

# Die Zukunft des visuellen Erzählens

Für die Geschichtenerzähler ist die gefilmte Realität in 360 Grad, auch Virtuelle Realität (VR) genannt, eine ebenso große Entwicklungsstufe, wie es die Fotografie und der Film vorher selbst waren. Dieses Format stellt uns vor neue technische und erzählerische Herausforderungen, die unsere bisherigen Kenntnisse zum filmischen Erzählen zu hinterfragen scheinen.

Robert Cibis

## Neues Erzählen mit IMAX 3D?

Ich war gerade frisch nach Frankreich gekommen und neu an der Sorbonne Nouvelle, um Filmwissenschaft zu studieren, als ich zufällig einen Vortrag von Jean-Jacques Annaud hörte. Es war das Jahr 1995. Der französische Regisseur hatte mit seinem ersten Film einen Oscar gewonnen und eine Reihe hochinnovativer Projekte umgesetzt. Er berichtete von seinem Spielfilm *Les ailes du courage* (1995), dem weltweit ersten Spielfilm in IMAX 3D.

Annaud erzählte den mit offenen Mündern lauschenden Studenten, dass das Filmemachen nun neu erfunden werden müsse: Da die Zuschauer den Bildrand praktisch gar nicht mehr sehen könnten, dürften nur extrem langsame Kamerabewegungen durchgeführt werden. Das Schuss-Gegenschuss-Prinzip, welches z. B. bei Dialogen angewendet und bei dem zwischen zwei Kameras hin- und hergeschnitten wird, sei nun unmöglich geworden. Beim Zuschauer würde Verwirrung entstehen, wenn er von der einen Stelle im Raum zur anderen springen müsse, nur um einem Gespräch zu folgen. Auch die Räumlichkeit sei eine ganz andere: Man würde mit Weitwinkelobjektiven arbeiten, in welchen Menschen und Objekte in spürbarer, unterschiedlicher Distanz zur Kamera eine Spannung aufbauen könnten. Die riesigen Leinwände in IMAX-Kinos würden es möglich machen, dass sich die Zuschauer frei im Bildraum „bewegen“ könnten. Eine Nahe mache damit nur noch im Fernsehen Sinn.

Ich musste an diesen Vortrag denken, als viele Jahre später 3-D endlich zu einem Mainstream-Standard wurde – dank der Möglichkeit, in vielen Kinos digital zu projizieren und dank des Films *Avatar* (2009). Ich hatte nicht nur das Privileg, selbst in diesem Format zu drehen, sondern durfte auch unzählige Konferenzen zum Thema besuchen. Der Tenor war identisch: kurze Brennweiten, langsame Bewegungen, Arbeiten mit der Tiefe des Bildes, bloß kein Schuss-Gegenschuss, innerhalb einer Szene am besten gar nicht schneiden.

### Was machen die Zuschauer heute mit?

Zum jetzigen Zeitpunkt jedoch muss man konstatieren: All das war Quatsch! Heute sind Filme in IMAX und/oder 3-D schneller geschnitten und haben mehr Schuss-Gegenschuss-Einstellungen als die „normalen“ Kinofilme in den Jahrzehnten davor. Einige Filme in 3-D und IMAX krönen sogar die langen Brennweiten zu ihrem beliebtesten Stilmittel (vgl. *Drive Angry* [2011] mit Nicolas Cage). In diesen Bilderwelten ist die Distanz zwischen den gefilmten Objekten fast aufgelöst. Rasante Kamerabewegungen und Einstellungen, die kürzer als eine Sekunde sind, gehören zum Standardrepertoire der Erzähler.

Der Grund für diese Entwicklung? Die Zuschauer kommen damit besser als früher zurecht. Das bewegte Bild ist zu einer Art Grundversorgungsmittel der Kommunikation geworden. Es dient den heutigen Menschen von Geburt an als Informations- und Unterhaltungsmittel. Weil Menschen aktuell viel mehr schauen als ihre Vorfahren, können sie auch viel „schneller“ schauen.

Da sie zudem so viele Geschichten gesehen und gehört haben, muss die Komplexität der Erzählführung auch bei Blockbustern zunehmen, um attraktiv zu bleiben. Wer hätte gedacht, dass der mit fünf Erzählebenen verschachtelte Film *Inception* (2010) zum Mainstream-Kassenschlager mit einem Einspielergebnis von 826.000 US-Dollar wird und damit in derselben Liga spielt wie die erfolgreichsten *James Bond*- oder *Spider Man*-Filme – und das sogar ohne Media-Franchising zu nutzen?

#### Die Geschichte wiederholt sich

Es scheint, als müsse bei jedem neuen technischen Format die Filmgeschichte im Schnelldurchlauf absolviert werden. Analysiert man die ersten Tonfilme aus den 1930er-Jahren, finden wir die gleiche Tendenz: theaterhafte Inszenierungen, wenig Bewegung mit der Kamera, kurze Brennweiten – als ob es die Zeit von 1900 bis 1930 gar nicht gegeben hätte. Die ersten Tonfilme erinnern fast an die ersten Filme der Filmgeschichte: Jede Szene ist in einer Einstellung gefilmt. Die Figuren bewegen sich wie auf einer Theaterbühne. Die Menschen sind durch die extreme Realitätsnähe des Mediums eingeschüchtert. Kein Wunder! Der Sprung vom gemalten Bild zum Foto und vom Foto zum Film ist atemberaubend, wenn man sich die Steigerung des Wirklichkeitswertes vor Augen führt. Dies verleitet zu dem Gedanken, dass man gar nicht mehr erzählen muss, was passiert, wie es aussieht, wie es sich anfühlt. Man kann es ja einfach filmen. Doch dies ist ein Trugschluss. Filmer müssen genauso verdichten wie Maler oder Schriftsteller. Und: Sie müssen mutig sein. Denn mehr als in den anderen Medien ist der Filmemacher gezwungen, in seiner Arbeit die Realität zu (ver)formen.

Andere Erzähler müssen die Welt, von der sie erzählen wollen, überhaupt erst einmal nachvollziehbar wiedergeben können. Der Filmemacher muss sich die ganze Zeit bemühen, Elemente aus der Wirklichkeit zu betonen, indem er andere in den erzählerischen Hintergrund treten lässt. Auf visueller Ebene passiert das z. B. durch Dunkelheit, Überbelichtung, Unschärfe, Bewegung oder die Perspektive. Filmemachen ist, die Realität so weit zu „zerstören“, bis nur noch das sichtbar ist, was der Zuschauer sehen soll. Die Abstraktion entsteht durch Weglassen. Deswegen haben die Erzähler mit dem Farbfilm, dem Tonfilm, Cinemascope, IMAX und 3-D immer wieder die Abstraktion neu „erfunden“.

#### Eine neue Epoche startet 2016

Im Jahr 2016 stehen wir mit der Virtuellen Realität an einer Epochenschwelle. Diese Technik wird für jedermann zugänglich – und damit ergibt sich eine neue Plattform für das Filmemachen. Das Besondere ist, dass der Zuschauer das Gefühl bekommt, sich in einer anderen Wirklichkeit zu befinden. Das gesamte Sichtfeld des Zuschauers ist mit einer Monitorbrille eingenommen, welche für jedes Auge ein eigenes Bild wiedergibt, das der Blickrichtung und Perspektive entspricht. So bekommt er die Wirklichkeit in Echtzeit simuliert. Das Gleiche passiert mit dem Ton. Die Kopfhörer geben die Geräusche so wieder, wie sie der Körperhaltung des Zuhörers entsprechen.

Wieder ist die Möglichkeit, Realität noch wirklichkeitstreu abbilden zu können, erst einmal Anlass, die etablierte Filmsprache zu hinterfragen. Und fast wörtlich sind Debatten und Artikel dazu Pamphlet für die Rückkehr zu den Kurzfilmen der Gebrüder Lumière. Es reicht, einen Zug in den Bahnhof einfahren zu sehen – und man ist verblüfft. Ja, das ist man tatsächlich! Und doch sehnt man sich nach ein, zwei Filmen in Virtueller Realität doch vor allem wieder danach, gute – also verdichtete – Filme zu sehn.

Wie anfangs bei IMAX und 3-D, ist auch hier die Technik noch so schwer und kompliziert, dass man sich scheut, viele Einstellungen und Kamerabewegungen zu machen. Bei einem derartigen technischen (Material-)Aufwand ist es nicht verwunderlich, dass anstelle der Bildgestaltung erst einmal der Versuch steht, die Technik zu beherrschen.

#### Neues Erzählen in Ich-Form

Was bei einem Roman ganz normal ist, finden wir im Film nur ganz selten, nämlich, dass ganze Szenen oder Filme aus der Subjektive gefilmt sind. Der Grund ist vielleicht ganz banal: Man identifiziert sich eher mit Menschen, die man sieht, als mit Menschen, die man nicht sieht. Für viele Filmemacher ändert sich das bei Projekten in Virtueller Realität. Denn das Gefühl, völlig in eine andere Welt einzutauchen, wird noch stärker und vor allem schneller als beim traditionellen Film vermittelt. Dies führt Filmemacher nun häufig zu dem Gedanken, eine Geschichte in visueller Ich-Form zu erzählen. Das glückt auch manchmal: In *Catatonic* (2015) von Guy Sheldermine ist die Ich-Figur an einen Rollstuhl gebunden und wird durch eine Horror-Irrenanstalt geschoben, bis er/sie selbst von einem angsteinflößenden vermeintlichen Arzt behandelt wird. So ist die Identifikation leicht. Schließlich haben die Filmfigur und auch der Zuschauer keinen Einfluss darauf, was passiert. Beide sind Opfer der Handlung.

## Neue dokumentarische Möglichkeiten

Auch die hyperrealistische Wiedergabe von „echten“ Ereignissen liegt auf der Hand. Obwohl komplizierte Technik ja typischerweise eher zuerst im Spielfilm eingesetzt wird, verhält sich das bei VR anders. Es gibt weitaus mehr dokumentarische Produktionen in diesem Format als Spielfilme. Einer der vielen Gründe dafür ist möglicherweise das Gefühl, dass der Filmemacher eine Situation nun endlich so zeigen kann, wie sie tatsächlich ist. Eigentlich also kein Wunder, dass die ersten Filme überhaupt auch Dokumentarfilme waren. Sie stammten von den bereits erwähnten Gebrüdern Lumière. Filmen für die Virtuelle Realität soll dem Zuschauer die „echte Situation“ ohne Verfremdung vermitteln können. Er kann sehen, was er will, er kann aussuchen, in welche Richtung er schaut. Er ist technisch wie in die Situation „gebeamt“. Das ist das Verkaufsargument für die neue Technik.

Aber das ist eine Fehlvorstellung. Einfaches Abfilmen bleibt auch in diesem neuen Format langweilig. Es gibt eben auch dokumentarisch ganz neue Möglichkeiten, die der Film *Simon* von James Hedley wunderbar zeigt. Er porträtiert das Leben eines jungen Mannes mit frühkindlicher Hirnschädigung. Man hört ihn berichten und sieht ihn am selben Ort gleichzeitig Verschiedenes machen – je nachdem, in welche Richtung man schaut. Was eigentlich eine surreale Bildkombination in 2-D wäre, erscheint wie eine Bildmontage, die der Zuschauer dann selbst durchführt, indem er auswählt, wohin er schaut. Schließlich ist das Besondere bei Filmen in Virtueller Realität, dass man nicht alles auf einmal sehen kann.

## Neues Raumverständnis

In diesem Format kann die surreale Erfahrung auf eine neue Ebene gebracht werden. Bei dem in unserer Produktionsstruktur entstandenen Film *Viens!* von Michel Reilhac (Premiere Sundance 2016) wird ein betörendes Schwindelgefühl erzeugt: Ein Sexualakt mit sechs Menschen wird abstrahiert, indem die Räumlichkeit aufgehoben wird. In allen möglichen Richtungen findet Handlung statt, auch nach oben und unten, aber wo in dem Film oben oder unten ist, kann man nach ein paar Minuten nicht mehr nachvollziehen. Der Zuschauer sieht Menschen, die sich im überstrahlten Weiß lieben, aber kann nicht mehr beurteilen, aus welcher Richtung die Kameras eigentlich gefilmt haben. Virtuelle Realität heißt technisch, dass man einen Ort virtuell nachbaut. Und in der Virtualität ist alles möglich.

## Heimspiel für Animationsfilme

In digitalen Animationsfilmen erscheint der Übergang in dieses Format am „natürlichsten“. Eigentlich gibt es dafür nur einen Grund: Computeranimation hat ja schon virtuelle Figuren erschaffen, die man von allen Seiten anschauen kann, sodass die „Erweiterung“ des Bildes auf den 360-Grad-Horizont mit relativ wenig Mehraufwand im Computer umgesetzt werden kann und somit den Produktionsablauf nicht hinterfragt. Filme wie *Jurassic World: Apatosaurus* von Félix Lajeunesse und Paul Raphaël illustrieren das wunderbar.

## Was bedeutet diese Entwicklung?

Zuallererst bedeutet sie, dass die größte, realistische Wirklichkeitserfahrung nicht mehr im dunklen Kinosaal stattfinden muss wie bei Annauds Projekt, sondern überall – je nachdem, wo man sich mit dem Headset bewegt.

Zusammenfassend muss man feststellen, dass es keinen Grund gibt, in Virtueller Realität die schon erlernte Bildsprache über den Haufen zu werfen. Trotzdem bringt sie die Filmwelt in eine neue Dimension. Die größte Neuheit ist die Intimität der Filmerfahrung. Die simulierte Wirklichkeit will alle Sinne ansprechen, um den Kontakt zur „wirklichen Wirklichkeit“ zu unterbinden und den Effekt der Immersion zu steigern. Man kann einen VR-Film nur alleine schauen. Schon deshalb geht es hier um etwas grundsätzlich anderes, als einen Film im Kino, TV oder auf dem Tablet zu sehen. Die Virtuelle Realität steht exemplarisch für eine neue Stufe der Atomisierung der Gesellschaft.

Das Smartphone, welches uns global vernetzt, ist nun das Tor zu einer Kulturerfahrung, welche wir in einer neuen Einsamkeit erleben. Wenn wir heute einen Film in Virtueller Realität sehen wollen, müssen wir ihn in einem App-Shop kaufen und mit Kreditkarte bezahlen – sowohl dieser Laden als auch das Geld, mit dem wir bezahlen, sind ja schon virtuell und trotzdem Teil unserer gewohnten Wirklichkeit.

Robert Cibis ist Filmregisseur und Produzent für OVALmedia. Außerdem leitet er den Filmtechnikverleih OVALequipment für Virtuelle Realität und Kinofilme.

