

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Lukas Winkelhausen**

## **VFX und CGI vs. Storytelling**

**Beherrscht der Einsatz visueller Effekte  
und computergenerierter Bilder Holly-  
wood-Blockbuster zu Lasten von Inhalt  
und Dramaturgie? Eine Untersuchung  
im Zeitalter des Popcornkinos.**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **VFX und CGI vs. Storytelling**

**Beherrscht der Einsatz visueller Effekte  
und computergenerierter Bilder Holly-  
wood-Blockbuster zu Lasten von Inhalt  
und Dramaturgie? Eine Untersuchung  
im Zeitalter des Popcornkinos.**

Autor:  
**Lukas Winkelhausen**

Studiengang:  
**Angewandte Medienwirtschaft**

Seminargruppe:  
**AM09wT1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:  
**Joachim Schuttwolf**

Einreichung:  
Mittweida, 5. August 2012

# **BACHELOR THESIS**

---

## **VFX and CGI vs. Storytelling**

**Does the use of visual effects and computer generated imagery dominate Hollywood blockbusters at the expense of content and dramaturgy? An analysis in times of popcorn cinema.**

author:

**Lukas Winkelhausen**

course of studies:

**Angewandte Medienwirtschaft**

seminar group:

**AM09wT1-B**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Joachim Schuttwolf**

submission:

Mittweida, August 5, 2012

**Bibliografische Angaben**

Winkelhausen, Lukas

VFX und CGI vs. Storytelling - Beherrscht der Einsatz visueller Effekte und computer-generierter Bilder Hollywood-Blockbuster zu Lasten von Inhalt und Dramaturgie? Eine Untersuchung im Zeitalter des Popcornkinos.

VFX and CGI vs. Storytelling - Does the use of visual effects and computer generated imagery dominate Hollywood blockbusters at the expense of content and dramaturgy? An analysis in times of popcorn cinema.

57 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

**Abstract**

Im Zeitalter des Popcornkinos scheint sich die Traumfabrik Hollywood mit ihren Blockbustern auf konventionelle Filmgeschichten mit Happy End spezialisiert zu haben. Gerade durch die technischen Möglichkeiten visueller Effekte und computergenerierter Bilder können und werden Filme immer spektakulärer in Szene gesetzt. Die Grenzen haben sich zugunsten der Inszenierung und zum Leidwesen der inhaltlichen Dramaturgie verschoben. Es droht die Gefahr, dass Spezialeffekte künftig die Handlung beherrschen und der reine Schauwert im Fokus steht. Wie sich der Film seit seinen Anfängen gewandelt hat und ob sich diese Gefahr bewahrheitet, soll in dieser Arbeit thematisiert werden.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>IX</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Der Film im technischen Wandel .....</b>	<b>3</b>
2.1 Die Anfänge .....	3
2.2 Die ersten Filme – Lumière, Le Prince, Méliès .....	5
2.3 Anfänge des Kinos .....	6
2.4 Der Stummfilm .....	7
2.5 Der Tonfilm .....	7
2.6 Der Farbfilm .....	8
2.7 Vom analogen zum digitalen Film .....	9
2.7.1 Der analoge Film.....	9
2.7.2 Der digitale Film .....	10
2.7.3 Digitalisierung des Kinos.....	11
2.7.4 Digitale Distribution .....	13
<b>3 Der Film im inhaltlichen Wandel .....</b>	<b>15</b>
3.1 Das „Kino der Attraktionen“ .....	15
3.2 Die ersten Spielfilme .....	16
3.3 Die Arbeit der Drehbuchautoren.....	17
3.4 Die Situation der Drehbuchautoren .....	17
3.5 Auswirkungen auf den Markt.....	19
3.6 Ausblick .....	20
3.7 Zwischenfazit .....	20
<b>4 Das Rezept für einen guten Film .....</b>	<b>21</b>
4.1 Die Handlung .....	21
4.2 Die Schauspieler .....	23
4.3 Die Drehorte und das Setting .....	24
4.4 Der Ton.....	25

---

4.5	VFX und SFX .....	26
4.6	Empirische Untersuchung .....	26
<b>5</b>	<b>Einfluss von CGI und VFX im Popcornkino.....</b>	<b>31</b>
5.1	Der Begriff des Mainstream- bzw. Popcornkinos .....	31
5.2	Visuelle Effekte - Definition .....	32
5.3	Anfänge und Technik .....	33
5.4	Digitale visuelle Effekte .....	34
5.5	Inhaltliche und wirtschaftliche Bedeutung.....	36
5.6	Einfluss der Technik auf die Story .....	37
5.7	Einflüsse und Wirkung von DVFX .....	41
5.8	Beispiele anhand populärer Filme .....	43
5.9	Überprüfung der These .....	54
<b>6</b>	<b>Fazit und Ausblick .....</b>	<b>56</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
	<b>Anhang.....</b>	<b>XVII</b>
	<b>Anlage.....</b>	<b>XXIII</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XXIV</b>

---

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Die Reise des Helden (nach Vogler) .....	22
Abbildung 2 Ergebnisauswertung der Umfrage (1/5) .....	26
Abbildung 3 Ergebnisauswertung der Umfrage (2/5) .....	27
Abbildung 4 Ergebnisauswertung der Umfrage (3/5) .....	27
Abbildung 5 Ergebnisauswertung der Umfrage (4/5) .....	28
Abbildung 6 Ergebnisauswertung der Umfrage (5/5) .....	29
Abbildung 7 Szenen aus Transformers: Die Rache (2009), Quelle: BluRay .....	44
Abbildung 8 Kampfszene aus Sherlock Holmes (2009), Quelle: BluRay.....	46
Abbildung 9 Szene 1 aus Sherlock Holmes: Spiel im Schatten (2011), Quelle: BluRay .....	48
Abbildung 10 Szene 2 aus Sherlock Holmes: Spiel im Schatten (2011), Quelle: BluRay .....	49
Abbildung 11 Café-Szene aus Inception (2010), Quelle: BluRay .....	50
Abbildung 12 Szene aus Inception (2010), Quelle: BluRay.....	51
Abbildung 13 Der Totem in der finalen Szene aus Inception (2010), Quelle: BluRay .....	52
Abbildung 14 Gollum in Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2002), Quelle: BluRay .....	53

# 1 Einleitung

*„Die Gefahr, dass Spezialeffekte künftig die Handlung beherrschen und die Figuren zur reinen Staffage verkommen, ist groß.“*

Roland Emmerich, 2000

*„Es ist jedoch abzusehen, dass die Technik (Anmerkung: Spezialeffekte) wieder in den Hintergrund rückt, sobald sie nicht mehr den Schauwert des Einzigartigen, Neuen besitzt.“*

Christian Gierke, 2001

Hollywood ist bekannt für seine Filme, den High-Budget-Produktionen, den Hochglanzbildern aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten, die den Begriff des Mainstream- bzw. Popcornkinos prägen. In keinem anderen Land ist das Filmgewerbe so kommerziell ausgerichtet, wie in den Vereinigten Staaten. Massentauglich ist das Stichwort für Filmproduktionen, dementsprechend massenkompatibel scheinen vor allem Blockbuster zu sein, die weltweit für volle Kinokassen sorgen. Dabei stellt sich die Frage, was einen Blockbuster so erfolgreich macht, ist es eine ausgeklügelte Geschichte, sind es tolle Schauspieler? Oder hebt sich ein Film durch seinen spektakulären Schauwert von der Masse ab, in dem er nahezu effekthascherisch noch nie gesehene Bilder auf die Leinwand projiziert? Von *Visual Effects* und *Computer Generated Imagery* ist die Rede, die vor allem im 21. Jahrhundert, dank der steigenden Rechenleistung des Computers, immer komplexere Bilder und atemberaubendere Animationen ermöglichen. Produzenten, Regisseure und Drehbuchautoren sind in ihren Visionen scheinbar keine Grenzen mehr gesetzt. Ob Weltraumschlachten, Traumwelten oder der Angriff von Robotern und Maschinen, durch VFX und CGI kann jedes erdenkbare Szenario glaubhaft dargestellt werden. Mit den wachsenden technischen Möglichkeiten scheint nun jede noch so ausgefallene Geschichte erzählbar geworden zu sein. Doch ist das auch der Fall? Ist es nicht vielmehr so, dass die immer gleichen Handlungen trotz wechselnder Szenarien schon oft genug erzählt wurden? Vertraut man in Hollywood gar auf ein konventionelles Erzählschema, welches dann mit Filmstars, beeindruckenden Effekten und einem tollen Soundtrack zu einem Blockbusterpaket geschnürt wird?

Roland Emmerich, seines Zeichens erfolgreicher Filmproduzent, Regisseur und Drehbuchautor, feierte seine größten Erfolge gerade mit visuell beeindruckenden Katastrophenfilmen, die an Spezialeffekten und künstlichen Bildern nicht sparen. Umso mehr verwundert seine Aussage aus dem Jahr 2000, als er die Gefahr benennt, dass Spezialeffekten bald größeren Einfluss auf die Story eines Films haben werden. Christian Gierke greift ein Jahr später in seiner Diplomarbeit über den digitalen Film



dieses Zitat auf und prophezeit die Besinnung auf traditionelle Stärken des Films, sobald sich die Masse an neuartigen Effekten erst mal sattgesehen hat. Das Ziel der Arbeit ist es also herauszufinden, welchen Einfluss VFX und CGI gut ein Jahrzehnt später auf das Geschichtenerzählen im Film, das sogenannte Storytelling, haben.

Zunächst soll dabei geklärt werden, wie das Medium Film entstanden ist und welchen technologischen Wandel es seit seinen Anfängen erfahren hat. Über die Pionierarbeit der Gebrüder Lumière, der frühen Entwicklung des Kinos, sowie der Einführung des Ton- und Farbfilms mündet die Ausarbeitung schließlich in der digitalen Umstellung. Dabei werden technologische, produktions- und distributionelle Veränderungen erläutert und die Frage geklärt, wie die Digitalisierung die Arbeit mit visuellen Effekten und CGI begünstigt.

Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit den inhaltlichen Aspekten des Films. Wichtig ist hierbei vor allem die Entstehung des narrativen Spielfilms und die Arbeit der Drehbuchautoren, welche sich für Inhalt, Plot und Auflösung filmischer Erzählungen verantwortlich zeichnen. Gleichzeitig soll ihre Notwendigkeit in Abhängigkeit ihrer derzeitigen Situation skizziert werden und ein Ausblick über die Zukunft dieses Handwerks Aufschluss geben.

Eine empirische Studie ist Grundlage für die Beantwortung der Frage des anschließenden Abschnitts, welche Zutaten einen guten Film ausmachen. Kommt es hauptsächlich auf gute Schauspieler an? Reicht eine spannende Geschichte und ein Happy End? Oder legt der Zuschauer im Zeitalter des Popcornkinos eher Wert auf Inszenierung, visuelle Effekte und beeindruckende Bilder? Die Beantwortung dieser Frage leitet zum Hauptteil der Arbeit.

Ob VFX und CGI nun Einfluss auf die Handlung eines Films haben, wird in diesem Kapitel erarbeitet. Da dies vor dem Hintergrund des Mainstream- bzw. Popcornkinos geschehen soll, wird einleitend deren, und im Folgenden der Begriff der visuellen Effekte definiert. Technik und Anfänge der Effekte sind gleichermaßen Teil dieses Kapitels, wie digitale visuelle Effekte und ihre inhaltliche, sowie wirtschaftliche Bedeutung. Bevor nun Effekte und ihre inhaltliche Stellung am Beispiel populärer Filme untersucht werden, soll der Einfluss sowohl der Technik im Allgemeinen, als auch der digitalen visuellen Effekte und deren Wirkung erläutert werden.

Der anschließende Teil ist der Überprüfung der These gewidmet, ob und inwiefern VFX und CGI Einfluss auf das Storytelling haben und welche Konsequenzen daraus, vor allem für den Zuschauer, resultieren. Fazit und Ausblick runden die Arbeit ab.

## 2 Der Film im technischen Wandel

Kaum ein anderes Medium wird von der technischen Entwicklung derart geprägt wie der Film. Im 21. Jahrhundert ist das Handwerk der Filmherstellung unlängst eine Wissenschaft für sich. Von der ersten analogen Filmkamera und stummen schwarz-weiß Projektionen in Lichtspielsälen bis hin zur Digitalisierung heutiger Multiplexe.

### 2.1 Die Anfänge

Die Geschichte des Films findet seine Anfänge in der Erfindung der Photographie. Bis ins 19. Jahrhundert war es trotz zahlreicher Forschungen und Versuche nicht gelungen, ein Motiv mit Hilfe einer technischen Apparatur auf einem Trägermaterial abzuspeichern und haltbar zu machen. Die Experimente gehen sogar an den Anfang des 18. Jahrhunderts zurück, als Johann Heinrich Schulze die Lichtempfindlichkeit von Silbernitrat nachweist. Trotzdem scheiterte man noch an der Fixierung des Bildes, bis Francois Arago am 7. Januar 1839 an der französischen Akademie verkündete, „dass eine gebrauchsfähige Methode zur Aufzeichnung von fotografischen Bildern gefunden worden sei [...]“<sup>1</sup>. Ab diesem Zeitpunkt war es möglich, Bilder mit einer annehmbaren Belichtungszeit aufzunehmen. Die *Daguerreotypie* wurde massentauglich. William Henry Fox Talbot verbesserte das System dahingehend, dass das aufgenommene Bild ein Negativ war, welches reproduziert werden konnte. Doch seine Papier-Negative konnten qualitativ nicht überzeugen, erst als Frederick Scott Archer in seinem Kollodium-Verfahren Film anstatt Papier verwendete, war die Photographie geboren.<sup>2</sup> Der Grundstein für die Erfindung des laufenden und projizierten Bildes war gelegt, es musste nur noch die dahingehende Pionierarbeit geleistet werden.

Schon im 17. Jahrhundert gab es erste Versuche der Projektionstechnik, die erste nennenswerte Erfindung war die *Laterna Magica* oder auch *Zauberleuchte*.<sup>3</sup> Im Grunde handelte es sich hierbei um ein kastenähnliches Gerät, in dessen Inneren eine Kerze, später Öl- oder elektrische Lampe, Platz fand. Dieser Lichtquelle wurden transparente, selbstgemalte Laternenbilder vorgeschoben, welche durch das einfallende Licht mit Hilfe einer Linsenvorrichtung an die Wand projiziert wurden. Auf die Frage nach dem Urheber der *Laterna Magica* findet sich in den unterschiedlichsten Werken keine eindeutige Antwort. So galt Athanasius Kircher (1602-1680) lange Zeit

---

<sup>1</sup> Monaco, James (2009): Film verstehen, Neuauflage, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek, S. 41.

<sup>2</sup> vgl. ebd., S. 42.

<sup>3</sup> vgl. V.Zglinicki, Friedrich (1986): Die Wiege der Traumfabrik. Transit Buchverlag, Berlin, S. 36.

als der Erfinder<sup>4</sup>, „andere schreiben die Erfindung dem Dänen Thomas Walgenstein zu“<sup>5</sup>. Vielmehr ist die *Zauberleuchte* jedoch das Ergebnis einer langen Evolution und wurde ab diesem Zeitpunkt stetig weiterentwickelt, angepasst und verändert.

Ohne die einzelnen Stationen der Entwicklung der Projektionstechnik genauer beleuchten zu wollen, bedarf ein Meilenstein auf dem Weg zum Film der Hervorhebung. Der Fotograf Eadweard Muybridge (1830-1904) erstellte Reihenbilder von Tieren und Menschen, um die Art ihrer Bewegung erfassen zu können. Als einer der ersten präsentierte er diese Bilder in bewegter Form einem „größeren Interessentenkreis mit Hilfe der Projektion“<sup>6</sup>, unter Zuhilfenahme der Wundertrommel. Hierbei handelte es sich um eine Erfindung des Engländers William Goerge Horner (1786-1837). Innerhalb einer kreisrunden Trommel wurden Bilderstreifen eingelassen, welche von außen durch Sehschlitze betrachtet werden konnten. Durch eine Kurbel in Rotation versetzt, begannen sich die Bilder wie von selbst zu bewegen.<sup>7</sup> Muybridge verband dieses Phänomen mit einem Projektionsgerät, was der heutigen Kinematographie sehr nahe kam.

Neben dem Problem der Projektion musste noch ein weiteres gelöst werden. So stellte das System der flüssigen Bildwanderung eine technische Herausforderung dar. Zwar konnte bisher eine relativ flimmerfreie Abfolge einzelner Bilder projiziert werden, doch musste ein neues Medium erfunden werden, um eine kontinuierliche Bilderfolge zu ermöglichen und sie dem Publikum in ansprechender, störungsfreier Form präsentieren zu können. Auch sollten Einzelbilder nicht mehr von Hand gemalt, sondern gefilmt werden, weshalb es ein lichtempfindliches Material zu entwickeln galt. „Die chemische Fotografie beruht auf dem Grundprinzip, dass einige Substanzen (vor allem Silbersalze) lichtempfindlich sind.“<sup>8</sup> So wurde in den Anfängen mit Papier als Trägermaterial hantiert, welches durch die Behandlung mit Chlorsilber lichtempfindlich wurde. Diese Methode erwies sich jedoch als nicht sonderlich belastbar. Zu Beginn war man von der Entwicklung des neuzeitlichen Rollfilms demnach weit entfernt, doch als erste Verbesserung zum Papierfilm wurden Gelatinefolien perforiert, welche während einer Projektion gleichmäßig abgerollt werden konnten. Erst die „Entwicklung des Zelluloids durch Hannibal Goodwin bedeutete [...] einen entscheidenden Fortschritt“<sup>9</sup>. Der erste Zelluloid-Rollfilm und somit das erste richtige Filmmaterial wurde von der Eastman-Company im Jahre 1889 als *American Film* auf den Markt

---

<sup>4</sup> vgl. Hick, Ulricke (1999): Geschichte der optischen Medien. Wilhelm Fink Verlag, München, S. 87.

<sup>5</sup> V.Zglinicki, Die Wiege der Traumfabrik, S. 36.

<sup>6</sup> ebd., S. 46.

<sup>7</sup> ebd., S. 43.

<sup>8</sup> ebd., S. 104.

<sup>9</sup> Faulstich, Werner (1994): Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, München, S. 188.

gebracht.<sup>10</sup> Schon zwei Jahre später fand er Gebrauch in Thomas Alva Edisons und W.K. Laurie Dicksons *Kinetographen*.<sup>11</sup> Da er, bestehend aus Nitrocellulose, jedoch leicht entflammbar war, wurde er um 1901 durch den Sicherheitsfilm auf Celluloseacetat-Basis ersetzt. Heutzutage besteht ein Filmband aus Tri-Acetat und Polyester.

Mit der Entwicklung des Films und der Projektionstechnik wurde eine neue Ära eingeleitet und ein vollkommen neuer Markt erschlossen. Viele witterten den kommerziellen Siegeszug des Filmwesens und wollten daran teilhaben. Im Folgenden sollen vier der bedeutendsten Menschen benannt werden, die mit ihrem Erfinderreichtum und Schaffensdrang als Wegbereiter dieser Epoche gelten.

## 2.2 Die ersten Filme – Lumière, Le Prince, Méliès

Ende des 19. Jahrhunderts herrschte eine Flut an Erfindern und Entwicklern, welche sich dem Filmwesen verschrieben. Sie alle waren bestrebt, als Vorreiter des Films und des Kinos in die Geschichte einzugehen und das große Geld zu verdienen. Sie alle erfanden neuartige Apparate zur Filmaufnahme- und Wiedergabe. Da es noch nicht die nötigen Werkstätten für die Herstellung solcher neuartiger Geräte gab, wurden die wichtigsten Errungenschaften in reiner Selbstarbeit erschaffen.

Zu den bedeutendsten Personen zählten die Gebrüder Auguste und Louis Lumière aus Frankreich, die mit ihrem *Cinématographe (franz.)*, eine Aufnahme- und Wiedergabeeinheit in nur einem Gerät, im Jahre 1895 für Aufsehen sorgten.<sup>12</sup> Ihr erster Film zeigte Arbeiter, welche das Lumière-Werk verlassen. Überhaupt zeigten die Filme Lumières nur einfache Geschehnisse des Alltags. Die neue Technik war für sie eine „großartige Möglichkeit, die Realität wiederzugeben [...]“<sup>13</sup>. Die „beeindruckende Lebendigkeit der Wirklichkeit als Ausdruck des Lebens“<sup>14</sup> war damals sehr beliebt. Vorreiter waren die Lumières auch insofern, als dass sie die erste öffentliche Filmvorführung für den Preis von einem Franc veranstalteten. Obwohl ihr Hauptaugenmerk auf dem Vertrieb ihres Kinematographen lag und selbst gedrehte Filme nur zum Zwecke der Vermarktung der Geräte dienten, wurde doch „auf diese Weise die Idee der bezahlten Kinovorstellung geschaffen [...]“<sup>15</sup>.

---

<sup>10</sup> Faulstich, Grundwissen Medien, S. 189.

<sup>11</sup> ebd., S. 189.

<sup>12</sup> Faulstich, Werner (2005): Filmgeschichte. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn, S. 19.

<sup>13</sup> Monaco, Film verstehen, S. 309.

<sup>14</sup> Faulstich, Filmgeschichte, S. 19.

<sup>15</sup> Stein, Joachim (1995): Frankreich. Die Geburt des Films. URL: <http://www.la-belle-epoque.de/cinema/cineidxd.htm> [Stand: 26.06.12]

*Traffic Crossing Leeds Bridge* ist historisch gesehen der älteste Film der Geschichte und zeigt den Verkehr über die Leedsbrücke. Es war „der erste Film den Louis Le Prince mit seiner Aufnahmekamera herstellte“<sup>16</sup> und dauerte nur gut zwei Sekunden. Er drehte ihn im Jahr 1888 mit der eigens entwickelten Ein-Linsen-Kamera und gilt damit als ein weiterer Pionier des Films. Auch Le Prince verstand den Film als ein Mittel zur realitätsgetreuen Wirklichkeitsabbildung. Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten aus dem Hause Lumière versäumte er jedoch die Anmeldung der nötigen Patente auf seine Erfindungen.

Ein weiterer Meilenstein der Filmgeschichte war die Arbeit George Méliès', der historisch gesehen als „erster Regisseur“<sup>17</sup> bezeichnet wird. Er verstand den Film als ein ästhetisches Medium und postierte ihn durch seine Liebe zum Detail auf eine neue Stufe, darunter aufwendig inszenierte Filme wie *Die Reise zum Mond* (1902). Seine frühe Arbeit als Illusionist floss merklich in seine Werke ein, welche sich durch „magische und phantastische Bilder“<sup>18</sup> von der Masse der Wirklichkeitsabbildungen der Konkurrenz, besonders jene der Gebrüder Lumière, abhoben. Er erfand und arbeitete viel mit neuen filmischen Tricks, z.B. der Stop-Motion-Technik, bei der zwischen jedem Bild ein Stopp stattfindet, um das jeweilige Bild zu verändern, oder der Doppelbelichtung, durch die mehrere Bilder in einem verschmelzen. Er war der Schöpfer erster Fantasiewelten, weshalb seine Filme oft das Wort „Traum“ oder „Wunder“ im Titel trugen.<sup>19</sup> George Méliès war also Wegbereiter der ersten Visual Effects und, für die weitere Bearbeitung ausschlaggebend, eine Art Drehbuchautor. Er drehte die ersten Autorenfilme der Geschichte, war als Regisseur an allen Aspekten seiner Produktionen maßgeblich beteiligt.

## 2.3 Anfänge des Kinos

In den Anfängen der Filmgeschichte ging es also hauptsächlich darum, eine technische Basis zu entwickeln, mit der man erste filmische Schritte wagen konnte. Die ersten Aufnahmen und Kurzfilme dienten lange Zeit jedoch dem bloßen Zweck der Vermarktung der eigenen Erfindungen, Kameras und Projektoren. Der Film erlebte um die Jahrhundertwende einen regelrechten Boom, strahlte dieses neuartige Medium doch so viel Faszination aus. Die Leute kamen in Scharen zu den Filmaufführungen; Varietés und provisorisch erbaute Spielstätten waren andauernd ausverkauft.

---

<sup>16</sup> V.Zglinicki, *Die Wiege der Traumfabrik*, S. 49.

<sup>17</sup> Faulstich, *Filmgeschichte*, S. 20.

<sup>18</sup> ebd., S. 20.

<sup>19</sup> Monaco, *Film verstehen*, S. 309.

Von diesen stationären Aufführungsräumen ging der Trend zum Ende des 19. Jahrhunderts in Richtung Jahrmarkt- und Wanderkino. Man sprach mitunter vom *Medium Kino*, da Filmproduktion und Filmdistribution eng miteinander verknüpft waren.<sup>20</sup> Filme wurden dort gezeigt, wo viele Menschen zusammenkamen, auf Rummelplätzen, Messen und Märkten. Doch mit dem wachsenden Interesse der Zuschauer kamen auch die Nachteile dieser mobilen Vorführungen ans Licht. Darunter fielen die „Beschränktheit des Angebotes, die Kürze der Zeit, insofern auch die Limitierung des Eintrittsgeldes, die Begrenztheit der Besucherplätze [...] (sowie) den Verschleiß der immer wieder abgespielten Filme“<sup>21</sup>. Nicht zuletzt aus diesen Gründen entstanden ab diesem Zeitpunkt die ersten festen Lichtspielsäle.

## 2.4 Der Stummfilm

Bis zur Erfindung des Tonfilms waren Filme prinzipiell zwar stumm gedreht, wurden bei der Aufführung durch Live-Musik und Kommentator jedoch zum Leben erweckt. Anfänglich meist durch einen einzelnen Pianisten begleitet, wurden „mit der Zunahme von Langfilmen verstärkt Kammermusik-Ensembles eingesetzt“<sup>22</sup>. Obgleich die Handlung und das Setting der Filme im Vordergrund standen, entwickelte sich schon bald ein neues Fachgebiet: Die Filmmusik. Für den amerikanischen Stummfilm *Geburt einer Nation* (1915) von David Wark Griffith, wurde zum ersten Mal in der Geschichte eine eigene Filmmusik komponiert.<sup>23</sup> Doch auch diese musste live eingespielt werden. Es gab keinerlei Verfahren, „die eine Gleichzeitigkeit von Ton und Bild ermöglichen, wie sie heute selbstverständlich ist“<sup>24</sup>. Zwar verbanden einige Tüftler, wie Oskar Messter, den Projektor mit einem Grammophon, doch führten schon leichte Zwischenfälle zur Bild-Ton-Asynchronität, auch reichte „die vorhandene Lautstärke (nicht) für eine geeignete Vorführung [...]“<sup>25</sup>.

## 2.5 Der Tonfilm

Das Zeitalter des richtigen Tonfilms wurde gut vier Jahre später, am 1. Juli 1919 von drei Erfindern in Berlin eingeläutet. Dr. hc. Hans Vogt (1890-1979), Dr. Joseph Mas-

---

<sup>20</sup> vgl. Faulstich, Filmgeschichte, S. 24.

<sup>21</sup> ebd., S. 24f.

<sup>22</sup> ebd., S. 54.

<sup>23</sup> vgl. ebd., S. 54.

<sup>24</sup> Bell, Frank (2002): „Der Lichtton und seine Geschichte“. In: Polzer, Joachim (Hg.) (2002): *Weltwunder der Kinematographie*. 6. Ausgabe, Polzer Media Group GmbH, Potsdam, S. 113.

<sup>25</sup> ebd., S. 154.

solle (1889-1957) und Dr. Joseph Engl (1893-1943) erkannten in der Entwicklung des Tonfilms den nächsten logischen Schritt, den Film weiter voranzutreiben.<sup>26</sup> In Berlin erfanden sie den „Triergon“, was schlicht das „Das Werk der Drei“ bedeutet und für ihre Erfindung des Lichttonfilms steht. Sie setzten bei der Tonübertragung nicht auf die Nadel, wie sie beim erwähnten Grammophon zum Einsatz kommt. Vielmehr setzten sie auf den Lichtton, der neben den Bildinformationen seitlich auf dem Filmband platzfindet. Das größte Hindernis war dabei, die elektrischen Impulse des Tons in Licht zu überführen, damit sie parallel zum Bild aufgezeichnet werden konnten. Doch Vogt, Massolle und Engl meisterten nicht nur dieses Problem, sondern fanden auch die erforderliche Lösung zur Rücküberführung der aufgezeichneten Informationen in ein akustisches Signal und dessen gleichzeitige Verstärkung mit eigens entwickelten Verstärkerröhren. Am 17. September 1922 hatte der erste Triergon-Lichttonfilm Welturaufführung in Berlin und wurde ein großer Erfolg. Er zeigte musikalische Darbietungen und Theaterszenen bekannter Künstler.<sup>27</sup>

In Amerika zog der Tonfilm erst später ein, etablierte sich aber spätestens mit *The Jazz Singer* (1927), der von den späteren Filmgiganten Warner Brothers produziert wurde. Es folgten weitere erfolgreiche Gesangsfilme, doch erst mit dem Sprechfilm gelang der landesweite, kommerzielle Durchbruch.<sup>28</sup>

## 2.6 Der Farbfilm

Mit dem Ton im Film wurden in den 20er Jahren des 19. Jahrhunderts neue Maßstäbe gesetzt. Doch schon seit den Anfängen des Films 1895, fanden erste Versuche der Colorierung statt. So waren bereits die ersten Stummfilme „nachträglich mit Pinsel von Hand bemalt“<sup>29</sup>. Es folgten Verbesserungen und Vereinfachungen der Nachfärbung mit Hilfe von Schablonen oder der Virage, welche die Einfärbung szenenweise erlaubte. Mit dem kostspieligen, additiven Kinemacolor-Verfahren konnten Filme relativ farbecht produziert werden. Erste Vorstellungen mit auf diesem Verfahren basierten Farbfilmen fanden bereits im Februar 1909 in London statt.<sup>30</sup> Zahlreiche Überlegungen gab es hinsichtlich der direkten Farbaufnahme auf optischem Wege, die Zukunft galt aber chemischer, farbbringender Prozesse am Filmmaterial. Die beste Qualität lieferte ab den 30er Jahren das Drei-Streifen-Verfahren von Technicolor.

---

<sup>26</sup> V.Zglinicki, Die Wiege der Traumfabrik, S. 152f.

<sup>27</sup> ebd., S. 156.

<sup>28</sup> vgl. ebd., S. 161f.

<sup>29</sup> Faulstich, Grundwissen Medien, S. 191.

<sup>30</sup> Koshofer, Gert (1999): „Die Agfacolor-Story“. In: Polzer, Joachim (Hg.) (1999): Weltwunder der Kinetographie. fünfte Ausgabe, Verlag der DGFK, Berlin 1999, S. 8.

Die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau wurden hierbei, eine teure Spezialkamera vorausgesetzt, auf getrennten Negativstreifen aufgezeichnet und später aufeinander kopiert. *Becky Sharp* von Rouben Mamoulian hieß 1935 der erste so gedrehte Farbfilm.<sup>31</sup> Eastman vereinfachte den Prozess Anfang der fünfziger Jahre, in dem er die drei Farbschichten auf nur einen Negativstreifen legte. Auf diesem Eastman-Color-System beruht der Farbfilm in moderner, angepasster Form noch heute.

## 2.7 Vom analogen zum digitalen Film

Im analogen Zeitalter waren essentielle produktions- und vertriebstechnische Abläufe sowohl zeit-, als auch kostenintensiv. Mit der digitalen Umstellung erlebt das Filmgewerbe einen Wandel, dessen Möglichkeiten bisher aber nicht voll ausgereizt werden.

### 2.7.1 Der analoge Film

Mit der Geburt des Zelluloid-Films im Jahr 1889 wurde qualitatives, lichtempfindliches Material marktreif (Kap. 2.1). Um die Arbeit mit analogem Film verständlich zu machen, müssen zunächst die chemisch-technischen Prozesse bei der Aufzeichnung erläutert werden. So reagiert das Filmmaterial auf einfallendes Licht, welches eine chemische Reaktion der Silbersalze herbeiführt (ebenfalls Kap. 2.1). Die belichteten Bereiche werden dunkel. Je mehr und je länger Licht auf den Film trifft, desto stärker ist die Schwärzung. Menge und Dauer des einfallenden Lichts können durch die Blende und die Einstellung der Verschluss- oder Belichtungszeit variiert werden.<sup>32</sup> Bei der Entwicklung im Labor entsteht so ein Negativ-Bild, „bei dem die Helligkeitswerte vertauscht sind“<sup>33</sup>. Per Kontaktkopie oder Projektion auf ähnliches Filmmaterial wird eine Positiv-Kopie mit normalen Helligkeitswerten hergestellt.<sup>34</sup> Dieses Muster kann nun betrachtet werden. Am Schneidetisch wird der Film in seine finale Form geschnitten, wobei jedoch nicht das Original-Negativ, sondern eine positive Arbeitskopie verwendet wird, um irreparable Fehler zu vermeiden. Das Original-Negativ ist zu wertvoll und selbst im finalen Schnitt wird ein Sicherungs-Negativ verwendet. Dieses wird gemäß der Vorlage (die geschnittene Arbeitskopie) und der Schnittliste, die genau protokolliert, welche Schnitte wie und an welcher Stelle auszuführen sind, be-

---

<sup>31</sup> Faulstich, Grundwissen Medien, S. 191.

<sup>32</sup> Bundesverband Technik des Einzelhandels e.V. (o.J., 2005?): Belichtung. Grundlagen und Einflussgrößen. URL: [http://www.handelswissen.de/data/branchen/Fotobranche/Foto-Spezialwissen/Fotolexikon-Grundlagen/Grundlagen\\_analogen\\_Bildes/Belichtung.php](http://www.handelswissen.de/data/branchen/Fotobranche/Foto-Spezialwissen/Fotolexikon-Grundlagen/Grundlagen_analogen_Bildes/Belichtung.php) [Stand 02.07.12]

<sup>33</sup> Monaco, Film verstehen, S. 105.

<sup>34</sup> vgl. ebd., S. 105.



arbeitet und für den Filmverleih in beliebiger Anzahl positiv kopiert. Jede Kopie, jede Umkehrung von negativ zu positiv, jede „zusätzliche Stufe bedeutet [dabei] einen Qualitätsverlust“<sup>35</sup>. Der Zuschauer im Kino bekommt meist erst die vierte oder fünfte Generation des Ausgangsmaterials zu sehen.

Trotz dieser vielen Schritte bis zum fertigen Film wird auch heute noch auf 35mm-Rollfilm gedreht. Jahrzehntelange Erfahrung und Vertrauen in Handhabung und Technik lassen der Digitalisierung in einigen Bereichen noch keinen Einzug gewähren. Trotzdem hat sich die Arbeit mit analogem Film dem neuen Zeitalter zugewandt. Denn für die Implementierung von realistischen digitalen Special Effects und Animationen muss das analoge Signal in ein digitales umgewandelt werden, damit es am Computer bearbeitet werden kann. Dazu wird der 35mm-Film im Kopierwerk Bild für Bild abgetastet und im digitalisierten Zustand auf Festplatte überspielt. Dabei wird jedoch selten der komplette Film abgetastet, sondern nur die Szenen, die nachbearbeitet werden. Nach der digitalen Bearbeitung wird der Film wieder auf 35mm-Material ausgespielt und kann auf die herkömmliche Weise wiedergegeben werden. „Erst durch dieses Vorgehen ist das Special-Effects-Kino mit computergenerierten Bildern möglich geworden.“<sup>36</sup>

Die Arbeit mit analogem Film während des Drehs ist mit Schwierigkeiten verbunden. So hat eine 35mm-Filmrolle nur eine Aufnahmekapazität von elf Minuten und muss daher oft gewechselt werden, um ein kontinuierliches filmen sicherzustellen.<sup>37</sup> Das ist mit Kosten und Mehraufwand verbunden. Gleichzeitig kann einmal bespieltes Material nicht erneut verwendet werden, jeden misslungenen Take gilt es durch eine gezielte Vorplanung und gute Regie-Arbeit zu vermeiden. Aufgrund der Negativ-Ausspielung des Materials ist eine zeitnahe Kontrollsichtung nach der Aufnahme ebenfalls nicht möglich.

## 2.7.2 Der digitale Film

Bei digitalen Aufnahmen entfällt Rollfilm als Trägermaterial. Die Aufzeichnung findet auf Speichermedien, z.B. Chip oder Festplatte, statt und bringt viele Vorteile mit sich. Vor allem in der Nachbearbeitung zeigt sich der Fortschritt der neuen Technik. Anders als beim analogen Film entfällt das Kopierwerk, da die aufgezeichneten Daten

---

<sup>35</sup> ebd., S. 105.

<sup>36</sup> Wegener, Claudia; Jockenhövel, Jesko; Gibbon, Mariann (2012): 3-D Kino. Studien zur Rezeption und Akzeptanz. Springer VS, Heidelberg, S. 32.

<sup>37</sup> vgl. Hahn, Philipp (2005): Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films. Schüren Verlag GmbH, Marburg, S. 54.

schon in digitaler Form vorliegen und an entsprechend eingerichteten Schnittplätzen ohne vorheriges Abtasten betrachtet werden können. Und „da alles Material auf der Festplatte (des Computers) liegt, kann man in beliebiger Reihenfolge darauf zugreifen und sofort jede einzelne Szene anschauen [...]“<sup>38</sup>. Durch die Möglichkeiten des non-linearen Schnitts können daher verschiedenste Montagen getestet werden, ohne sich festlegen zu müssen.<sup>39</sup> Änderungen sind schnell und zu jeder Zeit möglich. Da das Filmmaterial nicht mehrmals umkopiert werden muss und keiner physischen Belastung ausgesetzt wird, kommt es im Gegensatz zu analogen Verfahren nicht zu einem Qualitätsverlust. Dem Zuschauer im Kino wird daher die beste Bildqualität geboten.

Am Set sind die Vorteile dieser Technik jedoch nicht so evident, wie sie auf den ersten Blick erscheinen. Zunächst sind zwar viel längere Aufnahmen, je nach Wahl und Größe des Speichermediums, möglich und heutige Festplattenspeicher bieten Platz für stundenlanges, kontinuierliches Aufzeichnen, jedoch sind die Datenmengen vor Ort, deren Sicherung und direkte Verarbeitung weiterhin eine hohe Hürde. Daraus haben sich bereits Spezialberufe neu herausgebildet, z.B. der des DIT (Digital Image Technician) oder den Data-Wrangler. Die Daten können zwar in Echtzeit, also schon während der Aufnahme, wiedergegeben und kontrolliert werden, die Möglichkeit der direkten Einsichtnahme am Bildschirm erlaubt dem Regisseur ein noch gezielteres Arbeiten.<sup>40</sup> Jedoch ergibt sich auch hier wiederum nur eine Korrektur des bereits gedrehten, was vom Arbeitsprozess her ein sehr teures und aufwändiges Unterfangen darstellt. Echte Vorteile kommen besonders im Zeitalter der visuellen Effekte zum Tragen, so können Aufnahmen vor Blue- oder Greenscreen schon am Set mit dem gewünschten Hintergrund kombiniert werden. Dies erlaubt schnelles Eingreifen, Nachdrehen oder Wiederholungen werden vermeidbar.<sup>41</sup>

### 2.7.3 Digitalisierung des Kinos

Das Kino ist in seiner traditionellen Form mit analoger Projektion und Beschallung nicht mehr zeitgemäß und sieht sich ob der allgemeinen Digitalisierung ebenfalls einer Veränderung ausgesetzt. Das Kino, welches die direkte Verbindung zwischen Film und Rezipient darstellt und für ein perfektes cineastisches Erlebnis sorgen soll, scheint in seiner bisherigen Form obsolet. Um die Digitalisierung der Kinos weltweit

---

<sup>38</sup> Jauernig, Isolde (2000): Digitale Nonlineare Postproduktion. Möglichkeiten und Funktion heutiger Systeme. edition filmwerkstatt, Essen, S. 79.

<sup>39</sup> vgl. Monaco: Film verstehen, S. 107.

<sup>40</sup> vgl. Hahn, Mit High Definition ins Digitale Kino, S. 49f.

<sup>41</sup> vgl. Ohanian, Thomas A.; Phillips, Michael E. (2001): Digitale Filmherstellung. Die Veränderungen in Kunst und Handwerk des Filmemachens. 2. Auflage, Fachbuchverlag Andreas A. Reil, Berlin, S. 226.

vorantreiben zu können, musste zunächst eine Standardisierung ausgearbeitet und verabschiedet werden. „Bereits Anfang 2000 wurde das Komitee ‚Digital Cinema‘ damit beauftragt, herauszuarbeiten, was zu standardisieren ist.“<sup>42</sup> Doch erst das Joint Venture der sieben größten Hollywoodstudios<sup>43</sup>, die *Digital Cinema Initiative*, veröffentlichte 2005 mit der „Digital Cinema System Specification“ die Richtlinien für die einheitliche, digitale Umrüstung. In sieben Kapiteln werden vor allem die Anforderungen an die Mastererstellung, also der vertriebsfertigen Version eines Films, an die Kompression der Daten zu digitalen Transportzwecken, Stichwort digitale Distribution (Kap 3.4), ohne sichtbaren Qualitätsverlust, an die Projektionstechnik im Kino, sowie der Sicherung der Daten festgelegt.<sup>44</sup>

Gemäß diesen Standards „waren Ende 2010 [...] 29 Prozent aller europäischen Kinoleinwände (in 34 Ländern) digitalisiert [...]“<sup>45</sup>. In Nordamerika waren dagegen schon 2007 77,6% alle Kinos auf die neue Technik umgestellt.<sup>46</sup> Eine flächendeckende Marktsättigung von 99% wird jedoch erst zum Jahr 2019 erwartet.<sup>47</sup>

Dass viele Kinobetreiber die Umstellung nicht direkt vollziehen sei dem Umstand geschuldet, dass ein digitaler Projektor mit einem Preis von circa 100.000€ gut viermal so teuer ist, wie sein analoges Pendant.<sup>48</sup> Die Kosten müssen gedeckt werden, ohne den gemeinen Kinozuschauer durch erhöhte Ticketpreise zu vertreiben. Denn ihm ist es schließlich egal, wie der Film auf die Leinwand gelangt. Mögliche Finanzierungskonzepte durch den Verleiher, Dritte oder spezialisierte Firmen können den Kinobetreiber entlasten. So übernimmt in den USA die Firma *Technicolor Digital Cinema* auf Wunsch die komplette Umrüstung eines Kinos, inklusive Wartung, Instandhaltung, Vervielfältigung und Distribution der digitalen Kopien. Im Gegenzug wird beispielsweise eine Beteiligung an den Ticketverkäufen und an den Herstellungskosten einer analogen Filmkopie verlangt.<sup>49</sup> In Europa und speziell in Deutschland wird diese Entwicklung massiv mit Fördergeldern und Spezialabgaben unterstützt.<sup>50</sup>

---

<sup>42</sup> Schäfers, Hendrik (2006): Digitales Kino. Die Wertschöpfungskette des Films im Wandel. Wilhelmshaven: Fachhochschule Oldenburg /Ostfriesland/Wilhelmshaven, Bachelorarbeit, S. 13.

<sup>43</sup> Disney, Fox, MGM, Paramount, Sony Pictures, Universal und die Warner Bros. Studios

<sup>44</sup> vgl. Digital Cinema Initiatives (2005); LLC: Digital Cinema System Specification. Hollywood, Los Angeles, S. 5ff.

<sup>45</sup> vgl. Wegener et al. , 3-D Kino, S. 34.

<sup>46</sup> Kleber, Reinhard (2007): Das digitale Kino kommt. In: Grip 37, Zeitschrift des Filmhaus Frankfurt, Frankfurt.

<sup>47</sup> ebd.

<sup>48</sup> vgl. Slansky, Digitaler Film, S. 259.

<sup>49</sup> vgl., Schäfers, Digitales Kino, S. 61.

<sup>50</sup> vgl. FFA (2012): Digitalisierungsförderung, URL: [http://www.das-rendez-vous.org/uploads/media/FFA\\_D-Cinema\\_DE.pdf](http://www.das-rendez-vous.org/uploads/media/FFA_D-Cinema_DE.pdf) [Stand 10.07.12]

## 2.7.4 Digitale Distribution

*„Es ist sehr unwahrscheinlich, da[ß] in den Kinos der Zukunft noch 35mm-Kopien auf einem Projektor vorgeführt werden und da[ß] diese Kopien mühselig zum Bahnexpress oder Zentrallager gebracht werden [...]“<sup>51</sup>*

Edgar Reitz, deutscher Autor und Regisseur

Mit diesen Worten hat Reitz schon 1995 die Entwicklung der Filmdistribution vorhergesagt. Und nichts ist naheliegender. Im Zeitalter der globalen Vernetzung müssen Informationen und Inhalte immer schneller übertragen werden und das gilt auch für das Kino. Bisher werden Filme auf traditionelle Weise vertrieben. Von der vorführfähigen Fassung (Nullkopie) werden je nach Budget und gewünschter Reichweite Kopien gezogen und über den Filmverleiher an die Kinos verteilt. Dabei wird ein Kino-Kinofilm, je nach Länge, auf mehreren Filmrollen ausgeliefert und muss im Kino vom Filmvorführer zusammengesetzt werden.

Die großen Nachteile der herkömmlichen Distribution sind der hohe Zeitaufwand und die möglichen Schäden, die der Film davontragen kann. Der empfindliche Rollfilm ist, abhängig vom Produktions- und Verleihstandort, oft mehrere Tage unterwegs und selbst am Abspielort kann das sensible Material noch Schaden nehmen. So „unterliegt die Filmkopie einem [...] stärkerem Verschleiß, wenn sie normalerweise bis zu 35- oder 40-mal pro Woche im Kino vorgeführt wird“<sup>52</sup>. Ein Grund dafür sind die Projektoren, die den Film mit ihren Transport- und Bremsrollen unsanft behandeln, ein weiterer ist die jeweilige Handhabung durch den genannten Filmvorführer, der mit dem Film mehrmals am Tag in Kontakt kommt. In puncto Schnellebigkeit hat die nicht-digitale Distribution insofern das Nachsehen, als dass nicht auf plötzliche Änderungen reagiert werden kann. Dies betrifft zum Beispiel die Kinowerbung, die schnell an Aktualität verliert und aufgrund der langsamen, analogen Vertriebswege nicht flexibel ist. Abhilfe soll hier die Umstellung auf eine digitale Distribution schaffen.

Wie der Name schon sagt, soll die moderne Distribution digital, sprich, über neue Verbreitungswege wie Internet und Satellit stattfinden. Der Vorteil liegt dabei in der immensen Zeiteinsparung. Filme müssten nicht mehr per Kurier zu den Kinos transportiert werden, sondern könnten in der Theorie per Mausclick direkt abgerufen werden. Zum Schutz vor Piraterie müssten die Daten wirksam verschlüsselt werden,

---

<sup>51</sup> Reitz, Edgar (1996): „Die Zukunft des Kinos im digitalen Zeitalter“. In: Elsaesser, Thomas; Lyotard, Jean-François; Reitz, Edgar (Hg.) (1996): Der zweite Atem des Kinos. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, S. 127.

<sup>52</sup> Monaco, Film verstehen, S. 152.

doch „was verschlüsselt werden kann, wird auch [von den falschen Personen] entschlüsselt“<sup>53</sup>. Mittlerweile gibt es jedoch einige Konzepte, die eine Übertragung der Inhalte schnell und sicher machen. Bei der *Point-to-Multipoint*-Distribution wird von einem Standort, beispielsweise dem Verleiher oder direkt dem Produktionshaus, eine Filmkopie per Satellit zu den Kinos übertragen und kann dort per digitalem Schlüssel zu einer bestimmten Zeit abgerufen werden. Der Schlüssel wird dabei über einen anderen Kanal verbreitet und vor illegalem Zugriff geschützt.<sup>54</sup> Das Konzept findet mangels geeigneter Standardisierung noch keinen Gebrauch, aktuell werden digitale Filmkopien noch vorwiegend auf Festplatte vertrieben und per Filmkurier zugestellt. Dabei ist jene digitale Kopie nur noch rund 500 Gramm leicht, im Gegensatz zur 30 bis 60 Kilogramm schweren Rollfilmkopie.<sup>55</sup>

Weitere Vorteile der digitalen Distribution ergeben sich durch die Erschließung neuer Geschäftsfelder im Kino selbst. Umgerüstete Systeme könnten per HD-Streaming kulturelle Veranstaltungen, Konzert- oder Theateraufführungen, Fußballspiele etc. live auf die Leinwand bringen.<sup>56</sup> Ein dadurch erweitertes Programm könnte dem Betreiber dann entsprechende Mehreinnahmen einbringen.

---

<sup>53</sup> Slansky, Peter C. (2004): Digitaler Film – digitales Kino. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, S. 34.

<sup>54</sup> vgl. Wegener et al., 3-D Kino, S. 36f.

<sup>55</sup> ebd., S. 36.

<sup>56</sup> vgl. Slansky, Digitaler Film, S. 294.

### 3 Der Film im inhaltlichen Wandel

Die inhaltlichen Aspekte des Films stehen wie seine technischen im steten Wandel. Vom einstigen neuen Medium mit Attraktionscharakter, zu den ersten narrativen Spielfilmen.

#### 3.1 Das „Kino der Attraktionen“

Die Anfänge des Films waren von nicht-narrativer Natur. Vielmehr stellte das neue Medium eine faszinierende, unbegreifliche Unterhaltungsform dar, vergleichbar mit damaligen Vorstellungen à la Harry Houdini (1874-1924), der mit seinen Zauber- und Entfesselungskünsten den Zuschauer zu beeindrucken wusste. Der Filmhistoriker Tom Gunning beschreibt das frühe Kino folglich als ein „Kino der Attraktionen [...], das ein herausragendes Ereignis, ein Spektakel und nicht die Geschichte in den Vordergrund stellt“<sup>57</sup>. Die Zuschauer waren fasziniert vom *laufenden Bild*, das aus heutiger Sicht in mäßiger Qualität, meist schwarz-weiß und ohne Ton über die Leinwände flimmerte:

*„All das (Anm.: das Kino) ist wunderbar, das ist die Bewegung, das ist das Leben selbst, Dabei fehlt nur noch das Geräusch und die Stimme, der Fonograf. Man träumt davon. Edison arbeitet daran. Und wenn die Übereinstimmung von Cinématographe, Fonograf, Kathodenstrahlen, Teleskop, Telegraf und all der anderen Graphen, die noch kommen, erreicht ist, wird es nichts mehr zu verbergen geben, keine Distanz mehr, keine Zeit.“<sup>58</sup>*

Reaktionen auf das Kino, 1896

Tatsächlich waren die ersten Filme bloße Wirklichkeitsabbildungen und stellten nichts als die Realität dar. Von Arbeitern, die das Lumière-Werk verlassen (Kap. 2.2), oder von Leuten, die im Garten tanzten, handelten die ersten Gehversuche der Filmwelt. Die Filme waren nur ein Mittel zum Zweck und sollten auf die neue großartige Erfin-

---

<sup>57</sup> Krützen, Michaela (2004): Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, April, S. 278.

<sup>58</sup> Elsaesser, Thomas (2002): Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels. edition text + kritik, Richard Boorberg Verlag GmbH & Co., München, S. 314.

derung, die Projektion, das Kino, aufmerksam machen. Der „damals noch übliche Blick der Darsteller in die Kamera“<sup>59</sup> steht symbolisch für den früheren, darbietenden Charakter des Films. Heutzutage stellt die Kamera das Auge des Zuschauers dar und der möchte, wie allgemein bekannt, nicht direkt angeschaut werden. Doch wie bei jeder neuen Technik verlor sich auch hier bald der Reiz des Neuen und die Filmemacher waren gezwungen neue Wege zu beschreiten.

### 3.2 Die ersten Spielfilme

Als die Zuschauerzahlen in den Jahren nach 1895 einbrachen, „fand eine Neuausrichtung der Filmproduktion statt“<sup>60</sup>. Um populär zu bleiben, musste sich der Film weiter entwickeln und Neues bieten. Georges Méliès hatte indes Erfolg mit seinen Special-Effects (Kap. 2.2), die hauptsächlich durch schnelle Schnitte erzeugt wurden und Dinge in oder aus dem Bild „zaubern“ konnten. Erste Versuche einer filmischen Erzählung gab es mit R.W. Pauls *Come Along, Do!* (1898), dessen Schnitttechnik an heutiges Continuity-Editing angelehnt war, bei der eine Einstellung der anderen sinngemäß folgt.<sup>61</sup> Auch die berühmte *The Great Train Robbery* (1903) erzeugte ihren narrativen Charakter durch Parallelmontage, welche die Darstellung gleichzeitiger Handlungen erlaubte.<sup>62</sup> Zwischen 1907 und 1913 fand eine Umorientierung statt und die Kunst des Theaters erhielt Einzug in den Film, mit der auf das neue gesellschaftliche Verlangen reagiert wurde: „The people want a story. [...] we've got to give them a story, they won't take anything else – a story with plenty of action [...]“<sup>63</sup>, belegt ein Zeitungsartikel aus dem Jahr 1907. Von nun an sollten allenthalben Geschichten erzählt werden, das Hauptaugenmerk lag auf dem „well made play“<sup>64</sup>, dem Spiel einer dramaturgischen Erzählung. Und der Trend dauert bis heute an, Spielfilme dominieren den Markt.<sup>65</sup>

---

<sup>59</sup> Krützen, *Dramaturgie des Films*, S. 280.

<sup>60</sup> ebd., S. 281.

<sup>61</sup> übersetzt nach Lacey, Nick (2005): *Introduction to Film*. Palgrave Macmillan, New York, S. 79.

<sup>62</sup> ebd., S. 80.

<sup>63</sup> *Saturday Evening Post* vom 23.11.1997, zitiert nach Fell, John L. (1986): *Film and the Narrative Tradition*. University of California Press, Berkeley and Los Angeles, S. 206.

<sup>64</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. Columbia University Press, New York, S. 17.

<sup>65</sup> übersetzt nach Lacy, *Introduction to Film*, S. 77f.

Mit dem Aufkommen der ersten Spielfilme entstand ein neuer Berufszweig: Der Drehbuchautor. Im Folgenden soll die Notwendigkeit von guten Drehbuchautoren dargelegt werden, die trotz ihrer unverzichtbaren Arbeit selten Ruhm erlangen.

### 3.3 Die Arbeit der Drehbuchautoren

Drehbuchautoren sind kreative Köpfe, deren Arbeit noch lange vor dem ersten Drehtag beginnt. Sie „(,)entwickeln Personen, ein Beziehungsgeflecht zwischen den Figuren, Handlungsstränge, einen unerwarteten Schluss“<sup>66</sup>. Sie schreiben Dialoge, Wendungen, Plots, Überraschungen, Drama, Komödie oder Krimi. Sie erfinden die Geschichten, die uns berühren, die uns mitfiebern, die uns jubeln lassen. Ihre Arbeit entscheidet maßgeblich über Erfolg oder Nichterfolg eines Films. Und doch kommt es uns so vor, als ob wir jede Geschichte schon x-mal gesehen hätten, als ob sich die Autoren nichts mehr trauen würden, keine neuen Ansätze wagten. Gibt es keine guten Drehbücher mehr?

### 3.4 Die Situation der Drehbuchautoren

*„Um einen guten Film zu machen, braucht es drei Dinge. Erstens ein gutes Drehbuch, zweitens ein gutes Drehbuch, drittens ein gutes Drehbuch.“*

Billy Wilder, Regisseur

Auf die Frage nach einem berühmten Schauspieler ist der allgemeine Bürger um keine Antwort verlegen: Brad Pitt, Tom Cruise, Angelina Jolie, Sandra Bullock tönt es da, ohne große Überlegung. Auch die Frage nach bekannten Regisseuren kommt ähnlich trivial daher: Steven Spielberg, James Cameron, Quentin Tarantino oder Alfred Hitchcock, für die ältere Generation. Natürlich stehen diese Personen im Zentrum des Medieninteresses und prägen sich ob ihrer Allgegenwärtigkeit gut in die Köpfe der Leute ein. Preisverleihungen wie die „Oscars“ finden in Live-Übertragungen den Weg ins heimische Fernsehen; die Presse überschlägt sich bei Neuigkeiten zu den Stars des roten Teppichs. Zwar mag ihre Popularität nicht von ungefähr kommen, so überzeugen sie in Kinoblockbustern mit gutem Schauspiel, wecken Emotionen bei den Zuschauern und werden gar zur ihren Vorbildern. Doch die Ideen, die tragischen

---

<sup>66</sup> Huby, Felix (2000): „Drehbuch oder Knetmasse?“. In: Altenburg, Christiane; Fließ, Ingo (Hg.) (2000): Jenseits von Hollywood. Drehbuchautoren über ihre Kunst und ihr Handwerk, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, S. 166.



oder schönen Geschichten, die mitreißenden Dialoge und spannenden Wendungen sind das Ergebnis monatelanger Arbeit der Drehbuchautoren. Die Schauspieler sind vielmehr ihr Sprachrohr und die Regisseure lenken es in die richtige Richtung. Doch kaum jemand kann aus dem Stehgreif einen Drehbuchautor benennen, der womöglich für die Handlung ihres oder seines Lieblingsfilms verantwortlich ist.

Die fehlende Popularität, obwohl Auszeichnungen für das beste Drehbuch jährlich verliehen werden<sup>67</sup>, geht einher mit ihrer Geringschätzung unter Produzenten und Regisseuren, die durch den Mangel an guten Drehbüchern geschürt wird.<sup>68</sup> Dabei begründet sich dieser Mangel auf die „Erfindungsarmut (der Drehbuchautoren) bei der Suche nach eigenwilligen Erzählstrukturen“<sup>69</sup>. Dabei wären neue, ungewöhnliche Handlungsverläufe der richtige Ansatz, „weil viele Zuschauer die konventionellen Erzählstrategien mittlerweile in- und auswendig kennen und von ihnen zusehends gelangweilt werden“<sup>70</sup>. Tatsächlich liegt es aber weniger an den Drehbuchautoren und ihrem kreativen Potenzial, als an dem Markt selbst. Günther Rohrbach sieht in seinem Essay „Die verhängnisvolle Ohnmacht der Autoren“ die Ursachen in der Branche begründet. Gerade in Deutschland sind die Sender mit ihren Serien, Doku-Soaps und Telenovelas für den regelrechten Verschleiß von Autoren verantwortlich. Denn „warum soll ein Autor monatelang verbissen an einem Manuskript für einen Spielfilm feilen, wenn er in der gleichen Zeit für viel mehr Geld ein paar Serienfolgen schreiben kann“<sup>71</sup>? Gleichzeitig spricht Rohrbach von der „Macht der Regisseure“, deren Renommée für die Finanzierung und damit für den Produzenten von großer Bedeutung ist. Die Autoren haben eine untergeordnete Position, Regisseure und Produzenten meinen ihre Arbeit kritisieren und korrigieren zu können, um Filme massentauglich zu machen. Doch massentauglich bedeutet eben oft auch 08/15, keine neuen Ideen, Handlungen und Plots. In Amerika ist man sich ob der Wichtigkeit der Drehbuchautoren bewusster, werden hier jährlich mehr als 700<sup>72</sup> Filme gedreht (Vergleich Deutschland 2010: 119 Spielfilme)<sup>73</sup>. Das Bewusstsein geht dort sogar so weit, die Autoren an

---

<sup>67</sup> z.B. der Saturn Award, Golden Globe Award, Oscar

<sup>68</sup> vgl. Brunow, Jochen (2000): Wege aus der Ohnmacht. In: Altenburg; Fließ, Jenseits von Hollywood, S.204f.

<sup>69</sup> Brunow, Wege aus der Ohnmacht, S. 205.

<sup>70</sup> Eder, Jens (2000): Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. LIT Verlag, Hamburg, S. 2.

<sup>71</sup> Rohrbach, Günther (2000): „Die verhängnisvolle Ohnmacht der Autoren. Warum es so viele Drehbuchschreiber und so wenig gute Drehbücher gibt“. In: Süddeutsche Zeitung, München 02.06.2000.

<sup>72</sup> Acland, Charles R. (2010): From International Blockbusters to National Hits. Analysis of the 2010 UIS Survey on Feature Film Statistics. UIS Information Bulletin No. 8, UNESCO, Institute for Statistics, Montreal, S. 8.

<sup>73</sup> FFA Info (2011): Zahlen aus der Filmwirtschaft, Berlin, 1/2011, S. 11.

den Einkünften der Filme zu beteiligen.<sup>74</sup> Trotzdem traut sich die Filmmaschinerie Hollywoods, wobei Ausnahmen auch hier die Regel bestätigen, keine innovativen Sprünge zu. So ist es kein Wunder, das nach einem kommerziell erfolgreichen Film die Fortsetzung nicht lange auf sich warten lässt.<sup>75</sup>

Doch auch aus einem guten Drehbuch resultiert nicht immer auch ein guter Film. Erst die Zusammenarbeit von Autor, Regisseur und Produzent, auch als „magisches Dreieck“<sup>76</sup> bezeichnet, kann aus der Idee des Films ein erfolgreiches Werk entstehen lassen. Wenn dabei nicht nur auf das Geld und die konventionellen Sehgewohnheiten der Zuschauer geblickt wird, sind großartige Filme mit neuen Ansätzen realisierbar.

### 3.5 Auswirkungen auf den Markt

Die Abhängigkeit des Filmgewerbes von Drehbuchautoren lässt sich anhand des Autorenstreiks in Hollywood verdeutlichen. Zwischen dem 5. November 2007 und dem 12. Februar 2008 legten amerikanische Autoren ihre Federn nieder und verlangten mehr Arbeitslohn und eine prozentuale Gewinnbeteiligung.<sup>77</sup> Schlagartig standen Film- und Fernsehproduktion still. Die Senderanstalten hatten keinen Nachschub und ließen Wiederholungen und Reality-Shows in Dauerschleife laufen. Es konnten keine neuen Filme produziert werden, Serien stoppten mitten in der Staffel. Auch hierzulande blieb der Streik nicht ohne Folgen, da unsere Kinos zu 65% amerikanische Produktionen zeigen (Stand 2010)<sup>78</sup> und TV-Serien wie *How I Met Your Mother* (Pro7), *Navy C.I.S* (Sat.1) oder *Dr. House* (RTL) den hiesigen Sendern gute Quoten garantieren.

Schon 1988 gab es einen derartigen Streik, als fast neuntausend Autoren ihre Arbeit einstellten und viele Serienstaffeln um einige Episoden gekürzt werden mussten.<sup>79</sup> Ein immenser finanzieller Verlust.

In Amerika gehören die Autoren der rechterevertretenden Gewerkschaft *Writers Guild of America* an. Ein Streik legt hier also die komplette Produktion lahm. In Deutschland würde es, mangels einer vergleichbaren Gewerkschaft, nicht zu einem solchen Vorfall

---

<sup>74</sup> Brunow, Wege aus der Ohnmacht, S. 206.

<sup>75</sup> Bsp. *Ice Age* (2002), *Ice Age 2 – Jetzt taut's* (2006), *Ice Age 3 – Die Dinosaurier sind los* (2009), *Ice Age 4 – Voll verschoben* (2012). Durchschnittliches Einspielergebnis: 522.046.000,- €

<sup>76</sup> vgl. Brunow, Wege aus der Ohnmacht, S. 211.

<sup>77</sup> Körte, Peter (2008): Autorenstreik in Hollywood. Fallen jetzt auch die Oscars aus? In: FAZ, 13.01.2008 URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/autorenstreik-in-hollywood-fallen-jetzt-auch-die-oscars-aus-1515367.html> [Stand 10.07.12]

<sup>78</sup> FFA Info, Zahlen aus der Filmwirtschaft, S. 11.

<sup>79</sup> Riedner, Fabian (2007): US-Autorenstreik und seine Folgen. URL: <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=23099&p3=> [Stand: 10.07.12]

kommen. Vielmehr würde die Konkurrenz einem streikenden Autor dankend die Aufträge abnehmen.<sup>80</sup>

### 3.6 Ausblick

Mit der Arbeit der Drehautoren steht und fällt die gesamte Filmbranche. Nicht ohne Grund hat es „gewaltige Anstrengungen gegeben, auch hierzulande, Autoren auszubilden und zu fördern“<sup>81</sup>. Am Markt gibt es hunderte Bücher, die das Verfassen von Drehbüchern thematisieren. Universitäten und Filmhochschulen bieten Kurse und Seminare an, um junge Schreiber voranzutreiben. Abzuwarten bleibt jedoch, ob innovative Konzepte und neue dramaturgische Ansätze Einzug in die Drehbücher erhalten und wir uns in Zukunft auf neue, komische, herzerreißende, actiongeladene und tiefgründige Geschichten freuen können.

### 3.7 Zwischenfazit

Die vorangegangene Arbeit behandelt hauptsächlich die Entstehung und Entwicklung des Films auf technischer und inhaltlicher Basis, um ein Gefühl für die Evolution des laufenden Bildes zu bekommen. Von der ersten Projektion mit Hilfe der *Laterna Magica*, über bewegte Bilder im *Kinematographen* der Gebrüder Lumière und erste Special-Effects aus dem Hause Méliès, bis hin zur Digitalisierung des Kinos, des Films und dessen Vertriebswegen. Weiter ist bekannt, dass das gesellschaftliche Verlangen nach Erzählungen das Zeitalter des Spielfilms einleitete und das „Kino der Attraktionen“ in seiner ursprünglichen Form ablöste. Drehbuchautoren schreiben Geschichten für die Leinwand und zeichnen sich entscheidend für den Erfolg eines Filmes verantwortlich, obgleich ihre Arbeit selten gewürdigt wird und sich die Frage nach dem Verbleib guter Drehbücher stellt.

Im weiteren Verlauf soll nun geklärt werden, welche Aspekte überhaupt einen guten Film ausmachen und wie es in Zeiten von Popcornkino, Multiplexen und Überkonsum um die Qualität kommerziell erfolgreicher Produktionen bestellt ist. Die Beschränkung auf Hollywoodblockbuster findet ihre Legitimation darin, dass vor allem die Amerikaner den westlichen Begriff des Mainstream-Kinos geprägt haben und der Traumfabrik mit ihren hohen Budgets anscheinend keine produktionstechnischen Grenzen gesetzt sind.

---

<sup>80</sup> vgl. Riedner, US-Autorenstreik und seine Folgen.

<sup>81</sup> Rohrbach, Die verhängnisvolle Ohnmacht der Autoren.

## 4 Das Rezept für einen guten Film

Die Frage, was einen Film zu einem guten Film macht, wird seit jeher kontrovers diskutiert. Und eigentlich muss sich jeder diese Frage selbst beantworten, denn Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Trotzdem hat sich die Fachwelt mit diesem Thema auseinandergesetzt und erfolgreiche Filme untersucht, um ein allgemeingültiges Muster zu erkennen, auf dem der Erfolg an weltweiten Kinokassen beruht.

### 4.1 Die Handlung

Filme erzählen Geschichten und die erfolgreichsten Filme sind jene, die das Publikum ergreifen und emotional berühren. Die dramaturgische Gestaltung einer Handlung muss Gefühle wecken und Spannung, Angst oder Freude in uns hervorrufen.<sup>82</sup> Nicht nur in Hollywood hat sich eine Erzählstruktur herauskristallisiert, die auf den Namen „Die Reise des Helden“ (nach Vogler) hört und den Zuschauer in Filmen wie *König der Löwen* (1994), *Titanic* (1997), oder *Der Herr der Ringe* (2001-2003) gefesselt hat. Diese Struktur baut auf die klassischste Erzählform auf, welche sich in drei Akte gliedert<sup>83</sup>:

Akt 1: Der Anfang. Status Quo. Einführung in das Setting. Einführung des Hauptcharakters/ der Hauptcharaktere. Endet mit einem „plot point“, einem Vorfall oder Event, das die Story in eine andere Richtung lenkt.

Akt 2: Konfrontation. Konflikte treten auf, es müssen Entscheidungen gefällt werden. Ein weiterer „plot point“, z.B. eine plötzliche Wendung oder Überraschung, führt zum dritten Akt.

Akt 3: Auflösung. Der Konflikt wird gelöst, der Protagonist kehrt von seiner Reise zurück. Die wichtigsten Fragen wurden geklärt.

Vogler beschreibt dieses Drei-Akt-Modell als Grundmuster des amerikanischen Kinoerfolgs.<sup>84</sup> Seine Reise des Helden zeigt anhand eines exemplarischen Protagonisten die populären Strukturen des klassischen Spielfilms. Die Hauptfigur sieht sich inner-

---

<sup>82</sup> vgl. Eder, Dramaturgie des populären Films, S. 16.

<sup>83</sup> übersetzt nach Thompson, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press, Cambridge, S.22f.

<sup>84</sup> vgl. Vogler, Christopher (1998): *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 2. Auflage, Zweitausendeins, Frankfurt, S. 49ff.

halb dieser drei Akte bestimmten Situationen und Gemütszuständen ausgesetzt und muss auf seinem Weg durch die Geschichte gewisse Prüfungen meistern.



Abbildung 1 Die Reise des Helden (nach Vogler)

Da die Thematik, in wandelbarer Form, häufig dem Klischee „*Das Gute kämpft gegen das Böse, wobei das Gute siegt*“<sup>85</sup> entspricht, ist das Happy End nahezu obligatorisch. Der Zuschauer, der sich mit dem Protagonisten über den gesamten Film identifizieren, seine Beweggründe nachvollziehen und seine Entscheidungen verstehen konnte, sehnt sich nach einer emotionalen Befriedigung und der Erfüllung seiner Erwartungen in Form einer positiven Auflösung.<sup>86</sup> Syd Field spricht sogar davon, dass „gute Filme immer aufgelöst werden und ein glückliches Ende stets dem negativen vorzuziehen ist“<sup>87</sup>. Der Kommissar schnappt den Mörder, die Liebenden finden zueinander und der betont Unschuldige hat am Ende, wie erwartet, nichts Unrechtes getan. Tatsächlich vernichtet Frodo in *Der Herr der Ringe* den bösen Ring und kehrt ins Auenland zurück und Simba nimmt in *Der König der Löwen* nach dem Tod seines Vaters und den Strapazen einer abenteuerlichen Reise schließlich doch den Platz im ewigen Kreis des Lebens ein. Und auch in *Titanic* findet Old Rose schließlich ihre

<sup>85</sup> Rohrbach, Günther (2008): In guter Gesellschaft. Texte über Film und Fernsehen. Deutsche Filmakademie e.V., Berlin und Bertz + Fischer Verlag, Berlin, S. 247.

<sup>86</sup> Krützen, Dramaturgie des Films, S. 253.

<sup>87</sup> Field, Syd (2007): Das Drehbuch. Grundlagen des Drehbuchschreibens. Autorenhaus Verlag GmbH, Berlin, S. 154.

Ruhe, nachdem sie nach Jahren der Trauer um den ertrunkenen Jack, ihren Diamanten dem Meer überlässt und auf ihr erfülltes Leben zurückblickt.

Diese Happy-End-Geschichten gehören zwar zu den populärsten Auflösungen des amerikanischen Blockbusterkinos, doch hat sich in den letzten Jahren ein narrativer Wandel eingestellt. Anstatt einen klassischen, vorausschaubaren Erzählstrang mit einem befriedigenden, positiven Ende abzuschließen, wird immer mehr mit dem „last act twist“ gearbeitet. Dabei findet noch eine letzte Wendung statt, welche den vorherigen Szenen eine neue Bedeutung zukommen lässt.<sup>88</sup> So ist der vermeintliche Ermittler in *Shutter Island* (2010) in Wahrheit selbst ein Patient der Irrenanstalt. Hierbei wurden über den ganzen Film versteckte Hinweise gestreut, die erst rückblickend in Zusammenhang gebracht werden können und so einen ganz neuen Handlungsverlauf offenbaren. Die vom Zuschauer suggerierte Auflösung findet durch einen „last act twist“ folglich einen neuen Abschluss.

Natürlich gibt es auch prämierte Filme, die, allen Regularien zum Trotz, zwar oft der gewohnten Erzählstruktur folgen, aber in keiner eindeutigen Auflösung enden. Als populärstes Beispiel der Gegenwart ist Christopher Nolans *Inception* (2010) zu nennen, bei dem am Ende offen bleibt, ob sich der Hauptprotagonist in der Realität oder in der Traumwelt befindet. Der Reiz, der sich durch ein offenes Ende ergibt, liegt in der Anregung der eigenen Phantasie. Befindet sich der Protagonist nun in der Realität und kann ein glückliches Leben führen, oder ist das Glück nur Teil seiner Traumwelt aus der er bald erwachen wird? Der Zuschauer kann sich nun entweder sein Happy End weiterspinnen, oder über einen schlechten Ausgang rätseln. Beides wird ihn noch längere Zeit über den Film nachdenken lassen.

## 4.2 Die Schauspieler

Das Drehbuch kann noch so gut sein, ohne die geeigneten Schauspieler kann es nicht zum Leben erweckt werden. Dabei ist es wichtig, dass der Darsteller zur Rolle passt, er als Sympathieträger funktioniert und vor allem das nötige schauspielerische Talent sowie die körperliche Präsenz besitzt.<sup>89</sup> Gedanken werden sich auch darüber gemacht, ob er aufgrund seiner möglichen Popularität mehr Zuschauer ins Kino locken kann, also von einer Starbesetzung die Rede ist. Gutes Schauspiel ist in der

---

<sup>88</sup> Krützen, Michaela (2010): Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt, S. 47.

<sup>89</sup> vgl. Boldt, Ulrike (2008): Casting für Film, Fernsehen und Bühne. Der Wegweiser zum Erfolg. Henschel Verlag, Leipzig, S. 44.

Lage, Gefühle zu transportieren und auf den Zuschauer zu übertragen. Dabei werden je nach Genre, ob Action-, Liebes-, oder Horrorfilm, andere Typen gefragt, die auf ihre Art die Rolle des Helden, des Opfers, des Liebenden oder des Trauernden einnehmen können und durch ihre Authentizität das Publikum für sich gewinnen. Um viele Schauspieler der Filmgeschichte entbrannte ob ihrer Künste ein regelrechter Hype. Aus Darstellern wurden Filmstars. Damals wie heute lassen die „Sozialisation des Rezipienten, sein Bildungsstand, seine Sehnsüchte [...] die filmische Ikone entstehen“<sup>90</sup>. Schauspieler verkörpern Träume und Begierde der Zuschauer. Ob James Dean als attraktiver Rebell in Jeans und T-Shirt oder Marilyn Monroe als personalisiertes Sexsymbol.<sup>91</sup> Früher waren es gerade die Namen der Schauspieler, die an den Leuchtreklamen der Kinos prangten und die Zuschauer in die Kinos lockten. Auch heute sprechen die Gehälter von Johnny Depp, Angelina Jolie oder Brad Pitt eine eigene Sprache. Ob berühmt oder nicht, ob Filmstar oder Neuling, männlich oder weiblich, alt oder jung. Für einen guten Film ist eine überzeugende darstellerische Leistung, die durch ihre Glaubwürdigkeit und Mannigfaltigkeit das Publikum im Saal begeistern kann, unabdingbar.

### 4.3 Die Drehorte und das Setting

Ein guter Film lebt also von einer packenden Geschichte, die durch geeignete Schauspieler transportiert wird. Eine interessante Handlung spielt dabei meistens an verschiedenen, abwechslungsreichen Drehorten, um das Publikum zu stimulieren.<sup>92</sup> So geht es von Tag- und Nachtwechsel, über Sonnenschein und Regen, zu Stadt oder Landschaft, Wasser oder Luft. Dabei hängt die Anzahl der Locations zu einem großen Teil von dem verfügbaren Budget der Produktion und der zu erzählenden Geschichte ab. *Der Gott des Gemetzels* (2011) mit Kate Winslet, Jodie Foster, Christoph Waltz und John C. Reilly spielt beispielsweise nur in einer Wohnung, glänzt aber mit pointierten Dialogen und überraschenden Wendungen. Dagegen spielt der Erfolgshit *Iron Man* (2008) an siebzehn verschiedenen Standorten.<sup>93</sup> Die Wahl des Drehortes und des Settings entscheiden maßgeblich über den Stil des Films, denn „die Bilder (erzeugen) die Gefühle, und auf sie vor allem kommt es an“<sup>94</sup>. Gleichzeitig ist die Art

---

<sup>90</sup> Stiglegger, Marcus (2008): Zur filmischen Konstruktion von Ikonen. URL:

[http://www.evolver.at/stories/filmische\\_Konstruktion\\_von\\_Ikonen\\_02\\_11\\_2008/](http://www.evolver.at/stories/filmische_Konstruktion_von_Ikonen_02_11_2008/) [Stand 12.07.12]

<sup>91</sup> ebd.

<sup>92</sup> übersetzt nach Figgis, Mike (2007): Digital Film-Making. Faber and Faber Limited, London, S. 51.

<sup>93</sup> vgl. IMDb (o.J., 2008?): Filming Locations for Iron Man. URL:

<http://www.imdb.com/title/tt0371746/locations> [Stand 12.07.12]

<sup>94</sup> Rohrbach, In guter Gesellschaft, S. 238.

der Darstellung von Bedeutung. Fährt die Kamera durch die Landschaft, oder überfliegt sie sie? Soll sich der Blick erst langsam weiten, bevor das Panorama in Gänze gezeigt wird? Die Wahl des Lichtes ist ebenfalls entscheidend, denn „es schafft die Atmosphäre einer Geschichte [...]“<sup>95</sup>. Die Location muss zur Thematik passen und bestimmt zusammen mit ihrem in Szene setzen die Wirkung auf den Zuschauer.

## 4.4 Der Ton

Der Ton macht nicht nur die Musik, auch im Film ist er von entscheidender Natur. Er kann „ein Bild ergänzen, unterstreichen, abschwächen oder Akzente setzen, er kann harmonisch mit dem Bild verschmelzen oder aber auch dramaturgisch das Gegenteil erzeugen“<sup>96</sup>. Im Überblick sollen drei verschiedene Bereiche beleuchtet werden:

1. **Atmo:** Unter Atmo (kurz für Atmosphäre) werden Aufnahmen einer „kompletten räumlichen Umgebung (verstanden), die sich aus Soundeffekten und Geräuschen, manchmal Sprache [...] zusammensetzt“<sup>97</sup>. Das ist z.B. der Verkehr einer Straße, mit ihren lärmenden Autos, Polizeisirenen und Warnsignalen.
2. **Effekte / Special Effects:** Effekte sind meist „technische Einzelklänge, die im Film ganz ‚normal‘ vorkommen“<sup>98</sup>. Darunter fallen Schüsse von Pistolen, das Geräusch einer zufallenden Tür oder die Schritte auf einem Holzboden. Special Effects dagegen sind „Klänge oder Klangfolgen, die eine künstliche Überhöhung erfahren oder vollkommen künstlich – heißt synthetisch – erzeugt werden“<sup>99</sup>. Das können Betriebsgeräusche von Fahrzeugen aus Science-Fiction-Filmen sein, oder das Grollen von Dinosauriern.
3. **Filmmusik:** Die Filmmusik dient als Verstärker für eine gewünschte emotionale Wirkung auf den Zuschauer und findet insbesondere an rührenden, dramatischen, spannenden oder actionreichen Stellen im Film Gebrauch.<sup>100</sup> Dies kann zum Beispiel eine heroische Musik bei der Rückkehr der Helden sein, oder eine traurige, in Moll-gehaltene Melodie bei einer Beerdigung. Filmmu-

---

<sup>95</sup> Rohrbach, In guter Gesellschaft, S. 237.

<sup>96</sup> o.V. (2012): Der Ton macht den Film. URL: <http://www.camgaroo.com/nc/artikel/single/details/der-ton-macht-den-film/> [Stand 12.07.12]

<sup>97</sup> Lensing, Jörg U. (2006): Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen. 1. Auflage, mediabook Verlag, Stein-Bockenheim, S. 77.

<sup>98</sup> ebd., S. 81.

<sup>99</sup> ebd., S. 88.

<sup>100</sup> ebd., S. 113.



sik trägt im besonderen Maße zur Stimmung bei. Bekannte und prämierte Komponisten sind z.B. Hans Zimmer (u.a. für *König der Löwen*, *Gladiator*) oder John Williams (*Star Wars*), deren arrangierte Hauptthemen erfolgreicher Filme unverwechselbar sind.

Der gezielte Einsatz von Ton im Film, speziell die Musik, fusioniert zusammen mit dem Bild zu einem emotionalen Erlebnis. Der Zuschauer erlebt Höhen und Tiefen, verspürt Spannung oder Angst, Freud oder Leid, Harmonie oder Diskrepanz. Für einen erfolgreichen Film gehört das zum guten Ton.

## 4.5 VFX und SFX

Die Themen Visual Effects (VFX) und Special Effects (SFX) werden in Kapitel 7 noch näher betrachtet. Es sei aber so viel gesagt, dass sie im Zeitalter des Popcornkinos unverzichtbar geworden sind und ihre Machart entscheidend zum Filmerlebnis beitragen. Gerade im Hollywood-Blockbuster sind sie allgegenwärtig und können, gemessen an ihrer Qualität, für eine visuell beeindruckende Inszenierung sorgen.

## 4.6 Empirische Untersuchung

Im Film entscheiden also die Handlung, die Schauspieler, die Drehorte / das Setting, der Ton und, wie sich noch rausstellen wird, die Qualität von VFX und SFX über Erfolg oder Nichterfolg an den Kinokassen. Dies sind auch jene Kriterien, die jeder Kinogänger subjektiv beurteilen kann, da sie sowohl visuell als auch auditiv erlebt werden. Anhand einer empirischen Untersuchung soll nun geklärt werden, welche Kriterien denn für den Zuschauer von heute für einen guten Film zutreffen müssen. Für die weitere Bearbeitung sind in diesem Fall insbesondere die Beantwortung der Frage nach der Story, der Schauspieler und der visuellen Inszenierung ausschlaggebend. Befragt wurden 164 Personen im Alter von 11 bis 50 Jahren.

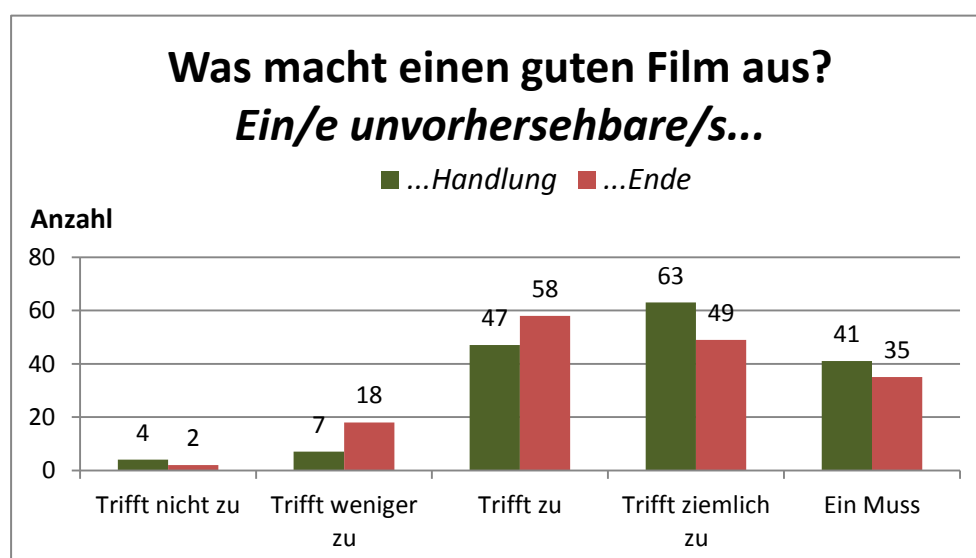


Abbildung 2 Ergebnisauswertung der Umfrage (1/5)

Zuerst soll die Handlung eines guten Films hinterfragt werden. Kapitel 6.1 beschreibt den Trend hin zu einem „last act twist“, der den von Happy Ends dominierten Heldenreisen eine überraschende letzte Wendung beschert. Das Ergebnis bestätigt den Trend. Gefragt sind interessante Geschichten mit unerwarteten Wendungen und einer überraschenden Auflösung.

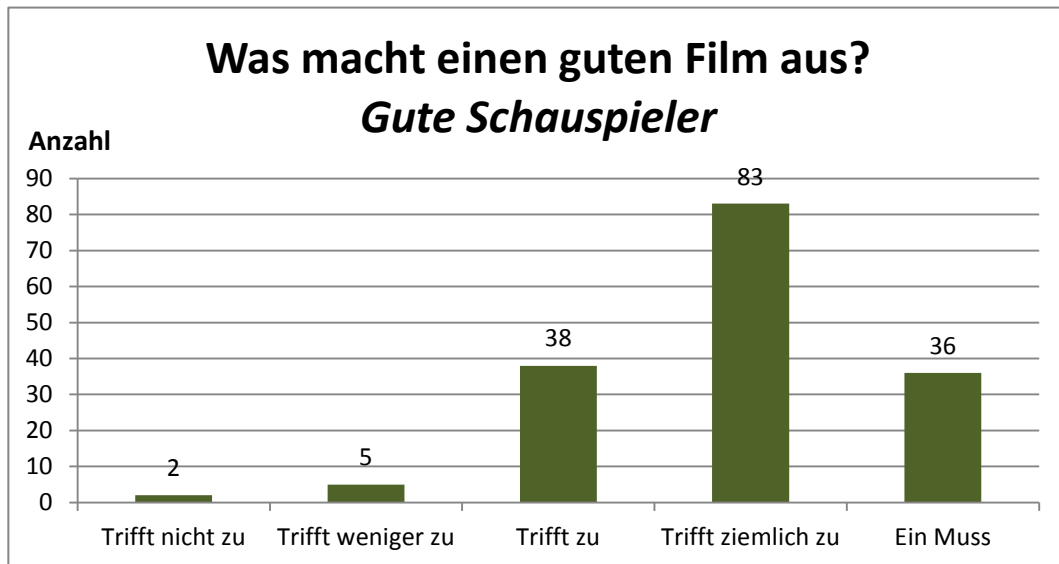


Abbildung 3 Ergebnisauswertung der Umfrage (2/5)

Hier deckt sich die Auswertung der Frage, ob ein guter Schauspieler für einen guten Film unerlässlich ist, ebenfalls mit den Ausführungen in Kapitel 6.2. Als Handlungsträger und Identifikationssubjekt ist sein überzeugendes Spiel für eine authentische Charakterzeichnung notwendig. Eine weitere Befragung richtet sich nach der Popularität des Darstellers. Obwohl Filmproduzenten ihr neuestes Werk gerne mit dem Hinweis auf das Mitwirken berühmter Schauspieler vermarkten, ist die Popularität der Darsteller für einen erfolgreichen Film nicht unbedingt ausschlaggebend:

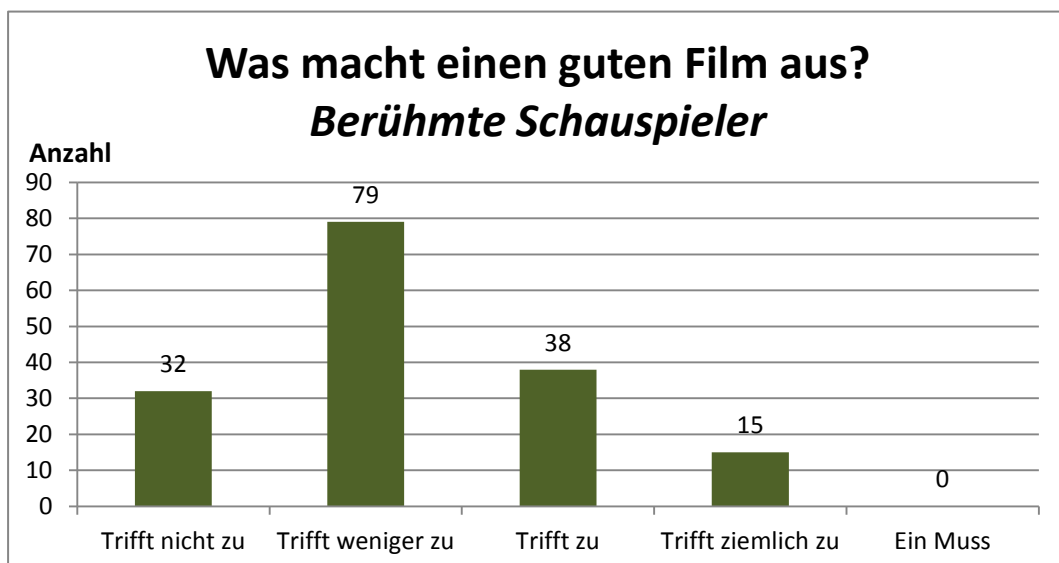


Abbildung 4 Ergebnisauswertung der Umfrage (3/5)

Im Zeitalter des digitalen Popcornkinos sind technisch aufwendige Inszenierungen auf dem Vormarsch. Aktuelle Blockbuster wie *Marvel's The Avengers*<sup>101</sup> oder *The Amazing Spider-Man*<sup>102</sup> begeistern den Zuschauer mit beeindruckenden Effekten und fotorealistischen Computeranimationen. Dass dies nicht zwingend Kriterien für einen guten Film sind, zeigt die Auswertung der folgenden Fragen:

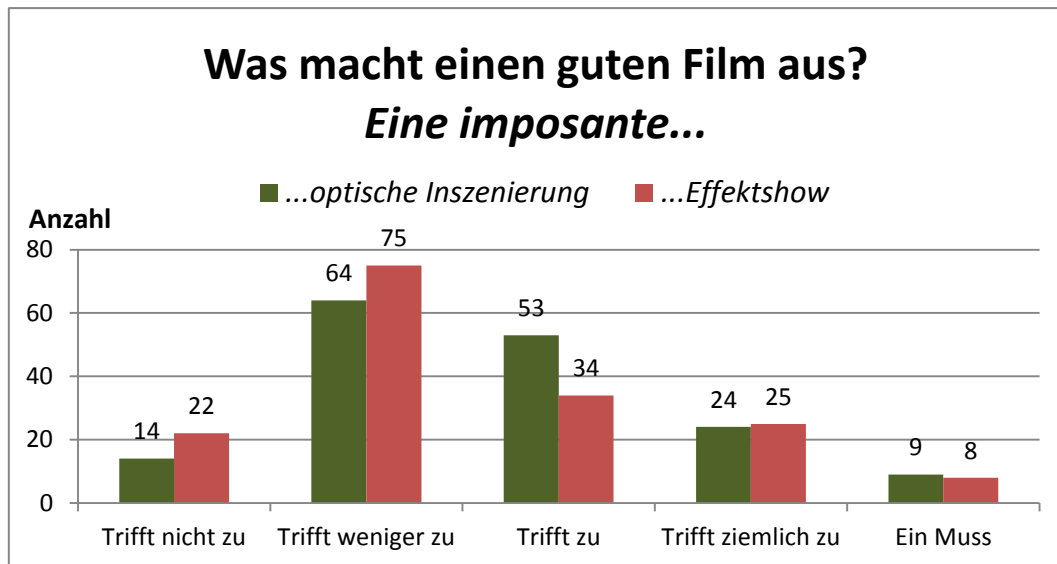


Abbildung 5 Ergebnisauswertung der Umfrage (4/5)

Der Begriff „Effektshow“ steht für den übermäßigen Einsatz visueller Effekte (z.B. der Einsatz der „Bullet Time“, sprich Zeitlupe in *Matrix*, die Zerstörungskraft eines Kometen in *Armageddon* oder Laserschwertkämpfen und Raumschiffschlachten in *Star Wars*), der das Publikum ins Staunen versetzen soll. Die Effekte sind hier allgegenwärtig. Dagegen setzen Filme wie *True Grit* oder *Inception* vor allem auf eine schöne, optische Inszenierung, starke Kontraste und volle Farben. Visuelle Effekte ordnen sich der optischen Inszenierungen unter und sind nicht nur Mittel zum Zweck, sondern Teil eines Ganzen.

Es stellt sich also heraus, dass die Qualität eines Films nur bedingt von den technischen Feinheiten abhängt, sondern primär auf eine durchdachte Geschichte und gute Schauspielkunst zurückzuführen ist. Natürlich muss sich das nicht ausschließen, erfolgreiche Verfilmungen wie die *Der Herr der Ringe*-Trilogie setzten sowohl inhaltliche, als auch visuelle Maßstäbe. Dass eine gute Leistung der Darsteller dabei den Vorzug vor der rein technischen Effekthascherei hat, zeigt die Auswertung der fol-

<sup>101</sup> Deutscher Kinostart 26.04.2012, Einspielergebnisse weltweit: 1,45 Milliarden \$ [Stand: 15.07.2012],  
Quelle: <http://boxofficemojo.com/movies/?id=avengers11.htm> [Stand: 15.07.12]

<sup>102</sup> Deutscher Kinostart 28.06.2012, Einspielergebnisse weltweit: 521,4 Millionen \$ [Stand: 15.07.12]  
Quelle: <http://boxofficemojo.com/showdowns/chart/?id=spidermanvs.htm> [Stand: 15.07.12]

genden Überlegung.

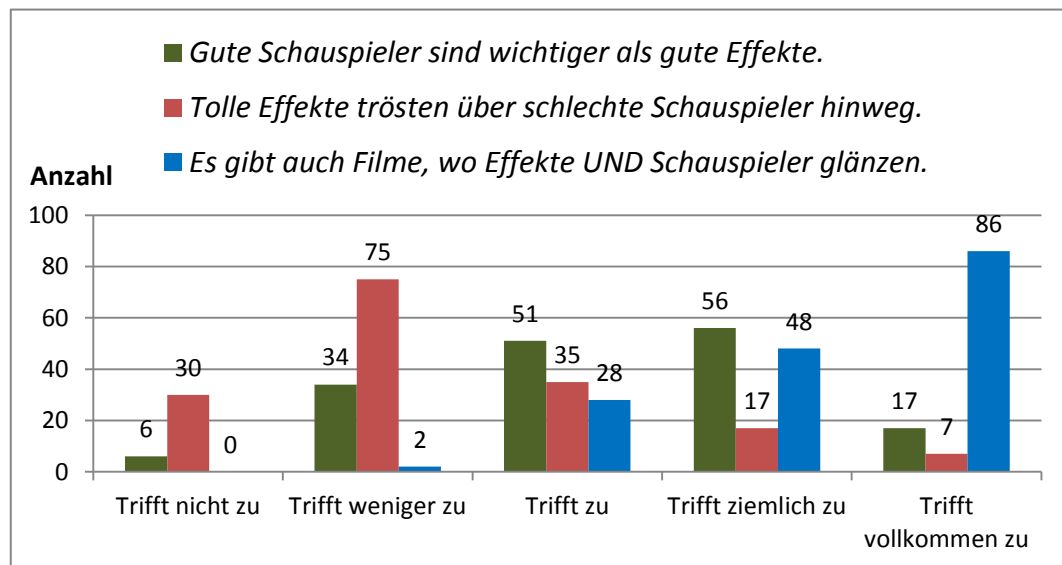


Abbildung 6 Ergebnisauswertung der Umfrage (5/5)

Die Untersuchung führt zu dem Ergebnis, dass sich gute Filme primär durch ihre Geschichte auszeichnen und die Kunst des Schauspiels der künstlichen Effektshow vorzuziehen ist. In den letzten Jahren und vor allem im Zuge der weltweit vorherrschenden digitalen Umstellung, wird das Filmemachen aber gerade von den technischen Möglichkeiten geprägt. Durch VFX, CGI und neue verbesserte Verfahren zur Aufnahme, bei denen die Kamera scheinbar jede denkbare Position im Raum einnehmen kann, stellt sich nicht mehr die Frage danach, was oder ob eine noch so ausgefallene Geschichte erzählt werden kann, sondern nur noch wann sie es wird und wie viel es kostet. „Die Vorstellungen des Regisseurs liegen oft genug außerhalb der Grenzen des technisch – oder finanziell – Möglichen“<sup>103</sup>, hieß es noch vor gut zehn Jahren. Heutzutage scheint in der Traumfabrik Hollywood, die trotz ihres glamourösen Scheins fast nur noch eine Ansammlung von Bürogebäuden zu Verwaltungszwecken ist, alles realisierbar, da finanzierbar, zu sein. Als Beispiel kostete eine Workstation zur digitalen Bearbeitung von Film vor 20 Jahren noch gut 6 Millionen Euro. Mittlerweile schlagen weitaus bessere Systeme mit nur noch 7.000 Euro zu Buche.<sup>104</sup> Diese Tatsache forciert den Einsatz digitaler Technik und damit die Ver-

<sup>103</sup> Gierke, Christian (2000): Der digitale Film. Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluss digitaler Technik. Books on Demand GmbH, Hamburg, S. 22.

<sup>104</sup> vgl. Büttner, Manfred (o.J., 2011?): Special-Effects – mehr als Zauberei. Wie digitale Tricks die Filmwelt verändern. Keynote zur Panel-Diskussion. URL:

[http://www.medientage.de/db\\_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner\\_Manfred.pdf](http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner_Manfred.pdf)

wendung computergenerierter Inhalte. Vor allem in der Produktion amerikanischer Blockbuster nimmt ein Film hauptsächlich in der Postproduktion Gestalt an. Gemeint ist damit aber nicht die Montage an sich, die den Film in traditioneller Weise in seine Form bringt, sondern eher die Tatsache, dass die eigentlichen Inhalte erst in der Nachbearbeitung hinzugefügt werden. Vom klassischen Animationsfilm abgesehen, dessen Geschichte komplett am Computer erzeugt wird, baut der Realfilm immer mehr auf komplett digitalisierte und künstlich erzeugte Sequenzen. Das beste Beispiel ist hier sicherlich James Camerons *Avatar* (2009), dessen Szenen bei einem geschätzten Investitionsvolumen von 237 Millionen Dollar (und weiteren 150 Millionen Dollar Vermarktungskosten)<sup>105</sup> zum Großteil am Computer entstanden und so realistisch umgesetzt wurden, dass das Team mit dem Oscar für die besten visuellen Effekte<sup>106</sup> ausgezeichnet wurde.

Da gerade im amerikanisch geprägten Popcorn- bzw. Mainstreamkino auf digital produzierte Inhalte gesetzt wird und manche Blockbuster ihre Daseinsberechtigung selten in einer ausgeklügelten Handlung, öfter aber in ihrer visuell beeindruckenden Inszenierung begründen, rechtfertigt sich die Frage nach dem Einfluss von VFX und CGI.

---

<sup>105</sup> vgl. Dickey, Josh (2012): ‚Avatar’s’ True Costs - and Consequences. URL:

<http://www.thewrap.com/movies/article/true-cost-and-consequences-avatar-11206> [Stand: 13.07.2012]

<sup>106</sup> Quelle: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/82nd-winners.html>

## 5 Einfluss von CGI und VFX im Popcornkino

Im Zeitalter des Mainstream- oder Popcornkinos steht der Kinogänger vor einer großen Auswahl von Filmen, die auf der in Kapitel 6.1 geschilderten Erzählstruktur basieren. Dieses Kapitel befasst sich mit der Frage, inwiefern die Technik allgemein und gerade die Möglichkeiten von Computer Generated Images (CGI) und Visual Effects (VFX) Inhalt und Story dieser Filme beeinflussen. Gleichzeitig soll ihre Wirkung auf den Zuschauer anhand von Beispielen dargelegt werden.

### 5.1 Der Begriff des Mainstream- bzw. Popcornkinos

Unter Mainstream wird „die Art kommerzieller Massenprodukte (verstanden), von denen sich die ästhetisch belangreichen Werke absetzen. Mainstream bezeichnet das Gegenteil von dem, was geistig lohnt, was anspruchsvolle Musik- und Filmfreunde überhaupt ernst nehmen“<sup>107</sup>. Der Begriff ist also negativ belastet, obwohl er die Art von Produkten beschreibt, die so vielen gefallen.<sup>108</sup> Weiter wird der Mainstream oft mit großen Hollywoodproduktionen gleichgesetzt, die meist eine Handlung ohne großen Tiefgang aufweisen. Der Zuschauer kann abschalten und sich mit seiner Tüte Popcorn zurücklehnen, daher der geläufigere Begriff des *Popcornkinos*. Das Popcornkino wird dabei dominiert von Blockbustern. Dieser Begriff wurde „von Hollywood bereits in den 1950er Jahren übernommen, um mit ihm Filme zu bezeichnen, die entweder im Volumen ihrer Produktionskosten oder in ihren Einspielergebnissen den allgemein üblichen Rahmen weit übersteigen“<sup>109</sup>.

Die Sehnsucht nach Unterhaltung nimmt dabei neue Dimensionen an, so wird postmodernes Kino als ein Kino „gesteigerter Lustintensitäten, einer Lust an der Überwältigung der Sinne [...]“<sup>110</sup>, beschrieben, welches in einem wahren Entertainment-Spektakel die Masse in ihren Bann zieht.<sup>111</sup> Um die Sinne zu überwältigen bedarf die

---

<sup>107</sup> Maase, Kasper (2006): Die ästhetische Würde des Kassenerfolgs. Zum Verhältnis zwischen Mainstream-Diskurs und Massenpublikum. In: Ruffert, Christine et al.(Hg.) (2006): Experiment Mainstream? Bertz + Fischer Verlag, Berlin, S. 17.

<sup>108</sup> ebd., S. 17.

<sup>109</sup> Mikos, Lothar; Eichner, Susanne; Prommer, Elizabeth; Wedel, Michael (2007): Die „Herr der Ringe“-Trilogie. Attraktion und Faszination eines populärkulturellen Phänomens. Band 1, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, S. 19.

<sup>110</sup> Schreckenber, Ernst (1998): „Was ist postmodernes Kino? – Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage“. In: Bordwell, David et al.: Die Filmgespenster der Postmoderne. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main 1998, S. 123.

<sup>111</sup> übersetzt nach Bartling, Hugo (2003): „Intentions and Mass Culture“. In: Gerstner, David A.; Staiger, Janet (Hg.) (2003): *Autorship and Film*. Taylor & Francis Books, Inc., London, S. 119.

Inszenierung einer meist konventionellen Geschichte eines Mehrwerts. Im digitalen Zeitalter stellt dieser Mehrwert die Verwendung aufwendiger visueller Effekte und filmästhetischer Mittel dar, die den Unterhaltungsgrad des Films steigern. Hierbei gilt es im Bereich der visuellen Effekte zwischen „Visible VFX“ und „Invisible VFX“ zu differenzieren. Ersteres beschreibt die unsichtbaren Effekte, die sich nahtlos in den Film einfügen und im Hintergrund stehen. Das können zum Beispiel *Matte Paintings* sein, ein eigentlich leerer Horizont wird durch digitale Bearbeitung mit einem Bergpanorama versehen. Der Zuschauer glaubt jedoch, diese Berge gäbe es in Wirklichkeit, ihm bleibt der eigentliche Effekt verborgen. Sichtbare Effekte dagegen stehen im Vordergrund und lassen trotz ihres Bestrebens nach realistischer Wirkung erkennen, dass es sich um eine digitale Bearbeitung handeln muss. Das kann z.B. ein Roboter aus *Transformers* (2007) sein, der sich fotorealistisch in ein Auto verwandelt, oder ein abgefeuertes Projektil, das in Zeitlupe am Kopf des Protagonisten vorbeizieht. Visuelle Effekte haben eine lange Geschichte und fanden schon vor den Möglichkeiten des digitalisierten Films Gebrauch.

## 5.2 Visuelle Effekte - Definition

Zuerst soll eine Begriffsabgrenzung Missverständnissen vorbeugen. Oft wird „Visual Effect“ mit „Special Effect“ gleichgesetzt, vertauscht oder davon abgegrenzt. Grundsätzlich sind visuelle Effekte aber jene, die erst im Nachhinein postproduktiv in den Film integriert werden, wobei Special Effects direkt am Set und ohne fotografische Tricks aufgenommen werden. Das kann die künstliche Erzeugung von Regen aus Feuerwehrschräuchen sein, oder die gezielte Explosion eines Autos. Daher auch der seltenere Begriff der *Practical* oder *Physical Effects*.<sup>112</sup> Trotzdem scheidet sich bei der genauen Definition der Begriffe die Fachwelt, für den weiteren Verlauf der Arbeit werden visuelle Effekte allgemein als Mittel zur Erzeugung von Bildinhalten, ob nun auf szenische, mechanische oder digitale Art, verstanden.<sup>113</sup> Der Wortbestandteil *visual* verdeutlicht die Abgrenzung zu Toneffekten, ohne die ein bildlicher Effekt aber nicht wirken würde und deshalb dem Begriff des Visual Effects untergeordnet wird.

---

<sup>112</sup> Mulack, Rolf; Giesen, Thomas (2002): *Special Visual Effects. Planung und Produktion*. Bleicher Verlag, Gerlingen, S. 10.

<sup>113</sup> vgl. Dietze, Eiko (2001): *Visual Effects*. Leipziger Universitätsverlag GmbH, Leipzig, S. 5ff.

## 5.3 Anfänge und Technik

Die erste visuelle Illusion der Filmgeschichte ist auf George Méliès zurückzuführen, der im Jahre 1896 in *Escamotage D'Une Dame Chez Robert-Houdin* eine Frau erst verschwinden, an ihrer Stelle ein Skelett erscheinen und zum Schluss wieder die Frau auftauchen ließ.<sup>114</sup> Ermöglicht wurde diese Illusion durch die Technik des Stopp-tricks (vgl. Kapitel 2.2). Méliès' Erfindergeist kannte keine Grenzen, so erschuf er eine Unterwasserwelt einfach durch das Platzieren eines entsprechend großen Aquariums vor der Kamera, die eigentliche Szene spielte sich im Trockenen dahinter ab. Doch nicht nur in Frankreich war man sich ob der Möglichkeiten des Films bewusst und trieb die visuellen Entwicklungen voran. In England durch R.W.Paul und Walter R. Booth initiiert, wurden auch hier Experimente mit fotografischer Doppel- und Mehrfachbelichtung durchgeführt, die neue Bilder entstehen ließen. In Amerika arbeiteten J. Stuart Blackton und Albert J. Smith im Jahr 1888 mit Miniatur-Modellen von Schiffen, die während der Seeschlacht *The Battle of Santiago Bay* mit erster Pyrotechnik zerstört wurden.<sup>115</sup> Die Arbeit mit Miniaturmodellen fand ab diesem Zeitpunkt immer mehr Gebrauch. Maßstabsgetreue und detailreiche Nachbauten von Schiffen, Monumenten, Gebäuden etc. ermöglichen realistische Aufnahmen, bei denen die Modelle im späteren Film als echt und in Originalgröße wahrgenommen werden. In *Jumanji* (1995) wird ein Modellhaus im Maßstab 1:6 durch ein Erdbeben zerstört.<sup>116</sup> Im Film sieht diese Szene später überzeugend echt aus.

Voraussetzung für die Erfindungen neuer optischer und ästhetischer Illusionen war stets die Weiterentwicklung der Filmtechnik. Allen voran die der Kamera. Bell und Howell beispielsweise verbesserten gängige Aufnahmeverfahren durch erhöhte Bildstabilisierung, gepaart mit einem genauen Bildzähler (frame counter) und vereinfachten ab dem Jahr 1912 sogenannte In-Kamera-Effekte, z.B. Split-screens oder die erwähnte Doppelbelichtung, erheblich.<sup>117</sup> An anderer Stelle verwirklichte Eugen Schufftan durch sein Einspiegelungsverfahren, bei der zwei Bilder kombiniert werden, deren Größenverhältnisse keine Rolle spielen, eine neue Aufnahmetechnik. Bekannt wurde dieses Verfahren in Fritz Langs *Metropolis* (1927) durch die Darstellung gigantischer Gebäude.<sup>118</sup>

---

<sup>114</sup> vgl. Giesen, Rolf; Meglin, Claudia (2000): *Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computera-  
nimation im Film von den Anfängen bis heute.* Europaverlag GmbH, Hamburg, Wien, S. 12.

<sup>115</sup> Giesen; Meglin, *Künstliche Welten*, S. 15.

<sup>116</sup> vgl. Glintenkamp, Pamela (2011): *Industrial Light & Magic. The Art of Innovation.* Abrams Books, New York, S. 42.

<sup>117</sup> vgl. Rickitt, Richard (2000): *Special Effects. The History and Technique.* Billboard Books, New York, S. 16.

<sup>118</sup> vgl. Dietze, *Visual Effects*, S. 38.



Die Einführung des Tonfilms, gegen Ende der zwanziger Jahre, änderte den Produktionsablauf. Stummfilme waren bis dato aus technischer Sicht sehr ausgefeilt, die Regisseure „wussten, wie sie die Kameras positionieren und bewegen mussten [...] und wann Zwischentitel, die beschriebenen Tafeln zwischen den Szenen, einzusetzen waren, um Dialoge und Plots der Handlung verständlich zu machen“<sup>119</sup>. Mit dem Ton mussten neue Arbeitsweisen etabliert werden, doch die ersten Mikrofone waren, passable Tonaufnahmen gestalteten sich, vor allem bei Außenaufnahmen, schwierig. Ab diesem Zeitpunkt zog es die Filmproduktionen daher vermehrt in die Studios, in denen ohne äußere Einflüsse zielgerichtet und effektiv gedreht werden konnte. Die Herausforderung galt durch diesem Umstand vor allem den neu etablieren Special-Effects-Abteilungen, an denen es gelegen war, „exotische und alltägliche Locations im Studio verfügbar zu machen“<sup>120</sup>. Rückprojektionen waren, ähnlich der handgemalten Matte Paintings, eine Lösung, bei denen ein vorher fotografiertes Szenario auf eine Leinwand hinter die Schauspieler projiziert wird. Dies sparte Kosten und sorgte dennoch für gute Ergebnisse. Verwendung fand diese Technik beispielsweise bei Fahraufnahmen im Auto. Im digitalen Zeitalter wurden diese Verfahren durch den Einsatz von Blue- oder Greenscreens abgelöst. Eine Szene wird dabei vor blauem oder grünem Hintergrund aufgenommen, der später am Computer durch das gewünschte Bild ersetzt werden kann. Dies ermöglicht weitaus glaubhaftere Ergebnisse, als die traditionellen Methoden. Das Streben nach Authentizität und Realismus war und ist seit den ersten Trickaufnahmen der Motor für technische Verbesserungen und neue Konzepte im Bereich der visuellen Effekte.

Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass die Erzeugung von Spezial- bzw. visuellen Effekten in den Anfängen ein schweißtreibendes Handwerk waren. Denn alles, was im Film zu sehen war, musste für die Aufnahmen in irgendeiner Form greifbar vorliegen oder speziell erbaut und gefertigt worden sein. Modelle von Science-Fiction-Raumschiffen wurden in Handarbeit geschaffen, Affenkostüme wie aus Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum* (1968) mussten genäht werden und die gezielte Explosion eines Autos bedurfte genauer Planung und kontrollierter Ausführung.

## 5.4 Digitale visuelle Effekte

Mit digitalen visuellen Effekten (DVFx) „lassen sich reale Filmaufnahmen im Computer [...] manipulieren, andererseits kann man Objekte und Bilder direkt am Rechner erzeugen und anschließend mit Realaufnahmen kombinieren“<sup>121</sup>. Das wird dadurch

---

<sup>119</sup> übersetzt nach Rickitt, *Special Effects*, S. 20.

<sup>120</sup> übersetzt nach ebd., S. 21.

<sup>121</sup> Mulack; Giesen, *Special Visual Effects*. S. 45.

möglich, dass im digitalen Bild auf den kleinst möglichen Bildpunkt, den Pixel, zugegriffen werden kann. Diesem sind jeweils vier separate Informationskanäle zugeordnet, die Informationen über Farbe und den Grad der Transparenz enthalten. Ein Bild besteht je nach Auflösung aus Millionen solcher Pixel. Allgemein existiert der Glaube, dass George Lucas mit *Star Wars* (1977) das Zeitalter der digital erzeugten Bilder einläutete. Doch obwohl der Film neue Maßstäbe im Bereich der visuellen Effekte setzte, fanden noch keine computergenerierte Bilder und Animationen Gebrauch. Selbst die Laserschwertkämpfe entstanden am damals üblichen optischen Printer, bei dem ein oder mehrere Projektoren Bilder direkt in die Optik der Kamera projizieren und so Effekte wie optische Zooms, Änderungen der Bildgeschwindigkeit oder Bildteilungseffekte realisiert werden konnten. Doch löste Lucas mit diesem Werk „den Boom von Effektfilmen aus, der nunmehr über 20 Jahre anhält“<sup>122</sup>. Mit der Gründung der Firma ILM, Industrial Light and Magic, legte er im Jahr 1975 den Grundstein für computeranimierte visuelle Effekte. Eigentlich für die Entwicklung ausgefallener Special Effects in *Star Wars* errichtet, widmete man sich ab 1979 der *Computer Generated Imagery*.

Grundsätzlich werden zwei Arten von Bildbearbeitungstechniken unterschieden<sup>123</sup>:

1. Zweidimensionale Computer Graphics

Darunter fällt das *Digital Painting*, z.B. die Retusche von Sicherheitsseilen für Stuntleute, das *Digital Image Processing*, welches die Manipulation von Farbe, Kontrast, Sättigung und Schärfe des Bildes beschreibt, sowie das *Digital Image Compositing*, bei dem mehrere Bilder am Computer zu einem kombiniert werden.

2. Dreidimensionale Computer Graphics

Alle Mittel zur Realisierung von dreidimensionalen Bildinhalten. Vom *Modeling*, z.B. die Konstruktion eines Dinosauriers, über das *Texturing*, also die Oberflächengestaltung des Modells, bis hin zur *Animation*, der Dinosaurier beginnt sich zu bewegen, und dem finalen *Rendering*, also des Berechnens des animierten Dinosauriers zur Betrachtung in Echtzeit mit allen Texturen, Lichtquellen, Animationen und Eigenschaften.

---

<sup>122</sup> Dietze, Visual Effects, S. 63.

<sup>123</sup> vgl. Mulack; Giesen, Special Visual Effects, S. 49ff.

In *Star Trek: Der Fluch des Kha* (1982) war zum ersten Mal eine vollständig computeranimierte Szene zu sehen, welche von ILM realisiert wurde.<sup>124</sup> In *Thron* (ebenfalls 1982) kamen dann schon 15 Minuten aus dem Computer und in *Hugo Cabret* (2011) sind beispielsweise 62 Minuten Film komplett am Computer entstanden.<sup>125</sup> Der erste komplett computergenerierte Animationsfilm war *Toy Story* (1995) der Firma Pixar, dessen Hintergrund später noch beleuchtet werden soll.

Digitale visuelle Effekte werden in der Postproduktion implementiert. Um die Arbeit am Computer zu erleichtern, hat es gerade in der Animationstechnik entscheidende Entwicklungen gegeben. So ist es durch „Motion Capturing“ leicht, menschliche Bewegungen auf digitale Modelle zu übertragen. Im Animationsfilm *Der Polarexpress* (2004) hauchen die Bewegungen von Tom Hanks gleich fünf verschiedenen Trickrollen Leben ein.<sup>126</sup> Ein Wegbereiter neuer Techniken im Film ist James Cameron, der im Jahr 2009 mit *Avatar* dem stereoskopischen Filmerlebnis zu neuem Ruhm verhalf. Der Film besteht zu 40% aus real gefilmten und zu 60% aus computeranimierten Szenen. Cameron entwickelte unter anderem eine virtuelle Kameratechnik, die die Echtzeitbetrachtung der Umwelt in „Performance-Capture“-Szenen ermöglichte und die Aufnahme der Kamerabewegung für die weitere Bearbeitung am Computer aufzeichnete.<sup>127</sup> Performance-Capture ist dabei eine Weiterentwicklung der erwähnten Motion-Capture-Technik und erlaubt, neben den Aktionen des Schauspielers selbst, auch das Aufzeichnen dessen Gesichtsausdrücken und emotionalen Gesten. Nur so war es möglich, den blauen Lebewesen von Pandora menschliche Züge zu verschaffen.

## 5.5 Inhaltliche und wirtschaftliche Bedeutung

Visuelle Effekte, ob nun analog oder digital hergestellt, nahmen schon immer Einfluss auf die Filmwelt, sowohl in inhaltlicher, als auch in wirtschaftlicher Form. Gerade in den Anfängen der Trickkunst waren sie probates Mittel, noch nie Gesehenes zu visualisieren. Und das hat sich bis heute nicht geändert. Dabei sind die Möglichkeiten bei weitem nicht mehr so beschränkt wie früher, gerade das Potenzial digitaler Technik

---

<sup>124</sup> vgl. Dietze, Visual Effects, S. 67.

<sup>125</sup> vgl. Stöcker, Christian (2012): Preis für ‚Hugo Cabret‘. Frankfurter Effekte-Tüftler feiern ihren Oscar. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/preis-fuer-hugo-cabret-frankfurter-effekte-tueftler-feiern-ihren-oscar-a-817796.html> [Stand 17.07.2012]

<sup>126</sup> vgl. Dummler, Juliane (2010): Das montierte Bild. Digitales Compositing für Film und Fernsehen. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, S. 65.

<sup>127</sup> übersetzt nach Joseph, Jaimon (2009): Cutting Edge Tech and Making of Avatar. URL: <http://ibnlive.in.com/blogs/jaimonjoseph/326/54022/cutting-edge-tech-and-the-making-of-avatar.html> [Stand: 17.07.2012]

reicht im 21. Jahrhundert so weit, dass alles noch so artifizielle glaubhaft dargestellt werden kann.<sup>128</sup> Den Ideen und Visionen der Regisseure und Autoren sind also keine Grenzen gesetzt, das nötige Kleingeld für die Umsetzung vorausgesetzt.

Überhaupt war der finanzielle Aspekt ein Auslöser für die Entwicklung und Verbesserung visueller Effekte. So spart die Verwendung von Effekten auch Kosten. Wie in Kapitel 6.3 geschildert, wird z.B. anstatt eines richtigen Hauses ein Miniatur-Modell gesprengt. Was diese Vorgehensweise für finanzielle Einsparungen bedeutet, ist offensichtlich, gleichzeitig garantiert und ermöglicht die Verwendung eines Modells unter Studiobedingungen gezieltes, effektives Arbeiten. Heutzutage ergeben sich durch die Möglichkeiten des Computers weitere wirtschaftliche Vorzüge. So erlauben *3D-Previsualisierungen*, sprich Computersimulationen zu drehender Szenen, genaue Absprachen und effizientes Arbeiten zwischen Cast und Crew. Massenszenen wie die Schlachten in *Der Herr der Ringe* können durch „Crowd Replication“ ohne den Einsatz einer Hundertschaft echter Statisten realisiert werden.<sup>129</sup> Auch der Kulissenbau erlebt durch den Einzug der digitalen Technik eine Veränderung. Wurden früher Straßenzüge und Häuserschluchten im Studio komplett nachgebaut, so wird dies heute durch die Verwendung digitaler *3D-Set-Extensions* erleichtert. „Derzeit erzielt man die optimalsten Ergebnisse meist in einer Mischung aus praktischen und digitalen Effekten“<sup>130</sup>, im Nahbereich werden Kulissen noch gebaut, in der Ferne sind sie digitale Erzeugnisse.

## 5.6 Einfluss der Technik auf die Story

Über 110 Jahre Filmgeschichte haben gezeigt, dass der jeweilige Stand der Technik Auswirkungen auf die Inhalte des laufenden Bildes hat. Natürlich darf man auch die gesellschaftlichen Einflüsse nicht außer Acht lassen, Inszenierung und Umsetzung eines Films hängen jedoch zum Großteil von den Möglichkeiten ab, die die Technik den Filmemachern zur Verfügung stellt.

Die Kamera ist das Auge des Zuschauers. Und das menschliche Auge hat gewisse Eigenschaften, es kann den Blick von links nach rechts schweifen, von oben nach unten richten, fokussieren und unscharf werden lassen und mit Hilfe des Kopfes und der Bewegung neue Perspektiven erschließen. Diese Möglichkeiten waren den frü-

---

<sup>128</sup> vgl. Faulstich, Filmgeschichte, S. 286.

<sup>129</sup> Büttner Manfred (o.J., 2011?): Special-Effects – mehr als Zauberei. Wie digitale Tricks die Filmwelt verändern. Keynote zur Panel-Diskussion. URL:

[http://www.medientage.de/db\\_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner\\_Manfred.pdf](http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner_Manfred.pdf)

[Stand: 15.07.2012]

<sup>130</sup> ebd.

hen Kameras noch vorenthalten. Zur Überprüfung dieser These genügt die Anschauung von Filmaufnahmen aus den Anfängen, die Kamera stand fixiert an einem Punkt, war unbeweglich. Das schien für die damaligen Wirklichkeitsabbildung auch ausreichend zu sein, spätestens mit den ersten narrativen Filmen, die mit ihrer Charakterzeichnung auch Subjektivität und ob ihrer voranschreitenden Geschichte auch Bewegung einforderten, wurde die Kamera entfesselt. So begann sich die Kamera zu bewegen, entweder um „eine ihrer drei – imaginären – Schwenkachsen [...], oder von einem Ort zum anderen“<sup>131</sup>. Dabei war dies keine leichte Arbeit, die ersten in Hollywood benutzten Kameras waren alles andere als handlich. Ruckelfreie Kamerafahrten ermöglicht man entweder über ein Schienensystem, das entsprechend austariert werden muss, oder einen bereiften Kamerawagen (Dolly). Sanfte Auf- und Abbewegungen sind durch einen Kamerakran möglich, der durch Gegengewichte, ähnlich einer Wippe, ausbalanciert wird.<sup>132</sup> Mit der Entwicklung der SteadyCam, ein Halterungssystem für Kameras am Körper des Kameramanns, in den 70er Jahren, können nahezu wackelfreie Bilder gedreht werden. Heutzutage ist es durch die Verwendung spezieller SkyCam-Systeme zudem möglich, die Kamera durch den Raum fliegen zu lassen. Dazu hängt sie an einer Seilkonstruktion und wird vom Boden aus gesteuert. Sportübertragungen, vor allem im Bereich Fußball und Football, profitieren von langen Kamerafahrten und 360-Grad-Schwenks.

Durch die Entfesselung der Kamera erhielt eine neue Form der Bewegung Einzug in den Film. Bewegung ist ein Antrieb. Durch sie nimmt etwas Fahrt auf und die „guten Geschichten fürs Kino sind solche [...], die mit diesem unterbrechbaren mechanischen Prinzip verwandt sind“<sup>133</sup>. Und Film ist schon immer etwas mechanisches, nicht nur in der Kamera, auch vor ihr. Die Rede ist von, um sie im alten Terminus zu beschreiben, Special Effects.

Kaum ein Handwerk bietet so viele Facetten, wie das der Special Effects. Es gehört gleichzeitig auch zu den „herausforderndsten und mühseligsten aller gestalterischen Handwerken in der Unterhaltungsindustrie“<sup>134</sup>. Es beinhaltet alle Methoden und Techniken zur Herstellung praktischer und physikalischer Effekte, wie die Erzeugung von Regen, Schnee, Rauch, Feuer, den Bau von Modellen, z.B. dem Todesstern aus *Star Wars*, die Anfertigung von Special Make Up Effects, sprich Masken, wie die der Orks aus *Der Herr der Ringe*, und allen sonstigen Bauwerken, Maschinen und Mitteln zur Erzeugung einer Illusion. Inwiefern die technischen Möglichkeiten eine Geschichte beeinflussen können, zeigt sich an einigen Beispielen.

---

<sup>131</sup> Monaco, Film verstehen, S. 97.

<sup>132</sup> ebd.

<sup>133</sup> Reitz, Die Zukunft des Kinos im digitalen Zeitalter, S. 117.

<sup>134</sup> McCarthy, Robert E. (1992): *Secrets of Hollywood. Special Effects*. Butterworth-Heinemann, Reed Publishing, Newton, S. XIII.

In *Der weiße Hai* (1975) von Steven Spielberg war der eigentliche Star dieses Films das mechanische Modell des Hais. Doch die „sperrige Haifischatrappe, die übrigens auf den Spitznamen *Bruce* hörte, war so schlecht und unglaublich, dass sie nur in ganz wenigen Szenen des inzwischen zum Spannungsklassiker gewordenen Films auftauchen konnte“<sup>135</sup>. Die Probleme in der Herstellung eines funktionierenden Haimodells verzögerten mehrere Male die Dreharbeiten. In diesem Fall trug dieser Umstand positiv zur Spannung bei, denn die Gefahr des Hais war allgegenwärtig, gerade da man nie wusste, wann und ob er wieder in Erscheinung tritt.

Ein anderes Beispiel stammt aus dem ersten Animationsfilm. Dass *Toy Story* (1995) aus der Feder von John Lasseter nämlich von Plastikfiguren handelt, kommt nicht von ungefähr:

*“We couldn't do humans very well, so we kept them in the background, you just see feet and hands and stuff like that. But we could do plastic well, so making a film where the main characters were made of plastic was perfect.”*<sup>136</sup>

John Lasseter

Die Computertechnik war damals noch nicht leistungsstark genug, realistische Animationen menschlicher Bewegungen und Gesichtszüge zu berechnen. Bei Objekten und Figuren, die man nicht alltäglich zu Gesicht bekommt, war es damals leicht, 3D-Animationen glaubhaft zu gestalten. Daher handeln die ersten Animationsfilme von Geschichten aus der Tierwelt (*Antz* (1998), *Das große Krabbeln* (1998), *Dinosaurier* (2000)). Doch bei „humanoiden Charakteren ist das Auge noch kritischer“<sup>137</sup>, realistisch wirkende Animationen müssen wesentlich komplexer sein. Mit besseren Computern wurden Filme daher nicht schneller fertiggestellt, sie nahmen vielmehr an Komplexität zu:

*“There inevitably comes a time when they say: 'Hey, we have this new computer and it's 10 times faster than the ones you're using.' So everybody logically thinks: 'OK, that means you can do what you're doing, only 10 times faster.' (But actually) what happens is that it takes the same amount of time, but it becomes 10 times more complex. We have more computer power than you can imagine now, and still our movies take the same amount of time to create.”*<sup>138</sup>

John Lasseter

---

<sup>135</sup> Wildermann, Gregor (1999): „Das halbdigitale ‚Hai-light‘“. In: Telepolis Magazin, 03.11.1999, Verlag Heinz Heise, Hannover.

<sup>136</sup> O'Connor, Stuart (2009): How To Tell a Great Story. Interview mit John Lasseter. URL: <http://www.guardian.co.uk/technology/2009/feb/12/interview-john-lasseter-pixar> [Stand: 19.07.2012]

<sup>137</sup> Bertram, Sacha (2005): VFX. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, S. 22.

<sup>138</sup> O'Connor, How To Tell a Great Story.

Der Fortschritt der Technik hat aber nicht nur Einfluss auf die Inhalte von Filmen, sie ist auch Auslöser für die Produktion von *Remakes*. Hier drei bekannte, neuaufgelegte Klassiker:

King Kong	1933, Regie: Merian C. Cooper; Ernest B. Schoedsack
	1976, Regie: John Guillermin
	2005, Regie: Peter Jackson
Godzilla:	1954, Regie: Ishiro Honda
	1998, Regie: Roland Emmerich
Planet der Affen:	1968, Regie: Franklin J. Schaffner
	2001, Regie: Tim Burton

Grund für die Neuauflage bekannter Werke ist auf der einen Seite ein technischer und produktionseller, denn die Form eines Films „hängt vom Budget, vom Stand der Kamera-, Trick- und Stunttechnik [...], von den Launen der executives (ab), [...] was zur (erneuten) Adaption, zum Versuch, es besser zu machen, geradezu einlädt“<sup>139</sup>. Auf der anderen Seite sind Remakes das Ergebnis rein kommerzieller Absichten. Gerade in Hollywood vertraut man auf den vorausgegangenen Erfolg bestimmter Filme und Geschichten, minimiert so die Risiken finanzieller Einbußen an den Kinokassen und bringt das Bekannte in neuer Form auf die Leinwände.<sup>140</sup> Hollywood legt Klassiker neu auf und zwar, am Beispiel von *Planet der Affen*, als ein „Mega-Budget (110 Millionen Dollar) Blockbuster, komplett mit Stars und Special Effects [...]“<sup>141</sup>. Sich auf bereits erfolgreiche Filmreihen zu konzentrieren, zeigt sich nicht nur anhand der Remakes, sondern auch gemessen an der Zahl der Fortsetzungen bekannter Franchises. Darunter Comicverfilmungen wie die Trilogie von *Spider-Man* (2002, 2004, 2007), der im Jahr 2012 eine komplette Neuauflage verpasst bekommen hat, oder die populäre Teenagerkomödie um Jim Levenstein und seine Freunde in *American Pie* (1999, 2001, 2003, 2012).

Ob und wie etwas verfilmt wird hängt im bestimmten Maße von den Möglichkeiten der Technik ab. Im Umkehrschluss lässt sich aber auch sagen, dass die Kreativität von Regisseuren und Drehbuchautoren schon immer die Entwicklung neuer Techniken und Methoden im Film vorantrieb. So erfand man für *Star Wars* mit der „Dykstraflex“ ein computergestütztes Kamerasystem, welches Kamerabewegungen millimeterge-

<sup>139</sup> Freyermuth, 1997, zitiert nach Gierke, *Der digitale Film*, S. 25f.

<sup>140</sup> vgl. Verevis, Constanine (2006): *Film Remakes*. Edinburgh University Press Ltd., Edinburgh, S. 4.

<sup>141</sup> übersetzt nach ebd., S. 5.

nau wiederholen kann.<sup>142</sup> Durch dieses System war es möglich, „mit herkömmlichen Miniaturmodellen vor Blue Screen die opulenten Weltraumschlachten zu inszenieren“<sup>143</sup>. Inhalte gemäß der Vorstellung umzusetzen und visualisieren zu können trieb die Technik voran, Filmemacher wie George Lucas oder James Cameron wollten und konnten ihre visionären Ideen auch erst mit der geeigneten Technik umsetzen. Mittlerweile ist die Computertechnik auf so fortgeschrittenem Stand, dass diesen Visionen durch die Verwendung realistischer digitaler Effekte keine Grenzen mehr gesetzt sind. Da digitale VFX im Blockbusterkino einen immer größeren Stellen- und Schauwert einnehmen, sollen ihre Einflüsse und Wirkungen im Folgenden genauer beleuchtet werden.

## 5.7 Einflüsse und Wirkung von DVFX

Special Effects bzw. Visual Effects wurden von den Anfängen des Films bis heute stetig weiterentwickelt und verbessert, um immer glaubwürdigere Bilder erzeugen zu können. Nun können selbige auf Wunsch komplett digital am Computer entstehen. Die Möglichkeiten der *Computer Generated Imagery* lassen traditionelle Techniken, wie beispielsweise den Modell- oder Maskenbau, theoretisch überflüssig werden. Gerade im Bereich der Action- und Science-Fiction-Filme, deren Existenz sich gewissermaßen verantwortlich für die Kunst der Effekte zeichnet, sind *Digital Visual Effects* nicht mehr nur Mittel zum Zweck.

Die frühen Jahre der CGI in Hollywood waren fast ausschließlich der Neuverfilmung älterer Werke gewidmet.<sup>144</sup> So erfreuten sich *Die Flintstones*, ein Cartoon aus den Jahren 1966-1969, ebenso einer Reinkarnation im Jahr 1994, wie *Mission: Impossible*, einer TV-Serie aus den Jahren 1966-1973, im Jahr 1996. Den Neuverfilmungen schlossen sich digital überarbeitete und um neue Szenen erweiterte Neuauflagen, den *Special Editions*, populärer Filme an. In der Originalfassung von *Star Wars: The Empire Strikes Back (1980)* findet sich der Hauptprotagonist beispielsweise in der Höhle der Wampas wieder. Mit der damaligen Technik konnten diese Ungeheuer nicht hinreichend dargestellt werden, deswegen beschränkte man sich auf ausschnittweise Andeutungen dergleichen, was eine gewisse Spannung erzeugte. In der digitalen Neuauflage ist ein Wampa, der den Vergleich mit einem Yeti nicht scheut, in vollen Zügen zu sehen und wirkt daher nicht mehr so bedrohlich.<sup>145</sup> Der Zuschauer

---

<sup>142</sup> vgl. North, Dan (2008): *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. Wallflower Press, London, S. 118.

<sup>143</sup> Dietze, Visual Effects, S. 63.

<sup>144</sup> übersetzt nach North, *Performing Illusions*, S. 137.

<sup>145</sup> vgl. Gierke, *Der digitale Film*, S. 137.



wird durch solche Veränderungen von seiner subjektiven Kreativität entlastet und seine Phantasie, die emotionalen Ursprungs ist, leidet ob ihrer mangelnden Beanspruchung.<sup>146</sup> Vor allem das Horrorgenre lebt von der Vorstellungskraft des Publikums; Hitchcock erzeugte in dem Klassiker *Psycho* (1960) gerade durch die bloße Andeutung und nur angerissene Darstellung des Bösen, man erinnert sich an die berühmte Mordszene im Bad, ein großes Maß an Spannung.

Obwohl durch die digitalen Möglichkeiten der darstellerischen Ebene keine Grenzen mehr gesetzt sind und darunter die große Kunst des Films, auf die Emotionen der Zuschauer zu wirken, zu leiden vermag, hat sich dieses Credo bislang gehalten. Filme zielen auf die Gefühle, auf die innere Welt der Empfindungen und Erlebnisse ab, die jeden Menschen einen Film gemäß ihren eigenen Erfahrungen im Grunde anders erleben lassen.<sup>147</sup> Das sich Hollywood das immer schon gerne hat kosten lassen, zeigt das folgende Beispiel aus *Terminator (1984)*:

Der Terminator in Form von Arnold Schwarzenegger kommt bei der Suche nach einer bestimmten Person in eine Polizeistation. Der Polizist, ohne ihm groß Aufmerksamkeit zu schenken, bittet ihn zu warten und sich hinzusetzen. Obwohl der Zuschauer den Terminator bis dahin eher als negative Figur sieht, ist er in diesem Fall auf seiner Seite. Für die Auflösung der Szene gibt es mehrere Möglichkeiten<sup>148</sup>:

1. Arnold versucht den Polizisten durch ein Gespräch von der Dringlichkeit zu überzeugen. Das wäre die kostengünstigste, aber auch gefühlsärmste Variante.
2. Arnold verleiht seinem Wunsch durch einen Faustschlag ins Gesicht des Polizisten Nachdruck und zertrümmert dabei die Glasscheibe.. Schon weitaus spektakulärer.
3. Er zieht seine Pistole und drückt ab, verschafft sich so Zutritt. Die einfachste und schnellste Methode, aber wenig überraschend.

Stattdessen verlässt der Terminator mit den berühmten Worten „I'll be back!“ die Station, um wenige Momente später mit seinem Auto den Eingangsbereich zu verwüsten und danach eine effektreiche One-Man-Show zu veranstalten. Dies ist die teuerste,

---

<sup>146</sup> vgl. Faulstich, Filmgeschichte, S. 286.

<sup>147</sup> Reitz, Edgar (1997), zitiert nach: Rötzer, Florian: Das Kino der Zukunft. In: Telepolis Magazin, 14.02.1997, URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6103/1.html> [Stand 20.07.2012]

<sup>148</sup> vgl. Rohrbach, In guter Gesellschaft, S. 238f.

aber auch wirkungsvollste Methode und weckt die meisten Emotionen bei den Zuschauern.

Dass sich das Kino dabei hin zum Exzessiven bewegt, sowohl inhaltlich als auch technisch, ist offensichtlich. Mit VFX und CGI können indes viel spektakulärere Sequenzen realisiert werden, als zu Zeiten herkömmlicher Special Effects denkbar gewesen wäre. Doch das müssen sie auch, „bedenkt man die wachsende Bedeutung des Schauwerts der audiovisuellen Technologie als *special effects* in der Erlebniserwartung der Zuschauer [...]“<sup>149</sup>. Dabei ermöglichen heutige Computer die Darstellung fiktionaler Inhalte in so glaubwürdiger Qualität, dass sie infolgedessen aufgrund des Verlustes ihres Traumcharakters und der Zunahme ihrer Wirkmächtigkeit<sup>150</sup> eine Authentizität ausstrahlen, die denen der Wirklichkeitsabbildungen aus der Frühzeit nahekommen bzw. eine derartige Faszination mit sich bringen. Dass sich im Mainstream-Kino im gleichen Zug möglicherweise auch die narrativen Elemente zurückentwickeln und der Faszinationscharakter wieder in den Vordergrund rückt, verstärkt die Aussage, dass sich Effekte „an die Front drängen und die Erzählung durch ihre eigene spektakuläre Vorstellung beeinflussen, anstatt sie (die Geschichte, Anm. d.V.) einfach nur zu unterstützen“<sup>151</sup>. So ist es nicht verwunderlich, dass in den USA 20 bis 25 Prozent des Budgets für *Visual Effects* verwendet werden, bei nicht unüblichen Produktionskosten jenseits der 100 Millionen Dollar ein beachtlicher Betrag. In Deutschland sind zum Vergleich einstellige Prozentzahlen normal.<sup>152</sup> Im Folgenden sollen einige populäre Beispiele Platz finden, anhand derer auch die Wirkung von DVFX erläutert werden soll.

## 5.8 Beispiele anhand populärer Filme

Der Wettstreit um die spektakulärsten und emotionalsten Effekte im Blockbuster-Kino findet gerade in Comic-Verfilmungen seinen Höhepunkt, da dort Superhelden und Bösewichte, Aliens und Roboter zum Leben erweckt werden müssen. *Spider-Man*, *Batman*, *Thor* und *The Avengers* sind nur einige bekannte Beispiele verfilmter Comicvorlagen. Dass dabei die Action nicht zu kurz kommt und die Effekte gerne zum Selbstzweck degradiert werden, zeigt sich am Beispiel von *Transformers 2: Die Rache* (2009, Regie: Michael Bay). Die wichtigste Hintergrundinformation ist, dass dieser Film ohne fertiges Drehbuch realisiert wurde, da seine Produktion in den in Kapitel 5.2 beschriebenen Autorenstreik fiel. Bay selbst gestand später Fehler in der

---

<sup>149</sup> Elsaesser, Filmgeschichte und frühes Kino, S. 281.

<sup>150</sup> vgl. Faulstich, Filmgeschichte, S. 286.

<sup>151</sup> Übersetzt nach North, *Performing Illusions*, S. 184.

<sup>152</sup> vgl. Bertram, VFX, S. 26.

Produktion des Films ein und bezog sich dabei hauptsächlich auf das unvollständige Skript, welches ein gezieltes und profitables Arbeiten unmöglich gemacht hat.

*"It was just terrible to do a movie where you've got to have a story in three weeks. [...] I was prepping a movie for months where I only had 14 pages of some idea of what the movie was. It's a BS way to make a movie!"<sup>153</sup>*

Michael Bay, Regisseur

Trotz seiner flachen und oft bemängelten Geschichte konnte der Film seine Produktionskosten von 200 Millionen Dollar an den Kinokassen mehr als decken. Weltweit wurden 836 Millionen Dollar eingespielt.<sup>154</sup> An durch Effekte erzeugte Action wurde in dem 144 Minuten langen Streifen nicht gespart:

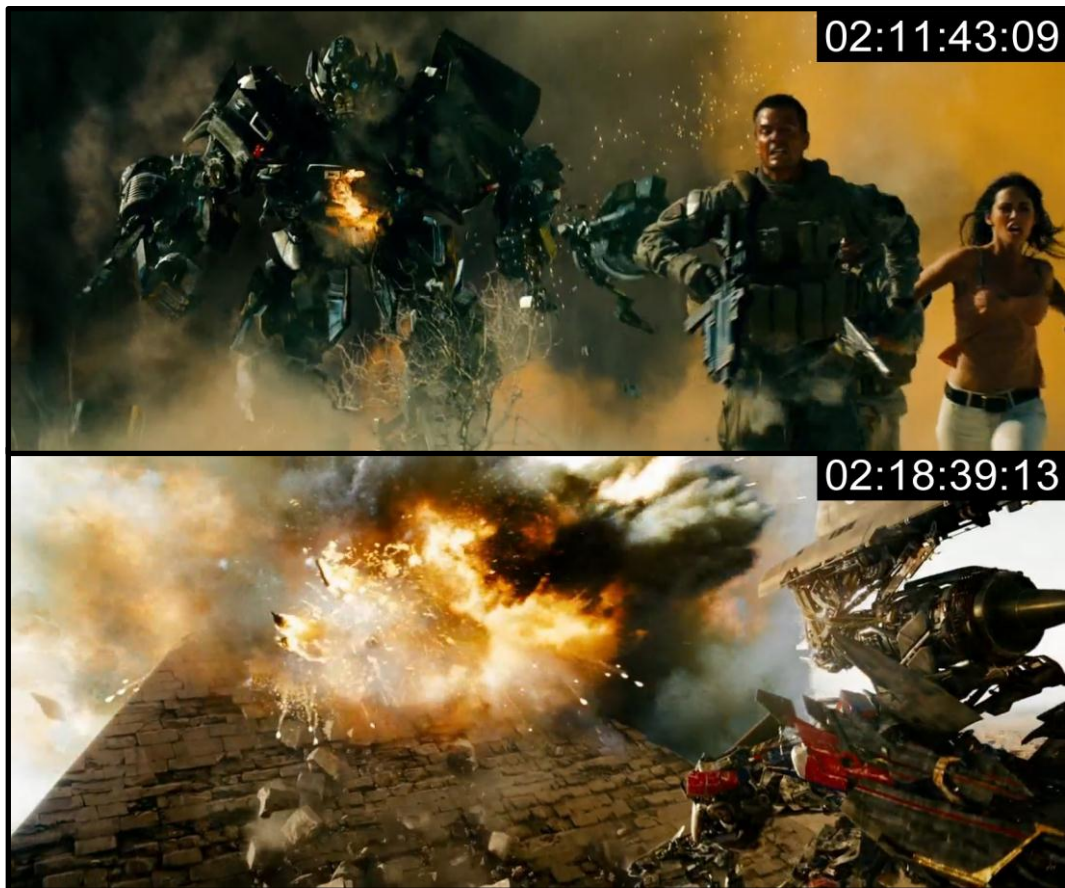


Abbildung 7 Szenen aus *Transformers: Die Rache* (2009), Quelle: BluRay

<sup>153</sup> Bay, Michael zitiert nach Whitman, Erich (2011): Michael Bay Reflects on His 'Transformers: Revenge of The Fallen' Mistakes. URL: <http://www.dailyblam.com/node/4328> [Stand: 21.07.2012]

<sup>154</sup> Im Zeitraum vom 24.06.2009 – 15.10.2009. Quelle:

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=transformers2.htm> [Stand: 21.07.2012]

Sichtbar stehen hier die Effekte im Vordergrund, das Drehbuch ist nichts weiter als der Faden, ähnlich dem Filmkommentator aus dem 19. Jahrhundert, der die sonst zusammenhangslosen Szenen verbindet.<sup>155</sup> Bezeichnend sind daher die Auszeichnungen des Films. Der von den Zuschauern verliehene Scream Award krönte *Transformers: Die Rache* mit dem Preis für die besten visuelle Effekte. Gleichzeitig erhielt der Film die „Goldene Himbeere“, den Negativ-Preis zum Oscar, in den Kategorien: *Schlechtestes Drehbuch, Schlechtester Film, Schlechteste Regie*<sup>156</sup> und ist damit perfektes Beispiel dafür, dass gerade im actionorientierten Blockbusterkino „Spezialeffekte, Lärm und Raserei auf Kosten der narrativen und psychologischen Ausarbeitung (forciert werden)<sup>157</sup> und „Hollywood immer mehr Zeit und Geld auf künstliche Spezialeffekte verwendet“<sup>158</sup>. Der Film ist demnach ein klassischer Blockbuster im Zeitalter des Popcornkinos, der den Zuschauer zu unterhalten weiß, ohne ihn durch eine profunde Story zu sehr zu beanspruchen.

Dass im Vordergrund stehende Effekte auch dazu genutzt werden können, die Geschichte zu unterstützen, zeigt sich am Beispiel der Neuverfilmung von *Sherlock Holmes*. Die Filme um den britischen Detektiv und seinen folgsamen Begleiter sind 2009 und 2011 mit dem Titel *Sherlock Holmes* und *Sherlock Holmes: Spiel im Schatten* (Original: *Sherlock Holmes – A Game of Shadows*) ins Kino gekommen. Wichtigste Änderung der Neuauflage im Vergleich zu seinen Vorgängern ist die Tatsache, dass Sherlock Holmes, gespielt von Robert Downey Jr., nun mehr im Stile eines Actionhelden auf Verbrecherjagd geht.<sup>159</sup> Der Film lebt daher auch von den Actionelementen und Spezialeffekten, gerade auf der visuellen Ebene überzeugt der Film und setzt den Protagonisten gekonnt in Szene. Anhand einiger Sequenzen soll nun die Wirkung bestimmter visueller Effekte erläutert und ihr unterstützender Charakter hervorgehoben werden.

Holmes besondere Gabe ist es, den anderen immer einen Schritt voraus zu sein. Dies zeigt sich in seiner gedanklichen Vorwegnahme gleich darauf eintretender Situationen. In seinem Kopf malt er sich in einer Szene den Verlauf eines Kampfes aus, antizipiert, welche Schläge der Gegner ausführen wird. Gleichzeitig überlegt er sich seine eigene Strategie, sucht die Umgebung nach Hilfsmitteln für einen Vorteil ab und verzieht, typisch für Holmes, keine Miene dabei:

---

<sup>155</sup> übersetzt nach Strauven, Wander (2007): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press, Amsterdam, S. 96.

<sup>156</sup> vgl. 30th Annual Golden Raspberry Award “Winners”. URL: <http://www.razzies.com/history/09winners.asp> [Stand: 21.07.2012]

<sup>157</sup> Felix, Jürgen (2000): *Die Postmoderne im Kino*. Ein Reader. Schüren Verlag GmbH, Marburg, S. 242.

<sup>158</sup> Monaco, Film verstehen, S. 103.

<sup>159</sup> vgl. McCarthy, Todd (2009): *Sherlock Holmes*. URL:

<http://www.variety.com/review/VE1117941784?refcatid=31> [Stand: 22.07.2012]



Abbildung 8 Kampfszene aus *Sherlock Holmes* (2009), Quelle: BluRay

In dieser Szene tragen visuelle Effekte dazu bei, Holmes Gedankengänge zu verbildlichen. Großes Stilmittel ist das der Zeitveränderung. In dem gut drei minütigen Kampf wird das Geschehen, parallel zu den gesprochenen Gedanken Holmes, verlangsamt. So liegt Sherlock in (1) am Boden, nachdem sein Gegner ihn mehrmals getroffen hat. Die Menge um den Ring wettet indes nur noch gegen den Detektiv. Doch in (2) besinnt sich Holmes und beginnt, seine vorausschauende Gabe zu benutzen. Er untersucht die Umgebung nach Dingen, die ihm einen Vorteil verschaffen, wie das weiße Tuch in (3). Ab diesem Moment steht seine gedankliche Vorwegnahme des Kampfes im Fokus, in (4)-(7) werden seine Schläge mit den Folgen für den Gegner (Gleichgewichtsstörungen, Rippenbruch) in Zeitlupe dargestellt. Bild (8) zeigt den Ausgang der Auseinandersetzung, nachdem Sherlock das, was er antizipiert hat,



in die Tat umgesetzt hat. Der eigentliche Verlauf des Kampfes wird nun in schnellen Schnitten und in Echtzeit gezeigt, nachdem ausführlich gezeigt wurde, wie Sherlock seinen Gegner bezwingen will. Durch Veränderungen der Zeit, hier die *Zeitlupe* oder *slow motion* (Gegenteil ist das *Zeitraffer*), „lassen sich Ereignisse beobachten, die für unser Auge zu schnell oder zu langsam ablaufen [...]“<sup>160</sup>. Gleichzeitig legt sie den Fokus auf die Aktionen im Bild, der Zuschauer wird in ihren Bann gezogen und widmet ihr seine ganze Aufmerksamkeit. Theoretisch hätte man auch gänzlich ohne die dargestellte Vorwegnahme des Kampfes auskommen können, indem man Sherlocks Gedanken in Bild (2) einfach erzählt hätte, ohne sie mit Bildern zu unterlegen. Die Wirkung wäre dementsprechend natürlich eine ganz andere gewesen, vor allem hinsichtlich des Interesses und des emotionalen Engagements des Zuschauers. Dass die gewählte Inszenierung zwar die Geschichte unterstützt, gleichzeitig aber auch für sich selbst steht, belegt der Fakt, dass Produzenten, Regisseur und Drehbuchautoren darauf bedacht waren, die Neuauflage von *Sherlock Holmes* gemäß der Erwartungshaltung des internationalen Massenpublikums umzusetzen.<sup>161</sup>

Dieses Popcornkinoflair zeigt sich vor allem im Sequel aus dem Jahr 2011, das mit mehr Computeranimationen und Spezialeffekten aufwartet. Dies äußert sich allein schon am Budget der Produktion. Schlug der erste Teil von *Sherlock Holmes* noch mit gut 90 Millionen Dollar zu Buche<sup>162</sup>, so stiegen die Kosten auf 175 Millionen Dollar im zweiten Teil an<sup>163</sup>. Dabei hat das Sequel auch noch eine um fünf Minuten kürzere Gesamtspieldauer von insgesamt 129 Minuten. Der Zuschauer bekommt dafür jedoch auch mehr Effekte geboten, die allesamt sehr aufwendig inszeniert sind. Heraus stehen die *Visible Effects*, also jene, die ähnlich wie bei *Transformers* direkt als solche erkannt werden und im Vordergrund stehen. Besonders spektakulär sind dabei die animierten *Zoom-Ins*, bei denen die Kamera in eine Waffe scheinbar reinfährt und ihre Mechanik in Bewegung zeigt, um dann über den Lauf mit dem Projektil wieder hervortreten. Dies geschieht ebenfalls inmitten einer Zeitveränderung der jeweiligen Sequenz, wobei es dem Zuschauer durch die Zeitlupe ermöglicht wird, einen schnellen Vorgang, wie den Schuss einer Pistole, verlangsamt wahrzunehmen und auf Details achten zu können. In der ersten Bilderfolge, die im Folgenden zu sehen ist, hat Sherlock Holmes den Lauf des Gewehrs seines Angreifers manipuliert, welches nach Betätigung des Abzuges explodiert und Sherlock einen entscheidenden Vorteil verschafft.

---

<sup>160</sup> Monaco, Film verstehen, S. 95.

<sup>161</sup> vgl. McCarthy, Todd (2009): *Sherlock Holmes*. URL:

<http://www.variety.com/review/VE1117941784?refcatid=31> [Stand: 22.07.2012]

<sup>162</sup> Quelle: <http://boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes.htm> [Stand: 22.07.2012]

<sup>163</sup> Quelle: <http://www.boxoffice.com/statistics/movies/sherlock-holmes-2-2011> [Stand: 22.07.2012]



Nachdem Sherlock den Lauf des Gewehrs verstopft hat, was zuvor in einer Rückblende gezeigt wurde, fährt die Kamera an selbigem hoch (1) und endet nach einem Zoom-In (2) in dessen Kammer (3). Gleich darauf trifft der Schlagbolzen auf die geladene Patrone. Bild (4) zeigt den Lauf von innen, wie das Projektil von hinten nach vorne herausgeschleudert wird und in (5) auf den mit einem Sprengstoffstift manipulierten Laufausgang trifft. Dieser verformt sich noch kurz, um das auftreffende Projektil zu demonstrieren und reißt in einer abschließenden Explosion den Schützen und seine Begleiter in den Tod. Die zehnssekündige Sequenz besticht durch ihre deduktive Detailtreue, welche mit Sherlock Holmes Sinnesschärfe und Beobachtungsgabe korreliert. Durch solche visuelle Effekte erlebt der Zuschauer die Geschichte wie durch die Augen des Detektivs und lässt ihn noch nie wahrgenommene Vorgänge hautnah miterleben. In Bewegung wirken diese und die folgende Sequenz noch eindrucksvoller, da durch den gezielten Einsatz von Soundeffekten das Mittendrin-Gefühl weiter verstärkt wird. Der Zuschauer wird durch die akustische Untermalung regelrecht eingesogen, wie es der Zoom-In auf der visuellen Seite selbst tut. Beides zusammen wirkt sich positiv auf das emotionale Engagement des Rezipienten aus. Die Effekte stehen hier zwar im Vordergrund und erfül-

Abbildung 9 Szene 1 aus *Sherlock Holmes: Spiel im Schatten* (2011), Quelle: BluRay

len die Erwartungen an das gewisse Extra Popcornkino, doch unterstützen sie auch die Handlung und die Figurenzeichnung des raffinierten, scharfsinnigen Hauptprotagonisten. Als in der Fluchtszene im Wald der „Kleine Hänsel“, eine militärische Kanone, eingeführt wird, sorgt ein ähnlicher Zoom-In in größerem Ausmaß zwar für tolle Bilder. Gleichzeitig ist der inhaltslose, aber spektakuläre Schauwert an dieser Stelle Indiz für ein postmodernes Kino gesteigerter Lustintensitäten, ein Kino der Überwältigung der Sinne.<sup>164</sup>



Abbildung 10 Szene 2 aus *Sherlock Holmes: Spiel im Schatten* (2011), Quelle: BluRay

Diese Sequenz dauert knapp eine Minute und beginnt mit der Beladung der Kanone (1), der Ausrichtung des Laufs (2), über den eigentlichen Zoom-In (3)-(6) und dem Flug des Projektils, bei dem es Bäume durchbricht (7) und schlussendlich explodierend einschlägt (8). All das wird dynamisch in Szene gesetzt und abwechselnd durch *slow downs* der Zeitlupe auf der einen und die Rückkehr in Echtzeit auf der anderen Seite angetrieben. Dadurch erzielt diese Sequenz eine noch höhere emotionale Be-

<sup>164</sup> Bordwell et al., *Die Filmgespenster der Postmoderne*, S. 123.



teilung des Zuschauers als die vorherige. Aufgrund der Verwendung solch effektvoller VFX und CGI rechtfertigt sich auch das höhere Budget der Produktion.

Nun sollen zwei Gegenbeispiele Platz finden, bei denen Effekte die Handlung sowohl unterstützen, als sich ihr auch unterordnen. Als erstes soll *Inception* (2010, Regie: Christopher Nolan) den Beweis liefern, dass Effekte trotz ihrer Qualität nicht nur zum Selbstzweck integriert werden.



Abbildung 11 Café-Szene aus *Inception* (2010), Quelle: BluRay

Die Café-Szene ist die erste Traumerfahrung der jungen Architektin Ariadne (Ellen Page), die an der Seite von Cobb (Leonardo DiCaprio) die Kunst der Gedankeneinpflanzung, der Inception, erlernt. Um zu beweisen, dass sie sich im Traum von Cobb befindet, lässt dieser alle physikalischen Gesetze außer Kraft treten; um das Café herum beginnen Gegenstände zu explodieren und im Raum zu schweben. In der nächsten Sequenz beginnt Ariadne selbst, die Realität des Traums zu verändern, indem sie ganze Häuserzeilen buchstäblich zusammenklappen lässt.



Abbildung 12 Szene aus *Inception* (2010), Quelle: BluRay

Da sich die Traumwelt bildlich nicht von der Realität unterscheidet und es einem, laut Cobb, erst nach dem Traum auffällt, dass irgendetwas seltsam war, wird an den zwei Beispielen gut visualisiert. Den Zuschauer beeindruckt die Möglichkeiten, den Traum aktiv zu steuern und zu verändern. Da diese Idee die Grundlage für den kompletten Film darstellt, tragen diese Sequenzen zum Verständnis der Handlung bei und lassen den Zuschauer in den Film eintauchen. Und obwohl diese Effekte offensichtlich im Vordergrund stehen, dienen sie nicht zum Selbstzweck. Der Film bietet die gesamte Spieldauer über eine konstant hohe Qualität an Effekten, sodass zu Beginn nicht ersichtlich ist, ob und in welchem Traumlevel sich der Protagonist befindet. Daher ist am Ende, das wohlgermerkt ein offenes ist, nicht klar, ob es Cobb nun ge-



schaft hat und seine Kinder in der Realität in den Arm schließt, oder ob er noch träumt. Der Film endet nach folgender Szene mit einem *black*, das Bild wird schwarz und der Abspann beginnt.



Abbildung 13 Der Totem in der finalen Szene aus *Inception* (2010), Quelle: BluRay

Besonderes Augenmerk ist hier auf den Kreisel zu legen, der als Totem im Film dazu dient, zwischen Realität und Traum zu unterscheiden. Um dies zu überprüfen, lässt ihn die Hauptperson kreiseln. Wenn er nach einiger Zeit langsamer wird und umfällt, ist das das Indiz für die Realität, da der Besitzer trotz Kraft seiner Gedanken den Kreisel nicht dauerhaft rotieren lassen konnte. Bei dem Totem handelt es sich um eine Computeranimation, die so realistisch umgesetzt wurde, dass sie nicht als solche wahrgenommen wird. Da sie Dreh- und Angelpunkt der Handlung darstellt, hat sie dazu noch eine tragende Rolle inne. Dies ist ein Beispiel für den unterstützenden Einsatz digitaler Effekte, welche sich in die Story eingliedern. *Inception* erhielt bei den Oscars 2011 unter anderem die Auszeichnung in der Kategorie „Beste visuelle Effekte“.<sup>165</sup>

Dass *Toy Story* mangels Rechenleistung der damaligen Computer von Plastikfiguren handelt (Kap. 5.6) lässt die Frage aufkommen, ab wann es gelang, Menschen überzeugend zu animieren. Spätestens mit der Figur des Gollums aus *Der Herr der Ringe* sollte die Antwort gefunden sein. Gollum ist ein Hobbit, dessen Wesen sich durch die Macht des Rings verändert hat. Ihn zeichnen Misstrauen, Heimtücke, Scharfsinn und ein schizophrener Charakter aus. All diese Attribute lassen darauf schließen, wie schwierig die glaubhafte Umsetzung der Figur im Film gewesen sein muss. Schauspieler Andy Serkis hat Gollum mit Hilfe des Motion-Capture-Verfahrens zum Leben

---

<sup>165</sup> Quelle: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/83/nominees.html> [Stand: 23.07.2012]

erweckt. Gleichzeitig verlieh er ihm in der Trilogie seine Stimme. Die nun verfügbare Rechenleistung der Computer ermöglichte es, Gesichtszüge, Mimik und Gestik der Figur lebensecht und realistisch zu gestalten. Für die Geschichte war dies eine wichtige Voraussetzung, ohne die es zu Einbußen in der Erzählstruktur gekommen wäre.



Abbildung 14 Gollum in *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* (2002), Quelle: BluRay

Deutlich erkennbar ist die liebevolle Animation Gollums, die ihn eine Vielzahl von Emotionen ausdrücken lässt. In seinen Bewegungen fügt er sich nahtlos in die Umgebung ein und wird ein Teil dessen und die Grenze zwischen Realität und Animation verschwimmt. *Der Herr der Ringe* galt aufgrund seiner großen Geschichte bis dato als unverfilmbar, bis der Regisseur Peter Jackson im Jahr 1999 mit den Dreharbeiten

begann, als die notwendige Tricktechnik aus seiner Sicht leistungsstark genug war. Letztlich ist eine Blockbuster-Trilogie entstanden, die sich ob ihrer „visuellen Wucht deutlich an ein (halbwegs) erwachsenes Publikum wendet“<sup>166</sup>. Jeder Teil wurde unter anderem mit dem Oscar für die besten visuelle Effekte ausgezeichnet.

## 5.9 Überprüfung der These

Anhand einiger populärer Blockbuster wurde der Einsatz und die Wirkung visueller Effekte und computeranimierter Bilder exemplarisch dargestellt. Dabei lag das Hauptaugenmerk auf den sichtbaren Effekten und der Art ihrer Verwendung, da sie den Schauwert eines Films deutlich steigern. Roland Emmerich betonte im Jahr 2000 die Gefahr, dass Spezialeffekte künftig die Handlung beherrschen und Schauspieler nur noch zur reinen Staffage verkommen. Ein Jahr später prophezeite Christian Gierke in seiner Arbeit über den digitalen Film ein Abklingen dieses Hypes. Im Jahr 2012 lässt sich vor allem im Blockbustersegment feststellen, dass Emmerich doch Recht behalten sollte. Gerade die hochklassigen Hollywood-Produktionen im Action-, Abenteuer und Science-Fiction-Genre leben von ihren spektakulären Inszenierungen. Dabei sind die Geschichten hauptsächlich primitiver Natur, Ausnahmen wie *Inception* bestätigen die Regel und werden nur selten produziert, da Hollywood den Erfolg oder Misserfolg neuer, eigenwilliger Konzepte nicht abschätzen will und das Risiko bewusst minimiert (Kap. 5.6). Gerade die effektvollen, rasanten Filme legen die Vermutung nahe, dass sich eine Rückkehr zum „Kino der Attraktionen“ (Kap. 3.1) abzeichnet. Eine Form des Kinos, in der „die Narration in ihrer Bedeutung hinter die Schauwerte des Körperlichen und des Technischen zurücktritt“<sup>167</sup>. Ende des 19. Jahrhunderts war es die neue Technik, die neue Form der Unterhaltung, die eine große Faszination ausstrahlte. Heute sind es die „digitalen Bilder und fantastischen Welten, die ebenfalls das Staunen und die Aufmerksamkeit des Publikums in ihren Bann ziehen. Damals wie heute sieht das Auge Dinge, die der Verstand nicht fassen kann [...]“<sup>168</sup>. Dass dabei die erzählerischen Elemente Gefahr laufen, hinter den Schauwert zurückzutreten, ist logisch. Gerade weniger tiefgründige Filme werden mit Effekten aufbereitet und ihr Marktwert so gesteigert.<sup>169</sup> Aus kommerzieller Sicht ist ein

---

<sup>166</sup> Katholisches Institut für Medieninformation (Hg.) (2003): Lexikon des Internationalen Films. Filmjahr 2002. Schüren Verlag GmbH, Marburg, S. 166.

<sup>167</sup> Morsch, Thomas (2011): Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino. Wilhelm Fink Verlag, München, S. 190.

<sup>168</sup> Elsaesser, Filmgeschichte und frühes Kino, S. 281.

<sup>169</sup> vgl. McClean, Shilo T. (2007): Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film. MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, S. 221.

solcher Schritt durchaus nachvollziehbar und der Einsatz von Visual Effects und Computer Generated Imagery beherrscht unter diesem Gesichtspunkt auf Erfolg ausgerichtete Filme, sprich Blockbuster. Doch diese Beherrschung trägt zwangsweise zur allgemeinen künstlerischen Verarmung bei, gerade auf der Inhaltsebene.<sup>170</sup> Die Einzigartigkeit des Neuen, der digitalen Effekthascherei, ist bei weitem noch nicht in den Hintergrund getreten, vielmehr hat gerade die Digitalisierung den Spielfilm zu einer Art Subkategorie des Animationsfilms werden lassen.<sup>171</sup> Obwohl Effekte die Blockbuster scheinbar dominieren, ist dies noch keine Schlussfolgerung dafür, dass sie als Ersatz, oder gar als Grund für schlechte Geschichten gesehen werden können. Fakt ist, ein gutes Drehbuch ist Basis für einen guten Film (Kap. 3.4) und eine schlecht geschriebene Geschichte bleibt nun mal eine solche. Auch sollte eine gute Handlung von Schauspielern und nicht von Effekten getragen werden (Kap 4.6).

Ob VFX und CGI als Selbstzweck dienen und die Aufmerksamkeit des Zuschauers nur auf sich selbst richten, sei einer weiterführenden Überprüfung der These gewidmet. Die guten Effekte sind nämlich jene, die vom Publikum nicht als solche wahrgenommen werden.<sup>172</sup> Sie passen sich so in die Handlung ein, dass sie ein Teil davon werden und nicht herausstechen. Der Zuschauer kann sich so ohne die Irritation durch offensichtlich künstliche Bilder ganz auf die Geschichte einlassen. In diesem Fall beherrschen Effekte nicht den Film und treten auch nicht zu Lasten des Inhalts und der Dramaturgie in Erscheinung. Vielmehr ermöglichen sie neue Handlungen, die noch so fiktional sein können und gerade durch den gekonnten Einsatz realistischer Effekte glaubhaft und wirklichkeitsgetreu umgesetzt werden.

Es gilt also zu differenzieren. Fest steht, dass die Möglichkeiten von VFX und CGI einen großen Einfluss auf die Entwicklung neuer Inhalte und deren Umsetzung haben und dem postmodernen Kino durch ihren faszinierenden Charakter eine Rückkehr zum „Kino der Attraktionen“ anmuten.

---

<sup>170</sup> vgl. Faulstich, Filmgeschichte, S. 286.

<sup>171</sup> vgl. Belton, John (2003): Das digitale Kino. Eine Scheinrevolution. URL: [http://www.montage-av.de/pdf/121\\_2003/12\\_1\\_John\\_Belton\\_Das\\_digitale\\_Kino\\_eine\\_Scheinrevolution.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/121_2003/12_1_John_Belton_Das_digitale_Kino_eine_Scheinrevolution.pdf)

[Stand 25.07.2012]

<sup>172</sup> vgl. Bertram, VFX, S. 24.

## 6 Fazit und Ausblick

Zurück zum „Kino der Attraktionen“ ist der Trend in Hollywood. Große Materialschlachten, epische Heldenkämpfe oder fantastische Traumwelten werden spektakulär wie nie auf die Leinwand projiziert. Der Zuschauer weiß ob der Detailtreue und Vielfalt heutiger Effekte oft nicht mehr, wo er hinschauen soll. Und 3D-Auskopplungen, die immer mehr Einzug erhalten, beanspruchen die Auffassungskapazität noch weiter. Die Faszination Kino scheint gerade durch die Digitalisierung ein neues Level erreicht zu haben, dass in ihrem Facettenreichtum noch in den Kinderschuhen steckt. Doch nicht nur die technischen Möglichkeiten aufwendiger Effekte sind Legitimation ihres Einsatzes, vielmehr verlangt der Zuschauer nach einer immer größeren Penetration seines Aufnahmeapparates. Im Zeitalter des Dauer- und Überkonsums von TV, Internet und Handy, sind neue Reize nur schwer zu setzen. Das Kino, als eine der letzten Institutionen, in der man seine vollkommene Aufmerksamkeit einem einzigen Thema, dem Film, schenkt, sieht sich daher in der Pflicht, den steigenden Ansprüchen gerecht zu werden. Das Medium Kino, wie es anfänglich bezeichnet wurde, muss sich behaupten. Gerade aufgrund der Tatsache, dass Kino mehr konsumiert und weniger genossen wird, gilt es den Attraktionscharakter zu steigern. Der Zuschauer erwartet noch nie gesehene Bilder, beeindruckende Inszenierungen die ihn packen, ihn mitreißen, ihn emotional berühren. Denn an den 08/15-Geschichten hat er sich längst satt gesehen.

Ob es in Zukunft eine Rückbesinnung geben wird, ist ungewiss. Denn warum sollte der Mensch wieder Brieftauben versenden, wenn er mit einem Mausklick viel schneller Nachrichten verschicken kann. Analog dazu würde er auch nicht mehr auf die Kutsche umsteigen, wenn er mit einem Flugzeug das Ziel doch in kürzester Zeit und vor allem entschieden komfortabler erreichen kann. Damals war eben nicht alles besser. Alles war langsamer, unbequemer und langweilig. Zumindest aus heutiger Sicht betrachtet. Das digitale Zeitalter bietet neue Optionen und vielleicht werden Filme nicht einfach nur aufwendiger, sondern gar interaktiv. Der Zuschauer entscheidet aktiv, wie ein Film weitergehen soll. Je nach Entschluss wird dann die alternative Handlung abgespielt. Ohne Verzögerung, ohne Bildsprung, ohne Aussetzer. Digital eben. Möglicherweise wird die Computertechnik bald so stark sein, dass überhaupt nicht mehr real gedreht werden muss. Entwicklungen wie James Camerons Performance-Capture-Verfahren zeichnen den Schauspieler im Studio auf, um ihn dann nachher digital in den Film einzubauen. Alle erdenkbaren Szenarien werden umgesetzt und die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwindet. Aus Visible Effects werden Invisible Effects, gerade weil der Zuschauer der Zukunft durch seinen Überkonsum und begünstigt durch seine Naivität alles für bare Münze nimmt. Effekte beherrschen den Film dann nicht mehr, sie *sind* der Film. Es wird auf jeden Fall einen Umbruch

geben. Die Sehkonventionen werden sich weiter ändern, der Zuschauer wird sich nicht mehr so leicht beeindrucken lassen. Bis es dazu kommt, wird noch einige Zeit verstreichen und solange bleibt das „Kino der Attraktionen“ bestehen. Digitally remastered, versteht sich.



## Literaturverzeichnis

### Selbstständige Publikationen, Aufsätze, Zeitschriftenartikel

Acland, Charles R. (2010):

*From International Blockbusters to National Hits. Analysis of The 200 UIS Survey on Feature Film Statistics.* UIS Information Bulletin No. 8, UNESCO Institute for Statistics, Montreal.

Bartling, Hugo (2003):

*“Intentions and Mass Culture”.* In: Gerstner, David A.; Staiger, Janet (Hg.) (2003): *Autorship and Film.* Taylor & Francis Books, Inc., London.

Bell, Frank (2002):

*Der Lichtton und seine Geschichte.* In: Polzer, Joachim (Hg.) (2002): *Weltwunder der Kinematographie.* 6. Ausgabe, Polzer Media Group GmbH, Potsdam.

Bertram, Sacha (2005):

*VFX.* UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.

Brunow, Jochen (2000):

*„Wege aus der Ohnmacht“.* In: Altenburg, Christiane; Fließ, Ingo (Hg.) (2000): *Jenseits von Hollywood. Drehbuchautoren über ihre Kunst und ihr Handwerk.* Verlag der Autoren, Frankfurt am Main.

Dietze, Eiko (2001):

*Visual Effects.* Leipziger Universitätsverlag GmbH, Leipzig.

Digital Cinema Initiatives; LLC (2005):

*Digital Cinema System Specification.* Hollywood.

Dummler, Juliane (2010):

*Das montierte Bild. Digitales Compositing für Film und Fernsehen.* UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.

Eder, Jens (2000):

*Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie.* LIT Verlag, Hamburg.

Elsaesser, Thomas (2002):

*Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels.* edition text + kritik, Richard Boorberg Verlag GmbH & Co., München.

Faulstich, Werner (2005):

*Filmgeschichte.* Wilhelm Fink Verlag, Paderborn.

Faulstich, Werner (1994):

*Grundwissen Medien.* Wilhelm Fink Verlag, München.

- Fell, John L. (1986):  
*Film and the Narrative Tradition*. University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- Felix, Jürgen (2000):  
*Die Postmoderne im Kino*. Ein Reader. Schüren Verlag GmbH, Marburg.
- Field, Syd (2007):  
*Das Drehbuch. Grundlagen des Drehbuchschreibens*. Autorenhaus Verlag GmbH, Berlin.
- Gierke, Christian (2001):  
*Der digitale Film. Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluss digitaler Technik*. Books on Demand GmbH, Hamburg.
- Giesen, Rolf; Meglin, Claudia (2000):  
*Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute*. Europaverlag GmbH, Hamburg, Wien.
- Glintonkamp, Pamela (2011)  
*Industrial Light & Magic. The Art of Innovation*. Abrams Books, New York.
- Hahn, Philipp (2005):  
*Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*. Schüren Verlag GmbH, Marburg.
- Hick, Ulricke (1999):  
*Geschichte der optischen Medien*. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Huby, Felix (2000):  
„Drehbuch oder Knetmasse?“. In: Altenburg, Christiane; Fließ, Ingo: *Jenseits von Hollywood. Drehbuchautoren über ihre Kunst und ihr Handwerk*. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main.
- Jauernig, Isolde (2000):  
*Digitale Nonlineare Postproduktion. Möglichkeiten und Funktion heutiger Systeme*. edition filmwerkstatt, Essen.
- Katholisches Institut für Medieninformation (Hg.) (2003):  
*Lexikon des Internationalen Films. Filmjahr 2002*. Schüren Verlag GmbH, Marburg.
- Kleber, Reinhard (2007):  
*Das digitale Kino kommt*. In: Grip 37, Zeitschrift des Filmhaus Frankfurt, Frankfurt.
- Koshofer, Gert (2009):  
„Die Agfacolor-Story“. In: Polzer, Joachim: *Weltwunder der Kinematographie*. 5. Ausgabe, Verlag der DGFK, Berlin.
- Krützen, Michaela (2004):  
*Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main.

- Krützen, Michaela (2010):  
*Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood*. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt.
- Lacey, Nick (2005):  
*Introduction to Film*. Palgrave Macmillan, New York.
- Lensing, Jörg U. (2006):  
*Sound-Design, Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen*. 1. Auflage, mediabook Verlag, Stein-Bockenheim.
- Maase, Kasper (2006):  
„Die ästhetische Würde des Kassenerfolgs. Zum Verhältnis zwischen *Mainstream-Diskurs und Massenpublikum*“. In: Rüffert, Christiane; Schenk, Irmbert; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred (Hg.) (2006): *Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*. Bertz + Fischer Verlag, Berlin.
- McCarthy, Robert E. (1992):  
*Secrets of Hollywood. Special Effects*. Butterworth-Heinemann, Reed Publishing, Newton.
- McClellan, Shilo T. (2007):  
*Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.
- Monaco, James (2009):  
*Film verstehen*. Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek.
- Morsch, Thomas (2011):  
*Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Mulack, Rolf; Giesen, Thomas (2002):  
*Special Visual Effects. Planung und Produktion*. Bleicher Verlag, Gerlingen.
- North, Dan (2008)  
*Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. Wallflower Press, London.
- Ohanian, Thomas A.; Phillips, Michael E. (2001):  
*Digitale Filmherstellung. Die Veränderungen in Kunst und Handwerk des Filmemachens*. 2. Auflage, Fachbuchverlag Andreas A. Reil, Berlin.
- Reitz, Edgar (1996):  
„Die Zukunft des Kinos im digitalen Zeitalter“. In: Elsaesser, Thomas; Lyotard, Jean-François; Reitz, Edgar (Hg) (1996): *Der zweite Atem des Kinos*. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main.
- Rickitt, Richard (2000):  
*Special Effects. The History and Technique*. Billboard Books, New York.

- Rohrbach, Günther (2000):  
„Die verhängnisvolle Ohnmacht der Autoren. Warum es so viele Drehbuchschreiber und so wenig gute Drehbücher gibt“. In: Süddeutsche Zeitung vom 02.06.2000, München.
- Rohrbach, Günther (2008):  
*In guter Gesellschaft. Texte über Film und Fernsehen*. Deutsche Filmakademie e.V., Berlin und Bertz + Fischer Verlag, Berlin.
- Schäfers, Hendrik (2006):  
*Digitales Kino. Die Wertschöpfungskette des Films im Wandel*. Wilhelmshaven: Fachhochschule Oldenburg /Ostfriesland/Wilhelmshaven, Bachelorarbeit.
- Slansky, Peter C. (2004):  
*Digitaler Film – digitales Kino*. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.
- Thompson, Kristin (1999):  
*Storytelling in The New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press, Cambridge.
- Verevis, Constantine (2006):  
*Film Remakes*. Edinburgh University Press Ltd, Edinburgh.
- Vogler, Christopher (1998):  
*Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. 2. Auflage, Zweitausendeins, Frankfurt.
- V.Zglinicki, Friedrich (1986):  
*Die Wiege der Traumfabrik*. Transit Buchverlag, Berlin.
- Wegener, Claudia; Jockenhövel, Jesko; Gibbon, Mariann (2012):  
*3-D Kino. Studien zur Rezeption und Akzeptanz*. Springer VS, Wiesbaden.
- Wildermann, Gregor (1999):  
„Das halbdigitale ‚Hai-light‘“. In: Telepolis Magazin, 03.11.1999, Verlag Heinz Heise, Hannover.

## Internetquellen

Belton, John (2003):

*Das digitale Kino. Eine Scheinrevolution.* URL: [http://www.montage-av.de/pdf/121\\_2003/12\\_1\\_John\\_Belton\\_Das\\_digitale\\_Kino\\_eine\\_Scheinrevolution.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/121_2003/12_1_John_Belton_Das_digitale_Kino_eine_Scheinrevolution.pdf) [Stand 25.07.2012]

Bundesverband Technik des Einzelhandels e.V. (o.J., 2005?):

*Belichtung. Grundlagen und Einflussgrößen.* URL: [http://www.handelswissen.de/data/branchen/Fotobranche/Foto-Spezialwissen/Fotolexikon-Grundlagen/Grundlagen\\_analogen\\_Bildes/Belichtung.php](http://www.handelswissen.de/data/branchen/Fotobranche/Foto-Spezialwissen/Fotolexikon-Grundlagen/Grundlagen_analogen_Bildes/Belichtung.php) [Stand 02.07.2012]

Büttner, Manfred (o.J., 2011?):

*Special-Effects – mehr als Zauberei. Wie digitale Tricks die Filmwelt verändern.* Keynote zu Panel-Diskussion. URL: [http://www.medientage.de/db\\_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner\\_Manfred.pdf](http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500328/Buettner_Manfred.pdf) [Stand: 15.07.2012]

Dickey, Josh (2012):

*„Avatar’s True Costs – and Consequences.* URL: <http://www.thewrap.com/movies/article/true-cost-and-consequences-avatar-11206> [Stand: 13.07.2012]

Filmförderungsanstalt (2012):

*Digitalisierungsförderung.* URL: [http://www.das-rendez-vous.org/uploads/media/FFA\\_D-Cinema\\_DE.pdf](http://www.das-rendez-vous.org/uploads/media/FFA_D-Cinema_DE.pdf) [Stand 10.07.2012]

Filmförderungsanstalt (2011):

*Zahlen aus der Filmwirtschaft.* FFA Info, Berlin. URL: [http://www.ffa.de/downloads/publikationen/ffa\\_intern/FFA\\_info\\_1\\_2011.pdf](http://www.ffa.de/downloads/publikationen/ffa_intern/FFA_info_1_2011.pdf) [Stand 05.07.2012]

IMDb (o.J., 2008?):

*Filming Locations for Iron Man.* URL: <http://www.imdb.com/title/tt0371746/locations> [Stand 12.07.12]

Joseph, Jaimon (2009):

*Cutting Edge Tech and Making of Avatar.* URL: <http://ibnlive.in.com/blogs/jaimonjoseph/326/54022/cutting-edge-tech-and-the-making-of-avatar.html> [Stand: 17.07.2012]

Körte, Peter (2008):

*„Autorenstreik in Hollywood. Fallen jetzt auch die Oscars aus?“.* In: FAZ, 13.01.2008 URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/autorenstreik-in-hollywood-fallen-jetzt-auch-die-oscars-aus-1515367.html> [Stand 10.07.2012]

McCarthy, Todd (2009):

*Sherlock Holmes.* URL: <http://www.variety.com/review/VE1117941784?refcatid=31> [Stand: 22.07.2012]

- O'Connor, Stuart (2009):  
*How To Tell a Great Story. Interview mit John Lasseter.* URL:  
<http://www.guardian.co.uk/technology/2009/feb/12/interview-john-lasseter-pixar>  
[Stand: 19.07.2012]
- o.V. (2012):  
*Der Film macht den Ton.*  
URL: <http://www.camgaroo.com/nc/artikel/single/details/der-ton-macht-den-film/>  
[Stand: 12.07.12]
- Riedner, Fabian (2007):  
*US-Autorenstreik und seine Folgen.* URL:  
<http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=23099&p3=> [Stand 10.07.2012]
- Rötzer, Florian (1997):  
*„Das Kino der Zukunft“.* In: Telepolis Magazin, 14.02.1997, URL:  
<http://www.heise.de/tp/artikel/6/6103/1.html> [Stand 20.07.2012]
- Stein, Joachim (1995):  
*Frankreich. Die Geburt des Films.* URL: <http://www.la-belle-epoque.de/cinema/cineidxd.htm> [Stand: 26.06.2012]
- Stiglegger, Marcus (2008):  
*Zur filmischen Konstruktion von Ikonen.* URL:  
[http://www.evolver.at/stories/filmische\\_Konstruktion\\_von\\_Ikonen\\_02\\_11\\_2008/](http://www.evolver.at/stories/filmische_Konstruktion_von_Ikonen_02_11_2008/)  
[Stand 12.07.12]
- Stöcker, Christian (2012):  
*Preis für ‚Hugo Cabret‘. Frankfurter Effekte-Tüftler feiern ihren Oscar.* URL:  
<http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/preis-fuer-hugo-cabret-frankfurter-effekte-tueftler-feiern-ihren-oscar-a-817796.html> [Stand 17.07.2012]
- Withman, Erich (2011):  
*Michael Bay Reflects on his ‚Transformers: Revenge of the Fallen‘ Mistakes.*  
URL: <http://www.dailyblam.com/node/4328> [Stand: 21.07.2012]

### Weitere Internetquellen:

- <http://boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes.htm> [Stand: 22.07.2012]  
<http://www.boxoffice.com/statistics/movies/sherlock-holmes-2-2011>[Stand: 22.07.2012]  
<http://www.razzies.com/history/09winners.asp> [Stand: 21.07.2012]  
<http://boxofficemojo.com/movies/?id=transformers2.htm> [Stand: 21.07.2012]  
<http://www.oscars.org/awards/academyawards/83/nominees.html> [Stand: 23.07.2012]

# Anhang

## Online-Umfrage: „Was macht für dich einen guten Film aus?“

### Was macht für dich einen guten Kinofilm aus?

**Auswertung**

Antwortbögen ansehen/bearbeiten/löschen | Rohdatenexport (Standardwerte ändern): [Excel](#) [CSV](#)

Umfrageresultate für den externen Zugriff freigeben

**Nach Vollständigkeit filtern:**

Alle Antworten aller Teilnehmer auswerten

Nur Antworten der Teilnehmer auswerten, welche die Umfrage bis zum Schluss beantwortet haben

**Nach Teilnahmedatum filtern:**

Resultate nicht nach Teilnahmedatum einschränken

Anzahl Teilnehmer: 164 | Anzahl Antworten: 9.552

[Filter aktualisieren](#)

1. Wie oft gehst du ins Kino? \*



Anzahl Antworten: 164

10 (6.10%)  
1x die Woche

6 (3.66%)  
>1x die Woche

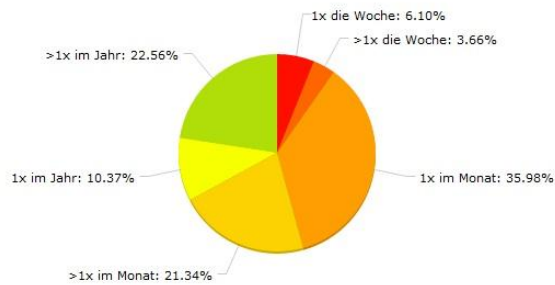
59 (35.98%)  
1x im Monat

35 (21.34%)  
>1x im Monat

17 (10.37%)  
1x im Jahr

37 (22.56%)  
>1x im Jahr

- (0.00%)  
Ich gehe nicht ins Kino.



3. Warum gehst du ins Kino? \*



Anzahl Antworten: 164

143 (87.20%)  
es läuft ein guter Film

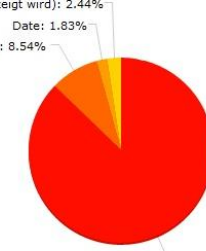
14 (8.54%)  
nur zur Ablenkung vom Alltag / zur Entspannung

3 (1.83%)  
Date

4 (2.44%)  
Sneak-Preview (ich lasse mich gerne überraschen, welcher Film mir gezeigt wird)

ich gerne überraschen, welcher Film mir gezeigt wird): 2.44%

zur Ablenkung vom Alltag / zur Entspannung: 8.54%



2. Welche Art Kino bevorzugst du dann? \*



Anzahl Antworten: 164

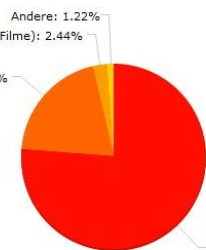
125 (76.22%)  
Multiplex (Cinedom, UCI..., große Säle, Popkornkino, 08/15)

33 (20.12%)  
Programmokino (ausgewählte Filme, Originalton)

4 (2.44%)  
Astor Film Lounge/ Luxuskino (kleine Säle, Ledersitze, eigener Kellner, nur ausgewählte Filme)

edersitze, eigener Kellner, nur ausgewählte Filme): 2.44%

okino (ausgewählte Filme, Originalton): 20.12%



2 Antwort(en) aus dem Zusatzfeld:  
- Klangerlebnis - Dolby ..... oder ähnlich  
- Unterschiedlich, je nachdem wo der Film läuft

Multiplex (Cinedom, UCI..., große Säle, Popkornkino, 08/15)

4. Was bewegt dich, einen bestimmten Film zu sehen? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	trifft nicht zu (1)	trifft weniger zu (2)	trifft zu (3)	trifft ziemlich zu (4)	trifft vollkommen zu (5)	Ø	1	2	3	4	5
guter, packender Trailer	4x	18x	27x	61x	54x	3.87					
gute Kritiken	8x	35x	45x	55x	21x	3.28					
Tipp von Freunden/Bekannten	1x	14x	34x	77x	38x	3.84					
das Buch fand ich klasse, der kann nur gut sein!	41x	60x	33x	24x	6x	2.35					
ich finde den/die Schauspieler/in klasse!	26x	42x	42x	45x	9x	2.81					
es ist die Fortsetzung, den muss ich sehen!	10x	40x	40x	57x	17x	3.19					

5. Welchen Film hast du zuletzt gesehen? \*



Anzahl Antworten: 164

28 (17.07%)

Marvel's The Avenger 3D

13 (7.93%)

Men in Black 3 3D

10 (6.10%)

Der Diktator

12 (7.32%)

Die Tribute von Panem

16 (9.76%)

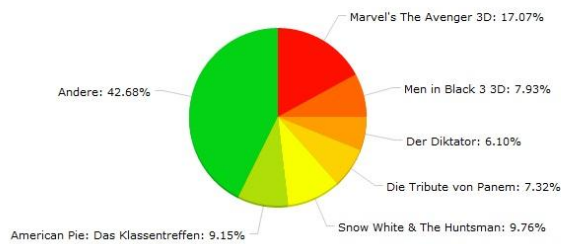
Snow White & The Huntsman

15 (9.15%)

American Pie: Das Klassentreffen

70 Antwort(en) aus dem Zusatzfeld:

- Chronicle
- Safe - Todsicher
- Russendisco
- The Lucky One
- Battleship
- The Artist
- Iron Sky
- In Time - deine Zeit läuft ab
- The Lucky One
- Gremlins
- Ziemlich beste Freunde
- best exotic marigold hotel
- Ziemlich beste Freunde
- Ziemlich beste freunde
- Bad Man
- Ziemlich beste Freunde
- Rainman
- rubbeldiekatz



6. Wie fandest du den Film? \*



Anzahl Antworten: 164

3 (1.83%)

sehr schlecht

5 (3.05%)

schlecht

27 (16.46%)

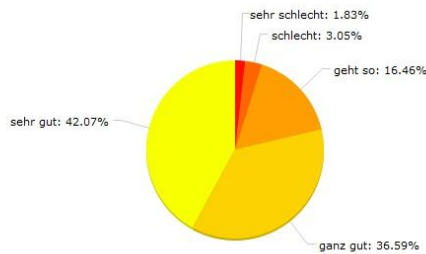
geht so

60 (36.59%)

ganz gut

69 (42.07%)

sehr gut





7. Deine Bewertung im Detail? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	Nicht						Ø					
	mäßig (1)	ging so (2)	ganz gut (3)	gut (4)	sehr gut (5)	vorhanden/beurteilbar (0)		1	2	3	4	5
Story	13x	24x	27x	51x	46x	3x	3.58					
Stringenz der Handlung	4x	31x	50x	56x	19x	4x	3.34					
das Ende	12x	24x	27x	55x	40x	6x	3.55					
Schauspieler	5x	15x	18x	56x	65x	5x	4.01					
Musik	1x	14x	36x	66x	38x	9x	3.81					
technische u. visuelle Inszenierung (Optik, Effekte)	6x	18x	29x	47x	54x	10x	3.81					
3D-Effekt	12x	7x	8x	16x	14x	107x	3.23					

8. Hast du schon einen Film in 3D gesehen? Wenn ja, welchen? \*



Anzahl Antworten: 164

24 (14.63%)

(1) Ja, es hat mir gefallen.

11 (6.71%)

(2) Ja, es hat mir nicht gefallen.

24 (14.63%)

(3) Ich habe noch keinen gesehen.

17 (10.37%)

Das habe ich gerade doch schon beantwortet.

88 Antwort(en) aus dem Zusatzfeld:

- Avatar
- Avatar
- Gullivers Reisen, Narnia 3, Rapunzel, Avatar,
- Green Hornet
- The Avengers, Avatar
- 1, avatar
- Die 3 Musketiere
- Avatar
- Captain America
- Avatar, Transformers 3
- Avatar
- Avatar
- Harry Potter
- Alice im Wunderland, Hugo Cabret
- Avatar
- Ich - einfach unverbessertlich
- Avatar
- Avatar
- AVATAR, Fluch der Karibik
- Marvels The Avenger



9. Eine technisch grandiose Inszenierung, gepaart mit guten Schauspielern und einer guten Story ist nicht immer der Fall. Was trifft für dich zu? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	trifft nicht zu		trifft weniger zu		trifft ziemlich zu		trifft vollkommen zu		Ø					
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)		(4)	(5)			
Die Schauspieler tragen den Film, Effekte sollten nur Beiwerk sein.	6x	34x	51x	56x	17x	3.27								
Eine grandiose technische Inszenierung kann über schlechte Schauspieler/Story hinwegtrösten.	30x	75x	35x	17x	7x	2.37								
Gute Schauspieler/Story und grandiose Inszenierung müssen sich nicht ausschließen (Inception, Herr der Ringe...)	-	2x	28x	48x	86x	4.33								

## 10. Was macht für dich einen guten Film aus? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	trifft nicht zu (1)	trifft weniger zu (2)	trifft zu (3)	trifft ziemlich zu (4)	ein Muss (5)	Ø	1	2	3	4	5
gute Schauspieler	2x	5x	38x	83x	36x	3.89					
Bekannte/Berühmte Schauspieler	32x	79x	38x	15x	-	2.22					
er muss fesseln/packen	1x	5x	35x	72x	51x	4.02					
tolle Story mit unvorhersehbaren Wendungen	4x	7x	48x	64x	41x	3.80					
das Ende muss gut/überraschend sein	2x	19x	58x	50x	35x	3.59					
tolle optische Inszenierung / aufwendige Technik (wie Avatar, The Avengers...)	14x	64x	53x	24x	9x	2.70					
die Effekte müssen reinhauen ( wie in Avatar, The Avengers...)	22x	75x	34x	25x	8x	2.52					
er ist in 3D	122x	33x	8x	1x	-	1.32					
Hauptsache ich kann abschalten und mich berieseln lassen	43x	60x	37x	17x	7x	2.30					

## 11. Was macht für dich ein gutes Drehbuch aus? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	trifft nicht zu (1)	trifft weniger zu (2)	trifft zu (3)	trifft ziemlich zu (4)	trifft vollkommen zu (5)	Ø	1	2	3	4	5
packende Dialoge	2x	9x	68x	52x	33x	3.64					
überraschende Wendungen	-	15x	41x	73x	35x	3.78					
interessante Charaktere	1x	2x	21x	73x	67x	4.24					
ich sollte der Handlung stets folgen können	4x	22x	58x	53x	27x	3.47					
mir genügt ein vernünftiges, sinnvolles Ende	27x	79x	36x	14x	8x	2.37					

## 12. Das beste Kino ist das Kopfkino, welche Aussage trifft bei einem Film auf dich zu? \*



Anzahl Antworten: 164

Wertematrix	trifft nicht zu (1)	trifft weniger zu (2)	trifft zu (3)	trifft ziemlich zu (4)	trifft vollkommen zu (5)	Ø	1	2	3	4	5
ich werde gerne im Unklaren gelassen und lasse meiner Phantasie freien Lauf.	12x	58x	67x	22x	5x	2.70					
ich will Popcornkino und möchte meine Phantasie nicht beanspruchen, die sollen bloß alles zeigen!	39x	67x	35x	19x	4x	2.28					
wenn ich mir etwas vorstellen muss, ist es viel spannender, als es einfach gezeigt zu bekommen.	6x	48x	62x	38x	10x	2.99					
Sobald ich das Monster/den Traumprinzen sehe, ist die Spannung oft weg/bin ich meist enttäuscht.	25x	92x	31x	14x	2x	2.24					
ich mag offene Enden, so kann ich mir mein Wunsch-Ende selbst ausmalen.	46x	58x	40x	16x	4x	2.23					
ein offenes Ende geht gar nicht!	39x	36x	25x	37x	27x	2.86					

13. Dein Lieblings-Genre? \*



Anzahl Antworten: 164

16 (9.76%)  
Liebe

38 (23.17%)  
Action

6 (3.66%)  
Horror

43 (26.22%)  
Thriller

26 (15.85%)  
Drama

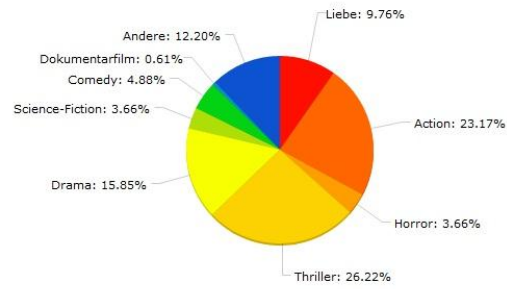
6 (3.66%)  
Science-Fiction

8 (4.88%)  
Comedy

1 (0.61%)  
Dokumentarfilm

20 Antwort(en) aus dem  
Zusatzfeld:

- Action + Abenteuer
- Komödie
- Erotik Amateur Filme
- Komödie
- Dokumentation,
- Gesellschaftskritik
- ..



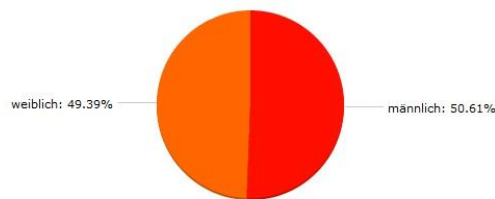
14. Geschlecht? \*



Anzahl Antworten: 164

83 (50.61%)  
männlich

81 (49.39%)  
weiblich



15. Alter? \*



Anzahl Antworten: 164

- (0.00%)  
unter 10

5 (3.05%)  
11-17

32 (19.51%)  
18-21

87 (53.05%)  
22-25

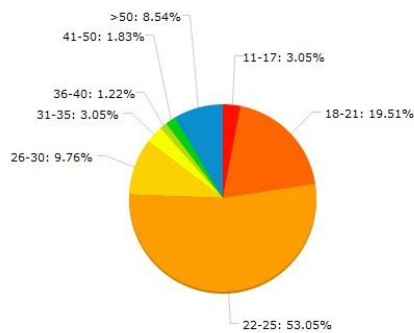
16 (9.76%)  
26-30

5 (3.05%)  
31-35

2 (1.22%)  
36-40

3 (1.83%)  
41-50

14 (8.54%)  
>50



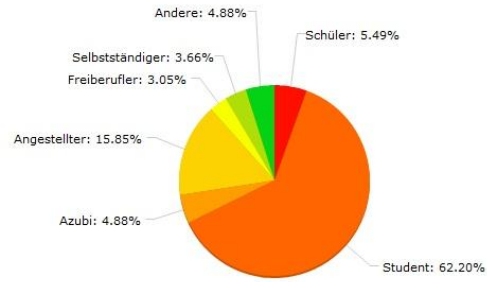
## 16. Beruf? \*



Anzahl Antworten: 164

9 (5.49%)  
Schüler102 (62.20%)  
Student8 (4.88%)  
Azubi26 (15.85%)  
Angestellter5 (3.05%)  
Freiberufler6 (3.66%)  
Selbstständiger8 Antwort(en) aus dem  
Zusatzfeld:

- Zeitsoldat
- Beamter
- Studierende
- pensionär
- Pensionärin
- Lehrer
- pensionär
- Pensionär



## Anlage

1x DVD mit Filmbeispielen (vgl. Kap. 5.8) zur Veranschaulichung siehe Rückseite innen.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname