Film, desto schöner sehen meistens die VFX aus, weil immer bessere Techniken entwickelt werden und die Rechenleistung sich andauernd verbessert. Ich unterscheide ganz gerne zwischen spektakulären VFX (aktuell ZB Transformers, Avatar, Terminator 4 etc) und unterstützenden, unsichtbaren VFX, die erheblich dazu beitragen können, dass eine Geschichte funktioniert. Völlig versagt haben VFX in Filmen meiner Meinung nach, wenn die Geschichte durch einen schlechten VFX Shot nicht unterstützt wird und trotz hohem Budget das Geld nicht auf der Leinwand sichtbar ist. Konkrete Beispiele möchte ich hierzu allerdings nicht nennen.

**Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

Ganz einfach: Budget. Mit der Technik hat das ganze nur sehr wenig zu tun. Immerhin kommen einige der besten Tools aus Deutschland/Europa (zB 3DEqualizer, oder Scanline's Flowline Software, die bereits den Technikoskar für Fluidsimulationen bekommen hat.) Talente sind natürlich auch vorhanden, aber dass man mit einem Budget, das bei Hollywoodproduktionen noch nicht mal fürs Catering reicht, hier einen kompletten Film herstellen soll, der technisch mit den Blockbustern aus den USA mithalten kann, ist so gut wie unmöglich.

**Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

Nichts, für die finanziellen Möglichkeiten machen wir hier eigentlich alles richtig.

**Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Das ist mittlerweile schon passiert. Die besten Wasser und Feuersimulationen kommen zurzeit aus Deutschland (Scanline's Flowline). Viele europäische Firmen pitchten um große Projekte mit und da aufgrund von immer knapperen deadlines und Budgets die vFX Herstellung auf viele Firmen verteilt wird, kommen auch einige große Jobs nach Europa.

**Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

Wenn sie richtig eingesetzt werden können VFX in allen genannten Bereichen sehr positiv eingesetzt werden.

Drehbuch: die Autoren sind komplett frei, durch die heutige Technik gibt es kaum noch Grenzen, die sie im Kopf haben müssen.

Drehort: Durch die Unterstützung von VFX kann mittlerweile jeder Ort als Drehort genutzt werden. Aktuelles Beispiel: Angels & Demons hier konnten viele Szenen nicht im Vatikan selbst gedreht werden, also entschied man sich dazu das Set virtuell zu bauen. Dem Zuschauer fällt es nicht auf.

Budget: spektakuläre VFX sind teuer, dass ist klar und wenn man den Aufwand kennt auch verständlich. Ein guter Produzent erkennt aber mittlerweile, dass man mit VFX auch enorm sparen kann. Gigantische Sets

können durch digitale Seterweiterung bezahlbar gemacht werden, unmögliche Stunts sind machbar etc.

**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Natürlich gibt es Unterschiede. Im genannten Beispiel (Fantasy ./ Western) passt meine vorherige Einteilung von spektakulären VFX im Gegensatz zu unsichtbaren VFX sehr gut. Die spektakulären VFX von zb King Kong oder Herr der Ringe sind eindeutig auch für Laien erkennbar, dass allerdings im „Neuzeit Western“ 'Gran Torino' oder 'No Country for Old Men' einige der größten VFX Firmen am Werk waren, wird der Zuschauer nicht erkannt haben.

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Ich denke, dass heutzutage alle BigBudget Filme spektakuläre VFX als Voraussetzung brauchen um überhaupt als Blockbuster anerkannt zu werden. Die Zuschaueraugen sind verwöhnt und wollen immer mehr auf der Leinwand sehen.

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogeher mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Die Augen der Zuschauer (Hauptzielgruppe) sind wie oben genannt verwöhnt und ein Film, in dem die Effekte nicht von der kaum vorhandenen Story ablenken ist einfach langweilig. Wenn die Story stimmt kann ein Film natürlich auch ganz gut ohne spektakuläre VFX auskommen, aber wirklich lukrativ sind diese Filme nur mit sehr viel Glück.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

VFX ist immer noch eine der jüngsten Techniken im Filmbereich. Man kann sagen, dass alle Bereiche noch nicht 100% ausgereift sind und es wohl auch nie werden. Das ist auch gut so, ansonsten wäre es ein sehr langweiliger Job. Man kann und muss jeden Tag etwas neues hinzulernen.

**King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

In erster Linie die verbesserte Stop Motion und Compositing Technik. Bei der Studie veralteter Techniken wird einem wieder bewusst wie gut wir es doch haben...

**Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Ein überdimensionierter Primat verliebt sich in die Grazie einer blonden Schönheit – das gab's noch nicht!

Weiter hat das Marketing, mit dem Namen des bereits 1932 verstorbenen und gar nicht am tatsächlichen Drehbuch beteiligten Autor Edgar Wallace, die an der Geschichte Zweifelnden mit Prominenz betäubt.

Ich nehme an, dass es die Richtige Portion von Effekten zu einer interessanten Story war. Stop Motion half hier einen riesigen Gorilla für die Zuschauer glaubwürdig in den Film einzubauen. Die Zuschauer haben damals mit Sicherheit nicht an reale Aufnahmen geglaubt, aber im Moment der Vorführung haben die Bilder gefesselt und zur Erzählung beigetragen.

**Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

Die Generierung übernatürlicher Größe in Verbindung mit vorher nie erreichter Nähe b.z.w. Interaktion zwischen Mensch und Puppe ist ein großer Baustein in der Erfolgsgeschichte des Films.

**1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Ich möchte keinen der beiden den Besseren nennen. Vom ästhetischen Standpunkt aus gesehen ist Peter Jacksons 2005er Version der Sieger. Doch in Bezug auf den charmanten Aufwand und die Innovation macht Merian C. Coopers 1933er Verfilmung das Rennen. Leider können auch wir

Filmmacher der Gewöhnung nicht entkommen und mir wird bei alten Filmen aufgrund der sehr langsamen Schnittfrequenz schnell langweilig.

**Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Die ganz große Vorfreude ist verloren gegangen, als ich den Trailer gesehen habe. Die Poster-Kampagne fand ich klasse! Man freute sich darauf, diesen Giganten im Kino endlich in Bewegung zu sehen. Leider ist er schon im Trailer ausgebrochen – visuell hatten sie fast alles bereits vor der Premiere verraten.

**In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Ich hoffe es bleibt noch lange dabei, dass Menschen die Filme machen und nicht eine KI. In einigen Bereichen hat KI schon Einzug erhalten und das ist speziell dort auch sehr sinnvoll (zb bei Massensimulationen mit Massive). Würde man allerdings den digital Artists, die die digitale Hauptrolle erschaffen 50 Millionen Dollar für einen digitalen Hauptdarsteller zahlen, bin ich natürlich sehr dafür ;-)

## **8) Fragebogen Alex Lemke ausgefüllt**

**Sie widmen einen erheblichen Teil Ihres Lebens dem Film und dessen Effekte – was ist Ihre ganz persönliche Motivation, was fasziniert Sie an Visual Effects, Blue/ Green Screen, Motion Control usw. besonders?**

Wenn man als 6jähriger im Kino sitzt und das erste Mal sieht, wie im Weltall ein Sternenerstörer des Imperiums ein deutlich kleineres Raumschiff verfolgt, dann bleibt so ein Eindruck natürlich hängen .... Mich haben immer diese großen Kinobilder interessiert und irgendwann beginnt man die Frage zu stellen, wie man so etwas macht. Dass daraus ein Beruf wird, ist vielleicht eine ganz logische Konsequenz. Eigentlich wollte ich immer Spezialmaskenbildner werden und Monster bauen, aber dann blieb ich doch bei den visuellen Effekten hängen.

## **Haben Sie einen Lieblingseffekt? Warum gerade dieser?**

Hm, vielleicht habe ich gerade Verständnisschwierigkeiten bei dieser Frage - meinen Sie jetzt technischer Natur (so etwas wie Keying oder Morphing) , oder ein Beispiel aus einem Film?

Technischer Natur würde ich sagen, gibt es keinen Effekt den ich besonders favorisieren würde.

Als Filmbeispiele wären es für mich die "Klassiker" der VFX - der Wassertentakel aus "Abyss", der flüssige T-1000 aus "T2", der Auftritt des T-Rex in Jurassic Park, Keanu Reeves weicht einer Kugel aus in "Matrix". Eigentlich sind es auch nie nur die Effekte, sondern auch immer die Art der Inszenierung. Heutzutage werden die Effekte ja massenhaft in einen Film gestopft und finden oftmals versteckt im Hintergrund statt. Früher wurde - oft aus der Not heraus - richtiggehend Spannung aufgebaut, um den Effekt als grossen Moment hervorzuheben.

Von meiner eigenen Arbeit gefallen mir die Rabenverwandlungen am besten, die wir für "Krabat" gemacht haben. Diese funktionieren im Kontext des Films wunderbar, waren ein richtiger Entwicklungsprozess und sorgen immer noch für sehr positives Feedback bei den Zuschauern.

## **Gibt es einen Film, den sie persönlich in Sachen Visual Effects favorisieren? Gibt es im Gegensatz dazu einen Film, der in Sachen vfx ihrer Meinung nach völlig „versagt“ hat?**

Siehe oben genannte Beispiele - die Klassiker sind eben nicht ohne Grund Klassiker. Ein weiterer Lieblingsstreifen von mir ist Mary Poppins, durch die Vielzahl der Techniken, die Verspieltheit der Tricks und der wirklich hervorragenden Matte Paintings von Harrison Ellenshaw.

Völlig versagt ist eine harte Formulierung, so weit würde ich meistens nicht gehen. In der Tat fragt man sich aber vor allem bei den extrem teuren Blockbustern, wie solche Fehlschläge wie der Absturz der Airforce One in "Airforce One" oder die schlechten Greenscreen Flugaufnahmen aus "Hancock" das kritische Auge der Produzenten passieren konnte.

## **Wenn man Filmtechnik beschreibt, führt kein Weg an Hollywood vorbei. Was ist das Geheimnis der amerikanischen Filmtechnik – warum hat sie diesen großen Erfolg?**

*Ganz einfach:*

Geld

Wissen/Tradition/Kultur, wie auch immer man es beschreiben will

Visuelle Effekte sind langwierige Arbeiten, viele Problemstellungen, mit denen man zu kämpfen hat, sind von Projekt zu Projekt immer wieder neu

und teilweise komplett verschieden. Das Wissen, mit solchen Probleme umzugehen lässt sich nicht einfach von heute auf morgen einkaufen oder installieren und muss jahrelang wachsen.

Visuelle Effekte sind teuer, wie man es auch dreht und wendet. Das VFX Budget für einen Film wie "Benjamin Button" beträgt beispielsweise 30 Millionen Dollar - so eine Menge Geld in Europa nur für die Effekte zu investieren ist schlichtweg unmöglich. Ein deutscher Film, auf Deutsch gedreht, darf kaum mehr als 10 Millionen Euro kosten, um seine Kosten im deutschsprachigen Markt wieder einzuspielen. Die Grundkosten einer solchen Produktion sind aber meist schon so hoch, dass für VFX kein angemessenes Geld mehr übrig bleibt.

Effekte haben im amerikanischen Film eine viel längere Tradition, jedes Studio hatte seit Anbeginn eine eigene Trickabteilung, die ständig modernisiert und erweitert wurde. Mit dem Ende des klassischen Studiofilms in den 70er Jahren schwand aufgrund der Themen aber nicht das Bedürfnis nach visuellen Effekten, sondern wurde in kleinen Spezialfirmen wie ILM oder Boss wiederbelebt. Die heutigen digitalen

Studios können auch auf eine deutlich längere Historie zurückblicken als ihre europäischen Pendanten.

### **Was machen andere Länder – besonders Europa anders bzw. falsch?**

Kleiner Widerspruch: England beweist sich immer noch als mächtige VFX Nation. Viele grosse Effektfilme (Harry Potter, Batman) werden dort nachbearbeitet, in London sind die Grossen der Branche (Framestore CFC, MPC, Double Negative) beheimatet. Wie in den USA auch gibt es dort eine lange Tradition von Effektfilmen. Erinnert sei die klassische Modellbautradition, die in Fernsehserien wie Space:1999 und Thunderbirds und in Kinofilmen wie der James Bond Filme unter Beweis gestellt wurden, sowie ein arbeitsteiliger Studiobetrieb.

Kontinentaleuropäische Effektfirmen tun sich da schwerer, u.a. bedingt durch eine fehlende Tradition von Effektkünstlern. Dies liegt mit Sicherheit zu einem grossen Teil an den Autorenfilmen (keine Wertung!)- diese verzichteten ja bewusst auf Effekte.

### **Wird Europa Ihrer Meinung nach einmal „aufholen“ und die gleiche visuelle Technik bieten können, wie Amerika?**

Nein, dazu ist 1.) der Wissensvorsprung einfach zu gross und 2.) gibt es hierzulande keine Effektbudgets in der angemessenen Grösse. Meiner Meinung nach wird Europa immer mindestens 5 Jahre hinter den grossen amerikanischen Entwicklungen hinterherhinken. Selbst wenn es einmal neue

Entwicklungen gibt - wie z.B. Scanline mit ihrer Eigenentwicklung einer Wassersoftware namens "Flowline"

## **Inwiefern haben visuelle Effekte Einfluss auf Drehbuch, Drehort, Budget und Erfolg?**

### Drehbuch:

ich glaube nicht, dass Effekte einen grossen Einfluss auf amerikanische Autoren haben werden. In Deutschland ist das sicher anders, hier stehen die Produktionen immer vor dem Problem, mit amerikanischen Budgets zu konkurrieren, aber beiweitem nicht dieselbe Summe zur Verfügung zu haben. Hier setzt sicher schon recht früh die "Schere im Kopf" ein, um Aufwände zu reduzieren.

### Drehort:

In der Tat könnte man meinen, dass mit heutigen Möglichkeiten mehr im Studio gearbeitet wird als an Originallocations. Für mich scheint eher das Gegenteil der Fall zu sein, gerade die grösseren Filme drehen aus einem neu gewachsenen Realismusbedürfnis heraus an echten Schauplätzen, wie z.B. "Batman Begins" vor Ort in Island. Im Gegensatz dazu fallen die künstlich eingesetzten Hintergründe in "Das Beste kommt zum Schluss" sehr peinlich auf.

Allerdings ist dies natürlich von Regisseur zu Regisseur deutlich unterschiedlich, ein Christopher Nolan arbeitet eben ganz anders als ein George Lucas.

### Budget:

VFX haben einen massiven Einfluss auf das Budget, in den USA geht man von einem Anteil von 20-25% des Gesamtbudgets aus, bei grossen Effektfilmen auch bis zu 50%. Trotz der Vorsprünge der Technik scheint dieses Verhältnis relativ starr zu sein, da gleichzeitig die Ansprüche an die Qualität sowie die Anzahl der Effekte eines Films dramatisch angestiegen. Als ich im Bereich digitale Effekte angefangen habe (1994 bei Arri Digital) betrug die Anzahl der VFX unseres grössten Projektes damals ("Schlafes Bruder") gerade einmal 5 Einstellungen. Bei "Krabat" mussten wir 388 Einstellungen als Effekte bearbeiten.

### Erfolg:

Einen massgeblichen Anteil am Erfolg eines Filmes haben Effekte mit Sicherheit - dazu muss man sich nur die Liste der erfolgreichsten Filme aller Zeiten ansehen, die meisten davon wären ohne einen grossen Effektanteil undenkbar. Gleichzeitig gibt es auch Filme wie "Citizen Kane" oder fast jeder Hitchcock Film, die ohne VFX nicht vorzustellen wären.



**Gibt es Effekt- Unterschiede innerhalb der Filmgenres? Gibt es Effekte, die in erster Linie im Fantasy- Film eingesetzt werden, dafür jedoch selten in einem Western vorkommen?**

Auf den ersten Blick könnte man tatsächlich meinen, dass es hier eine strikte Trennung gibt. Dass 3D Character Animation nur in fantastischen Filmen stattfindet und nicht in ernsteren Filmen. Tatsächlich ist die Technik in der Zwischenzeit erwachsen genug, um über das reine Effektgehabe hinausgewachsen zu sein und auch in nicht traditionellen VFX Filmen eingesetzt zu werden. Die letzten beiden David Fincher Filme "Zodiac" und "Benjamin Button" sind gute Beispiele dafür, hier finden sich Matte Paintings und Set Extensions die man bei einem historischen Thema erwarten würde, ebenso wie Character Animation (sogar in der Person der Hauptfigur).

**Könnte man sagen, dass manche Filme nur aufgrund ihrer hervorragenden Technik so erfolgreich geworden sind? Welche?**

Natürlich - als Beispiel sei aktuell Transformers 2 genannt. Ohne die Schauwerte wäre dieser Film niemals so erfolgreich gewesen. Wahrscheinlich wäre er niemals gedreht worden, wenn es die Technik nicht endlich erlaubt hätte!

**Momentan gibt es kaum mehr Filme ohne extrem teure visuelle Effekte – kann man sagen, dass Kinogehrer mehr an Action, Superhelden, digitalen Schauspielern usw. interessiert sind, als an dem ursprünglichen Spielfilm ohne Green/Blue Screen, Motion Control, Morphing usw.?**

Das glaube ich nicht. Tatsächlich sind eine gute Geschichte, Inszenierung und Darsteller für einen "normalen" Spielfilm das wichtigste. Und das zeigt sich auch in den Einspielergebnissen - ein Film wie Transformers 2 spielt natürlich Unmengen an Geld ein, kostet aber natürlich auch Unsummen. Eine kleine Komödie wie "Hangover" - mit niedrigem Budget entstanden, aber dennoch an der Kinokasse sehr erfolgreich - beweist das Gegenteil - man braucht kein Riesebudget, um dennoch erfolgreich zu sein.

**Warum wird stetig an visueller Filmtechnik weitergeforscht? Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit etwas zu verbessern? Welche Effektbereiche sind Ihrer Meinung nach noch unausgereift und benötigen eine Verbesserung?**

Natürlich - vieles ist noch verbesserungswürdig. Schnellere Turnaround Zeit - also vergleichbar den Proben und Varianten beim herkömmlichen Schauspiel, werden Regisseuren helfen, Dinge auszuprobieren.

**King Kong – was verbinden Sie persönlich mit diesem Film??**

Die erste Erinnerung daran war ein Bravo Poster! In den späten 70er Jahren hatte das deutsche Jugendmagazin - aus welchem Grund auch immer! - einen Reprint des bekannten Postermotivs in seinem Heft ... King Kong, noch viel grösser als er im Film dargestellt wird, in der Hand die blonde Frau des Titels, als Gigant über New York. Ein starkes Bild, das sich in frühen Jugendjahren natürlich einprägt. Gesehen hatte ich den Film dann erst sehr viel später und auch nur im Fernsehen.

[http://www.feministe.us/blog/wp-content/uploads/2008/03/kingkong\\_1933\\_01.jpg](http://www.feministe.us/blog/wp-content/uploads/2008/03/kingkong_1933_01.jpg)

**Was genau hat zum Erfolg vom Original King Kong von 1933 beigetragen? Welche Rolle spielte die Technik bei diesem Erfolg?**

Sicher trägt die Technik einen grossen Anteil am Erfolg des Films - schliesslich gab es so etwas in dieser Form sonst nicht zu sehen. Das war damals noch ein richtiger "Eventmovie", der mit nie dagewesenen Schauwerten dienen konnte. Der Animator Willis O'Brien sorgte dafür, dass sich die Zuschauer mit Kong identifizieren konnte, obwohl er ja nur eine kleine Gummipuppe war.

**Lässt man die Technik weg – was macht King Kong so interessant? Warum verfilmen Menschen wie Peter Jackson (ein weiteres Mal) die Geschichte eines Affen?**

*Eigentlich eher eine Frage für einen Filmtheoretiker ... ich denke, King Kong ist so ein ganz klassischer Grundtypus im Horrorfilm, wie der Wolfsmensch oder Frankenstein.*

Kong ist das unverstandene Monster, personifiziertes Es, der haarige Rebell - "Beauty and the Beast". Ähnlich wie Dracula auch immer wieder neu erfunden und verfilmt wird, ist King Kongs Einfluss auf Filme wie z.B. Godzilla oder die Monsterfilme von Ray Harryhausen unverkennbar. Jacksons Intention für eine Neuverfilmung war sicher, den ultimativen Monsterfilm drehen zu wollen. Also gibt es Dinosaurier, die flüchten, Dinos,

die mit Kong kämpfen etc. pp. Sogar die aus dem Originalfilm entfernte Szene, in der einige Mitglieder aus Denhams Crew in einer Schlucht von Spinnen und Würmern gefressen werden, hat er, der alte Horrorfilmfan, wieder eingefügt!

**1933er oder 2005 – welche Version gefällt ihnen persönlich besser und weshalb?**

Ein riesiger Kong Fan bin ich nicht, aber ich würde mich für den alten entscheiden. Der Score von Max Steiner ist grossartig, genau wie das fast schon expressionistische Setdesign von Skull Island. Jackson's Kong ist nettes Popcorn Kino, vielleicht werde ich ihn mir noch einmal ansehen, wenn meine Kinder alt genug sind.

**Peter Jackson's King Kong erfüllte nicht wirklich die Erwartungen der Filmfirma an den Kinokassen. Was ging ihrer Meinung nach schief?**

Wer wirklich so hohe Erwartungen in das Remake eines Klassikers setzt ist meiner Meinung nach selber schuld. Kong hat keine so starke und treue Fanbase wie der Herr der Ringe, und ist mit 3 Stunden einfach zu lang geraten.

**In unglaublicher Geschwindigkeit werden immer neuere Filmeffekte auf den Markt gebracht – wie sieht die technische Zukunft im Film aus? Künstliche Intelligenz statt Schauspieler oder wieder eher zurück zur Natur?**

Diese Diskussion gibt es schon seit Jahren - schon in den 80ern wurde darüber diskutiert, ob es in Zukunft nur digitale Schauspielpuppen geben wird ... In Wirklichkeit ist die Herstellung eines digital animierten Characters, der glaubhaft agieren, soll immer noch extrem kompliziert. Und man braucht immer gleich ein Riesenteam dafür! Für den Regisseur ist solch eine Arbeitsweise sehr zäh und langsam - die Interaktion mit einem echten menschlichen Wesen hat immer noch eine ganz andere Qualität. Daher denke ich, daß 3D Animationen sich auch weiterhin auf unmögliche Kreaturen und Effekte beschränken wird.

Stereoskopischer Film, der ja im Moment extrem gehypt wird (durch Ice Age 3 und demnächst Avatar von James Cameron) sage ich keine grosse Zukunft voraus, zumindest im deutschen Film. Der Aufwand ist dafür viel zu gross, und mit den finanziellen deutschen Mitteln einfach nicht realisierbar.

Wir werden neue, fantastische Welten und Kreaturen sehen, denen aber allen eins gemeinsam sein wird: sie müssen in ihrer Geschichte funktionieren und uns berühren, damit es uns wirklich interessiert.

## 9) CV Christian Wieser

Entnommen aus:

[http://fa.ohmrolle.de/index.php?SID=104\\_166&lang=de&PHPSESSID=925d1ae2](http://fa.ohmrolle.de/index.php?SID=104_166&lang=de&PHPSESSID=925d1ae2)

Christian Wieser (geb. 1979) studierte Mediendesign an der Georg-Simon-Ohm Fachhochschule Nürnberg. Seine studentischen Animationsprojekte, Kurzfilme und Trailer wurden auf internationalen Festivals gezeigt und erhielten zahlreiche Auszeichnungen, darunter 7 Animago Awards. Während seines praktischen Studiensemesters (2002) arbeitete er bei ARRI Digital Film in München erstmals an Visuellen Effekten für Kinospielefilme.

Nach dem erfolgreichen Abschluss seines Studiums wurde er 2005 als Compositing Artist für Peter Jacksons "King Kong" bei Weta Digital in Neuseeland unter Vertrag genommen. Der Film erhielt 2006 den Oscar® für die besten visuellen Effekte. Es folgten zahlreiche Aufträge als Senior Compositor oder Compositing Sequence Lead bei The Moving Picture Company, ARRI, Das Werk, Trixter, Pixomondo, Scanline und weitere Projekte bei Weta. Seit 2009 bringt er bei ARRI Digital Film seine gestalterische und technische Erfahrung als Visual Effects Supervisor ein.

## 10) CV Mario Prang

Per Email von Mario Prang erhalten

Name: Mario Prang

Geburtstag: 03.02.1961

Geburtsort: Köln

Schulbildung      1966 - 1970 Grundschule Köln  
                         1970 - 1971 Hauptschule Köln  
                         1971 - 1971 - 1972 Gymnasium Köln  
                         1972 - 1977 Hauptschule Köln  
Abschluß : mittlere Reife

1977 - 1979 Fachoberschule für Technik IV, Köln - Deutz  
Abschluß : Fachhochschulreife

1979 - 1985 Fachhochschule Köln, FB : Nachrichtentechnik  
Abschluß als Diplom Ingenieur, Diplom-Note : Gut

31.12.89	Systemingenieur bei <b>Silicon Graphics</b> Köln, leitender Supportingenieur für Software, Portierungen, Benchmarks unter Unix, C, Fortran.
1.1.90- 28.2.93	Vertriebsrepräsentant bei <b>Silicon Graphics</b> Köln,sowohl direct Sales, als auch indirect Sales (SW Partnervertrieb) Graphics Workstation und Server.
1.3. 93 -30.6.96	Vertiebsrepräsentant bei den Softwarefirmen <b>TDI</b> und <b>Wavefront / Alias Wavefront</b> (Merger 9.93). Vertrieb von High-End 3D Animationssoftware und Videoschnittsystemen, inkl. der entsprechenden Hardware (Unix) im Mediumfeld.
28.2.09	Selbständig mit der Firma <b>SLASH</b> ( <a href="http://www.slash.de">www.slash.de</a> ) Softwarevertrieb (Endkunden) 3D Grafik & Animation, Multimedia.
Seit 1.3.09	Vertriebsrepräsentant für 3D Software bei <b>Dreamwalks</b>
Seit 5.4.06	Freier Lehrbeauftragter an der <b>Universität Köln</b>

## 7.) CV Michael Grobe

Entommen aus: <http://grobifx.com/>

### Ausbildung:

<b>03/95 - 02/99</b>	University Of Applied Sciences.Stuttgart.Germany. Dipl.-Ing. Audiovisuelle Medien - Graduate in audiovisual media engineering.
<b>10/91 - 11/94</b>	Friedrich-Alexander-University.Erlangen.Germany. Studies of electronic engineering

### Arbeit (Auszug)

- Since 10/08** CG SUPERVISOR: UNCHARTED TERRITORY / SONY PICTURES: Los Angeles.USA. Supervising a team of 50 artists at the Uncharted Territory / Sony Pictures in-house VFX unit for Roland Emmerichs "2012". Additional set photography and supervision of the photography team on set.Consulting on workflows, pipelines and project management.
- 05/08 – 09/08** VFX SUPERVISOR / CONSULTANT / LECTURER: Munich.Germany. Working as Freelance Supervisor on Feature Films and Commercials. Also working as Lecturer and Project Supervisor at the Institute of Animation, Visual Effects and Digital Postproduction of the Filmacademy Ludwigsburg.
- 05/07 – 04/08** VFX SUPERVISOR / CONSULTANT / LECTURER: PRIME FOCUS LTD. Mumbai.India. London.UK. Freelance VFX Supervisor and Consultant. Development and setup of dedicated workflows to streamline processes.Consulting management of Prime Focus in India, UK (former VTR Group), Canada/USA (Frantic Films) and USA (Postlogic) on digital asset management and pipeline development with main focus on connecting the international facilities. Training of Artists, Producers and VFX Supervisors in India in various fields: Color management, 3D environment projection techniques, set supervision and set survey, asset- and project management, etc. Also working as Lecturer and Project Supervisor at the Institute of Animation, Visual Effects and Digital Postproduction of the Filmacademy Ludwigsburg.  
12/07 - 01/08 : Freelance VFX Consultant / Set Supervisor for "**Dilli 6**"05/07 - 12/07 : Freelance VFX Consultant / Set Supervisor for "**Lovestory 2050**"05/07 - 11/07 : Freelance VFX Consultant for "**Saawariya**" 06/07 - 07/07 : Freelance VFX Supervisor for the "**Sony Vaio: All Eyes On You**" commercial.

- 03/07 – 05/07** VFX SUPERVISOR / CONSULTANT / LECTURER: Munich.Germany. Working as Freelance Supervisor on Feature Films and Commercials. Also working as Lecturer and Project Supervisor at the Institute of Animation, Visual Effects and Digital Postproduction of the Filmacademy Ludwigsburg
- 01/05 – 02/07** SUPERVISOR / CONSULTANT / LECTURER: Munich.Germany. Mumbai.India. Hamburg.Germany. Working as Freelance Supervisor on Feature Films and Commercials. Also working as Lecturer and Project Supervisor at the Institute of Animation, Visual Effects and Digital Postproduction of the Filmacademy Ludwigsburg. 11/06 - 02/07 : Freelance CG Supervisor at **Optix** in Hamburg on the "**Strabag: Building Europe**" commercial. 07/06 - 08/06 : Freelance VFX Supervisor at **Tatvah** in India on the "**SF Super Sonic - Alien**" commercial. 04/06 - 07/06 : Freelance CG Supervisor for **Das Werk** on "**Dungeon Siege: In the Name of the King**".
- 08/05 – 12/05** LIGHTING TD : WETA Digital.Wellington.New Zealand. Working as Freelance Lighting TD on „**King Kong**“ Lighting shots of the „Skull Island T-Rex Fight“, „Ann`s Sacrifice“ „Kong`s Capture“,“Venture to Skull Island” and „Kong On Ice” Sequence, Including complex creature lighting of Kong, Dinosaurs and Digidoubles. Developing of special generic Firelights for the “Ann`s Sacrifice” Sequence, lighting of the main shots of that sequence, developing the default lighting rig for the “Kong on Ice” Sequence during look-development.
- 04/05 – 08/05** LEAD ARTIST / SUPERVISOR : Munich.Germany. Working as Freelance Lead Artist and Supervisor on Feature Films and Commercials.
- 10/04 – 03/05** 3D SEQUENCE SUPERVISOR : CINESITE.London.UK. Working as Freelance 3D Sequence Supervisor on

„**Hitchhiker’s Guide to the Galaxy**“. Developing workflows, finalizing shots and supervising 3D Artists working on the „Earth Mark II“ Sequence.

**12/03 – 07/04** LIGHTING SEQUENCE SUPERVISOR : CINESITE.London.UK. Working as Freelance Lighting Sequence Supervisor parallel on „**King Arthur** “and „**Alien Vs. Predator**“. Developing workflows and Lighting-pipelines aswell as supervising Lighting TD`s for 50 shots of the „Final Battle Sequence“ of „King Arthur“ and the „Facehugger-Sequences“ of „Alien Vs. Predator“.

**06/03 – 11/03** LIGHTING TD : WETA Digital.Wellington.New Zealand. Working as Freelance Lighting TD on „**The Lord Of The Rings : Return Of The King**“. Lighting shots of the „Rohan Charge on Pelennor Fields“, „Witchking vs. Theoden“ and „The Battle at the Black Gates“, including complex Creature Lighting (Fellbeasts, Eagles, Trolls, Horses/Riders) and extensive „Massive“ CG-Armies.

## 8.) CV Rolf Giesen

Per Email von Rolf Giesen erhalten

Geboren am 4. Juli 1953 in Moers. 1979 Promotion zum Dr. phil. an der Freien Universität Berlin mit einer Dissertation zum Phantastischen Film. Zahlreiche Buchveröffentlichungen, u. a. "Special Effects" (1985), "Künstliche Welten" (2000), "Lexikon der Special Effects" (2001), "Special Visual Effects" (2003). In Planung: "Dictionary of Visual Effects Artists" (2007, McFarland). Erste Special-Effects-Ausstellung und Retrospektive 1985 im Rahmen der Internationalen Filmfestspiele Berlin. Seit 1991 Aufbau der Rolf Giesen Sammlung zum Effekt- und Animationsfilm der Stiftung Deutsche Kinemathek, der er 20 Jahre lang verbunden ist. Kurator Ray Harryhausen Collection. Diverse TV-Dokumentationen. Als Special Effects Berater Zusammenarbeit mit Albert Whitlock ("Die unendliche Geschichte 2"), Roland Emmerich ("Joey") und anderen. Heute überwiegend als Dramaturg im Animationsspielfilm tätig ("Lauras Stern", "Der kleine Eisbär 2"). Vorträge und Symposien im In- und Ausland. Mitglied der Visual Effects Society. Honorar-Professor an der German Film School for digital production in Elstal.

## 9.) CV Sacha Bertram

Entnommen aus: <http://www.idagrove.de/bertram.php>



**Seit 2001**

Freiberuflicher VFX Producer und VFX Supervisor  
Diverse Film- und Fernsehprojekte

**Seit 1999**

Nebenamtlich Lehrbeauftragter Dozent für VFX und VFX Producing u.a. an diversen  
Hochschulen  
Siehe auch: Seminare

**1999-2001**

VFX Producer, Executive VFX Producer und Herstellungsleiter bei der H5B5 Media  
AG

**1997-1998**

Assistant VFX Producer

- Click 3X New York (USA)
- Vidéomage Paris (FRANKREICH)

**1995-1999**

Studium an der Hochschule der Medien in Stuttgart  
Abschluß: Diplomingenieur audiovisuelle Medien

**1993**

Production Assistant bei HOD Productions Los Angeles (USA)

**Veröffentlichungen:**

- "Effiziente Produktion visueller Effekte in einer TV- Serienproduktion" Dipl.-  
Ing. Sacha Bertram, SS 1999 Hochschule der Medien (HDM) Stuttgart.
- "VFX" - Sacha Bertram, 2005, uvk Verlag. Erschienen in der Reihe "Praxis  
Film" als Band 22

**10.) CV Tim Ketzer**

Entnommen aus: <http://timketzer.com/>

## Ausbildung

Jan. 1993 - Aug. 1995      Columbia College      Chicago  
4-year Bachelor of Arts in Computer Graphics and  
Film      Techniques  
GPA 4.0

## Arbeit (Auszug)

Jan. 2008 - August 2008:      The Moving Picture Company, Vancouver, Canada  
lighting technical director / matte painting TD.  
tasks included location scouting, HDRI photography  
for      matte  
painting textures, 3D layout and projection set up for  
matte      paintings,  
modeling, texturing, lighting and rendering  
project: WATCHMEN

Jan. 2007 - Dec. 2007:      entityFX      North,      Vancouver,      Canada  
3d      supervisor  
project: Smallville seasons 6 and 7

Jan. 2006 - Dec. 2006:      freelance work for:

Locomotion, Düsseldorf, Germany  
3d generalist  
project: commercials

Pictorion Das Werk, Berlin, Germany  
matte painter, 3d generalist  
project: Meine Stadt (commercial)

Sept. 2005 - Nov. 2005:      Weta Digital Ltd., Wellington, New Zealand  
lighting      technical      director  
project: King Kong

June 2005 - July 2005:      Locomotion,      Düsseldorf,      Germany  
on set supervisor,      technical      director  
project: commercials

## **11.) CV Alex Lemke**

Per Email von Alex Lemke erhalten

Alex Lemke (38) sammelte erste Erfahrungen im herkömmlichen optischen Filmtrick, bevor er 1994 zu ARRI Digital Film und der digitalen Bildbearbeitung wechselte. Seit 2000 ist er freier VFX Supervisor und Senior Compositor im In- und Ausland, zu seiner Filmographie zählen Projekte wie die komplette „Herr der Ringe“ Trilogie, „Dark City“ und "Troja". 2003 wurde er mit dem VES Award "Best Compositing in a Feature Film" für seine Arbeit an "The Two Towers" ausgezeichnet. Seit 2005 ist er mit einem eigenen Büro in München vertreten und hat dort digitale Effekte für "Schwerter des Königs", "Sweeney Todd", "Krabat", "John Rabe" und zuletzt "Wickie und die starken Männer" und "2012" hergestellt.

## 12.) Lebenslauf Therese Illiasch

### Persönliche Daten

---

Vor-/Nachname: Therese Illiasch Bakk. Komm  
Adresse: Lindengasse 51 1/2/2  
1070 Wien  
Email: rese.illiasch@gmx.at  
Geburtsdaten 22.12.1985, Klagenfurt  
Staatsbürgerschaft Österreich  
Familienstand ledig



### Berufserfahrung

---

10/2008 – 08/2009 **selbstständige Projektmitarbeiterin am IPKW der Universität Wien**  
Statistik, Evaluationen, klassische Studienassistentenagenden, Verfassung von Projektberichten, Projektleitungen

09/2006 – 09/2008 **selbstständige Assistentin der Presse und Marketing Abteilung, sowie Sales Assistenz**  
Buena Vista International (Austria), Buena Vista (Austria) GmbH, Wien 1070  
Organisation von Kinopremieren, Abwicklung von Pressevorführungen  
klassische Sekretariatsagenden, Datenarchivierung

09/2005 – 3/2006 **Praktikum bei UniHelp**  
Selbstständige Recherche studienrelevanter, politischer und sozialer Themen, Berichtverfassung für die Online Plattform, Text- sowie Bildjournalismus

### Ausbildung

---

1995 – 2003 **8 Jahre AHS, Ingeborg Bachmann Gymnasium, Klagenfurt**

Matura mit ausgezeichnetem Erfolg

10/2003 – 02/2006 **Paris Lodron Universität Salzburg**

Studium der Publizistik und Kommunikationswissenschaften

Erlangung des Bakk. Komm nach 4 Semestern

02/2006 – dato **Universität Wien**

Studium der Publizistik und Kommunikationswissenschaften, sowie

Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften

## **Sprachen**

---

**Deutsch:** Muttersprache

**Englisch:** fließend

**Französisch:** gut in Wort und Schrift

## **Sonstige Qualifikationen**

---

**EDV:** Windows Betriebssysteme, Exzellente Microsoft Office Kenntnisse (Word, Excel, Access, Power Point, Outlook), Grundkenntnisse SAP/R3 (Modul für Finance & Einkauf), Adobe Premiere Pro 2, Grundkenntnisse in allen Apple Applikationen, Exzellente Kenntnisse in allen gängigen Internet Browsern (eigener PC, sowie Breitbandinternet vorhanden!), File Maker, Photoshop, Diverse DVD Tools und Brenn- Programme

**Führerschein:** B

## **Interessen**

---

Literatur, Film, Reisen, Sport

## **13.) Abstract deutsch**

Die vorliegende Diplomarbeit „***Aus alt mach neu – King Kong einst und jetzt. Was sich in 75 Jahren Filmgeschichte getan hat, anhand der Filme King Kong und die weiße Frau (1933) und King Kong (2005). Ein Blick in die Technik von Hollywood***“ befasst sich mit dem Phänomen visueller Filmeffekte. Im 21. Jahrhundert gibt es kaum eine Filmproduktion, die ohne Special Effects auskommt, auch im Fernsbereich haben Filmtricks nahezu überall Einzug gehalten. Hollywood dominiert seit ewigen Zeiten, nicht zuletzt wegen seiner ausgereiften Effektentwicklungen. Seit wann gibt es jedoch visuelle Tricks? Was können sie? Wo liegen ihre Grenzen?

Im ersten und theoretischen Teil wird die Geschichte des Films, als auch die Geschichte der Filmeffekte dargestellt, wobei die wichtigsten präsentiert und erklärt werden. Beginn stellt hierbei der Stoptrick von George Méliès dar, während der Einzug digitaler SchauspielerInnen den Endpunkt markiert. Mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse soll dabei nicht nur auf die Entstehung, sondern vor allem auch auf die Bedeutung und Einsatzgebiete visueller Filmeffekte eingegangen werden.

Im empirischen Teil sollen acht Experteninterviews Aufschluss über den Stellenwert der visuellen Filmeffekte geben, sowie Vor- und Nachteile darstellen. Ziel ist es, neben der Beantwortung expliziter Forschungsfragen, auch mögliche Zukunftsszenarien für den amerikanischen Film ableiten zu können.

## **14.) Abstract english**

The present Master- Thesis with the title „*Make do and mend- King Kong then and now. What happened the last 75 years in film history based on King Kong (1933) and King Kong (2005). Hollywood's visual techniques.*“ is dealing with the phenomena of visual effects. In the 21<sup>st</sup> Century, you won't find no film production without any Special Effects. Even on TV did film effects find its way. The dominating centre is Hollywood, especially because of its sophisticating developments of effects. Since when to filmtricks exist? What are they able to do? Where are their limits?

The theoretical part deals with the history of films, as well as the history of visual effects. The most important ones should be presented and explained. It starts with the Stop Motion, created by George Méliès and ends with the rise of digitally animated actors and actresses. With the method of a content analysis, the origin and meaning should be demonstrated as well as the operational areas.

The second and empirical part shows eight interviews with experts, to reflect the importance of visual effects, as well as advantages and disadvantages. Main target is to answer the main research questions and to deduce eventual strategies for upcoming American Hollywood movies.