

NEUE WEGE IM BLOCKBUSTERKINO

TEIL 3: 3D-EFFEKTE UND DIE ZUKUNFT DER KINO-ÄSTHETIK

CHRISTIAN SIMON WIRFT IM DRITTEN TEIL DER ESSAYREIHE ZUM BLOCKBUSTERKINO EINEN BLICK AUF DIE WIEDERGEURT DES 3D-FILMS IM KINO. FILME WIE „CORALINE“ UND „ICE AGE 3“ SIND NUR DER ANFANG

Eine zentrale Frage dieser Textreihe war die nach einem möglichen Umbruch im zeitgenössischen, kommerziellen Kino. Entlang der Leitidee der Verhältnisse von filmischer Attraktion und Narration soll sich dieser dritte Teil – nach der Vorstellung inhaltlicher Konventionen im ersten und der Untersuchung der Rolle der Frau im zweiten Teil – mit einem bevorstehenden Umbruch auf visueller Ebene beschäftigen, und zwar mit einem überaus schwerwiegenden. Denn ein altbekanntes, technisch jedoch stark modernisiertes Phänomen taucht seit dem vergangenen Jahr vermehrt wieder auf: die 3D-Bilder. Zu finden dort, wo optisch Eindrucksvolles präsentiert werden soll.

SCHAUEN SIE HER! TRETEN SIE NÄHER!

Das Kino ist seit seiner Erfindung ein Medium der Attraktion – und wurde auf diese Weise bald zu einem Medium der Masse, dessen Überleben immer wieder durch einen gesteigerten Attraktionsfaktor gesichert wurde. Das Kino erfindet sich zwar nicht immer wieder neu, doch es entwickelt sich – insbesondere auf ästhetischer Ebene. Die Begeisterung und die Faszination für technische Tricks brachte viele Innovationen in Sachen Bild- und Tontechnik hervor und hatte damit großen

Einfluss auf den ästhetischen Neufindungsprozess des Kinofilms. Jüngst, mit der „digitalen Revolution“, scheint ein neues Zeitalter ausgerufen, welches mit den 3D-Effekten eine bereits gescheitert geglaubte Attraktion wieder für sich entdeckt. Doch sorgt die Digitalisierung dafür, dass 3D nicht mehr nur auf IMAX-Leinwänden in halbwegs würdiger Form zu genießen ist. So gibt es nun auch im regulären Kinosaal ein klares 3D-Bild mit scharfen Kanten, das nicht wackelt oder sich überlagert. Auch die 3D-Brille ist neu – nicht wie früher rot-grün, sondern farblos.

REANIMATIONEN Mit „Ice Age 3“ und „Coraline“ starten aktuell gleich zwei Animationsfilme, die sich digitalen 3D-Effekten bedienen. Und die Werbemaschinerie hinter „Ice Age“ gibt sich, wie auch „Coraline“-Regisseur Henry Selick, große Mühe, in Interviews zu betonen, dass die 3D-Effekte in ihren Filmen nicht im Vordergrund stehen, sondern nur die Handlung unterstützen sollen. Denn die Handlung sei nach wie vor das Wichtigste. Zugegeben, solche Beteuerungen scheinen bei Animationskünstler Selick – am besten bekannt für seine Zusammenarbeit mit Tim Burton und als Regisseur von „A Nightmare Before Christmas“ – durchaus glaubwürdiger als die PR-Sprüche der „Ice Age“-Macher. Doch stehen diese Aussagen letztlich symptomatisch für den derzeitigen Stellenwert des Dreidimensionalen, auch was die Skepsis des Kinopublikums betrifft. Nicht zuletzt aber wird mit der offenkundigen Wertschätzung einer funktionierenden Filmhandlung eines der grundlegenden Probleme im Umgang mit visuellen Effekten angesprochen, nämlich die Einbettung dieser Attraktionen in eine Narration. Und gerade bei 3D-Bildern scheint diese schwierig: Der räumliche Effekt ist ein sehr mächtiger, bindet die Aufmerksamkeit des Zuschauers voll und ganz an den Sehgenuss einer räumlichen Darstellung. Was dies-

bezüglich auf die visuellen Attraktionen im Blockbuster allgemein zutrifft, wird in Sachen 3D noch deutlicher: Oft dominiert das Zeigen des Effekts – man soll Staunen.

Dass das Kino aber nicht nur ein Medium der Attraktion ist, sondern auch eines des Geschichtenerzählens, darf nicht unterschätzt werden. 2009 will niemand mehr zwanzigminütige Kurzfilme sehen, die nur auf das Zeigen des 3D-Effekts ausgelegt sind. In diesem Jahr starten so viele 3D-Langspielfilme wie die letzten fünfzig Jahre nicht: „Journey to the Center of the Earth 3D“ und „My Bloody Valentine 3D“ sind bereits im Kino gelaufen, prominente Titel wie „Step Up 3-D“ sollen folgen. Insbesondere Disney Digital zeigt sich als treibende Kraft, präsentieren sie bald „Toy Story 3“, „Shark Boy and Lava Girl“ in 3D und auch den bereits angesprochenen „A Nightmare Before Christmas“ von 1993 im digitalen Gewand. Ende des Jahres startet der vielleicht wichtigste Vertreter der neuen 3D-Generation: James Camerons Langzeitprojekt „Avatar“. Es scheint fast, als solle ein neuer Standard in Sachen Blockbuster- und Animationskino geschaffen werden, der eine neue, räumliche Sehgewohnheit im Kino etabliert. Dass von den Machern oft betont wird, die Handlung stünde im Vordergrund und 3D unterstütze diese lediglich, deutet ebenfalls auf die Abkehr vom reinen visuellen Effekt hin. Es scheint, als ginge es nicht nur um die kurzlebige visuelle Attraktion, sondern vielmehr um die Zukunft der Kino-Ästhetik.

IST DAS DIE ZUKUNFT? Bereits seit einiger Zeit stellen sich Fragen nach Sinn und Zweck und Zukunft vom räumlichen Effekt auf der flächigen Leinwand. Zentral scheint hier die Geste des Zeigens, des Zurschaustellens im Rahmen einer konventionellen Filmhandlung. So hält Brendan Fraser schon im Trailer zu „Journey to the Center of the Earth“ fast irrwitzig lange ein Buch in die Kamera, sodass



Comeback in 3-D: James Cameron am Set seines Films „Avatar“

offensichtlich wird: Diese Einstellung existiert nur, um den Effekt zu präsentieren – wobei das eigentlich Dargestellte nebensächlich wird. Das Problem solcher Szenen wird besonders dann spürbar, wenn man den Film eben nicht im digitalen Kino mit 3D-Brille anschaut: Es wirkt in erster Linie befremdlich, unnatürlich. Oft fügen sich die 3D-Effekte nur schwer in einen Erzählfluss und sorgen mitunter für Inseln der isolierten Attraktion: Seht her! Ein räumliches Bild! Unsere Technik macht diesen Effekt möglich! – wie ein Marktschreier, der mit lautem Gebrüll auf Aufregendes hinweist.

AUSWAHL Es scheint also wichtig, wie mit dem Effekt umgegangen wird. Um überhaupt ein 3D-Bild zu ermöglichen, müssen gewisse Voraussetzungen erfüllt werden: Da ein Schnitt die für den Effekt erforderliche Bewegung der Kamera durch den Raum unterbrechen würde, müssen die in der Vergangenheit immer kürzer gewordenen Einstellungen (wieder) länger werden, Kamerafahrten müssen fließender und schnittärmer konzipiert werden, auf Kader-Ebene muss eine ganz grundlegende Auswahl stattfinden. Und dies wird nicht ohne Einfluss auf die Dramaturgie der Filme bleiben, zum Beispiel wann welcher Effekt und welcher Grad der Dreidimensionalität gewählt wird. So wird auch die Intensität des Effektes einer gewissen eigenen Dramaturgie folgen müssen. Die Gefahr hierbei ist natürlich, dass die Effekte einen zu großen Einfluss auf die Narration haben, oder auch zu plump eingesetzt oder zu sehr in den Vordergrund gerückt werden, und dass sie – wie Brendan Fraser und sein Buch – schlimmstenfalls die Narration zersetzen.

Was darf man in Zukunft also erwarten? Zweifellos werden die nun startenden Produktionen einen Auslotungsprozess einläuten, der zeigen wird, in wie weit die digitale 3D-Technik die Ästhetik des kommerziellen Kinos beeinflussen kann – und ob es die Effekte über die hierfür „klassischen“ Genres wie Animation und Horror hinaus schaffen. Die erste Welle der narrativen 3D-Langspielfilme in den 1950er-Jahren war eine Reaktion des Kinos auf den beginnenden Siegeszug des Fernsehens. Eine ähnlich schwerwiegende Krise erlebt das Kino derzeit mit der Heimkino-Revolution und diversen (legalen wie illegalen) Online-Angeboten, was die 3D-Technik erneut als zumindest temporäres Alleinstellungsmerkmal des Kinos im multimedialen Wettrennen auf den Plan ruft. Was das digitale 3D allerdings im narrativen Spielfilm kann, das wird erst zu beweisen sein. Das Mainstreamkino erlebt jedenfalls spannende Zeiten. Es bleibt aber abzuwarten, ob die „neue“ Technik auch einen neuen visuellen Standard etablieren kann oder ob sie letztlich denselben Weg geht wie vor fünfzig Jahren.



Filmstart
James Cameron's
Avatar
17.12.09