

# **REALISMUS UND REALISMUSEFFEKTE: EINE ÜBERSICHT**

## **Realismusbegriffe**

*Fotografischer Realismus:* Der Realismus der Fotografie wird als ein bestimmtes feststehendes System von – ontologisch in der technisch-apparative Basis verankerten – Eigenschaften betrachtet, das indexikalisch an den Bildgegenstand rückgebunden ist.

*Fotorealismus:* Fotorealistische Bilder simulieren den Realismus der Fotografie, teilen dessen technische Basis jedoch nicht: Es sind digitale Konstruktionen, die sich den Anschein von fotografisch abgebildeter Realität geben, ohne dass sie eine eigenständige Ästhetik entwickeln.

*Realismus als Stil:* Realismus wird als formaler Aspekt der Bildgestaltung betrachtet, der sich durch Übersetzungsleistungen, besondere Inszenierungsstrategien und konventionalisierte Bezugnahme herstellt.

*Digitaler Realismus:* Digitaler Realismus ist der Oberbegriff für sich wandelnde, ästhetische Formen und Stile hybrider Bildwelten. Digitalrealistische Visualisierungen zeigen eine Kontinuität zum Fotografischen und überschreiten gleichzeitig den Möglichkeitsraum optischer Medien.

## **Realismuseffekte in hybriden Bewegungsbildern**

*Bildnachbarschaften:* Ein Realismuseffekt wird erzeugt, indem sich auf Inszenierungsstrategien anderer bekannter Darstellungsmodi bezogen wird (auch außerhalb fotografischer Bildwelten, z. B. auf wissenschaftliche Visualisierungen).

*Kamerabewegungen:* Anknüpfung an den Möglichkeitsraum der bewegten Kamera, die einen Bildraum zu durchmessen scheint. Überschreitung

z. B. durch bisher unmögliche Perspektiven und Bewegungsabläufe der virtuellen Kamera.

*Farbgebung und Lichtsetzung:* Ununterscheidbarkeit durch eine gemeinsame Oberflächenästhetik, Anknüpfungen an tradierte Bildästhetiken. Überschreitung z. B. durch das Verfremden des Schauspielerkörpers und seine Behandlung als Grafikelement.

*Materialeffekte:* Nahtlose Integration durch nachträgliches Hinzufügen von Materialeffekten fotografischer Bewegungsbilder wie Kratzer, Rauschen, Linseneffekte und Bildunschärfen. Überschreitung z. B. durch den gleichzeitigen Einsatz virtueller Kamerafahrten.

*Kontinuität:* Anknüpfen an das als besonders realistisch wahrgenommene formale Mittel der Sequenzeinstellung. Überschreitung z. B. durch das nahtlose Verlöten von optischer und virtueller Kamera (Montage ohne Schnitt) zu nur scheinbar kontinuierlichen Raumerkundungen.

*Detailliertheit:* Durch den Einsatz von hochauflösenden Tiefenscans >realer< Körper oder Objekte werden auf den Oberflächentexturen animierter Figuren kleinste Detailstrukturen sichtbar. Überschreitung: Übertriebene Details durch grafische Bearbeitung der Oberflächen.

*Digitale Doubles:* Animierte Figuren werden durch ihre Ähnlichkeit zum gefilmten Schauspielerkörper als >wirkliche< Körperbilder wahrgenommen (ähnlich wie bei Stundoubles). Überschreitung: Die Verknüpfung von animiertem und gefilmtem Körperbild macht kontinuierliche Bewegungsabläufe möglich, die von menschlichen Darstellern bislang nicht zu leisten waren.

*Integration von Schauspielerarbeit in animierte Figuren:* Durch Motion Capture können Bewegungsabläufe, Gestik und Mimik von Darstellern auf animierte Figuren übertragen werden. Überschreitung: Durch das Verknüpfen von Animation und Realdaten entstehen neue Formen der Figuren-Verkörperung.

*Einsatz von Hollywoodstars:* Die Körperbilder bekannter Schauspieler können zum Realitätsversprechen der Bildwelten beitragen – Filme, die hauptsächlich aus animierten Bildanteilen bestehen, werden nicht als Animationsfilme, sondern als Spielfilme wahrgenommen.