

**The Cinemas of Attraction:
Die Rolle der Attraktion im frühen und im digitalen Kino**

Schriftliche Hausarbeit unter
Prüfungsbedingungen
für die Magisterprüfung der Fakultät für Philologie
an der Ruhr-Universität Bochum
(Magisterprüfungsordnung vom 8. Dezember 1998)

vorgelegt von
Kopatz, Matthias

Abgabedatum
19.04.2004

Name des 1. Gutachters
PD Dr. Jörg Schweinitz

Name des 2. Gutachters
Prof. Dr. Eva Warth

1. Einleitung	<i>Seite 2</i>
2. The Cinema of Attractions	<i>Seite 4</i>
2.1. Die Attraktionen im frühen Kino	<i>Seite 6</i>
2.2. Die Attraktionen im digitalen Kino	<i>Seite 9</i>
3. Die Rolle der Attraktionen im Kino	<i>Seite 16</i>
4. Fazit	<i>Seite 25</i>
5. Literatur	<i>Seite 27</i>

1. Einleitung

Werfen wir einen Blick auf die letzten 20 Jahre der Filmgeschichte, so fällt vor allem eine bestimmte Neuerung sofort ins Auge: die digitalen Werkzeuge und Hilfsmittel bei der Produktion eines Films. Zu ihnen zählen beispielsweise computergesteuerte Kamerafahrten, digitale Filmaufzeichnung, digitale Tonaufzeichnung, digitaler Schnitt und für die folgende Analyse besonders wichtig: die digitale Nachbearbeitung der Filme mit Hilfe von leistungsfähigen Computern. Neu entwickelte Programme helfen bei der Postproduktion diejenigen Spezialeffekte zu ermöglichen, deren Realisierung bis dato als schlicht unmöglich galt. Als Paradebeispiel für diese Entwicklung kann man die beiden Star Wars Trilogien von George Lucas gegenüberstellen. Der Filmcrew war es in den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts nicht möglich die Spezialeffekte für die Episoden I bis III herzustellen. Also legte man die Produktion dieser Episoden zunächst auf Eis. Stattdessen produzierte Lucas zuerst die Teile IV bis VI und war dann gezwungen fast einviertel Jahrhundert zu warten, um sich dann an die Produktion der Prequels machen zu können. An die Realisierung der benötigten Spezialeffekte konnte erst in den späten 1990ern gedacht werden, als Lucasarts Ableger *Industrial Light and Magic* das technische *Know How* zur Verfügung stellen konnte. Die neue Digitaltechnik entsprach dem Zeitgeist des postklassischen oder neuzeitlichen Kinos:

„Das Aufbrechen von Genregrenzen, das hohes [!] Maß an Selbstreferentialität, die Hinwendung zu einem "Kino der Attraktionen" und die Aufwertung von Schauwerten gegenüber Parametern wie narrativer Geschlossenheit oder kausal-psychologischer Motivation – dies sind einige Merkmale des postklassischen Kinos, dessen Erfolgsgeschichte Mitte der 70er Jahre mit Produktionen wie Steven Spielbergs "Der weiße Hai" und George Lucas' "Star Wars" begann" (Distelmeyer, 2002).

Hollywood machte sich die neuen digitalen Produktionswerkzeuge zunutze und kreierte mit deren Hilfe höchst imposante Filme. Diese digitalen Blockbuster definieren sich aber weniger durch intelligente und außergewöhnliche narrative Elemente, sondern durch opulente audiovisuelle Effekte. Auf diese Art und Weise wird das Kino zum Spektakel für den Zuschauer. Dieser Ansicht ist auch Robert Blanchet, der in seiner Studie über Blockbuster es so formuliert:

„Das Kino der Neunzigerjahre wird vor allem durch einen Schub technologischer Innovationen geprägt: Computer-generierte Bilder, digitaler Mehrkanalton und ein betont aggressiver und direkt auf den Zuschauer gerichteter audiovisueller Produktionsstil bilden die Grundlagen für die Rückkehr einer "Attraktionsästhetik", die auf die frühen Anfänge des Films als Jahrmarktssensation verweist und sicherlich eine der wesentlichen Grundlagen für die jüngste Renaissance des Kinos bildet“ (Blanchet, 2003).

Das Kino bekam Attraktionscharakter – zum zweiten Mal in der hundertjährigen Filmgeschichte¹.

Das Kino als Spektakel – oder das Kino der Attraktionen - ist keinesfalls eine neuzeitliche Erfindung. Ganz im Gegenteil, es ist die älteste Form des Kinos. In den ersten Filmvorführungen Ende des 19. Jahrhunderts wurden die Filme keineswegs von der Erzählung dominiert, sondern die visuellen Attraktionen standen im Mittelpunkt des Geschehens und waren die primären Gründe für den Zuschauer sich eine Filmvorführung anzusehen.

Im folgendem wird sich mit dem *Cinema of Attractions* beschäftigt, das von Tom Gunning definiert wurde:

„I will call this earlier conception of cinema, „the cinema of attractions“. I believe that this conception dominates cinema about until 1906-07“ (Gunning, 1990, S. 57).

Diese Definition Gunnings wird als Grundannahme für die weitere Analyse genommen. Anstatt das frühe Kino als eine "primitive" Form des klassischen narrativen Kinos zu betrachten, schlug Gunning vor, den Film in seinen Entstehungsjahren als ein Kino zu betrachten, das vor allem auf Attraktionen, d.h. Schauwerte, und weniger auf Narration, d.h. das Erzählen von Geschichten, ausgerichtet war. Es wird nun versucht, seine Annahmen zum *Cinema of Attractions* auf neuzeitliche Filme des postklassischen Kinos zu adaptieren. Damit soll herausgestellt werden, dass sich die Filme der digitalen Ära offensichtlich wieder den Filmen der frühen Ära des Kinos annähern.

Die primäre These, die im Weiteren erläutert wird, lautet, dass sich in den neuzeitlichen Filmen immer mehr die Tendenz herauskristallisiert, dass die Attraktion im Vordergrund steht, gemäß der Intention des *Cinema of Attractions*. Gleichzeitig

¹ Vgl. Wyver, 1989, S. 5ff

lässt sich die gegenläufige Strömung ausmachen, der Intention des *Cinema of Narrations* immer weniger Bedeutung zu schenken. Die Erzählung nimmt eine untergeordnete Stellung zugunsten der visuellen und akustischen Attraktionen ein.

Mit einfachen Worten: Das postklassische Hollywood als Traumfabrik für das *Cinema of Attractions*, aber als Albtraumfabrik für das *Cinema of Narrations*.

2. The Cinema of Attractions

Der Begriff *Cinema of Attractions* beschreibt ein Kino, dessen Hauptaugenmerk auf der Verbildlichung von Attraktionen liegt. Doch woher stammt dieser Begriff eigentlich? Keinesfalls kommt er aus der Zeit, auf die er sich bezieht, also das frühe Kino. Tom Gunning prägte erst 1989 diesen Begriff des Kinos der Attraktionen in seinem Aufsatz² über den frühen Film.

Das Kino der Attraktionen nach Tom Gunning war die früheste Form des Kinos. Seine zeitliche Periode begann mit den ersten Filmvorführungen wie der, der Brüder Lumière. Deren ersten Filme wie z.B. ARRIVÉE D'UN TRAIN (F 1895, Louis Lumière), SORTIE D'USINE (F 1895, Louis Lumière) und DEMOLITION D'UN MUR (F 1896, Louis Lumière) läuteten im Jahre 1895 und den folgenden die Ära des Kinos ein. Nach Gunning's Auffassung begann damit auch die Ära des Kinos der Attraktionen. Ein bestimmter Endpunkt lässt sich nicht bestimmen, aber er schreibt, dass sich um die Jahre 1906 und 1907 das Erzählkino behauptete und die reinen Attraktionsfilme verdrängt wurden³. Das von Gunning betitelte *Cinema of Attractions*⁴ hatte in den Jahren 1895 bis ca. 1907 seine Blütezeit und geriet danach ins Hintertreffen und spielte nach diesen erfolgreichen Jahren nur noch eine untergeordnete Rolle.

Doch welche genauen Maßstäbe muss man anlegen um einen Film in die Sparte Attraktionsfilm einordnen zu können?

Das Kino der Attraktionen wird als exhibitionistisches Kino beschrieben, dass in der Lage ist etwas zu zeigen, anstatt zu erzählen. Die Adressaten werden von dem Film und dessen Macht zur Illusionierung fasziniert. Ein weiteres Stilmittel dieses Kinos

² Vgl. Gunning, 1990, S. 56ff

³ Vgl. Gunning, 1990, S. 57

⁴ Vgl. Gunning, 1990, S. 57

war der direkte Blick der Akteure in die Kamera, mit dem Zweck, den Kontakt zum Zuschauer herzustellen. Der Zuschauer wurde also direkt mit in den Film einbezogen, was in späteren Erzählfilmen ein absolutes Tabu war. Gunning spricht auch die Trickfilme an, die es auch schon zu der Zeit des *Cinema of Attractions* gab. Diese Filme zeigen magische Attraktionen, die den Zuschauer in Faszination versetzen. Die durchaus vorhandenen narrativen Elemente im Effektkino von Georges Méliès hatten laut Gunning nur den Zweck die verschiedenen Attraktionen des Films zu verbinden und spielten darüber hinaus keine weitere Rolle:

„[...] the trick film, perhaps the dominant non-actuality film genre before 1906, is itself a series of displays, of magical attractions, rather than a primitive sketch of narrative continuity“ (Gunning, 1990, S. 57ff).

Die Zurschaustellung der Attraktionen ist also auch bei denjenigen Filmen, die mit optischen Tricks und Effekten á la Méliès arbeiten, das oberste Gebot und dominiert eindeutig die Erzählstruktur. Das Attraktionskino brachte alles das, was der Zuschauer wissen musste direkt auf die Leinwand. Diese direkte Art ist ein typisches Stilmittel für das Kino der Attraktionen.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass die Filme des Kinos der Attraktionen die Absicht verfolgen, eine spektakuläre und extrovertierte Darstellung eines fiktionalen oder non-fiktionalen Ereignisses auf die Kinoleinwand zu bringen. Die Inhalte der Filme ähneln sehr stark den Attraktionen von Jahrmärkten, die versuchen mit Kuriositäten, Illusionen, magischen Tricks und spektakulären Attraktionen, die Besucher in ihren Bann zu ziehen⁵.

Das nächste Kapitel widmet sich der Geschichte des *Cinema of Attractions* und beschreibt die Jahre 1895 bis 1907. Es werden einige wichtige Filme vorgestellt, die das frühe Kino geprägt haben. Das dann folgende Kapitel über Attraktionen im digitalen Kino beschreibt die Renaissance des *Cinema of Attractions* in den späten 90er Jahren des 20. Jahrhunderts. Es zeigt, dass die Prinzipien und Kunstformen des Kinos der Attraktionen keinesfalls in Vergessenheit geraten sind. Tom Gunning sagte 1989 noch leicht abwertend, dass die Spezialeffekte der Kinofilme nur zahme Attraktionen seien⁶. Nach meiner Auffassung kann das, was in den Jahren von 1989

⁵ Vgl. Gunning, 1997, S. 124

⁶ Vgl. Gunning, 1990, S. 61

bis zur Gegenwart im Bereich der Spezialeffekte passiert ist, keinesfalls als zahm bezeichnet werden. Mit der Entstehung des Blockbusters, der viel von den digitalen Innovationen der Filmbranche profitiert hat, sind auch die Attraktionen wieder der vorherrschende Aspekt in neuzeitlichen Filmen geworden.

Das Kapitel widmet sich verschiedenen Filmen, die die digitale Epoche geprägt haben und arbeitet diejenigen Attraktionen, die die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen, heraus.

2.1 Die Attraktionen im frühen Kino

Die Geschichte des Kinos beginnt mit der Entwicklung der Photographie. Hier schuf man die Basis für die bewegten Filmbilder. Mit Edward Muybridges⁷ Entwicklung der Serienfotographie im Jahre 1872 war einer der wichtigen Schritte in Richtung Kino getan. Es dauerte wenige Jahre und etliche Erfindungen bis dann schließlich das Jahr 1895 kam, das Geburtsjahr des Kinos. Der erste Versuch einer Filmvorführung der Brüder Skladanowsky⁸ fand am 1. November 1895 im Berliner Variete *Wintergarten* statt und fand wenig Interesse beim Publikum. Über einen Monat später, am 28. Dezember, präsentierten die Brüder Lumière im Pariser Café *Queue* ihren Cinématographen⁹ mit sehr großem Erfolg. Obwohl die Filme in schwarz-weiß waren und keinen Ton besaßen zogen sie ihre Zuschauer in den Bann. Eine neue Sensation war geboren. Mit dem Anfang des Kinos begann zugleich auch die Ära des Kinos der Attraktionen.

Doch wie sahen die Filme aus und warum waren sie eine neue Attraktion für den Zuschauer? Der wohl bekannteste Film aus dieser Zeit ist der Film ARRIVÉE D'UN TRAIN (F 1895, Auguste und Louis Lumière). Der ca. 50 Sekunden dauernde und aus nur einer statischen Einstellung bestehende Film zeigt, wie ein Zug in einen Bahnhof einfährt. Der Zug kommt zum Stehen und man sieht Reisende ein- und aussteigen. Ein weiterer berühmter Film aus dieser Schaffensphase trägt den Titel SORTIE D'USINE (F 1895, Louis Lumière). Die Kamera bleibt den ganzen Film über unbewegt und zeigt in einminütigen Einstellung das Ausgangstor einer Fabrik. Die

⁷ Vgl. Gierke, 2000, S. 35

⁸ Vgl. FH Darmstadt, 2002, <http://www.oj.fh-darmstadt.de/projekte/kursbuch2/BewegteBilder/Film/kinoanfang.htm>

⁹ Vgl. Herbert, 1996, S. 162

Tore gehen auf und man sieht wie Arbeiterinnen und Arbeiter zu Fuß und auf dem Fahrrad die Fabrik verlassen. Im weiteren Verlauf verlässt eine Pferdekutsche das Gebäude und ein Hund läuft mehrfach durch das Bild.

Bis dato waren vergleichbar komplexe Szenen nur als unbewegte Malereien und Fotografien bekannt. Die Bewegung hatte sensationelle Wirkung auf die Menschen, sie waren begeistert und regelrecht fasziniert:

„[...] the sudden transformation from still image to moving illusion, startled audiences and displayed the novelty and fascination of the cinématographe” (Gunning, 1997, S.115).

Die Filmemacher der ersten Stunde begnügten sich mit der Darstellung von Bewegungen und der Abbildung von verschiedenen Objekten. Man lichtete das reale Geschehen passiv ab und griff nicht in die Szenen ein. Die Kamera stand dabei meist fest an einer Stelle und die Kameramänner bevorzugten halbtotale Einstellungen. Dieser typische Blickwinkel aus dieser Zeit ist auch als Tableau- oder Proszeniums-Einstellung¹⁰ bekannt. Aus heutiger Sicht wirken die Filme durch die langen und totaleren Einstellungen sehr dokumentarisch. Damals ging von ihnen eine sensationsartige Anziehungskraft aus und die Leute waren begeistert von der Illusion der bewegten Bilder.

Ein typisches Merkmal für das Kino dieser Zeit war der Blick in die Kamera, das Publikum wurde also direkt adressiert. Diese direkte Adressierung passierte auch in dem erotischen Film *THE BRIDE RETIRES* (1902)¹¹. Dem Zuschauer wird ein erotischer Striptease einer eben verheirateten Frau geboten, deren Vorführung sich direkt an die Kamera, bzw. das Publikum, richtet. Das Thema Exhibitionismus tauchte in zahlreichen frühen Filmen als Attraktion auf.

Die direkte Adressierung zeigt sich auch in dem Film *THE GREAT TRAIN ROBBERY* (USA 1903, Edwin S. Porter), dessen Thema ein Überfall auf einen Zug ist. In einer Szene schießt einer der Räuber direkt mit seiner Waffe auf die Kamera. Das Publikum wird in das Geschehen mit einbezogen und steht nicht abseits.

Am Anfang des 20. Jahrhunderts brachte Méliès seinen fiktionalen Film *VOYAGE DANS LA LUNE* (Die Reise zum Mond., F 1902, Georges Méliès) in die Kinos. Er gilt als der erste Science-Fiction Film der Geschichte und zeigt wie sich eine Gruppe von

¹⁰ Vgl. Mediamanual, 2004, <http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/filmgeschichte/codes.php>

¹¹ [Anm. M.K.]: Herkunftsland und Regisseur unbekannt

Astronomen auf dem Weg zum Mond macht. Dabei treffen sie auf außerirdische Wesen und müssen einige Gefahren überstehen. Méliès führte dem Zuschauer mit Hilfe von Trickeffekten wie Mehrfachbelichtung, Animation und Stopptricks eine Vielzahl von neuartigen Attraktionen vor Augen. Personen verschwinden plötzlich und tauchen aus dem Nichts wieder auf. Méliès setzte diese Spezialeffekte gekonnt und für die damalige Zeit sehr professionell ein und versetzte die Zuschauer regelrecht ins Staunen. Den Menschen waren zwar die phantastischen Geschichten aus Büchern von Jules Verne¹² bekannt, doch gesehen hatte man so etwas bis dato noch nicht. Gunning ordnet diese fiktionale Reise zum Mond trotz des Vorhandenseins narrativer Elemente doch als einen typischen Vertreter des *Cinema of Attractions* ein:

„The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema”
(Gunning, 1990, S. 58).

Seine Begründung ist, dass das Hauptaugenmerk bei solchen Filmen immer auf der Attraktion liegt. Alle anderen Stilmittel dienten lediglich dazu, die Attraktionen in den Mittelpunkt zu rücken.

Das frühe Kino hat eine Vielzahl ganz unterschiedlicher Attraktionen zu bieten. So bietet es dem Kinogänger eine Bandbreite von alltäglichen Szenen bis hin zu erotischen Motiven an. In anderen Filmen dagegen werden auf der Leinwand Illusionen mit Hilfe von ausgeklügelter Tricktechnik erzeugt. Das Kino der Attraktionen ist sehr extrovertiert, stellt Dinge aus und seine Wirkung auf den Rezipienten ist durchaus vergleichbar mit der von Jahrmarktattraktionen wie Freakshows¹³ oder Zirkusvorstellungen. Es geht primär um das Sichtbare:

„The spectator does not get lost in a fictional world and its drama, but remains aware of the act of looking, the excitement of curiosity and its fulfilment. Through a variety of formal means, the images of the cinema of attractions rush forward to meet their viewers” (Gunning, 1997, S. 121).

Nach und nach gewinnt in den frühen Filmen die Narration an Bedeutung. Dieses *Cinema of Narrations* löst in den Jahren um 1906 - 1907 das *Cinema of Attractions* weitestgehend ab. Dieses neue Kino ähnelt in vielen Zügen dem Theater. Die

¹² Vgl. Marteau, Alice/Dumont, Gaëlle, 2004, <http://www.jules-verne.net>

¹³ Vgl. Gunning, 1997, S. 124

Erzählung und das Schauspiel gewinnen an Bedeutung und sind von zentraler Rolle in Filmen des Erzählkinos. Der Blick in die Kamera wird zum absoluten Tabu. Die Menschen in den Filmen bleiben nicht mehr anonym sondern sie bekommen Erwähnung im Anspann, manche werden sogar zu bekannten Schauspielern. Manche werden berühmte Stars und selbst die Attraktion der Spielfilme. Mit diesen Tendenzen wird das vorläufige Ende des Kinos der Attraktionen eingeleitet.

2.2 Die Attraktionen im digitalen Kino

Die Digitalität ist der zentrale Faktor im neuzeitlichen Kino geworden. Die Attraktionen dieses digitalen Kinos sind für viele Zuschauer der ausschlaggebende Grund geworden, sich einen Film anzuschauen.

Vorab muss aber geklärt werden, was der Begriff *digitales Kino* alles umfasst und welcher Teil für die weitere Analyse wichtig ist. In vielen Produktionsschritten, in manchen Kinofilmen sogar in allen, werden heutzutage digitale Werkzeuge benutzt. Zeichnete man früher noch Szenenskizzen von Hand, so werden heute für die Previsualisierung kleine Animationsfilme, so genannte *Animatics*, am Computer erstellt. Früh fand auch die Digitalisierung des Tons¹⁴ statt. Man ist sehr schnell von der analogen auf die digitale Aufzeichnung umgestiegen. Im Bereich der Filmaufzeichnung dagegen, hielt man lange, und hält es zum größten Teil noch heute, am 35mm Filmmaterial fest. Erst wenige große Produktionen nutzen diese Videotechnik¹⁵, wie z.B. STAR WARS: EPISODE II – ATTAC OF THE CLONES (Star Wars: Episode II - Angriff der Klonkrieger., USA 2002, George Lucas) wurden digital auf Festplatten gespeichert. Auch die Entwicklung der digitalen Filmprojektoren schreitet langsam aber sicher voran und wird zukünftig eine wichtige Rolle einnehmen¹⁶. Im Schnitt sind die digitalen Hilfsmittel auch schon Standard. Gänzlich alle großen Produktionen werden digitalisiert, falls sie nicht schon in dieser Form vorliegen und an leistungsfähigen Schnittcomputern, wie z.B. dem *Discreet*-¹⁷ oder dem *Avid*-System¹⁸, geschnitten. Ein weiterer Bereich innerhalb der Postproduktion, der für die folgende Beschreibung und Analyse eine entscheidende Rolle spielt, ist

¹⁴ Vgl. Belton, 2003, S. 7ff

¹⁵ Vgl. Flückinger, 2003, S. 29ff

¹⁶ Vgl. Belton, 2003, S. 11ff

¹⁷ Vgl. Gierke, 2000, S. 76ff

¹⁸ Vgl. Avid Technology, 2003, <http://de.avid.com/products/index.asp>

die digitale Nachbearbeitung der Filme. In diesem Produktionsschritt werden dem Film die digitalen Spezialeffekte zugefügt. Durch den schnellen Zugriff auf alle Daten und schnelle Rechner können die Spezialeffekte schon rudimentär am Schnittplatz ausprobiert und ansatzweise beurteilt werden. Daraus ergibt sich ein entscheidender Vorteil gegenüber dem analogen Schnitt:

„Während bei der klassischen, analogen Filmproduktion jeder Effekt wie Überblendung, *slow motion*, oder die Kombination von Bluescreen-Aufnahmen mit Matte Painting oder Modellaufnahmen beim Labor in Auftrag gegeben werden muß und oft erst Tage oder Wochen später das Ergebnis vorliegt, können beim digitalen Filmschnitt nicht nur verschiedene Schnittversionen innerhalb von Sekunden erstellt, sondern auch optische Effekte unmittelbar implementiert werden“ (Hoberg, 1999, S. 75ff).

Die digitale Technik vereinfacht die Herstellung von Spezialeffekten. Die neue Technik schafft es sogar ganz neue Arten von Effekten herzustellen, z.B. der so genannte *Bullettime*-Effekt¹⁹ aus *Matrix* (USA, 1999, Andy und Larry Wachowsky). Die Tricktechnik wird das Aushängeschild des Attraktionskinos.

Doch was gilt in der heutigen Zeit genau als kinematische Attraktion? Waren es 1895 noch non-fiktionale Attraktionen, wie die einfache Einfahrt eines Zuges im ersten Lumière Film, die das Publikum begeistert haben, so definieren sich Attraktionen heute ein wenig anders. Kein Kinozuschauer würde sich heute mehr einfach nur von einem einfahrenden Zug begeistern lassen. Anders als früher könnte allerdings heutzutage die Darstellung einer fiktionalen Attraktion so real wirken, dass den Zuschauer schon ein Schauer über den Rücken läuft oder sie vielleicht vor Ekel aus dem Kino flüchten. Entgegen geläufiger Gerüchte ist 1895 kein einziger Zuschauer aus dem Kino geflohen als Lumières Zug in schwarz-weiß und ohne Ton in den Bahnhof einfuhr²⁰. Heute macht es dem Zuschauer vielleicht zu schaffen, dass er den Unterschied zwischen Realfilm und Computergrafik nicht mehr ausmachen kann. Diese perfekt in Szene gesetzte Illusion fasziniert die Kinogänger.

Doch die großen digitalen Blockbuster der postklassischen Epoche Hollywoods, mit spektakulären Attraktionen, kamen nicht plötzlich. Anfänglich war man noch sehr weit von einem möglichen digitalen Kino der Attraktionen entfernt. Grund war, dass die technischen Mittel anfangs noch recht primitiv waren.

¹⁹ Vgl. Silberman, 2003, http://www.wired.com/wired/archive/11.05/matrix2_pr.html

²⁰ Vgl. Christie, 1994, S. 15

Die erste computergenerierte Attraktion ist die grafische Abbildung einer Hand im Film FUTUREWORLD (Futureworld - Das Land von Übermorgen., USA 1976, Richard T. Heffron). STAR TREK: THE WRATH OF KHAN (Star Trek II: Der Zorn des Khan., USA 1982, Nicholas Meyer) verwendet schon eine längere computergenerierte Sequenz²¹, die im Zeitraffer die Evolution eines Planeten zeigt. Der Trend die digitalen Effekte spektakulärer zu gestalten, hielt an. So zeigte ebenfalls im Jahre 1982 der Film TRON (USA 1982, Steven Lisberger) komplexe simulierte Welten. Reale Schauspieler bewegten sich in einer computergenerierten Welt, die eine Videospiele-Optik darstellte. Im Jahre 1985 schuf Georges Lucas Effektfabrik *Industrial Light and Magic (ILM)* den ersten virtuellen Charakter für den Film YOUNG SHERLOCK HOLMES (Das Geheimnis des verborgenen Tempels., USA/UK 1985, Barry Levinson). Es handelte sich dabei um einen zum Leben erweckten Ritter aus einer Fenstermalerei. *ILM* taucht fast immer als Hersteller für spektakuläre Innovationen im Bereich der digitalen Spezialeffekte auf. Bis dato spielten Effekte für die Filme einer untergeordneten und unwichtigen Rolle. Dies änderte sich aber schlagartig am Anfang der 1990er Jahre mit dem effektbeladenem TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY (Terminator 2 - Tag der Abrechnung., USA 1991, James Cameron). Dieser Film gilt als typischer Blockbuster Hollywoods. Cameron setzte im Film eine relativ neue Tricktechnik, das so genannte *Morphing*²² ein. Dieser Spezialeffekt war dazu in der Lage ein Bild nahtlos in ein anderes Übergehen zu lassen. Der Regisseur benutzte diese Technik schon 2 Jahre früher im Film THE ABYSS (Abysse - Abgrund des Todes., USA 1989, James Cameron) und war auch schon aus Werbespots und Musikvideos bekannt. Die eigentliche Attraktion im zweiten Terminator-Film war, dass das *Morphing* bei einer der Hauptfiguren des Films eingesetzt wurde und so immer wieder auftauchte. Camerons Ziel bei diesem Film war es „to go big“²³, also quasi etwas Großes zu schaffen. Dieses erreichte er über die visuelle Ebene mit den fiktionalen Effekten. Die daraus resultierende Faszination sollte ein wichtiges Kriterium sein, sich den Film im Kino anzuschauen.

„Schwindelerregend und spektakulär sind die Verwandlungen,
die der Film der Figur T1000 angedeihen lässt [...]“
(Hoberg, 1999, S. 155).

²¹ Vgl. Gierke, 2000, S. 49

²² Vgl. Hoberg, 1999, S. 156ff

²³ Vgl. Magid 1991, S. 45.

Die Attraktion rückte in den Vordergrund und ließ die Erzählung zu einem weniger wichtigen Stilmittel werden.

Der Film lässt eindeutig die Bilder sprechen. Die Vernachlässigbarkeit der narrativen Ebene zeigt sich auch sehr deutlich daran, dass der Hauptdarsteller Arnold Schwarzenegger alias T-800 Modell 101 weniger als 700 Worte²⁴ den Dialogen beisteuert, wobei dies keinesfalls an einer schlechten Übersetzung liegt.

Es folgten viele weitere Filme, die diesem Schema, die Attraktionen in den Vordergrund zu rücken, treu blieben. Eine kleine Auswahl an wichtigen Meilensteinen mit Akzentuierung auf visuelle Attraktionen sollen im Kommenden beleuchtet werden. Den nächsten Meilenstein in Punkto digitale Spezialeffekte schuf Spielberg mit seinem Dinosaurierfilm²⁵ JURASSIC PARK (USA 1993, Steven Spielberg). Dem Zuschauer wurde eine täuschend echte Illusion von scheinbar realen Dinosauriern auf die Kinoleinwand projiziert. Hier zeigt sich der Trend, diese Attraktionen so real wie möglich zu gestalten. Der Zuschauer soll nicht mehr zwischen Wirklichkeit und Fiktion unterscheiden können.

„[...] die in *Jurassic Park* erreichte neue Qualität der filmischen Illusionierung [...]“ (Hoberg, 1999, S. 170).

Die neue Illusion waren hier die vor Urzeiten ausgestorbenen Lebewesen, die unter anderem durch digitale Spezialeffekte ihre Wiedergeburt erlebten und das Thema des Films bestimmten. Dabei erschienen sie in einer bis dato nicht gekannten Qualität und Form: Viele verschiedene Arten von Sauriern agierten in Scharen und formatfüllend mit den Protagonisten. An derartige Einstellungen war mit Modellbau-Sauriern nie zu denken gewesen. In dieser Hinsicht schufen die Filmemacher einen ganz neuen *Look* für dieses Genre. Dabei verfolgte Spielberg mit seinem Film immer ein ganz bestimmtes Ziel:

„[...] sondern auch das Programm des Films: Erzeugung von Nervenkitzel durch die spektakuläre Attraktion perfekter Täuschung“ (Hoberg, 1999, S. 188).

Die Idee, die Attraktion in den Vordergrund zu rücken bescherte dem Film weltweiten Erfolg. Noch heute rangiert JURASSIC PARK auf Platz 4 der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Dennoch wurden die Spezialeffekte nicht allein durch Computer

²⁴ Vgl. Internet Movie Database, 2004, <http://german.imdb.com/title/tt0103064/trivia>

²⁵ Vgl. Hoberg, 1999, S. 169ff

realisiert. So werden dem Zuschauer nur ca. 6 Minuten und 30 Sekunden digitale Saurier und Spezialeffekte vorgesetzt. Das sind nicht mal 5% auf den gesamten Film gerechnet. Der größte Teil wurde weiterhin mit klassischen Methoden wie z.B. Modellen realisiert, die Szenen mit kompletten Ansichten von Sauriern kamen aus dem Rechner. Promotionswirksam wurden vorm Filmstart dem Zuschauer immer wieder Ausschnitte und Berichte über die Entstehung der Tricksaurier vorgeführt. Dies sollte das Interesse für den Film bei den Menschen wecken. Die Computertricks wurden als revolutionäre Mittel angepriesen, die zukünftig jeden gewünschten Bildeindruck auf die Leinwand bringen könnten. Das Spektakel beschränkte sich nicht nur auf den Film, auch in der Realität wurden Filmthema und Machart weitläufig diskutiert.

Das Interesse des Zuschauers war geweckt worden wie nie zuvor. Die Entwicklung des digitalen Spektakels ging von nun an unaufhaltsam weiter. Man war mehr und mehr in der Lage die Länge und Frequenz der im Computer geschaffenen Spezialeffekte zu steigern.

Ab und an passierten auch kuriose Dinge, die Anlass zur Diskussion in der Öffentlichkeit gaben und der Promotion der Filme zugute kamen. Bei den Dreharbeiten zu THE CROW (The Crow - Die Krähe., USA 1994, Alex Proyas) wurde der Hauptdarsteller Brandon Lee durch eine, fälschlicherweise mit echten Kugeln geladene Waffe, getötet. Der Regisseur stellte den Film dennoch fertig und THE CROW lief 1994 in den Kinos. Man hatte die fehlenden Szenen mit einem Stuntdouble fertig gestellt und dann Lees digitalisierten Kopf auf den Körper montiert. Diese gruselige und makabere Begebenheit wurde zur Attraktion des Films. Die Grenze zwischen Film und Realität verschwindet: In der Erzählung des Films steht der Hauptdarsteller durch schwarze Magie von den Toten auf, in der Realität besorgen das die Computer. Am Ende aber bleibt der ursprüngliche Zustand erhalten: der filmische Lee kehrt zu den Toten zurück und in der Realität war seine Wiederauferstehung auch nur eine perfekte Illusion.

Mit jedem neuen Blockbuster gab es Neuerungen. 1996 gab es in dem Film TWISTER (USA 1996, Jan de Bont) computergenerierte Wirbelstürme zu sehen. Ein neuer Rekord war da: noch nie hatte man am Rechner so ein komplexes Gebilde modelliert. Bestehende Programme zur Berechnung von Tornados dienten der Wissenschaft und erschufen nur solche, die nicht bedrohlich genug aussahen und machten was sie wollten. Um die Wirbelstürme bedrohlicher und gleichzeitig

berechenbar für den Film zu gestalten, entwickelte man spezielle Programme für die Tricktechnik²⁶. So war man jetzt in der Lage Tornados gekonnt in Szene zu setzen und konnte so eine neue Attraktion präsentieren. Mit genau dem beabsichtigten Erfolg:

„Die Darstellung von ungebändigter tobender Naturgewalten wurde wie nie zuvor auf Zelluloid gebannt. Von beängstigten Monsterwindhosen umherwirbelte Häuser, Scheunen, Kühe, Benzinlaster und eine vom Winde verwehte „Shining“ Autokinovorführung versetzen den Zuschauer in verblüffendes Erstaunen“ (o.V. , 1996, S. 30).

Unzählige Filme entstanden nach diesem Muster. Am 19. Mai 1999 definierte Lucasfilm mit STAR WARS: EPISODE 1 – THE PHANTOM MENACE (Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung, USA 1999, George Lucas) einen neuen Standard für computergenerierte Spezialeffekte und filmische Attraktionen. Zählte man am Anfang der 1990er Jahre noch die Szenen und Minuten in denen der Computer das Bild verändert hatte, so war es bei diesem Film genau umgekehrt. Man zählte jetzt die Anzahl der Szenen, die nicht vom Computer verändert wurden. So waren lediglich 250 von 2200 möglichen Szenen nicht in irgendeiner Form digital nachbearbeitet worden. Für die Promotion des Films wurden alle Attraktionen publikumswirksam in Szene gesetzt. Der Film bot viele visuelle und akustische Reize für das Publikum. Eine zentrale Attraktion, die dem Zuschauer geboten wird, ist das fast zehnminütige Pod-Rennen. Dieses stark an das Ben Hur angelehnte Wagenrennen mit kleinen Vehikeln, die von riesigen Turbinen gezogen werden ist ein wahres Spektakel für die Augen und Ohren. Dabei sind lediglich einige Grossaufnahmen der humanen Charaktere reale Szenen, der Rest wurde komplett am Computer erstellt. Durch die digitale Technik war es möglich riesige Arenen mit tausenden von außerirdischen Wesen auf die Leinwand zu bringen. Der Film zeigt extreme Kamerafahrten und Einstellungen, die auf klassische Art nur mit einem riesigen Aufwand machbar gewesen wären. Die Hauptfigur *Jar Jar Binks* war ebenfalls eine Attraktion für den Rezipienten. Diese Figur existiert allein im Computer, was im Prinzip nichts Neues darstellte. Virtuelle Charaktere wurden schon in anderen Filmen verwendet. Bei der Figur handelte es sich aber um einen der Hauptcharaktere, also tauchte die virtuelle Figur immer wieder im Film auf. Wo man

²⁶ Vgl. Hoberg, 1999, S. 128

eigentlich einen menschlichen Schauspieler erwartet hätte, agierte jetzt ein Computer. Dieser massive Einsatz einer nicht realen Figur als einen der Hauptcharaktere wird zu einer neuen Attraktion für die Zuschauer. *Jar Jar Binks* wird zum Star, obwohl in Wirklichkeit nur seine Stimme existiert. Lucas setzte mit seinem Film neue Maßstäbe für digitale Tricktechnik, die dem Kino der Attraktionen zu einem weiteren großen Erfolg verhalf.

Man könnte an dieser Stelle noch viele weitere Beispiele für digitale Blockbuster der letzten Jahre erwähnen. So gab es auch in der *LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING* (Herr der Ringe: Die Gefährten, USA 2001, Peter Jackson) und dem Rest der Trilogie riesige Schlachten, die vom Computer berechnet wurden. Neu war hier, dass jeder simulierte Kämpfer eine eigene künstliche Intelligenz besaß und quasi selbstständig ohne genaues Drehbuch agierte. Dennoch reichen die angesprochenen Filmbeispiele um zu veranschaulichen, dass seit Beginn der 1990er Jahre sich ein gewisser Trend in der Sparte der Blockbuster abzeichnet: Die Attraktionen, die mittels digitaler Technik erschaffen wurden, verstärken sich mehr und mehr. Es gibt wohl kaum einen Blockbuster mehr, der um die Hilfe der Computertechnik herumkommen kann. Natürlich kommt der Computer auch als Kostenersparnis zum Einsatz. So waren viele Sets in der ersten Episode von *Star Wars* kaum höher als drei Meter. Alles darüber hinaus war Bluescreen und wurde nachträglich einkopiert.

Dadurch wurden die Sets preiswerter und man konnte sie schneller herstellen. Des Weiteren wird die Digitaltechnik dazu verwendet Fehler²⁷ zu beseitigen. So kann man ungewollte Details aus den Szenen entfernen. Ebenso ist es möglich z.B. Seile bei Stuntszenen zu retuschieren und Explosionen nachträglich einzufügen um das Risiko für die Menschen so gering wie möglich zu halten.

Um sich gegenseitig zu übertreffen, versuchen die Filmemacher immer spektakulärere und effektvollere Attraktionen zu erschaffen. Dabei streben sie nach einer Perfektionierung der Illusionen, wobei digitale Spezialeffekte das geeignete Werkzeug sind. Der Computer ist aus keiner Blockbusterproduktion mehr wegzudenken.

Ist dieses Kino vergleichbar mit Tom Gunnings *Cinema of Attractions* und existiert möglicherweise schon ein *Digital Cinema of Attractions*? Mit dieser Frage beschäftigt sich das nachfolgende Kapitel.

²⁷ Vgl. Hoberg, 1999, S. 119

3. Die Rolle der Attraktionen im Kino

Die beiden vorangegangenen Kapitel zeigen uns einige markante Beispiele dafür, wie kinematische Attraktionen Ende des 19. Jahrhunderts, am Anfang des Kinos, aussahen und wie nicht ganz hundert Jahre später, die digitalen Attraktionen in den neuzeitlichen Blockbuster inszeniert werden.

Die Filme von 1895 bis ca. 1907 erfahren eine klare Einordnung von Tom Gunning, der den Löwenanteil der Produktionen zum *Cinema of Attractions* zählt. Danach verliert diese Form des Kinos zugunsten des *Cinema of Narrations* wesentlich an Bedeutung und fristet nur noch ein Nischendasein. Gunnings Analysen zum Kino der Attraktionen enden in der Periode der späten 1980er Jahren. Bezogen auf die Blockbuster der damaligen Zeit sagt er:

„Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects. But effects are tamed attractions” (Gunning, 1990, S. 61).

Wirft man einen Blick auf die heutigen Filme der oben genannten Regisseure, speziell auf Spielberg und Lucas, so kommt zwangsläufig die Vermutung auf, dass sie damals nur nicht die Möglichkeiten hatten die Effekte in dem Maß und der Form einzusetzen, wie sie es gerne gewollt hätten. Dazu kam noch der Faktor, dass man damals auch nicht wissen konnte, was die zukünftig Technik für Spezialeffekte anbieten würde:

„Computergenerierte Bilder erlauben es den Filmemachern heute, ihre Phantasien in einer Weise umzusetzen, von der man noch vor wenigen Jahren zu träumen wagte” (Belton, 2003, S. 8).

Man kann natürlich einen Film der Brüder Lumière nicht mit einem Film von George Lucas gleichsetzen. Zwischen ihnen liegen 104 Jahre Filmgeschichte, aber gewisse Parallelen bezüglich der beabsichtigten Wirkung der Attraktionen lassen sich dennoch erkennen.

Dieses Kapitel geht speziell der Frage nach was, es für Auswirkungen hat, wenn ein postklassischer Film viele Attraktionen beinhaltet und was diese für eine Rolle spielen. Es wird untersucht in welchen verschiedenen Formen die Attraktionen den Zuschauern vorgestellt werden und in welcher Art versucht wird, die Filme attraktiv

und erfolgreich zu gestalten. Zusätzlich soll gezeigt werden, was für einen Einfluss die Attraktionen über die Grenzen des Films hinweg haben. Einige Attraktionen beschränken sich ja nicht nur auf die Filme selbst, sie werden auch im Vorfeld und nach einem Erfolg auch postkinematisch ausgewertet.

Die zentrale These lautet, dass im Bereich des populären Kinos, *das Cinema of Attractions* das über viele Jahrzehnte dominierende *Cinema of Narrations* verdrängt hat und dies in vielen neuzeitlichen Filmen der digitalen Ära sehr deutlich wird. Robert Blanchet hat dies in seinem Buch über Blockbuster folgendermaßen formuliert:

„Postklassisches Hollywoodkino, so eine der häufigst wiederholten Thesen, hat die Kunst des Geschichten-Erzählens verlernt und versucht gar nicht mehr jenen narrativen „Realismuseffekt“ herzustellen, der für die klassische Periode prägend und viele Kritiker eines der Hauptübel des kommerziellen Unterhaltungskinos war. Statt dessen haben wir es heute mit Filmen zu tun, die bar jeder narrativen Logik und Motivation aus einer mehr oder weniger losen Ansammlung von Special Effects und spektakulären Actionsequenzen bestehen“ (Blanchet, 2003).

Um zu zeigen, dass viele dieser Blockbuster wirklich nur aus einer Ansammlung von Attraktionen besteht, muss man bestimmte Filme, die typisch für diese Gattung sind genauer unter die Lupe nehmen. Ziel ist es aber nicht, die Filme zu kritisieren oder abzuwerten. Hinter jedem Film stecken immer eine Menge Arbeit und Kreativität, die hier in keinem Maße beurteilt werden soll. Es zeigt sich aber immer wieder, dass es eine Verschiebung innerhalb der kreativen Ebene in Richtung Attraktion und weg von der Narration gegeben hat. Das Resultat sind oft kurzlebige Filme, die den erzählerischen Ansprüchen vieler Zuschauer nicht mehr gerecht werden. Roland Emmerich, selbst einer der erfolgreichsten Blockbuster-Regisseure, warnte die Filmbranche davor, unbedacht mit Spezialeffekten umzugehen. Im schlimmsten Fall würden sie den Zuschauer regelrecht aus der Handlung reißen²⁸. Gegenläufig sind aber auch in dieser Kultur Filme entstanden, die eine gegenläufige Form bieten. Als Beispiel hierfür kann man PULP FICTION (USA 1994, Quentin Tarantino) anführen. Dieser Film funktioniert durch Narration²⁹, die intelligent auf der Zeitachse hin und her springt und so die Aufmerksamkeit des Zuschauers fordert. Im Attraktionskino

²⁸ Vgl. Deutsche Presseagentur, 2000

²⁹ Vgl. Simanowski, 2002, <http://www.dichtung-digital.org/2002/07/31-Simanowski/index7.htm>

kann er sich zurücklehnen, alles was er wissen muss wird ihm direkt und ohne Umwege präsentiert. Im Erzählkino muss er sich intensiv mit der Erzählung auseinandersetzen, um dem Film folgen zu können. Allerdings soll an dieser Stelle diese Form des Kinos nicht näher untersucht werden.

Betrachtet man die Blockbuster nicht unter narrativen Gesichtspunkten, sondern sieht sie als Filme, die den Zweck verfolgen ihre Tricktechnik zur Schau zu stellen, so wird man mit dieser Erwartungshaltung voll auf seine Kosten kommen. Die Entscheidung liegt beim Zuschauer, der festlegt mit welcher Art von Film er unterhalten werden will und mit welchem erzählerischen Niveau seine Bedürfnisse befriedigt werden.

In vielen Fällen spielen die digitalen Nachbearbeitungsmöglichkeiten eine wichtige Rolle, um dem Film ein audiovisuelles Spektakel zu verschaffen. Dies lässt sich sehr gut an der *Special Edition*³⁰ der ersten Stars Wars-Trilogie zeigen. Selbst die Originalfassungen³¹ wirken noch nach heutigen Maßstäben audiovisuell sehr opulent und bieten den Zuschauern ein tricktechnisches Spektakel. In der überarbeiteten Fassung aus dem Jahr 1997 gab es einige geänderte und auch ganz neue Szenen zu sehen. So wurde in den Weltraumkampfsszenen die Anzahl der Raumschiffe digital verdoppelt oder einige Zwischenschnitte eingefügt, die komplett aus dem Rechner kamen. In anderen Szenen wurden Objekte in den Hintergrund eingefügt oder Schüsse aus Lasergewehren neu animiert. Die Änderungen wirkten sich alle auf den visuellen Eindruck des Films aus, an der Erzählung änderte sich nichts. Teilweise verlor der Film sogar an spannenden Elementen, wie Christian Gierke es in seinem Buch über digitalen Film feststellt:

„In der ursprünglichen Fassung von *The Empire Strikes Back* findet sich beispielsweise der Hauptdarsteller in der Eishöhle des *Wampas*, einem Yeti-ähnlichen Ungeheuer, gefangen wieder. Weil Budget und Tricktechnik beschränkt waren, ist das Untier kein einziges Mal vollständig im Bild zu sehen, es tritt nur sekundenweise und ausschnitthaft in Erscheinung. Gerade dadurch wirkt die Szene in der Eishöhle klaustrophobisch und spannend.

In der digitalen Neuauflage tappt Lucas geradezu in die Falle digitaler Technik: In aller Ausführlichkeit ist nun das digital animierte Monster zu sehen – die Szene ist nicht mehr sehr spannend, sondern zur aufdringlichen Präsentation der Tricktechnik geworden“ (Gierke, 2000, S. 137ff).

³⁰ Vgl. Ens, 1998, <http://www.theforce.net/swse/>

³¹ Vgl. Salewicz, 1998, S. 39ff

Die Attraktion funktioniert hier als reiner Selbstzweck des digitalen Kinos. Die Handlung wird durch diese Darstellung überhaupt nicht vorangetrieben oder beeinflusst. Auch in STAR WARS: EPISODE IV - A NEW HOPE SPECIAL EDITION (Krieg der Sterne - Episode IV: Eine neue Hoffnung Special Edition., USA 1997, George Lucas) tappt der Regisseur in eine ähnliche Falle: Durch die oben genannten Einschränkungen war es nicht möglich den kompletten Körper des Wurmwesens *Jabba The Hut* kriechend zu zeigen. Trotzdem drehte Lucas die Szene und nahm statt des Wurmwesens einen menschlichen Darsteller. In der neuen Fassung wurde das Wurmwesen am Computer berechnet und dann über den Menschen in die Szene kopiert. Der Zuschauer, dem die Szene im Original durch Vorberichte bekannt ist, konzentriert sich voll auf die Wirkung der Tricktechnik. Er ist von dieser Attraktion derartig abgelenkt, dass er gar nicht merkt, dass die Erzählung des Films eine nicht unwichtige Ergänzung erfährt. Diese Szene ist nicht sehr gut gemacht, da sie den Zuschauer von der Handlung ablenkt, was auf keinen Fall passieren sollte. Tom Gunnings *Cinema of Attractions* überlagert hier eindeutig das Erzählkino. Es zeigt sich außerdem, dass die digitalen Attraktionen in den Filmen oft sehr isoliert zu der eigentlichen Geschichte stehen. Der Vorteil für den Zuschauer ist, dass er sich entspannt zurücklehnen kann ohne Gefahr zu laufen, aus der Handlung gerissen zu werden. Diese Szenen haben keinerlei Bedeutung für den Film, sie bieten nur Effekte. Diesen Eindruck hat man bei den neuen Szenen in Star Wars und so stellt sich die berechnete Frage warum Lucas die Szenen überhaupt eingefügt hat. Ohne sie gibt es keine Lücken in der Handlung und mit ihnen gibt es keine Neuerungen. Im Prinzip könnte man so mit jedem alten Film verfahren und ihn mit digitalen Effekten bereichern ohne wirklich etwas merklich zu ändern.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist, dass bei der Neuauflage der Trilogie die Filme auch wieder im Kino aufgeführt wurden. Dies stellt für die jüngere Generation eine Sensation dar, da sie die Filme nur in der schlechteren Videofassung kannten. Durch die erstmalige Chance die Trilogie auf einer großen Leinwand und mit digitalem Ton zu erleben, wurde das Kino zur Attraktion. Genauso ging es den Zuschauern im Jahr 1895 für die riesige Kinoleinwand an sich schon eine Attraktion war. Lucas macht sich diesen Zustand wirksam für den Trailer³² der Neuauflage zunutze: Man sieht in der Mitte der Kinoleinwand einen kleinen Fernseher auf dem eine Kampfsequenz mit

³² Vgl. Scenebyscene, 2004, <http://www.scenebyscene.net/iv/anhsetrailerlarge.mov>

Raumschiffen, den so genannten *X-Wings* zu sehen ist. Bild und Ton sind von schlechter Qualität und ein Sprecher verkündet:

“For an entire generation, people have experienced Star Wars the only way it's been possible... on the TV screen. But if you've only seen it this way, you haven't seen it at all. Now, for its 20th anniversary, the adventure of a lifetime returns to the big screen, in a way you've never seen before” (Timewarptv, 1996).

Dann wird der kleine Fernseher gesprengt und von einem gewaltigem audiovisuellem Spektakel sieht man wie der *X-Wing* die Grenzen des Fernsehers überwindet und jetzt formatfüllend auf den Zuschauer zufliegt und Schüsse auf ihn abgibt. Dies ist eine eindeutige Parallele zu den Schüssen aus *THE GREAT TRAIN ROBBERY*. Lucas nutzte die Digitaltechnik um unter diesem Vorwand die erste Star Wars Trilogie wieder in die Kinos bringen zu können. Er wollte die Filme in Erinnerung rufen, um den Weg für die nächsten Teile zu ebnen. Nebenbei konnte Lucas schließlich doch noch die eigentlich unwichtigen Lücken schließen, die er damals mangels Budget und wegen unzureichender analoger Tricktechnik auflassen musste. Doch die Effekte *Special Edition* war nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was 2 Jahre später mit Episode 1 beginnen sollte: Die Ära des *Digital Cinema of Attractions*. Mit diesem Film wurde die Rolle der digitalen Attraktionen im postklassischen Hollywood-Kino endgültig und unwiderlegbar in den Vordergrund gerückt.

Es ging sogar so weit, dass der Film nur in denjenigen Kinos gezeigt werden konnte, die über eine spezielle digitale Tonanlage³³ verfügten, die nach dem *Dolby Digital Sourround EX* System arbeitet, einer Norm, die Lucas mit definiert hat. Da das finanzielle Interesse der Kinos, den Film zu zeigen, groß war, rüstete man beim Ton digital auf. In einem Telepolis Artikel kann man folgendes lesen:

„Lucas beendet damit [dem Dreh von Episode I, M.K.] nicht nur sein selbstgewähltes Regie-Exil, er eröffnet auch - symbolisch zumindest - die nächste Phase des Films: das digitale Kino“ (Freyermuth, 1997).

Es ist falsch zu sagen, dass Episode I keine narrativen Elemente aufweist. Das ist natürlich so nicht der Fall. Dieser Film ist ansatzweise vergleichbar mit den ersten

³³ Vgl. Schmidhuber, 2004, <http://www.filmvorfuehrer.de/ton/ton3.php3>

fiktionalen Filmen von Georges Méliès. Die Geschichte hilft dabei, den Zuschauer von einer Attraktion zur nächsten zu führen. Es gibt in *The Phantom Menace* eine Reihe von spektakulären Sequenzen wie die Verfolgungsjagd in der Planetenstadt, das Pod-Rennen und der Kampf um *Naboo*. Allein der Kampf um *Naboo* macht das letzte Drittel des Films aus und zeigt eine riesige, allein aus dem Computer stammende, Schlacht zwischen den Gunganen und Robotern. Diese drei Sequenzen stellen die zentralen Attraktionen des Films dar. Allein das Pod-Rennen ist eine 10-minütige Sequenz, die auf das Publikum wie eine Achterbahnfahrt wirkt. Alle Sequenzen haben gemeinsam, dass sie allein dem Zweck dienen, den Zuschauer zu unterhalten und ihm ein audiovisuelles Spektakel zu bieten. Narrative Aspekte spielen in dem Augenblick keine Rolle. Alternativ hätte man die Geschichte, die in diesen Szenen erzählt wird, auch in einem wesentlich kürzeren Zeitrahmen wiedergeben können. Dies wäre aber die Vorgehensweise des traditionellen Erzählkinos gewesen. Lucas geht hier einen anderen Weg, indem er den Attraktionen eine zentrale Rolle zuweist. Der Zuschauer braucht sich seiner Phantasie nicht mehr bedienen, um sich die Ereignisse vorzustellen, er bekommt diese in perfekter Art und Weise vorgesetzt. Die sehr extrovertierte Ausrichtung behalten die Filmemacher auch im Sequel *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* (*Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger.*, USA 2002, George Lucas) bei. Auch hier ist eine der zentralen Attraktionen der so genannte Klonkrieg. Diese gigantische Schlacht zwischen Gut und Böse, die zum größten Teil aus computergenerierten Bildern besteht, stellt die Hauptattraktion der Episode dar. Hier folgt Lucas wiederum dem Pfad von Méliès. Die Erzählung dient allein dazu den Weg für die Attraktion vorzubereiten und diese miteinander zu verketteten. Innerhalb der Attraktion spielt sie keine Rolle. Eine mögliche Erklärung für diese Art von Montage der Attraktionen zeigt sich in einem Interview mit Edgar Reitz:

„Im Film sind die Spektakel möglichst dicht aneinander gehängt. Diese "Montage der Attraktionen" kommt natürlich in den technisch geprägten Geschichten, in den Science-Fiction-Szenarien am besten zur Geltung. Das ist natürlich, wie Sie sagten, in die immer gleichen Handlungsstrukturen eingebettet, aber die Montage der Attraktionen wird offenbar zunehmend intensiver, um die Erwartungen der Menschen überhaupt noch befriedigen zu können“ (Reitz, 1997).

Das Umfeld spielt hier vielleicht eine entscheidende Rolle. Die Erwartungen des Kinopublikums werden schon im Vorfeld hochgeschraubt indem man viel über die Entstehung der Attraktionen berichtet. Das Interesse des Zuschauers einen Blick hinter die Kulissen zu werfen, ist so alt wie das Kino selbst:

„Nor should we forget that in the earliest years of exhibition the cinema itself was an attraction. Early audiences went to exhibitions to see machines demonstrated [...]“
(Gunning, 1990, S. 58).

Heutzutage gibt es nur wenige Ausstellungen, die die neuen Formen der Technik dem normalen Publikum vorstellen. Dennoch ist der Zuschauer an der Funktionsweise der Technik interessiert. Im Zuge dieses Interesses hat sich eine bestimmte Form der Berichterstattung vor dem Start eines Blockbusters ergeben: Der Blick hinter die Kulissen.

„Die neue Bildtechnik ermöglicht eine Akzeleration und Kompression von bewegten Bildern, die neue Seherlebnisse produzieren und in den mit *spezial effects* gespickten Filmen offen beworben werden: die technische Durchführung wird zu einer Attraktion in sich“ (Hoberg, 1999, S. 202).

Das Publikum will wissen wie die Spezialeffekte entstehen und wie die Tricktechnik funktioniert. Die Regisseure machen sich dieses Wissensbedürfnis des Zuschauers geschickt zunutze, um ihre Filme in der Öffentlichkeit populär zu machen und gewähren bereitwillig den Blick hinter die Kulissen. Sie machen aus der Technik die eine Attraktion. Zu den Star Wars Filmen ist sogar eine CD-ROM mit dem bezeichnenden Titel STAR WARS – BEHIND THE MAGIC (USA 1998, Lucasarts Entertainment) erschienen. Der interessierte Zuschauer kann sich hier über das Star Wars-Universum und die Filme informieren. Die Filmemacher bedienen sich vieler Möglichkeiten um die Zuschauer in die Filme zu locken. Sie stehen immer unter einem großen Druck, möglichst erfolgreiche Filme zu produzieren. Die Produktion eines Blockbusters verschlingt viel Geld und die Firmen wollen, dass die Filme ein finanzieller Erfolg werden. Dies ist auch ein Grund, warum die Blockbuster sich alle in der Art ähneln, dass sie auf die Wirkung der Spezialeffekte setzen. Diese Effekte kommen anscheinend gut beim Publikum an und spielen die Kosten der Produktion wieder ein. Dieser Aspekt hat auch zur stärkeren Ausprägung der Rolle der Attraktionen im Kino geführt.

Eine exakte Ausrichtung auf das *Cinema of Attractions* stellen die IMAX-Kinos³⁴ dar. Diese Kinos arbeiten mit speziellen 70mm Filmen, die auf riesige Leinwände, halb so groß wie Fußballfelder, projiziert werden. Die Sitze der Zuschauer sind dabei so platziert, dass sie nur die Leinwand sehen und keinerlei Ränder. Die Motivation Filme im IMAX-Format zu drehen, entspricht wohl am ehesten der Motivation, die bei den Lumières und Zeitgenossen herrschte: Dem Zuschauer eine perfekte Illusion zu bieten. Zudem haben viele Filme, die in IMAX-Kino laufen einen dokumentarischen Charakter. Dem Zuschauer soll etwas gezeigt werden. Genau diese Auffassung verfolgte das klassische Kino. Die Attraktionen spielt immer die Hauptrolle in den IMAX-Filmen:

„But Imax is essentially a spectacle, and narrative films do not adapt comfortably to the format, where the eyes and the audience are free to wander across a wide vista and are not to drawn so easily into the intentions of the director” (Chittock, 1996, S. 222).

Die Digitalisierung machte natürlich auch nicht vor den IMAX-Kinos halt. Auch in IMAX-Filmen wurde die digitale Tricktechnik schnell zum gebräuchlichen Werkzeug. Ein sehr interessanter Film aus dem Jahre 1996 ist der fürs IMAX-Kino produzierte Film SPECIAL EFFECTS: ANYTHING CAN HAPPEN (USA 1996, Ben Burt). Dieser Streifen³⁵ montiert in einem einzigen Film die Attraktionen verschiedener klassischer und digitaler Blockbuster aneinander. Die Attraktionen des Kinos werden also über die Grenzen des Films hinweg, in eine Form des Kinos übertragen, die sich ganz dem Kino der Attraktionen verschrieben hat. Die IMAX-Kinos verzeichnen allerdings einen starken Rückgang an Besuchern. Der Grund ist aber keinesfalls, dass kein Bedarf nach einem Kino der Attraktionen mehr besteht, sondern, dass den Zuschauern in normalen Kinofilmen schon dermaßen viele Spezialeffekte und Tricks geboten werden, dass es nicht mehr notwendig ist dafür extra ein IMAX-Kino aufzusuchen. Normale Kinos bieten auch schon extrem große Leinwände und sind mit leistungsstarken Soundsystemen ausgestattet, so dass der technische Vorsprung der IMAX-Kinos³⁶ geschrumpft ist.

³⁴ Vgl. Chittock, 1996, S. 221ff

³⁵ Vgl. WGBH, 1996, <http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx/sfxhome.html>

³⁶ Vgl. The Guardian, 2004, <http://film.guardian.co.uk/features/featurepages/0,4120,1116950,00.html>

Ein weiterer Trend macht allen Formen des Kinos auch schwer zu schaffen: Die Digitalisierung der Wohnzimmer. Durch enorme Preissenkungen in der Unterhaltungselektronikbranche ist es für jeden erschwinglich geworden, sich ein kleines Kino im Wohnzimmer aufzubauen. DVD-Player spielen die Filme in einer ordentlichen Qualität ab und können so per Videoprojektor in großen Ausmaßen auf die heimische Leinwand gebracht werden. Für den richtigen Ton sorgen mehrkanalige Anlagen, die dem Kinoton fast nichts nachstehen. Die Filmbranche hat auch diesen Markt für sich entdeckt. Das kann man daran erkennen, dass die zeitliche Spanne zwischen Kinostart und DVD-Veröffentlichung eines Films extrem geschrumpft ist und viele Filme bereits wenige Monate nach der Kinopremiere zu kaufen sind. Die Besucherzahlen sind rückläufig und so versuchen die Kinos nicht umsonst die Zuschauer durch besondere Attraktionen rund um das eigentliche Filmerlebnis zu locken. Diese Attraktionen sind dann Lasershows, Sneak-Previews oder einfach Verlosungen von Fanartikeln. Die Filmstudios setzen zudem die besonderen Attraktionen aus den erfolgreichen Filmen in reale Spektakel um. So entstehen in den Themenparks fast ausschließlich Fahrgeschäfte, die auf Filmattraktionen basieren. Durch diese Form wird versucht, das Filmerlebnis weiter zu steigern.

Es ist abzusehen, dass die Attraktionen in Zukunft eine immer bedeutendere Rolle in Blockbustern spielen werden. Aber auch dieser Entwicklung ist eine bestimmte Grenze gesetzt. Hierbei stellt nicht die Technik die Hürde dar, sondern die Sinneswahrnehmung des menschlichen Gehirns. Mit diesem Problem³⁷ hat das IMAX-Format sehr zu kämpfen. Kaum ein Film geht länger als 40 Minuten, die meisten sogar maximal 30 Minuten. Der Zuschauer ist dermaßen den Reizen der Tricktechnik ausgesetzt, dass sich nach einer bestimmten Zeit eine regelrechte Überforderung der Wahrnehmung einstellt und das Schauen zur Qual wird. Die IMAX-Technologie stellt also keine wirkliche Konkurrenz für das normale Kino dar.

In vielen technischen Entwicklungen des Kinos betreffend, lässt sich vor allem ein gewisser Trend in Richtung des Kinos der Attraktionen erkennen. Betrachtet man speziell die Entwicklung der Blockbuster, so wird hier dieser Trend am deutlichsten: Jeder neue Film bietet eine größere Anzahl von Effekten und neuartigen digitalen Tricks. Die Möglichkeiten werden immer bis zur Grenze ausgereizt, dennoch kann paradoxerweise ein nachfolgender Film diese Grenzen überwinden. In Verlauf dieses

³⁷ Vgl. Gierke, 2000, S. 168ff

Trends werden die Attraktionen eine immer noch wichtigere Rolle einnehmen. Doch diese Entwicklung kann natürlich nicht ewig so weitergehen. Die Vergangenheit lehrt uns, dass die ursprüngliche Form des *Cinema of Attractions* ein frühes Ende nahm und lange Zeit von niemandem beachtet wurde. Es ist schwer abzuschätzen ob es dem digitalen Attraktionskino genauso gehen wird. Sicher ist, dass die Menschen nicht unendlich weiter gefordert werden können. Ein Element spielt bei jedem Film die entscheidende Rolle: Der Erfolg. Im Endeffekt entscheidet und regelt dann doch der Zuschauer welche Art von Filmen er in Zukunft sehen will. Momentan sind es die Blockbuster, die gewünscht werden. Das zeigt sich an den finanziellen Erfolgen großer Produktionen. Nicht umsonst sind 9 von 10 der erfolgreichsten Filme³⁸ große Blockbusterproduktionen der letzten 11 Jahre. Unter den erfolgreichsten Filmen tauchen immer wieder drei Namen auf: Cameron, Lucas und Spielberg. Diese Filmemacher sind es, die hundert Jahre später das Erbe von Lumière und Méliès angetreten haben, um dem Kino der Attraktionen wieder die dominante Rolle innerhalb der Filmbranche zu geben. Der Erfolg zeigt, dass das *Cinema of Attraction* in einer zeitgemäßen Form bei dem Publikum extrem beliebt ist. Ein Ende dieses Trends ist nicht abzusehen und so wird sich die Bedeutung der Rolle der Attraktionen in Zukunft noch verstärken.

4. Fazit

Das Kino, so wie es uns bekannt ist, existierte nicht schon immer so. Wie sich gezeigt hat, gab es in den letzten 100 Jahren zwei bedeutende Wechsel in der Ausdrucksweise des Kinos. Die Entwicklung ging vom *Cinema of Attractions* hin zum *Cinema of Narrations* und schließlich zum heutigen *Digital Cinema of Attractions*. Man kann nicht sagen, dass eine dieser Formen die beste Art von Kino darstellt. Dies muss jeder Zuschauer für sich selbst entscheiden.

Jede Form von Kino hat ihre Vor- und Nachteile und findet dennoch begeisterte Anhänger. Das Hauptproblem mit dem das Attraktionskino zu kämpfen hat ist, dass sich die Spezialeffekte sehr schnell abnutzen wenn sie zu oft kopiert werden. Aber dieses Problem macht auch vor dem Erzählkino nicht halt: Wird eine Geschichte zu oft kopiert, so will sie keiner mehr sehen. Aber vielleicht muss das digitale Kino der

³⁸ Vgl. Kahn, 2004, <http://www.worldwideboxoffice.com/>

Attraktionen erst ausgereizt werden bevor alle die Schwächen sehen. Das Motto darf nicht lauten: Attraktionen zeigen statt Geschichten erzählen. Natürlich wird es immer extreme Formen von Kino geben. Die einen widmen sich der reinen Erzählung und die anderen setzen allein auf Spezialeffekte. Dauerhaft erfolgreich können keine der beiden Strömungen sein, denn zu schnell sind die Zuschauer durch extreme Formen überreizt. Filme, die beide Möglichkeiten intelligent nutzen, werden in Zukunft große Chancen auf Erfolg haben.

Die Gegenwart zeigt momentan noch extreme Tendenzen: Die Attraktionen bestimmen die Sparte der Blockbuster und werden mit jedem neuen Film mehr. Das Kino der Attraktionen ist sehr mächtig, da mit seiner Hilfe viele erfolgreiche Filme produziert wurden. Folglich werden solche Filme auch weiter produziert. Aber irgendwann wird der Markt gesättigt sein und das Publikum wird nach neuen Formen verlangen. Das wird wieder die Stunde des *Cinema of Narrations* sein. Wann das genau sein wird kann man zum jetzigen Zeitpunkt nicht abschätzen.

Im Verlauf der Analyse hat sich gezeigt, dass Gunning mit seiner Aussage, dass Effekte zahme Attraktionen seien, nicht ganz richtig liegt. Auf die damalige Zeit bezogen, lag er allerdings völlig richtig. Aber die technische Entwicklung ging so zügig voran, dass knapp 10 Jahre nach Gunnings Aussage, George Lucas diese mit der ersten Episode von Star Wars widerlegte. Die Effekte waren nicht mehr zahm, aber dennoch kontrollierbar. Natürlich stellen auch die beiden ersten Episoden von Star Wars eine extreme Form dar, aber sie sind dennoch extrem erfolgreich und gehören zum alltäglichen Kino.

Abschließend kann man sagen, dass das Cinema of Attractions durchgängig eine Form des Kinos war. Es gab nur unterschiedliche Phasen in denen es mal eine untergeordnete und mal eine übergeordnete Rolle gespielt hat. Diese Alternierung ist ein ständiger Prozess und momentan befindet sich das Attraktionskino in der übergeordneten Rolle.

Diese Form des Kinos nenne ich *Digital Cinema of Attractions*.

5. Literatur

Avid Technology (2003): „Avid Produktinformationen“. [<http://de.avid.com/products/index.asp>].

Belton, John (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution. In: montage/av 12/1/03, S. 6-27

Blanchet, Robert (2003): „Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos“. [<http://cinetext.philo.at/magazine/blanchet/blockbuster.html>].

Chittock, John (1996): Back to the Future: the Cinema's Lesson of History. In: Christopher Williams: Cinema: the Beginnings and the Future, S. 217-227

Christie, Ian (1994): The last machine: early cinema and the birth of the modern world. London

Deutsche Presseagentur (dpa) (2000): Roland Emmerich sorgt sich um den Action-Film. dpa-Meldung, 6. September

Distelmeyer, Jan (2002): „Das postklassische Hollywood-Kino“. [http://www.signlang.uni-hamburg.de/medienprojekt/Archiv.KVV/WS02_03/semlb.html].

Ens, Paul (2004): „Star Wars: Special Edition Annotations“. [<http://www.theforce.net/swse>].

FH Darmstadt (2002): „Anfänge des Kinos“. [<http://www.oj.fh-darmstadt.de/projekte/kursbuch2/BewegteBilder/Film/kinoanfang.htm>].

Flückinger, Barbara (2003): Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. In: montage/av 12/1/03, S. 28-54

Freyermuth, Gundolf S. (1997): „Der Tod des Tonfilms“. [<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/film/6106/2.html>].

Gierke, Christian (2000): Der digitale Film. Hamburg

Guardian, The (2004): „When Imax ruled the earth“. [<http://film.guardian.co.uk/features/featurepages/0,4120,1116950,00.html>].

Gunning, Tom (1997): An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In) Credulous Spectator. In: Linda Williams: Viewing positions : ways of seeing film, 114-133

Gunning, Tom (1990): The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser: Early Cinema: space – frame – narrative, S. 56-62

- Herbert, Stephen** (1996): Re-Creating the First Film Shows. In: Christopher Williams: Cinema: the Beginnings and the Future, S. 158-170
- Hoberg, Almuth** (1999): Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern. Frankfurt/Main
- Internet Movie Database, The** (2004): „Dies und das für Terminator 2: Judgment Day“. [<http://german.imdb.com/title/tt0103064/trivia>].
- Kahn, Chuck** (2004): „WorldwideBoxoffice“. [<http://www.worldwideboxoffice.com>].
- Magid, Ron** (1991): Terminator 2: He Said He´d Be Back. In: American Cinematographer, Vol. 72, No. 7, July, S. 45-52
- Marteau, Alice/Dumont, Gaëlle** (2004): „La Maison de Jules Verne“. [<http://www.jules-verne.net>].
- Mediamanual** (2004): „Einführung in die Filmgeschichte“. [<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/filmgeschichte/index.php>]
- o.V.:** „Twister“. In: Blickpunkt Film 23, Jahrgang 1996, S. 30
- Reitz, Edgar** (1997): „Das Kino der Zukunft“. [<http://www.heise.de/tp/deutsch/spezial/film/6103/2.html>].
- Salewicz, Chris** (1998): George Lucas. Reinbek
- Scenebyscene** (2004): „Special Edition Trailer“. [<http://www.scenebyscene.net/iv/anhsetrailerlarge.mov>].
- Schmidhuber, Henri** (2004): „Dolby Digital Sourround EX“. [<http://www.filmvorfuehrer.de/ton/ton3.php3>].
- Silberman, Steve** (2003): „Matrix²“. [http://www.wired.com/wired/archive/11.05/matrix2_pr.html].
- Simanowski, Roberto** (2002): „Hypertext: Merkmale, Forschung, Poetik“. [<http://www.dichtung-digital.org/2002/07/31-Simanowski/index7.htm>].
- Timewarptv** (2004): „THE STAR WARS TRILOGY SPECIAL EDITION TRAILERS“. [http://www.timewarptv.com/site/programs/Star_Wars_Trailers/SEtrailers.htm].
- WBGH** (1996): „Special Effects: Anything Can Happen“. [<http://www.pbs.org/wgbh/nova/specialfx/sfxhome.html>].
- Wyver, John** (1989): The Moving Image. Oxford