

10. AUSBLICK

Als konkludierendes Ergebnis hat die vorliegende Inszenierungsforschung umfassend aufgezeigt, wie CGI mit der Interdependenz von Organisation, Methodik und Wirkung die filmische Trickfilmkinematografie erweitert. Die Herstellung von CG-Filmen über eine geeignete 3-D-Software wie 3ds max wird zum Standard dieses Genres. Im Kern hat sich die Produktionslinie institutionalisiert. Herstellungsstrategien bekommen Regelhaftigkeiten, was Kunstfertigerverständnis involviert: für den Computer müssen stets Figuren entwickelt und charismatisiert, Umgebungen und Szenerien ausgearbeitet, Illumination und Bewegung manuell akzentuiert werden.

In der Zukunft besteht auf bestimmten CG-Inszenierungsfeldern wie z.B. der Schattierung zusätzlicher Algorithmenbedarf. Rechner-ergonomische Handhabungsnotwendigkeiten hochpolygonaler 3-D-Szenerien wie Massenszenen werden veranlassen, animatorisch effizientere Automatisierungswege einzuschlagen, figurale Mimik- und Gestikumsetzungen werden Komfortabilitätsentwicklungen durchlaufen, die zusammenwirkend Renderzeiten verkürzen und ökonomisch vertretbarer werden lassen.

Der filmische Kontext der Computeranimation ist zum Zeitpunkt dieser Erhebung dichotomisiert. Computergenerierte Bildmaterialien werden zum einen eingebettet in live-action-Bilder im Rahmen der Postproduction oder werden zum anderen zur Mainproduction als eigenständig inszenierende Gattung. Bezüglich der Postproduction erhebt sich die Frage nach der künftigen Zeitspanne, innerhalb derer die CGI im live-action-Film noch unter der Kategorie Postproduction verbuchbar sein wird. Die Grenzlinien verlieren hier zusehends an Schärfe, zwischenzeitlich haben sich computergenerierte Bildmotive im Realfilm bestimmter massenwirksamer Genres wie dem Sciencefiction-Film in einem solchen Maße einen Platz erobert, dass sich realgedrehte Szenen und computergenerierte Bildteile quantitativ gegenseitig die Waage halten¹. Weiteren

1 *Star Wars Episode III* (USA 2005, Regie. George Lucas) beinhaltet 2151 Einstellungen mit computergenerierten Bildteilen, die Renderzeit betrug insgesamt 6598928 Stunden (Robertson 2005b: 31).

Mainstream-Genres, die thematisch geringere Affinität zur CGI aufweisen mögen, darf vergrößertes CG-Einsatzpotenzial prognostiziert werden.

Mainproduction-orientiert baut der vollständig computergenerierte Spielfilm seine etablierte Stellung in der Trickfilmgattung aus und hat den klassischen Zeichentrickfilm bereits in einen hinteren Rang zurückdrängen können. In absehbarer Zeit wird der CG-Spielfilm nicht über seinen gegenwärtig tendenzierten Cartoonstil hinauswachsen. In ferner Zukunft wird er dagegen erneut Versuchswege des fotorealistischen Renderings beschreiten und fotorealistische Figuren und Akteure in ebenso fotorealistischen Umgebungen auftreten lassen. Der gegenwärtige CG-Comicstil wird eines Tages – so eine Mutmaßung – angesichts des salonfähig gewordenen Fotorealismus als eine vorübergegangene Modeerscheinung klassifiziert werden.

Der stattfindende Entwicklungsprozess von computergenerierter Kinematografie lässt zum heutigen Zeitpunkt seine Finalisierung nicht abschätzen, da Schattierer immer noch auf nicht gelöste Materialien, Figuren trotz subsurface scattering und gelöster Sekundäranimation auf schwierige Anatomie- und Mimikbewegungen hinentwickelt werden müssen, auch wenn sich dies als durchaus absehbar herausstellen sollte.² Performance Capturing wird in Analogie zum Rotoscoping des Zeichentrickfilms breiter ausgebaut werden, ebenso die automatisierte Steuerung und Handhabung von Massenszenen, ermöglicht durch größer werdende Hardwarekapazitäten und effizientere Algorithmik. Der CG-Film okkupiert für den Trickfilm erstmalig Zielszenarien, die bisher dem budgetstarken Realfilm einer kapitalstarken Filmindustrie vorbehalten waren. Die Trickfilmproduktion beschreitet neue Inszenierungsgebiete.

Diese und andere Aspekte der Entwicklung des CG-Films waren – wie bereits ausführlich aufgezeigt – dem Film ebenfalls nicht neu, so soll an einen uralten Werbeslogan der Firma Eastman/Kodak erinnert werden, der einst damit warb, das Filmemachen zu vereinfachen: ›You push the button, we do the rest‹ (vgl. auch Manovich 2001: 197). Die Hersteller der 3-D-Softwarepakete werben in ähnlicher Weise für eine ständig auszubauende Automatisierung der Modellierungs- und Animationsbereiche: Aus dem oben genannten Werbeslogan wird heute ›You click the mouse, we create your world‹.

2 Der Marktführer für crowd-Systeme, Massive, kündigt an, dass Massensimulationen in Zukunft aus Tausenden von Figuren bestehen können, die jedoch ein deutlich gesteigertes Individualleben offenbaren (www.massive-software.com).