

Die Grenzen des Erzählens

Stefan Höltgen 28.03.2007

Hat das Kino in der digitalen Zukunft (k)eine Chance?

Welchen Einfluss hat die Entwicklung neuer Produktions- und Darstellungstechnologien auf die Inhalte und Formate von Filmen? Wird der Kinofilm aufgrund der Entwicklung portabler Wiedergabegeräte und der Internetdistribution in spätestens fünf Jahren nicht mehr existieren?

Die Frage, ob der Kinofilm, wie wir ihn derzeit kennen, in fünf Jahren noch existiert, ist nicht aus der Luft gegriffen. Sie wurde von Kees Cassander, dem Produzenten Peter Greenaways während einer Podiumsdiskussion in Berlin ([Berlinale Talent Campus](#) (1): "Virtual Cinema") aufgeworfen.

Sicherlich kann Cassander nicht das Verschwinden der Kunstform "Kinofilm" selbst gemeint haben: Dagegen spricht einerseits der enorme finanzielle Background der Branche (auch wenn diese selbst immer wieder ihre Krise herauf beschwört), andererseits die feste Verwurzelung des Films mit der Kultur. Film ist das Leitmedium des 20. Jahrhunderts; doch das Internet ist das Leitmedium des 21. Jahrhunderts, liest man allenthalben. Und weil Medien sich stets gegenseitig beeinflusst haben und die neueren die alten in einem dreifachen Wortsinne "aufgehoben" (bewahrt, emporgehoben, abgelöst) haben, scheint Kassanders Sorge doch zum Teil nicht unberechtigt.

Technik folgt der Fantasie

Fraglos ist, dass die Computertechnologie zunehmenden Einfluss auf den Spielfilm gewinnt. Einerseits beginnt sie mehr und mehr die Distribution von Spielfilmen zu bestimmen (Schätzungen gehen davon aus, dass durch Digital-Streaming künftig bis zu 99 % der Distributionskosten eingespart werden - ein enormer Anreiz für die Filmindustrie). Andererseits greifen Computer ja bereits seit über 20 Jahren auch in die Film-Ästhetik selbst ein: Das reicht von der Erzeugung von Spezialeffekten in Spielfilmen bis hin zur Komplettanimation als mittlerweile eigenem Genre.

Im Grunde haben Computer den Spielfilm als erzählendes Kunstwerk aber nur wenig verändert. Es sind nämlich nie die technischen Apparaturen gewesen, aus denen die Erzählungen hervor gingen, sondern stets die Fantasie der Schaffenden. Eine medienmaterialistische Sichtweise, nach der etwa das Kino erst mit den Möglichkeiten der Filmtechnik wüchse, muss angezweifelt werden. Eher scheint es so, dass die Technologie den Erzählweisen entgegenkommt, von den Filmschaffenden aufgegriffen und produktiv eingesetzt wird, um bestehende Grenzen zu überschreiten.

Der frühe Film (etwa von Georges Méliès) zeigte bereits deutlich, dass sich das Kino immer schon bemüht hatte, das Unmögliche durch Tricktechnik zu visualisieren. Das Kino der Attraktionen war und ist es heute noch, dass solche Tricktechnologien am virtuosesten einsetzt: Die Zahl der Produktionen aus dem Fantasy-, Science-Fiction- und Horror-Genre zeigt dies deutlich.

Spiel-Filme

Nicht nur an den Sujets von neueren Science-Fiction- ("Final Fantasy") und Horrorfilmen ("Resident Evil", "Silent Hill", ...), sondern auch an Erzählverfahren und Gestaltungsformen von Filmen, die nicht auf Computerspielen basieren, zeigt sich ein Trend der Hybridisierung dieser beiden Medien-Gattungen.

Für Kees Kassander sind dies bereits Indizien dafür, dass Film mehr und mehr versucht, seiner Erzähltradition zu entfliehen: Zum Einen ginge der Trend weg von der "passiven" Rezeption hin zur Interaktion (Leander zufolge sind Filme passive, Spiele aktive Rezeptionsmedien); zum Anderen sorgten die im neuen Medienverbund entstehenden Formate mit ihren schnell montierten Einstellungen und kurzen Spieldauern dafür, dass die Aufmerksamkeitsspanne, die für einen Spielfilm vonnöten ist, verloren ginge. Beide Ansichten sind falsch - sprechen aber eine deutliche Sprache für die konservative Sehnsucht nach einer längst überholten Aufspaltung der Kultur in "hoch" und "trivial".

Von passiver Rezeption erzählender Kunst gehen Medienwissenschaftler schon seit langer Zeit nicht mehr aus (vgl. [Medienwechsel: Interpretation ersetzt Interaktion](#) (2)). Bereits im Nachvollzug der Narration ist der Filmzuschauer aktiv an der Erzeugung von Sinn beteiligt. Hier unterscheiden sich Computerspiele und Filme lediglich graduell aber keineswegs grundsätzlich voneinander. Wer einen spannenden Film sieht, wird davon vielleicht auf andere Art, aber im selben Maße affiziert, wie von einer kniffligen Spielsituation.

Und dass Formate wie Videoclips, Werbespots oder andere clip-ästhetisch produzierten Medieninhalte ausschließlich negativen Einfluss auf das Rezeptionsverhalten haben, ist zu undialektisch gedacht: Vielmehr passen sich - wie zahlreiche Filme jüngerer Zeit zeigen - ältere Formate evolutionär den neuen Darstellungsweisen an. Die Clip-Ästhetik ist ein spätestens seit den 1990er Jahren anerkanntes Stilmittel auch im Mainstream-Kino geworden und hat vielbachtete und komplexe Spielfilme hervorgebracht (von einer eher konservativen Aufnahme des Stils wie in Stones "Natural Born Killers" bis hin zu deren recht produktiver Aneignung in Gondrys "Science of Sleep" reichen hier die Beispiele.) Dennoch bestehen solche Produktionen neben "konventionellen" nach wie vor, bilden sogar eher noch eine Ausnahme in den Kinoprogrammen.

Es scheint, dass sich gerade dasjenige Kino, das sich selbst noch als Kulturbewahrer versteht, vielmehr Sorge um den eigenen Anschluss an ästhetische Trends und damit Finanzierung eigener Projekte trägt, als dass es konstruktive Kritik an neuen Formaten bereitstellen würde - Kassanders Ausführungen unterstreichen diese Annahme durch seine undifferenzierte Wahrnehmung des Trends. Mit Postmanschem Gestus wird "das Neue" zuerst einmal kulturindustriell verbrämt, um es danach als Distinktionsphänomen verwenden zu können. Allein Kassanders Vermutung, der Film würde angesichts der zunehmenden Popularität der Computerspiele gänzlich aufhören zu existieren, ist ein Argument, das medienhistorisch überhaupt nicht zu schützen ist.

Aufhebung des Mediums in anderen Medien

Schon zu Beginn des Jahrhunderts formulierte der Publizist Wolfgang Riepl ein [Gesetz](#) (3), nachdem kein neues Medium ein altes verdrängt, sondern alte Medien allenfalls in neuen aufgehen. Vom chinesischen Schattenspiel bis hin zur Schallplatte lässt sich diese Regel

nachvollziehen (und sogar auf Medienformate übertragen, wie die "uralten" Netzprotokolle "Gopher" und "Usenet" zeigen).

Die Frage wäre also weniger, welche Nachteile einem alten Medium aus dem neuen gereichen, als, inwiefern es Anstöße zur Evolution von diesem erhält. Gerade in der technischen wie ästhetischen Hybridisierung von Computerspiel und Kinofilm ist die Verschleifung bislang äußerst fruchtbar gewesen. War die Richtung der Kooperation aufgrund der noch langsamen und teuren Rechnertechnik meist eine solche, dass entweder Filme Computersequenzen als Schauwerte enthielten (z. B. Nick Castles "The Last Starfighter", USA 1984) oder Spiele um Filmsequenzen ergänzt wurden (was in Games wie "Wing Commander" teilweise übertriebene Ausformungen bekam) und so oft zu Computerzeichentrick oder interaktivem Kino mutierten, ist seit einigen Jahren eine wesentlich fruchtbarere Symbiose zu beobachten.

Diese tritt einerseits durch ganz neue narrative Formen zutage, die sich der Spielfilm aus dem Computerspiel entlehnt (hier wäre etwa Mamoru Oshii's Film "Avalon" von 2001 als Beispiel zu nennen), andererseits erweitert die Computertechnologie die Grenzen der filmischen Darstellbarkeit selbst in nicht-fantastischen Genres enorm. Wer einen Blick auf Zack Snyders neuen Film "300" wirft, ahnt, dass das Bild vom alten Sparta ohne Computer wohl kaum je so zu zeichnen gewesen wäre: Hier wird historischer An-Schein erst durch extreme Künstlichkeit ermöglicht (der freilich mehr auf unser mediales Bild der Historie referenziert als auf diese selbst). Das schlechte, körnige, "Alter" simulierende Bild kann erst als solches dekodiert werden, seit man weiß, wie perfekt Bilder aus dem Computer eigentlich sein können.

Portierung zum Portablen

Wie verhält es sich jedoch mit der Wiedergabetechnik? Sie scheint derzeit ein wesentlich größerer Motivator von Formatwandlungen zu sein. Schaut man sich die Bestrebungen allein der Firma "Apple" (die das "Computers" aus ihren Firmennamen kürzlich konsequenterweise entfernt hat) an, multimediale Formate in unterschiedlichsten Formen auf verschiedene Medienträger und -wiedergabegeräte zu portieren, ahnt man, wohin der Weg des Films führen könnte.

Gerade die Portabilität, wie etwa auf Mobiltelefonen oder in Multimedia-Playern wie dem "iPod", scheint sich vom bloßen technischen Gimmick immer weiter in Richtung bauchbarer Anwendungen zu bewegen. Ansonsten wäre der Versuch, Filme über Internetportale zum bezahlten Download und der Wiedergabe auf solchen Geräten anzubieten, wohl wirtschaftlich auch äußerst riskant. Damit der Film im neuen Medium ankommt, muss er jedoch auch über seine eigenen Ansprüche reflektieren.

Es scheint wenig sinnvoll, sich Cinemascope-Produktionen auf einem nur wenige Quadratcentimeter großen Handydisplay anzuschauen. Daraus lässt sich zweierlei ableiten: Erstens bleibt damit der Ort des traditionellen Films das Kino oder das immer professioneller ausgestattete Heimkino (obwohl bei letzterem seit dem "Videozeitalter" auch schon Formatanpassungen an das "Monitoring" stattgefunden haben).

Zweitens provozieren die Grenzen der Wiedergabemedien (allem voran die kleinen Screens) ganz neue Erzählformen und Bildsprachen: Weg vom Detailreichtum, hin zum Symbolischen könnte eine dieser Adaptionsexperimente lauten. Die Flash-Animation hat hier zum Beispiel vor wenigen Jahren eine ganz eigene Formensprache gefunden - diese wäre in ähnlicher Form auf

jeden Fall auf portable Wiedergabegeräte adaptierbar. Die Bedingungen, unter denen eine solche Adaption stattfinden können, sind aber zuzunächst weniger wirtschaftlicher als künstlerischer Natur. Zuerst muss eine "künstlerische Vision", eine format-adäquate Narration und Ästhetik vorhanden sein, erst dann findet sich auch ein Markt dafür.

Man kann also mit Spannung die Aufhebung des Kinos in den neuen Technologien abwarten. Dass es hier bereits veritable Bestrebungen gibt, zeigt zum Beispiel das ["Mobile-Filmfestival"](#) (4), welches im Mai zum ersten Mal stattfinden wird - konsequenterweise nicht im Kino, sondern im Netz und auf dem Handydisplay.

Links

- (1) <http://www.berlinale-talentcampus.de/www/72/viewentry/971>
- (2) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/22/22636/1.html>
- (3) http://de.wikipedia.org/wiki/Riepilsches_Gesetz
- (4) <http://www.mobilefilmfestival.com/>

Telepolis Artikel-URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24753/1.html>