

24. MANNHEIMER FILMSYMPOSIUM

23.-25. Oktober 2009

Digitale Welten - Reine Technik oder künstlerische Chance?

Inhaltsverzeichnis

Rückblick 24. filmkundliches Symposium in Mannheim.....	3
Referate und Referenten.....	7
Referat: "Kunst oder Künstlichkeit? - über die Erzeugung und die Wahrnehmung bewegter Bilder im digitalen Film".....	7
Der Referent: Nils Bürker.....	7
Referat: Partikel aus Licht - über die Struktur der Bilder in der Produktion.....	8
Der Referent: Rolf Coulanges.....	8
Referat: Hybride Räume - Digitales Kino in Hongkong.....	9
Der Referent: Ivo Ritzer.....	9
Referat: „Nostalgia for the Analogue“: Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse- Doublefeature.....	10
Der Referent: Dominik Schrey.....	10
Referat: Die Sinnlichkeit der Schärfe.....	11
Der Referent: Dr. Ernst Schreckenberg.....	11
Referat: Der Angriff der Killer-Pixel - Überlegungen zu einer Kulturgeschichte der Digitalisierung im Hinblick aufs Kino.....	12
Der Referent: Rüdiger Suchsland.....	12
Werkstattbericht: Ein digitales Filmexperiment - "Die Räuber".....	13
Der Referent: Marc Reiser.....	13
Werkstattbericht: Visual Effekte: „The Making of...“ zu "Vulkan".....	14
Referent 1: Sebastian Leutner, VFX Producer.....	14
Referent 2: Sven Martin, VFX Supervisor.....	14
Werkstattbericht: RED One und Nachbearbeitung: "Freed Pigs".....	15
Referent 1: Boris Michalski, Produzent NOIRFILM.....	15
Referent 2: Andre Paulssen, Postproduktion WEFADETO GREY.....	15
Referent 3: Ralf Mendle, Director of Photography.....	15
Programm.....	16
Freitag, 23. Oktober 2009.....	16
Samstag, 24. Oktober 2009.....	17
Sonntag, 25. Oktober 2009.....	18
Pressestimmen.....	19
Vulkanausbrüche auf der Leinwand.....	19
Herr Pixel und Frau Korn.....	20

Rückblick 24. filmkundliches Symposium in Mannheim

Am 3. Oktoberwochenende 2009 fand wie in den Vorjahren im Cinema Quadrat, Mannheims kommunalen Kino, das 24. filmkundliche Symposium statt, das sich diesmal mit den Möglichkeiten künstlerischer und ästhetischer Innovation durch die Digitalisierung.

beschäftigte. Im Ergebnis wurde deutlich, dass die Digitalisierung zielgerichtet eingesetzt, eine Vielzahl neuer Möglichkeiten eröffnet, gleichzeitig wurde aber auch deutlich, dass Vieles durch die neuen technischen Möglichkeiten zwar perfektioniert, vereinfacht und ggf. billiger gestaltet werden kann, aber in der über 100-jährige Tricktechnik des Films schon früher vorhanden war.

Die Veranstaltung, die sich an ein Fachpublikum aus Wissenschaft und Praxis, aber auch an den interessierten Laien wendete, stand unter dem Motto eines **"Dialogs zwischen Produktion und Rezeption"**. Dementsprechend gab es Vorträge von Wissenschaftlern und Filmkritikern, ebenso wie Praxisberichte, Filmbeispiele und Diskussionsrunden, jeweils zu verschiedene Facetten des Themas.

Der Filmkritiker **Rüdiger Suchsland** eröffnete die Vortragsreihe mit einer Reihe kritischer Fragen, z.B. danach, wie die Digitalisierung die Verfügbarkeit von Filmen für den Einzelnen verändert hat, und damit unsere Wahrnehmung von Film generell; des Weiteren wie die Digitalisierung auch der anderen Medien (Telefon, Internetkommunikation, TV und Radio) unser Leben ständig weiter verändert. Es ist unschwer festzustellen, dass wir zu Beginn des 21. Jahrhunderts an der Schwelle zu einem völlig neuen technologischen Zeitalter stehen, vergleichbar dem Umbruch mit der Erfindung der Dampfmaschine oder der Elektrizität.

Suchsland warf aber auch die Frage auf, ob, wenn ein Film nicht mehr substantiell vorhanden ist, sondern letztendlich nur noch aus einer Fülle komprimierter Daten besteht, damit nicht der Begriff des „Originals“ verloren geht. Hieraus folgt die weitere Frage, wer außer den Filmkünstlern zukünftig gestalterische Zugriffsmöglichkeiten haben wird und welche Veränderungsmöglichkeiten damit eröffnet werden. Dies kann – so Suchsland - "soweit gehen, dass jeder Zuschauer zu Hause seinen eigenen Film zusammenbasteln wird".

Im Anschluss an diesen bewusst mehr Fragen als Antworten gebenden Eröffnungsvortrag folgten zwei sog. "Werkstattberichte". Zum Einen von **Marc Reisner**, dem Leiter des audiovisuellen Studios im Nationaltheaters Mannheim, der aktuell eine vollständig digital produzierte Interpretation von Schillers Räuber produziert. Reisner berichtete, dass er sich zu einer vollständig digitalen Produktion entschlossen habe, weil diese ihm die vollkommene „Freiheiten der Abstraktion“ biete und - im Gegensatz zum fotografisch aufgenommen Film - Unabhängigkeit von Wetter, Lichteinflüssen und sonstigen Veränderungen gewähre.

In einem interessanten Kontrast dazu stand der Werkstattbericht der VFX-Produktionsgesellschaft **Pixomondo**, die für die TV-Produktionsgesellschaft TeamWorX und RTL für den Fernsehweiteiler **Vulkan** die Vulkanausbrüche gestaltete.

Während Mark Reisner durch die Entscheidung für die digitale Aufnahmetechnik die Freiheit zur Abstraktion bekam, nutzten **Sebastian Leutner** und sein Team die digitale Technik für eine möglichst realistische Darstellung des unmöglich Abbildbaren, das auch mit der besten Pyrotechnik nicht inszenierbar gewesen wäre, nämlich einen Vulkanausbruchs in der Eifel. Es gelang ihnen dabei eine sehr real erscheinende Darstellung dieses ungeheuerlichen Events.

Interessant war eine fast beiläufige Bemerkung von Sebastian Leutner, der darauf hinwies, dass der Regisseur zunächst ganz andere Vorstellungen von der Inszenierung des Ereignisses hatte und dass die Visual-Effect-Techniker ihm erst ihre Möglichkeiten einer „realen Darstellung“ des Vulkanausbruchs vermitteln mussten, womit sie natürlich auch sehr entscheidend in den dadurch veränderten künstlerischen Produktionsprozess mit eingegriffen haben und somit nicht nur "reine Technik" lieferten.

Für den ersten Abend war dann noch ein Vortrag von **Dr. Karin Wehn** über sogenannte Machinima-Filme vorgesehen, der aber leider ausfallen musste, weil Frau Wehn krankheitsbedingt nicht kommen konnte. Die Zeit wurde zu einer Ergänzung der Ausführungen von Rüdiger Suchsland genutzt, der ähnliche Szenen der beiden Verfilmungen von King Kong und die weiße Frau (1933, Regie: Cooper und Schoensack; 2005, Regie: Peter Jackson) gegenüberstellte und die Unterschiede erläuterte

Am Samstag Morgen begann sodann der Medienpädagoge **Dr. Ernst Schreckenberg** mit Beispielen der Nutzung der digitalen Aufnahmetechnik im Rahmen von üppig ausgestatteten Blockbuster-Produktionen Hollywoods. Er erläuterte wie die Regisseure Michael Mann und David Fincher mit hochempfindlichen HD-Kameras Nachtaufnahmen so gestalteten, wie sie das menschliche Auge sieht, ohne die sonst bei 35mm-Filmaufnahmen erforderliche künstliche Lichtsetzung zu benötigen. Schreckenberg verdeutlichte, dass die Filme damit ein völlig anderes Aussehen bekommen gegenüber einem fotografisch ausgenommenen Film mit Lichtsetzung und dass die neue Technik nunmehr die Alternative bietet mit kleinerem Equipment und weniger Licht zu arbeiten.

Der Kameramann und Dozent für Kameratechnik, **Rolf Coulanges**, machte zunächst einmal deutlich, dass es eigentlich in den seltensten Fällen um eine reine Entscheidung für den ganz analogen Film oder eine vollständige Digitalisierung geht und dass viele Produktionen hybrid gefahren werden und meist ein zunächst analog aufgenommener Film digital weiter verarbeitet wird.

Mittels in HD-Qualität mitgebrachter und durch die seitens der Firma "**BEWEGTE BILDER**" zur Verfügung gestellten digitaler Projektionstechnik mit 2 K-Qualität, auf die Leinwand gebrachter Bilder, lieferte Coulanges eine optimale Bildpräsentation veranschaulichte den Unterschied zwischen „Pixel“ und „Korn“, „kalte Glätte“ und „innerer Bewegtheit“ der Bilder in Filmen und zeigte somit eindrucksvoll auf, wie sich das digital aufgenommene Bild vom fotografierten Bild unterscheidet..

Er berichtete weiter, dass die vollständig digitale Produktion nicht immer die kostengünstigere Variante ist, sondern auch außerordentlich teuer werden kann, wenn mit hochauflösender Technik gearbeitet wird. Angefangen bei der Ausleihmiete von HD-Kameras, über die erforderlichen Rechenkapazitäten, bis hin einem höheren Personalaufwand, kann „digital“ ganz schön teuer werden. Dem gegenüber steht, dass das mit der 35 mm-Kamera aufgenommene Material immer noch eine bessere Bildauflösung liefert als das digital aufgenommene Material.

Nils Bürker referierte über die Nachbearbeitung und die Vorbereitung für eine digitale Projektion durch das sog. Mastering und darüber wie letztlich auch mittels der Nachbearbeitung im Vertrieb, beim „Schnüren“ digitaler Packages noch Veränderungen erfolgen können oder auch müssen.

Boris Michalski von der Produktionsfirma Noirfilm und der Kameramann **Ralf Mendle** sowie Andre Paulsen von der Post-Produktionsfirma "**Wefadetogrey**" berichteten in einem dritten Werkstattbericht von der Arbeit an dem gerade fertig gestellten Film **Snowmans Land** (früherer Arbeitstitel: Freed Pigs):

Sie hatten sich aus ökonomischen Gründen für eine digitale HD-Kamera, die sog. Red-One entschieden und waren begeistert von den Möglichkeiten der schnellen Prüfbarkeit und Nachgestaltung des aufgenommenen Materials. Allerdings war in diesem Fall die Produktion mit dieser Kamera nur deshalb so günstig, weil die Post-Produktionsfirma daran interessiert war, die Technik kennen zu lernen und einzuüben. So war dann auch Andre Paulsen von **WEFADETOGREY** nahezu bei den gesamten Dreharbeiten dabei und konnte das am Tage aufgenommen Material schnell nachgerechnet und gesichtet werden, mit der Folge entweder korrigierend eingreifen oder den Take nochmals drehen zu können. Alle im Team waren begeistert über die Möglichkeiten der neuen digitalen Technik. Der Regisseur musste sich aber der Einmischung anderer, die die Muster jetzt auch mit ansehen konnten, erwehren.

Am Sonntag ging es dann in zwei weiteren Vorträgen nochmals um die Anwendung digitaler Produktions- und Post-Produktions-Techniken im Genre-Kino: **Dominik Schrey** wies darauf hin, dass die beiden Filme des Grindhouse Double Features: **Planet Terror** von Robert Rodriguez und **Death Proof** von Quentin Tarantino eine nostalgische Reminiszenz an das schäbige Kino der 70er Jahre darstellen, wobei Rodriguez sich für eine komplett digitale Produktion entschieden hat und Bildkratzer und Störungen digital nachbereitet, während sich im Kontrast dazu Tarantino für eine analoge Fotografie und das Unterlassen jeglicher digitaler Nachbearbeitung entschied, um die Nostalgie angemessen zu zelebrieren.

Dr. Ivo Ritzer von der Uni Mainz erweiterte den Blick nach Osten zum Martial-Art-Kino Hongkongs. Dies vermischte schon sehr früh und ganz selbstverständlich digitale Techniken mit traditionellen Inszenierungs- und Filmtricks und entschied offensichtlich die Frage nach den technischen Mitteln pragmatisch danach, was am schnellsten und günstigsten das beste Ergebnis liefert. Hierzu stellte Ritzer Ausschnitte aus zwei Filmen, im Abstand von fast 20 Jahre entstanden, gegenüber.

Neben dem Vortragsprogramm und den Werkstattberichten gab es Spielfilme und zwei Kurzfilmprogramme zu sehen. Bei den Kurzfilmen gab es Gegenüberstellungen von inhaltlich ähnlichen Filmen, der eine analog der andere digital produziert, was jeweils die Frage aufwarf, ob die Digitalisierung wirklich inhaltlich oder ästhetisch Neues liefert. Andere Kurzfilme dokumentierten dagegen sehr eindrücklich die neuen Möglichkeiten, die sich mit der Digitalisierung eröffneten.

Mit dem Film **BenX** wurde die Vermischung einer Spielewelt mit der eines Spielfilm thematisierte. **Tracey Fragments** entwickelte - in dieser Weise nur mit digitalem Schnitt möglich - die Splittscreen-Technik weiter und erzählte in vielen sich permanent verändernden und gleichzeitig projizierten Bildkadern die Zerrissenheit und Flüchtigkeit einer 15-jährigen Schwerstpubertierenden. Brian de Palmas **Redacted** lotete die Möglichkeit aus, mit der digitalen Kamera aufgrund ihrer Beweglichkeit und Allgegenwart eine gewisse Form von Authentizität zu suggerieren. Schließlich lieferte Linklaters **Walking Live** ein wunderbares modernes (digitales) Beispiel für das alte Rotoskopie-Verfahren, das schon 1919 von dem Deutsch-Österreicher Max Fleischer erfunden und zum Patent angemeldet worden war und mit dem real gefilmte Szenen grafisch nachgezeichnet und verändert werden können.

Linklater nutzte das gleiche Prinzip bei seinem digital bearbeiteten Film. Sein eher essayistischer Film lässt eine Vielzahl unterschiedlicher Personen ihre Meinung vertreten. Dabei werden die Unterschiede besonders betont, indem er jede Szene durch einen anderen Grafiker bearbeiten ließ.

In zwei ausführlichen **Diskussionsrunden** kamen Publikum und Referenten ins Gespräch, und es ging sowohl um gesellschaftspolitische Veränderungen des Sehens und der Medienproduktion, wie auch um die Erkenntnis, die generell als Ergebnis des Symposiums festgehalten werden kann, dass die neue Technik sehr wohl neue ästhetische und inhaltliche Ansätze bietet, aber diese auf keinen Fall die traditionelle fotografische Aufnahme ersetzen, im Gegenteil. Derzeit - so die Einschätzung der Fachleute - werden noch aus guten Gründen ca. 70 bis 80 % der Filme fotografisch aufgenommen und die Digitalisierung kommt allenfalls bei der Post-Produktion zum Tragen.

Dieser hybride Umgang mit den Produktionsmitteln wird sicherlich auch noch einige Zeit andauern, unabhängig davon, dass die Filmindustrie bei der Post-Produktion und bei der Projektion zunehmend auf Digitalisierung setzt.

Mit Unterstützung der Fa. **ARRI**, München konnte Rolf Coulanges den Symposiumsteilnehmern eine hochwertige HD-KAMERA, die **ARRI D 21**, vorstellen und vorführen. Durch die direkte Aufnahme und Übertragung der zweiten Diskussionsrunde auf die Leinwand wurde das Prinzip, die Qualität und die Besonderheiten der digitalen Aufnahme verdeutlicht.

Insgesamt erfasste das Symposium wieder einmal eine Vielzahl von Facetten des Themas. Es gab von Publikum und Teilnehmern eine überwiegend positive Resonanz zur Themenwahl und zum Programmablauf.

Die Veranstalter danken vor allen Dingen den engagierten Sponsoren, die mit der Präsentation einer hochwertigen und wertvollen Filmkamera (ARRI), einer digitalen 2-K-Projektion (BEWEGTE BILDER), durch kompetente Werkstattberichte (PIXOMONDO, NOIRFILM und WEFADETO GREY), mit finanziellen Mitteln (BASF und KODAK) oder Sachleistungen (EICHBAUM) das Symposium bereicherten und in dieser Qualität erst möglich machten.

Referate und Referenten

Referat: "Kunst oder Künstlichkeit? - über die Erzeugung und die Wahrnehmung bewegter Bilder im digitalen Film"

"The medium is the message" (McLuhan) – und so erzeugt auch der Film als Medium Räume in denen er Botschaften vermittelt, die wir interpretieren. Das "tanzende" Korn und die als Binärcode definierte "statische" Blockmatrix des Pixels werden aufgrund ihres unterschiedlichen Aufbaus der Bildstruktur auch verschieden in der ästhetischen Qualität wahrgenommen.

Doch was ist der "neue" digitale Filmraum des Pixels wert? Er unterscheidet sich im Aufbau deutlich vom gewohnten Korn und besitzt eine eigene Charakteristik. Führt dies aber auch zu einer anderen Wahrnehmung und damit Interpretation dieser Räume bei uns als Zuschauer im Vergleich zum Korn?

Und wenn ja, ergeben sich dadurch andere Möglichkeiten nicht nur bei der Produktion, sondern auch bei der Entfaltung von filmischen Räumen auf der Leinwand, die uns eine neue Art der Wahrnehmung und Wirkung von Film als Ganzes ermöglichen? Ist die Veränderung unserer Sehgewohnheiten durch das digitale Bild eine echte Chance für Künstler sich neuer Wege zu bedienen, um Filme zu schaffen, oder sind wir Zeugen einer bloßen Ökonomie der technischen Revolution, deren Interesse zuletzt dem Film als Kunstform gelten dürfte?

Der Referent: Nils Bürker

M.A., Tübingen. 1978 geboren. 1999-2006: Studium der Geisteswissenschaften in den Fächern Neuere deutsche Literaturwissenschaft, Philosophie und Rhetorik an der Eberhard-Karls-Universität in Tübingen. Abschluss mit Magister Artium 2007. Seit 2004 bis zum Ende des Studiums zahlreiche Arbeiten im Bereich Filmdokumentation und Filmproduktion für die Medienabteilung der Universität Tübingen.

Nach einem Praktikum im Febr./März 2007: freier Mitarbeiter bei Bewegte Bilder Medien AG; Arbeit und Ausbildung im Bereich Digitales Kino, (digitales Filmencoding, DVD Authoring, Film-Cutting, Audio-Mastering) und digitale Postproduktion. Des weiteren Arbeit im Vertriebsmanagement und der Disposition von digitalem Kino-Content.

Referat: Partikel aus Licht - über die Struktur der Bilder in der Produktion

An der Unschärfe eines flüchtig gemachten Filmbildes finde ich nichts sinnlich, sie stört mich auch beim Dreh mit schlechten Objektiven und mit Schwarzweißfilmen, die seit 30 Jahren nicht mehr weiterentwickelt wurden, obwohl die Technologie dazu bestanden hätte, und deren Look dadurch weder authentischer noch interessanter geworden ist. Deutlich muss zwischen Unschärfe und Korn unterschieden werden: Korn ist eine zufällige Struktur im Filmbild, die sich von Bild zu Bild ändert wie das Leben vor der Kamera und durch seine Materialstruktur eine innere Bewegung in das Bild bringt, die an dieses Leben erinnert, weil es dessen zufällige Struktur trägt. Bei Architekturfilmen stört das Korn seltsamerweise viel mehr, vermutlich deshalb, weil man von den Hochhäusern weiß, dass sie für das Unbewegte, Statische stehen. Filme über das Leben sind nicht so, und sie vertragen das Korn nicht nur, sondern es verleiht Ihnen eine sinnliche Struktur, es macht sie wärmer, aber keinesfalls unscharf.

Die Filmtheoretiker irren, wenn sie meinen, digitale Bilder seien schärfer als Filmbilder – wissenschaftlich gesehen ist das Gegenteil der Fall. Die besten digitalen Filmkameras wie die Arriflex D-21 liegen mit der Auflösung des Super 16 - Films gleich, der schon HD-tauglich war, als den Begriff noch niemand brauchte. Wenn man eine professionelle HD-Kamera zur Hand nimmt, ist für den Kameramann eine der wichtigsten Einstellungen für die Bildästhetik das Detailing, das für die Wiedergabe der feinsten Strukturen im Bild sorgt.

Der Referent: Rolf Coulanges

Director of Photography, Stuttgart. Rolf Coulanges studierte erst Philosophie bei Georg Picht, dann an der Film- und Fernsehakademie in Berlin Film und arbeitet seit 1979 freiberuflich als Kameramann bei Dokumentar- und Spielfilmen. Erdrehte als Regisseur mehrere Dokumentarfilme, meist in Lateinamerika, darunter den Film SACY PERERE, der 1985 beim Londoner Filmfestival als „Outstanding Film of the Year“ ausgezeichnet wurde. Er unterrichtete mehrere Jahre Kamera an der DFFB und der Filmakademie Ludwigsburg und gehört seit 1992 zum Lehrkörper der Internationalen Filmhochschule in Havana. 2001 wurde er an die Hochschule der Medien Stuttgart berufen und unterrichtet dort Bildgestaltung und Licht für Film.

Referat: Hybride Räume - Digitales Kino in Hongkong

Seit Anfang der 1980er Jahre hat das Kino in Hongkong eine spezifische, hochgradig hybride Ästhetik entwickelt. Sie zeichnet sich aus durch eine Mischung differenter Technologien, die Miniatur-, Make-up- und Pyrotechnik-Effekte umfasst, aber auch auf Wire-Work-Choreographie sowie Rotoscoping, Matte Paintings und digitales Compositing zurückgreift. In Verbindung mit hyperkinetischen Kamerafahrten und hochfrequenter Montage entsteht ein äußerst dynamischer filmischer Raum, der sich durch fluide Körperbilder, exzessive Geschwindigkeit und virtuelle Dreidimensionalität konstituiert.

Eine Schlüsselstellung in der Digitalisierung des Hongkong-Kinos kommt dabei dem Filmemacher Tsui Hark zu. Während sein „Zu: Warriors from the Magic Mountain“ (1982) sich mit der antizipatorischen Konstruktion virtueller Räume beschäftigt, ist „The Legend of Zu“ (2001) schließlich eine digitale Allegorie zu Globalisierung und Gedächtnis, Zeit und Identität.

Der Referent: Ivo Ritzer

Filmwissenschaftler, Mainz. Ivo Ritzer, Dr. phil, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft / Mediendramaturgie der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Seit 1999 veröffentlichte er zahlreiche Aufsätze zu Filmgeschichte und -ästhetik, außerdem arbeitet er als freier Autor und Essayist für die „Frankfurter Allgemeine Zeitung“ und die „Süddeutsche Zeitung“, außerdem für die Magazine „Splating Image“, „Testcard“ und „Cine Asia“. Seit 2007 ist er Chefredakteur der Kulturzeitschrift „Ikonen“. Seine wissenschaftlichen Schwerpunkte umfassen u. a. Philosophie des Films, Kino und Pop-Theorie, Serialität als narratives Prinzip, Geschichte des ostasiatischen Kinos, Genre-Kino in Europa, Ästhetik des digitalen Films sowie Kino und Transnationalisierung.

Referat: „Nostalgia for the Analogue“: Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse-Doublefeature

In einer eher beiläufigen Szene in Quentin Tarantinos Film *Death Proof*, einer Hommage an das Trashkino der 1970er Jahre, unterhalten sich die vier jungen Protagonistinnen während einer Autofahrt über ihr Liebesleben; eine von ihnen erzählt, ihr neuer Freund habe ihr als Geburtstagsgeschenk eine Audiokassette aufgenommen, woraufhin eine ihrer Freundinnen ungläubig fragt: „He made you a tape? Wait – he didn't burn you a CD? He made you a tape? Oh, that's so romantic!“ Diese Bemerkung bringt in nuce die dem gesamten Film zugrunde liegende Idee zum Ausdruck: Wahre Bedeutung erlangen Liebesbekundungen erst dann, wenn sie nicht auf dem einfachsten Weg erbracht werden, sondern in irgendeiner Form mit Mühe und Aufwand verbunden sind.

Im Zentrum meiner Untersuchung steht die Rückwendung auf das Analoge und Imperfekte, auf eine Ästhetik des Fehlerhaften und der Bildstörung, die Tarantino sich in *Death Proof* zum Programm gemacht hat. Besondere Relevanz erlangt diese Abwehrhaltung gegenüber dem digitalen Film durch den Kontext, in dem *Death Proof* steht: Ursprünglich war der Film nicht als eigenständige Produktion konzipiert, sondern wurde zusammen mit dem Zombiefilm *Planet Terror* von Robert Rodriguez zusammen als so genanntes Double Feature unter dem Titel *Grindhouse* aufgeführt, unterbrochen von Trailern für fiktive Exploitation-Filme und historisierender Kinowerbung. Oberflächlich scheinen beide Filme sehr ähnliche Ziele zu verfolgen: Ein Revival der „goldenen Ära“ des Exploitation-Kinos. Das *Grindhouse Double Feature* lässt sich lesen als intelligente Reflexion auf die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Technik und wie sich das Medium Film bzw. Kino durch deren Aufkommen verändert.

Der Referent: Dominik Schrey

M.A., Karlsruhe. Jahrgang 1980, Studium der Fächer Literaturwissenschaft und Multimedia an der Universität Karlsruhe, dort seit November 2008 als Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig. Lehrveranstaltungen und Veröffentlichungen zu medien- und kulturwissenschaftlichen Themen (insbesondere Film). Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Mediennostalgie (Dissertationsprojekt), Intermedialität, Animation Studies, paradoxe Zeitstrukturen im Film.

Referat: Die Sinnlichkeit der Schärfe

So wie die Blockbuster der neunziger Jahre durch spektakuläre, in der digitalen Nachbearbeitung entstandene Effekte geprägt waren, so sind es im laufenden Jahrzehnt die Aufnahmen hochauflösender Videokameras (HD-Video) auf Videotapes oder Festplatten, die eine weitere Phase der Digitalisierung des Kinos bedeuten. Vorerst nur mit den technischen und finanziellen Ressourcen einer Hollywood-Großproduktion realisierbar, geht es um die Erweiterung der Darstellungsmöglichkeiten des analogen, fotochemisch erzeugten Filmbildes. „Visual enrichment“, visuelle Bereicherung, hat der Regisseur Michael Mann das genannt, neben David Fincher einer der Pioniere auf diesem Gebiet.

Diese digital erzeugten Bilder verweisen nicht mehr demonstrativ auf ihre digitale Herkunft wie bei den digitalen special effects. Es gibt keinen sich verflüssigenden Terminator oder phantastische Matrix-Welten mehr, sondern die aus dem klassischen Kino vertrauten Schauplätze und Szenerien bekommen durch die neue Aufnahmetechnik einen anderen „look“. So wirkt das nächtliche Los Angeles in Michael Manns „Collateral“ von 2004, einem Schlüsselfilm dieser Entwicklung, visuell und atmosphärisch ganz anders als in seinem „Heat“ von 1995: So wie in „Collateral“ war eine illuminierte Großstadt bei Nacht im Kino noch nie vorher zu sehen gewesen. Ähnliches gilt auch für das San Francisco in David Finchers „Zodiac“ von 2007, den eher die dokumentarischen Möglichkeiten von HD-Video als die malerischen wie bei Michael Mann gereizt haben. Gemeinsam ist ihnen, dass sie die immer noch sehr schwierig zu handhabende neue Aufnahmetechnik als stilistische Herausforderung verstehen und bewusst auf den bewährten 35mm-Film verzichten.

Der Referent: Dr. Ernst Schreckenberg

Medienwissenschaftler, Paderborn. Früherer Leiter der Programmbereiche Politik, Kultur und Medien und des VHS-Kinos an der Volkshochschule Dortmund. Zahlreiche Aufsätze zur Film- und Medienpädagogik und zu filmhistorischen Themen in Sammelbänden und Zeitschriften, zuletzt in 2006: "Die Reise des Helden. Zur Geschichte eines Erzählmodells in Hollywood", "Spielfilm, Migration und Politische Bildung" und (zusammen mit Paul Hofmann)

Texte zur Film- und Mediengeschichte Nordrhein-Westfalens im Internetportal www.geschichte.nrw.de

Praktischer Arbeitsschwerpunkt seit vielen Jahren ist die Lehrerfortbildung in Sachen Film, aus der sich das medienpädagogische Projekt "Crashkurs Filmdramaturgie" entwickelt hat.

Referat: Der Angriff der Killer-Pixel - Überlegungen zu einer Kulturgeschichte der Digitalisierung im Hinblick aufs Kino

Im Hinblick auf die Tagung soll an einige Phänomene dieses "Angriffs der Pixel" auf die analoge Welt erinnert werden, und versucht werden, sie in ihren Konsequenzen zu denken. Zum Beispiel an: Das Verschwinden des Originals. Die Ermächtigung des Zuschauers zum "(inter-)aktiven Zuschauer". Die Veränderung von Inhalt und Form durch die digitalen Techniken. Leitfragen:

- Wie verändert die Digitalisierung unsere Kultur?
- Wie verändert die Digitalisierung unsere Möglichkeiten, Filme anzugucken und unsere Haltung Filmen gegenüber? Wie verändert sich auch das Kino als Ort des Film-Sehens? Bleibt es überhaupt dieser Ort? Und unter welchen Bedingungen?
- Wie verändern sich die Filme selbst? Ihre Erzählweise und ihre Bilder? Ihre Auffassung von der Wirklichkeit, auf die sie sich beziehen? Welche Form des Kino entsteht, welche verschwindet?
- Welchen Typ Filmemacher erzeugt die Digitalisierung?

Der Referent: Rüdiger Suchsland

Filmkritiker, Berlin. Studierte Geschichte und Philosophie in München, Tübingen und Berkeley/Ca., Abschluss in München mit einer Arbeit über „Kulturkritik und Kulturpessimismus im späten deutschen Kaiserreich 1910 – 1918“.

Seit dem Studium Arbeit als freier Journalist für allem für Kulturredaktionen. Seit 1998 Schwerpunkt im Bereich der Filmkritik, daneben Wissenschaft und Sachbuch. Autor u.a. beim Film-Dienst, FAZ, Frankfurter Rundschau, Deutschlandfunk, Telepolis und div. andere. Daneben Vorträge und Moderationen.

Seit 1997 Redakteur des Internetmagazins www.artechock.de. 1998 – 2004 Mitarbeiter des Filmfest München. Seit 2002 Mitarbeit beim Internationalen Filmfestival Mannheim-Heidelberg, seit 2005 auch beim Festival des Deutschen Films, Ludwigshafen. Mitglied des Verbandes der deutschen Filmkritik.

Workstattbericht: Ein digitales Filmexperiment - "Die Räuber"

Zwei verfeindete Brüder, eine grenzenlose Liebe und eine Gruppe Terroristen – braucht es mehr, um eine mitreißende Geschichte zu erzählen? Friedrich Schiller schrieb sie in seinem revolutionären Theaterstück „Die Räuber“ vor mehr als 200 Jahren. Das Publikum war nach der Uraufführung am Nationaltheater Mannheim 1782 überwältigt. Der Kommentar eines Augenzeugen:

„Das Theater glich einem Irrenhaus, rollende Augen, geballte Fäuste, stampfende Füße, heisere Aufschreie im Zuschauerraum! Fremde Menschen fielen einander schluchzend in die Arme, Frauen wankten, einer Ohnmacht nahe, zur Türe. Es war eine allgemeine Auflösung wie im Chaos, aus dessen Nebeln eine neue Schöpfung hervorbricht!“ Der gleichnamige Film von Marc Reiser zeigt das Drama in eindrucksvollen Bildern. Theatermittel treffen dabei auf filmtechnische Gestaltungsmöglichkeiten, Schillers Originalsprache auf moderne Technik. Eine klare Ästhetik aus Licht und Dunkelheit konzentriert sich auf die Leistungen der Schauspieler, die überzeugend in die komplexen Charaktere schlüpfen.

„Die Räuber“: kein abgefilmtes Bühnenstück, sondern ein packender Spielfilm.

Der Referent: Marc Reiser

Mediengestalter am Nationaltheater Mannheim. 1971 in Mannheim geboren, studierte Elektrotechnik, Erziehungswissenschaft und Volkswirtschaftslehre. Er promovierte über Bildmedien im Theater. Schon während des Studiums arbeitete er als selbstständiger Mediengestalter. In dieser Zeit sammelte er auch erste Erfahrungen in der Fernseh- und Filmproduktion. Seit 1999 ist Marc Reiser am Nationaltheater Mannheim für die Medienkonzeption und -produktion auf der Bühne verantwortlich. Darüber hinaus wirkte er immer wieder mit an Projekten für andere Theater, u.a. Bayreuther Festspiele. Für das Staatstheater Oldenburg schrieb er 2007 zusammen mit Kristo Sagor eine Bühnenfassung von „Frankenstein“. In dieser Produktion übernahm er auch die Regie der Filmanteile. Seit 2000 unterrichtet Marc Reiser an zahlreichen Hochschulen, u.a. der Universität Mannheim, der Hochschule Mannheim, der Pädagogischen Hochschule Heidelberg und der Universität Landau. Außerdem lehrt er Medienpädagogik an der F&U-Schule Heidelberg.

Werkstattbericht: Visual Effekte: „The Making of...“ zu „Vulkan“

„Der Vulkan“ beschreibt das Schreckens-Szenario eines Vulkanausbruchs in der Eifel und die damit verbundenen Folgen für die Menschen in dem Katastrophengebiet, ein realistisches Drama über einen logistischen und gesellschaftlichen Ausnahmezustand mitten in Deutschland.

Pixomondo war unter Leitung seines VFX Supervisor Sven Martin und dem VFX Producer Sebastian Leutner für etwa 2/3 der Visual Effects der gesamten Produktion zuständig. Im Focus stand die Aufgabe einen realistischen Vulkanausbruch, digitale Lavaströme und Explosionen zu kreieren. Dies stellte das Pixomondo Team vor besondere Herausforderungen, da die unterschiedlichsten VFX Techniken zum Einsatz kommen mussten, um ein fotorealistisches Bild einer solchen Katastrophe zu schaffen. Das „Making of“ beschreibt die Entstehung der Visual Effects: Was wurde gedreht? Was wurde am Computer erzeugt? Welche Techniken wurden angewendet?

Referent 1: Sebastian Leutner, VFX Producer

Geb. 1978 in Kenzingen / Baden, absolvierte ein Studium der Wirtschaftswissenschaften. Im Anschluss sammelte er Erfahrungen in der Filmbranche im In- und Ausland und studierte an der Filmakademie Baden-Württemberg Produktion mit den Schwerpunkten »International & Digital & Animation Producing« (bis 2006). Anschliessend war er als Junior Producer für die TV-Serie Alarm für Cobra 11 tätig und verantwortete als VFX-Producer den TV-Zweiteiler Die Gustloff und die internationalen Kinofilme The Children, Faintheart sowie Hape Kerkelings Ein Mann ein Fjord. Seit Mitte 2008 arbeitet er als VFX Feature Film Producer für die Pixomondo Gruppe, wo er die VFX für das kommende TV-Event „Vulkan“ betreute

Referent 2: Sven Martin, VFX Supervisor

1976 in Wiesbaden geboren, arbeitete Sven Martin nach dem Abitur in der Abteilung Grafik/Trick des Hessischen Rundfunks, wo er erste Erfahrungen im Bereich Compositing machte und den Umgang mit programmierbaren Kameras und Tricktischen erlernte. Zwischen 1997 und 2002 studierte er an der Filmakademie Baden-Württemberg im Bereich Animation, wo er an diversen Kurzfilmen und Werbeclips als Digital Artist arbeitete und zahlreiche Preise gewann. Mit seinem Abschlussfilm „Ritterschlag“ war er auf zahlreichen internationalen Festivals vertreten, wozu unter anderem auch die Filmfestspiele von Cannes und Venedig gehören. In den letzten Jahren arbeitete er freiberuflich als VFX Supervisor, Compositor und Animator für diverse Effekthäuser wie ‚Das Werk‘, ‚Black Mountain‘ und ‚Munich Animation‘.

Werkstattbericht: RED One und Nachbearbeitung: "Freed Pigs"

Nach mehr als 28 Drehtagen im winterlichen Schwarzwald ist die Spielfilm-Komödie "Freed Pigs"(AT) von Tomasz Thomson in Post-Produktion. Die Fertigstellung der Kinoproduktion ist für Ende 2009 geplant - Festivalstart und Kinoauswertung sollen ab 2010 beginnen.

Referent 1: Boris Michalski, Produzent NOIRFILM

Boris Michalski wurde 1968 in Mannheim geboren, er studierte Fotografie am Lette-Verein in Berlin, sowie Medienkunst und Film an der Hochschule für Gestaltung am ZKM Karlsruhe. Er realisierte zahlreiche Spiel-, Dokumentar- und Werbefilme als Kameramann und Regisseur, bevor er 2002 die noirfilm gemeinsam mit Didi Danquart gründete. Von 2002 bis 2007 war er geschäftsführender Gesellschafter der noirfilm. Seit 2002 hauptsächlich als Produzent tätig.

Referent 2: Andre Paulssen, Postproduktion WEFADETO GREY

Ausbildung als Mediengestalter in Bild und Ton Voss GmbH TV-Ateliers Düsseldorf .
Festanstellungen bei Voss GmbH Düsseldorf, Phaze Two Köln, Pirates N` Paradise Köln/Düsseldorf, Tsunami GmbH Köln als Compositor (Flame, Inferno) Freelance Flame Artist
Seit September 2008: Gründer und Geschäftsführer von WeFadeToGrey GmbH - gemeinsam mit Swen Linde.

Referent 3: Ralf Mendle, Director of Photography

Experimentierte bei Freed Pigs mit der neuen digitalen RED ONE-Kamera.

Programm

Freitag, 23. Oktober 2009

15:00 Uhr	<p>Intro CINESITE Technical Showreels, 5 Min.</p> <p>Begrüßung</p> <p>Film 1: Kurzfilmprogramm I - MR. PIXEL AND MRS: GRAIN 1 -3 von Claus Richter, GB, 9 Min., dig. Proj. - DELIVERY von Till Nowak, DEU, 2005, 9 Min.</p> <p>Im Vergleich: Digital: - HAPPY FUMERAL von Steffen Volz u. Christian Schulz, DEU, 1993, 9 Min. (In Kooperation mit den Kurzfilmtagen Oberhausen) Analog: - MURATTI GREIFT EIN von Oskar Fischinger, DEU, 1934, 2 Min.</p>
16:00 Uhr	<p>Vortrag 1 (Eröffnungsvortrag): Der Angriff der Killer-Pixel - Überlegungen zu einer Kulturgeschichte der Digitalisierung im Hinblick aufs Kino Rüdiger Suchsland, Filmkritiker, Berlin</p>
17:00 Uhr	<p>Werkstattbericht 1: „Die Räuber“ - Abstraktes Kino und digitale Effekte Marc Reiser, Mediengestalter am Nationaltheater, Mannheim</p>
17:30 Uhr	<p>Pause</p>
17:45 Uhr	<p>Werkstattbericht 2: The Making of VFX zu dem TV-Film VULKAN Sven Martin (VFX Supervisor) und Sebastian Leutner (VFX-Producer) und Heiko Burkardsmaier von der Visual-Effekts-Firma: PIXOMONDO IMAGES, Stuttgart</p>
19:00 Uhr	<p>Empfang der Stadt Mannheim - Über den Dächern der Stadt</p>
21:00 Uhr	<p>Vortrag 2: Machinima - Digitales Filmemachen mit Computerspielen Karin Wehn, Medienwissenschaftlerin, Berlin</p>
22:00 Uhr	<p>Pause</p>
22:15 Uhr	<p>Film 2: Film und "Game" - in Wechselbeziehung Vorfilm: WORLD OF WORKCRAFT von Stephen Mullane, USA 2007, 7 Min. dig. Proj Hauptfilm: BEN X BEL/NED 2007, R: Nic Balthazar, 93 Min. 35mm</p>

Samstag, 24. Oktober 2009

09:15 Uhr	Vortrag 3: Die Sinnlichkeit der Schärfe - Die „visuelle Bereicherung“ durch Digitalisierung im Blockbusterfilm Ernst Schreckenberg, Medienwissenschaftler, Paderborn
10:15 Uhr	Pause
10:30 Uhr	Vortrag 4: Partikel aus Licht - über die Struktur der Bilder in der Produktion Rolf Coulanges, Director of Photography, Stuttgart
12:00 Uhr	1. Diskussionsrunde
12:45 Uhr	Mittagspause
14:30 Uhr	Film 3: Kurzfilmprogramm II - (Wh.) MR. PIXEL AND MRS: GRAIN 1 -3 von Claus Richter GB, 9 Min., dig. Proj. - MURMELN (JULOT) von Maya Tibermann, ISR 2005, 4 Min. 35 mm Im Vergleich: Digital: - BARCODE von Adrian Lokman, NL 2001, 9 Min. 35 mm Analog: - DIAGONAL SINFONIE von Viking Eggeling, D 1919, 7 Min. 35 mm
15:00 Uhr	Vortrag 5: Kunst oder Künstlichkeit? - Über die Erzeugung und die Wahrnehmung bewegter Bilder im digitalen Film Nils-Julian Bürker, Bewegte Bilder Medien AG, Tübingen
16:00 Uhr	Pause
16:30 Uhr	Film 4: Möglichkeiten der digitalen Montage TRACEY FRAGMENTS CAN 2007, R: Bruce McDonald, 77 Min., 35 mm
18:00 Uhr	Werkstattbericht 3 Postprojektion zum Kinofilm FREED PIGS Ralf Mendle, Director of Photography, berichtet über den Einsatz der Red-One-Digitalkamera. Andre Paulssen und Swen Linde von WEFADETO GREY und Produzent Boris Michalski von NOIRFILM berichten über die Nachbearbeitung des gelieferten Materials.
19:00 Uhr	Empfang des BVkomFA und des bvkamera
20:00 Uhr	Film 5: Auf der Suche nach dem Authentischen REDACTED USA 2007; R: Brian de Palma, 90 Min., HiDef-Projektion von Blu-ray-Disk

Sonntag, 25. Oktober 2009

09:15 Uhr	Vortrag 6: „Nostalgia for the Analogue“ - Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse-Double-Feature DEATH PROOF und PLANET TERROR Dominik Schrey, Medienwissenschaftler, Karlsruhe
10:15 Uhr	Pause
10:45 Uhr	Vortrag 7: Hybride Räume - Digitales Kino in Hongkong Ivo Ritzer, Filmwissenschaftler, Mainz
11:45 Uhr	Pause
12:00 Uhr	Diskussionsrunde 2 mit den Referenten N. Bürker, D. Schrey und I. Ritzer sowie dem Team zu FREED PIGS
13:30 Uhr	Film 6: Filmemachen nach dem Rotoskopie-Verfahren Im Vergleich: Vorfilm analog: OUT OF THE INKWELL - MODELING , USA 1921, R: Max Fleischer, 8 Min., dig. Proj. Hauptfilm digital: ÜBERRASCHUNGSFILM
15:30 Uhr	Voraussichtliches Ende der Veranstaltung

Pressestimmen

Vulkanausbrüche auf der Leinwand

Zum 24. Mal veranstaltete Mannheims kommunales Kino im Collini-Center das Mannheimer Filmsymposium. Das Thema der dreitägigen Veranstaltung in den Räumen des Cinema Quadrat war die Digitalisierung der Filmwelt und ihre Auswirkung auf die formale Ästhetik und Wirkung des digitalisierten Films auf den Zuschauer. Filmkritiker Rüdiger Suchsland stellte die entscheidende Frage für jegliche Auseinandersetzung mit den technischen Erneuerungen der digitalen Welt. "Was sehen wir eigentlich im Kino?", fragte der Autor und langjährige Mitarbeiter des Filmfestivals Mannheim-Heidelberg. Und eröffnete eine siebenteilige Vortragsreihe, die sich von unterschiedlichsten Seiten damit beschäftigte, ob die zunehmende Digitalisierung der zeitgenössischen Filmproduktion eine bloße technische Erweiterung des Methodenhaushaltes ist oder sich auch eine künstlerische Chance dahinter versteckt.

Einigkeit schien im Plenum von Filmwissenschaftlern, Filmschaffenden und Filminteressierten darüber zu herrschen, dass die Digitalisierung das filmische Bild neu zu definieren scheint. Erweiterte technische Möglichkeiten schaffen nicht nur neue künstlerische Freiräume, sondern sorgen auch für eine neue Art von Erzählung, die sich weniger an der ursprünglichen Abbildungsähnlichkeit des Filmes orientiert und sich seine Referenzen in erfundenen oder simulierten Welten sucht. Weit entfernt klingt einem Jean-Luc Godards legendärer Ausspruch in den Ohren, dass der Film nichts anderes sei, als die Wahrheit in 24 Bildern pro Sekunde. Die Wahrheit können wir uns inzwischen allerdings weitestgehend selbst herstellen und von Abbildung kann in digital produzierten Bildern häufig kaum noch die Rede sein. Aber nicht nur die Produktion von Filmen ändert sich zunehmend, wie Kameramann Rolf Coulanges deutlich machte, sondern eben auch die Wahrnehmung des Zuschauers, der sich Filme mittlerweile beinahe an jedem Ort mit einem frei wählbaren Medium ansehen kann und sich fern ab vom Kinosaal seine neuen Rituale beim Filmgenuss schafft.

Mehr als nur gute Bilder

Das Festivalteam unter der Leitung von Peter Bär stellte ein straffes Programm von Diskussionsrunden, Vorträgen und Filmbeispielen zusammen, das sich mit sicheren Schritten zwischen Theorie und Praxis bewegte. In bildreichen Werkstattberichten von Filmschaffenden wurde der Blick immer wieder auf die praktische Arbeit der Filmschaffenden gelenkt. So berichtete Marc Reiser, Mediengestalter am Nationaltheater, von der Suche nach der Grenze der Realität bei seinem Spielfilm "Die Räuber" und Sebastian Leutner wies das Publikum ein in die aufwendige technische Entstehungsgeschichte des Fernsehfilms "Vulkan".

Bei aller kritischen Auseinandersetzung mit dem digitalen Bild schimmerte doch bei allen Beteiligten irgendwie beruhigend der Konsens darüber durch, dass Film immer noch mehr ist, als eben nur ein gutes Bild.

Publikation: Mannheimer Morgen, 26.10.2009

Autor: Bernd Mand

Herr Pixel und Frau Korn

Zum 24. Mal lud das Mannheimer Kommunale Kino Cinema Quadrat dieses Jahr zum Filmsymposium. An drei Tagen drehte sich in einer Vielzahl von Vorträgen und Werkstattberichten mit Filmbeispielen alles um das digital generierte oder bearbeitete Filmbild, das im Kontrast zum analogen Bild steht. „Digitale Welten – Reine Technik oder künstlerische Chance?“ lautete der Titel der Tagung beziehungsweise die Frage, der nachgegangen wurde.

Mr. Pixel und Mrs. Grain, Herr Pixel und Frau Korn, sitzen beim Paartherapeuten. Das Problem sei ihre unterschiedliche Herkunft, erklärt Mr. Pixel. Er ist ein pragmatischer Newcomer ohne Geschichte, dessen Welt nur aus Nullen und Einsen besteht. Sie hingegen kommt aus einer traditionsreichen Familie – mit chemischem Background. „Sie fühlt sich nur bedroht, weil ich die Zukunft bin“, meint Mr. Pixel. „Eine sehr kalte Zukunft“, entgegnet Mrs. Grain, „völlig künstlich und seelenlos“. Der Therapeut fordert das Paar auf, positive Eigenschaften des Partners zu benennen, woraufhin Mrs. Grain anerkennt, dass es ein Vorteil ist, dass Mr. Pixel nicht ins Labor muss. Sie mag es, wie er einfach zurückspulen kann, um zu begutachten, was er gemacht hat. Und es sei schön, dass er keine Kratzer bekomme. Mr. Pixel gesteht ein, dass Mrs. Grain eine wesentlich höhere Auflösung hat, und lobt sie dafür, dass sie nicht altert.

Drei Kurzfilme um „Mr. Pixel & Mrs. Grain“ eröffneten das Symposium und führten gleich mitten hinein in den Lagerstreit zwischen den Befürwortern des analogen Films und den Parteigängern der digitalen Aufzeichnung. Der Filmtechnikhersteller ARRI, der beide Formate bedienen kann, produzierte die witzig-pointierten Filme, die man auch auf YouTube findet, als werblichen Beitrag zum Diskurs.

Filmjournalist Rüdiger Suchsland rückte in seinem hübsch reißerisch betitelten Vortrag „Der Angriff der Killer-Pixel“ die DVD in den Blickpunkt. Durch sie „wird der Film zum Buch“, so Suchsland, „er wird zum Netz. Er bekommt Kapitel, man kann darin blättern“. Der Zuschauer werde zum Cutter, der mit der Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Fassungen,

bisweilen auch zwischen mehreren Kameraperspektiven und alternativen Filmenden in die Wiedergabe eingreifen kann. Auch auf diese Weise, nicht nur durch Verfilmungen wie „Tomb Raider“ oder „Resident Evil“, näherten sich Filme und Computerspiele seit Jahren einander an und konkurrierten miteinander um das Geld und die Zeit ihrer Kunden.

Der Stuttgarter Kameramann Rolf Coulanges, seit den 1990er Jahren Stammgast beim Mannheimer Filmsymposium, war in seinem Vortrag „Partikel aus Licht – Über die Struktur der Bilder in der Produktion“ dagegen erfolgreich bemüht, die Differenzen zwischen dem Korn des analogen chemisch-optischen Bildes und den Pixeln des digitalen Bildes aufzuzeigen. „Korn ist“, so Coulanges, „eine zufällige Struktur im Filmbild, die sich von Bild zu Bild ändert wie das Leben vor der Kamera. Durch seine Materialstruktur bringt es eine innere Bewegung in das Bild, die an dieses Leben erinnert, weil es dessen zufällige Struktur trägt. Bei Architekturfilmen stört das Korn mehr, vermutlich deshalb, weil man von den Hochhäusern weiß, dass sie für das Unbewegte, Statische stehen. Filme über das Leben sind nicht so, und sie vertragen das Korn nicht nur, sondern es verleiht ihnen eine sinnliche Struktur, es macht sie wärmer, jedoch keinesfalls unscharf.“

Die Zuschauer irrten, wenn sie meinten, digitale Bilder seien schärfer als herkömmliche Filmbilder. Wenn man eine professionelle High-Definition (HD)-Kamera zur Hand nehme, sei

für den Kameramann eine der wichtigsten Einstellungen für die Bildästhetik das „Detailing“, das für die Wiedergabe der feinsten Strukturen im Bild Sorge. Alle Kanten und Hell-Dunkel-Übergänge in einem Bild, die der Sensor durch seine Pixelstruktur nicht ausreichend hoch auflösen kann, würden „nachgeschärft“.

Dem Auge werde auf diese Weise der Schärfeeindruck vermittelt, den es als Maßstab seiner Bildbeurteilung setze. Da diese nachträgliche Kantenberechnung digital erfolge, spielten komplexe Algorithmen eine wichtige Rolle, die das zu berechnen suchten, was das Auge für seinen Schärfeeindruck benötige. Mit dem Detailing habe der Kameramann dabei die Wahl zwischen dem originalen Bild mit sichtbarer Unschärfe oder einem elektronisch nachbearbeiteten Bild, das einen schärferen Eindruck mache, dabei aber auch seine eigene Struktur entwickle, den „elektronischen Look“.

Prägend für diesen Look seien die regelmäßige Struktur der Pixel sowie die Anmutung von Helligkeit, klinischer Reinheit und Fehlerlosigkeit. Digital aufgenommene Bilder seien eben bereinigte, also idealisierte Darstellungen, wodurch die Bildkompression, die Reduktion der Daten erst möglich sei. Die teuersten Kameramodelle von heute seien immerhin darauf ausgerichtet, ähnlich wie analoge Filme Unsauberkeiten zu erhalten und fotografische Qualität zu erreichen.

Mit einem Blick auf das „Grindhouse Double Feature“ von Quentin Tarantino und Robert Rodriguez stellte Dominik Schrey von der TH Karlsruhe sein Dissertationsprojekt zum Thema „Mediennostalgie“ vor. In Abstimmung auf das Thema des Symposiums richtete er sein Augenmerk besonders auf den häufig beschworenen Tod des Kinos und des Zelluloids sowie auf die bereits einsetzende Verklärung und Idealisierung dessen, was durch die Digitalisierung verloren zu gehen droht.

Sein Vortrag „Nostalgia for the Analogue“ zeigte anhand von „Death Proof“ und „Planet Terror“ zwei unterschiedliche Modi des nostalgischen Rückbezugs auf das „Schmuddelkino“, mit dem Quentin Tarantino und Robert Rodriguez aufwuchsen. Ihr Double-Feature von 2007 ist ein großes Retro-Produkt, das nicht allein charakteristische Filme aus den 1970er und 80er Jahren feiert, sondern auch die typischen Abnutzungserscheinungen der Filmkopien rekonstruiert, die in den Grindhouse-Kinos bisweilen rund um die Uhr liefen: die Kratzer, die Laufstreifen und Flecken, die Klebspuren, Verzerrungen und Fehlstellen. Die Nostalgiker Tarantino und Rodriguez ästhetisieren damit die Bildstörungen, denen sie in ihrer Jugend begegneten.

„Death Proof“ wurde auf klassischem 35-Millimeter-Film gedreht. Auch die Kratzer und die übrigen „Fehler“ im Film wurden nicht digital erstellt, sondern das Filmmaterial wurde tatsächlich malträtirt, zerkratzt und zerschnitten, um so alt und verbraucht auszusehen wie eine abgenudelte Kopie aus den 80ern. „Planet Terror“ hingegen wurde mit einer HD-Kamera digital aufgenommen, und die Altersflecken und Streifen wurden digital erzeugt.

Dabei rückt das vorgebliche Material bei Rodriguez stärker als bei Tarantino in den Vordergrund, so zum Beispiel in einer Sexszene, bei der der Film Feuer zu fangen scheint. Während Tarantino einen dezidiert analogen Film gedreht hat, um das Grindhouse-Kino weitgehend originalgetreu zu rekonstruieren, präsentiert sein Regiekollege Rodriguez eine digitale Simulation des analogen Exploitation-Films. Dem „Grindhouse Double Feature“ gelingt damit eine so intelligente wie unterhaltsame Reflexion der Möglichkeiten und der Grenzen der digitalen Technik sowie der Veränderungen im Film und im Kino, die sie mit sich bringt.

Neben den Referaten hatten auch die Filme, wie „Ben X“ und „Waking Life“, die Diskussionsrunden und besonders die Werkstattberichte aus aktuellen Film- und Fernsehproduktionen einen gewichtigen Anteil am sehr gelungenen Gesamteindruck, den das Symposium machte. Allein mehr Teilnehmer wären ihm zu wünschen gewesen ...

Publikation: Die Rheinpfalz 07.12.2009

Autor: Stefan Otto