

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung, 5.3, 2010 // 446**U2 3D****USA 2008**

R: Catherine Owens, Mark Pellington.

K: 3ality Digital Entertainment, Peter Anderson (3D), Tom Krueger.

S: Olivier Wicki

T: Tom Paul

P: John Modell [u.a.] für 3ality Digital Entertainment.

D: U2.

85min, Farbe, 1,85:1. Stereo.

Viele Rockumentaries haben das Ziel, nicht nur ein Konzert, ein Festival, eine Tournee oder eine Band zu porträtieren, sondern auch das Gefühl zu vermitteln, wie es war, dabeigewesen zu sein. Dazu lädt vor allem das anwesende Publikum ein, weshalb Bilder vom Publikum, die die emotionale Angerührtheit oder auch nur die Begeisterung der Fans zeigen, zu den Standardbildern fast aller Rockfilme zählen. Gleichwohl bleibt eine große Differenz zwischen Real-Geschehen und Film bestehen, so intensiv auch der Wunsch des Zuschauers sein mag, den Film als Medium eines imaginären Dabeigewesenseins zu nutzen. Die seit wenigen Jahren sich ausbreitende 3D-Kinematographie scheint zumindest auf den ersten Blick jenem Wunsch nach intensiver Illusionierung entgegenzukommen. Sie scheint ein räumliches Erlebnis zu ermöglichen, das dem Realeindruck näher kommt als die normale 2D-Darstellung. Natürlich gibt es schon diverse Filme, die in 3D gezeigt werden können, jedoch war die Aufnahmetechnik, besonders die Kamera, sehr teuer, sehr kompliziert und sehr groß. Eine Lösung für diese Probleme bietet die digitale Technik.

Auf das neu entstehende Markt-Segment des 3D-Films hat sich die Firma *3ality Digital Entertainment* spezialisiert. 3ality führte 2003 eine neue Technologie ein, die mithilfe der Spezialeffekte „Motion Control Photography“ und „Image Processing“ ein sehr realistisches dreidimensionales Bild erzeugt. „Motion Control Photography“ ermöglicht - berechnet durch Computer - immer dieselben Kamera- oder Objektbewegungen. Mit „Image Processing“ ist die digitale Bildbearbeitung am Computer gemeint. Mit einer digitalen Stereo-Kamera lassen sich so dann sehr kostengünstig dreidimensionale Aufnahmen herstellen. Getestet wurde dieses Aufnahmeverfahren bei Ligaspielen der National Football League, NFL. Als die Aufnahmen mit dem Anliegen, einen Film über die NFL in 3D zu machen, der NFL gezeigt wurden, ließen sich die Verantwortlichen allerdings so viel Zeit mit einer Entscheidung, dass sich die Firma nach einem Überbrückungsprojekt umsah. Die Gründer von 3ality waren große Fans der Rockband U2 und gingen daher - vermittelt durch die Artdirektorin der „Zoo-TV-Tour“, Catherine Owens - mit der Idee eines dreidimensionalen Konzertfilms auf die Band zu. Obwohl die Firma 3ality eigentlich nur einen Test bei der Vertigo-Tour geplant hatte, wollte die Band eher einen kompletten Film machen, da U2, eigenen Aussagen zufolge, mit ihrem ersten Film *RATTLE AND HUM* nicht mehr zufrieden seien.

Ausgewählt wurde schließlich der Südamerika-Abschnitt der Tournee, da U2 über acht Jahre dort nicht mehr gespielt hatten und sich eine ekstatische Stimmung der Zuschauer versprochen. Die Testaufnahmen für U2 3D wurden in Mexico-City und Santiago, die eigentlichen Aufnahmen in Buenos Aires gemacht. Dazu spielten U2 zehn Titel auf der Bühne ohne Publikum, damit Nahaufnahmen mit Weitwinkelobjektiven gefilmt werden konnten, ohne das Publikum während des Konzerts zu stören (es ist bei solchen Einstellungen nötig, die Kamera sehr nah an das Objekt zu bringen). Außerdem wurden noch zusätzliche Aufnahmen in Melbourne nötig. Während der Konzerte wurden neun Stereo-Kamera-Stativ vom Typ *Pace/Cameron Fusion* verwendet, die von dem Kameramann Vincent Pace und dem Regisseur James Cameron für ihre eigenen 3D-Projekte entwickelt worden waren. Auf diese Stativ wurden jeweils zwei CineAlta-Kameras von Sony montiert, mit denen digitale Aufnahmen wie mit einer 35mm-Kamera möglich sind. Mit dem Pace/Cameron-Fusion-Stativ wurde auch eine Spidercam, also eine Kamera, die über dem Set an Stahlseilen hängt und frei in alle Richtungen bewegt werden kann, ausgerüstet, so dass für das U2-3D-Projekt die ersten Liveaufnahmen entstanden, die von mehreren 3D-Kameras aufgenommen wurden.

Der 3D-Effekt entsteht nicht in der Kamera, sondern erst, wenn die Aufnahmen mit den bereits erwähnten Spezialeffekten zusammengefasst werden. Dadurch, dass jede Kameraposition mit jeweils zwei Kameras ausgestattet ist, die exakt ausgerichtet werden, wird in der Nachbearbeitung der 3D-Effekt für die gesamte Länge des Konzerts möglich. Die für U2 3D verwendete Software wurde durch 3ality selbst entwickelt. Elektronische digitale Aufnahmen, das neuentwickelte Stativ, die geringen Kosten der Software - 3D-Produktionen wurden so deutlich günstiger als je zuvor. Damit wurden auch die aufwendigen Testaufnahmen möglich, ohne das Budget von 15 Millionen US-Dollar zu sprengen.

Die Testaufnahmen in Mexico-City waren nötig, da die Technik noch experimentell war und die Regisseurin Catherine Owen kaum Erfahrung als Regisseurin hatte. Es gab keine Storyboards, also Zeichnungen von den geplanten Einstellungen und Visualisierungen, oder Einstellungsplanungen, um zum Beispiel bestimmte Posen des Leadsängers einzufangen. Somit entstanden über 100 Stunden Rohmaterial. Aus diesem Material wurden 14 Titel im Film zusammengefasst. So wurden die bekanntesten Songs der Band U2 in den Film aufgenommen, darunter *Beautiful Day*, *Pride* und *One*; man musste in Kauf nehmen, dass sich der Eindruck einstellen könnte, es handele sich nicht um eine repräsentative Dokumentation des Konzerts. Eigentlich wurden auf der „Vertigo-Tour“ nämlich überwiegend die Titel des zuvor veröffentlichten Albums *How To Dismantle An Atomic Bomb* gespielt. Auch ist das Konzert eigentlich circa 150 Minuten lang, der Film jedoch nur 85 Minuten [1].

Um den dreidimensionalen Effekt zu verstärken, wurden für die Nahaufnahmen Weitwinkelobjektive verwendet, um die bereits sehr große Bühne für die „Vertigo-Tour“ noch größer erscheinen zu lassen. Dies wird im Film sehr deutlich bei Nahaufnahmen der Musiker, bei denen die Kamera sehr nah an die Person heran geht, aber der Hintergrund ebenfalls noch sehr in die Weite geht. Der Eindruck der Tiefe und Weite des

Bühnenraums, die alleine dem Objektiv zu danken ist, verstärkt später den 3D-Eindruck. Außerdem wurden lange Kamerafahrten an den Rändern der Bühne sowie über das Publikum hinweg gemacht. Gerade die Aufnahmen der Spidercam erzeugen durch den erhöhten Kamera-Standpunkt einen tiefen Eindruck auf den Ort des Geschehens. Die Beleuchtung der Bühne wurde während der Aufnahmen nur durch wenige Spots für die Musiker ergänzt, so dass der Lichteindruck sehr nah am eigentlichen Konzert ist. Herausfordernd war der spätere Ton des Films. Nicht nur, dass bei einer Beschallung im Kinosaal der Ton so angepasst wird, dass er dem gesehenen Bild entspricht, sondern auch durch die unterschiedlichen Textzeilen, die die Band während der Konzerte verwendete. Daher mussten der Ton- und der Bildschnitt sehr genau auf die Lippenbewegungen der Musiker abgestimmt und geprüft werden, damit der verwendete Ton des Titels auch zum Bild passte. Die Band bestand aber darauf, dass der Ton nicht digital an die Bilder angepasst, sondern immer der originale Soundtrack des Livekonzerts verwendet wurde.

U2 3D wurde bisher nur in Kinos gezeigt, die über eine digitale, 3D-fähige Projektionstechnik verfügen. Auf dem Filmfestival in Cannes wurde am 19.5.2007 eine gekürzte Version gezeigt. Nachdem der Film vollendet wurde, gab es eine limitierte Auswertung in IMAX-Kinos in den USA und in Kanada. Die weltweite Auswertung des Films sollte ursprünglich am 15.2.2008 beginnen. Jedoch wurde dieser Termin verschoben, da der Disney-Konzern mit einem 3D-Konzertfilm von *Hanna Montana*, der tatsächlich zehnmal so viel an den Kassen einspielte wie U2 3D, zur gleichen Zeit in die Kinos wollte. Darum ging U2 3D erst am 22.2.2008 in die Kinos. Da die IMAX-3D-Projektionstechnologie nur in wenigen Kinos verfügbar war, wurden ebenfalls Kinos mit Real-D-Cinema-Technology ausgewählt. Auch dabei handelt es sich um eine Projektionstechnologie mit polarisierten Bildern, die durch eine Brille mit polarisierten „Gläsern“ einen 3D-Eindruck hervorrufen. Diese Technologie verhindert, dass empfindliche Personen beim Betrachten des Films wenig oder gar kein Unwohlsein empfinden. Nach circa drei Wochen hatte der Film seinen Höhepunkt in der Auswertung erreicht. Danach wurde er immer wieder zu bestimmten Anlässen, zum Beispiel bei Kongressen über Filmtechnologie oder Promotionveranstaltungen der National Geographic Entertainment Group, gezeigt. Eine DVD- oder Blue-Ray-Disc ist nicht geplant, solange die TV-Technik nicht die Qualität der Kinodarstellung erreicht hat - gerade die Qualität der Bilder ist für die Band und für ihr Management ein entscheidender Wert des Films.

(Christoph Krenz)

Anmerkung

[1] Einen repräsentativeren Eindruck vom Konzert ist übrigens durch die parallel veröffentlichte DVD VERTIGO 2005: LIVE FROM CHICAGO (USA 2007) möglich.

Rezensionen:

Van Bursirk, Eliot: U2 3D Brings Hyperral Arena Rock to the Multiplex. In: Wired, 21.1.2008, URL:
http://www.wired.com/entertainment/music/commentary/listeningpost/2008/01/listeningpost_0121?currentPage=all.

Rev. (Mariana McConnell) in: Cinema Blend, 23.1.2008, URL:
<http://www.cinemablend.com/reviews/U2-3D-2927.html>.

Rev. (Mighty Ganesha [!]) in: The Diva Review, 16.1.2008, URL:
http://www.thedivareview.com/U23D_Movie_Review.html.

Empfohlene Zitierweise:

Krenz, Christoph: U23D.
In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 5.3, 2010.
URL: <http://www.filmmusik.uni-kiel.de/beitraege.htm>
Datum des Zugriffs: 15.10.2010.

Kieler Beiträge für Filmmusikforschung (ISSN 1866-4768)
Copyright © by Christoph Krenz. All rights reserved.
Copyright © für diese Ausgabe by Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung. All rights reserved.
This work may be copied for non-profit educational use if proper credit is given to the author and „Kieler Beiträge für Filmmusikforschung“.