

UNUNTERSCHIEDBARE BILDEBENEN: DIGITALES COMPOSITING

Die meisten Integrationskonzepte gehen davon aus, dass in hybriden Bewegungsbildern die aufgezeichneten Bildanteile den digitalen Bearbeitungsprozessen die Richtung vorgeben: Um eine erfolgreiche Integration zu gewährleisten, müsse sich die Bildanmutung computergenerierter Bildanteile an den ästhetischen Parametern fotografischer Bilder orientieren. Das gesamte Bild soll so erscheinen, als ob alle Bildelemente gleichzeitig, an einem Ort mit einer Kamera fotografiert bzw. mit einem Zelluloid-basierten Kamerasystem gefilmt wurden. Die Gewichtung der Anteile von mit digitalem Compositing hergestellten Bildwelten scheint damit eindeutig: Das Numerische ordnet sich dem fotografischen Prinzip unter. Allerdings lassen sich gerade im Zusammenhang mit der Integration von Bildanteilen verschiedener Herkunft oft ganz andere ästhetischen Zielsetzungen als die Unterordnung des Numerischen unter den fotografischen Code feststellen. Es ist zu beobachten, dass die Ununterscheidbarkeit der unterschiedlichen Ebenen in hybriden Kombinationsbildern nicht auf einer Angleichung an die aufgezeichneten Bildanteile beruht. Vielmehr wird eine eigenständige Bildanmutung entwickelt, die auf alle Elemente angewendet wird.

Oberflächeninszenierungen mit Farbe und Licht

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, durch digitales Compositing die Voraussetzungen für eine erfolgreiche, nahtlose Integration verschiedener Bildebenen zu schaffen. Um eine einheitliche Bildanmutung zu erreichen, erweisen sich grundsätzlich Farbgebung und Lichtsetzung als wichtige Parameter. Die Möglichkeit zur Bildbearbeitung im Digital Lab mit Color Grading und virtueller Beleuchtung spielt deshalb eine zentrale Rolle bei der Integration von Bildinformation aus verschiedenen Bildquellen, da auf diese Weise computergeneriertes Material und aufgezeichnete Bildanteile farblich aufeinander abgestimmt werden und so eine einheitliche Bildanmutung geschaffen werden kann.

Ein sehr eindringliches Beispiel dafür, wie durch Farbangleichung an sich disparates Material als zusammenhängend gesehen wird, ist – jenseits hybrider Bewegungsbilder – Bruce Connors Kurzfilm *Valse Triste* (USA 1977). Der Experimentalfilm, der ausschließlich mit »Found Footage« (gefundenem, meist dokumentarischem Bildmaterial) arbeitet, verknüpft Bilder aus Industrie- und Bildungsfilmen der 1940er Jahre zu einem Porträt über die Jugendzeit des Regisseurs in Kansas. Die einzelnen Sequenzen verbindet – obwohl sie zu unterschiedlichen Zeiten mit unterschiedlichen Kameras auf unterschiedlichem Filmmaterial aufgenommen wurden – ihre Farbgebung: Das schwarz-weiße Material ist in leichte Sepiatöne eingefärbt und erscheint auf diese Weise als kontinuierlich zusammengehöriges Bildmaterial. Die Angleichung erfolgt hier nicht im Einzelbild, sondern über nachträgliche farbliche Bearbeitung des montierten Materials im Kopierwerk. Die Sepia-Tönung wirkt dabei als Realismuseffekt, da mit dieser Farbe die Anmutung eines bestimmten materiellen Bildträgers hervorgerufen wird, dessen chemische Zusammensetzung im Entwicklungsprozess zu einer solchen Farbgebung führte. Da dieses Bildmaterial besonders mit Fotografien aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts verbunden wird, erscheint das aus verschiedenen Quellen montierte Material glaubwürdig in Bezug auf eine gemeinsame Zeitlichkeit.

Bezogen auf hybride Bewegungsbilder lassen sich ganz ähnliche realistische Strategien feststellen. So ist beim Film *300* (USA 2006) ein fast identischer Effekt zu beobachten. Die Darsteller wurden hier ausschließlich vor einem Greenscreen aufgezeichnet, während der Hauptteil der Bilder im Computer generiert, zusammengesetzt und animiert wurde. Faktisch ohne Handlung schildern die Bilder die letzte große Schlacht des Spartaner Königs Leonidas und 300 seiner besten Krieger gegen die Übermacht der persischen Armee. Die historischen Quellen sind in dieser Comicadaption selbstredend zweitrangig – die Hauptrolle spielen vielmehr die durchgängig fast unbekleideten Körper der Kämpfenden. Muskelbepackt, kraftstrotzend und mit Narben übersät stellen sie sich heroisch den Heerscharen des Perserkönigs Xerxes entgegen. Auch hier setzen die Strategien, mit deren Hilfe die durchtrainierten Körper der Darsteller in die eher detailarmen computergenerierten und -animierten Bilder integriert werden, bei der Farbgebung der hybriden Bewegungsbilder an. Animierte und gefilmte Elemente tendieren zu Grau- und Sepiatönen. Farbspitzen wurden digital herausgefiltert, wobei die Farben der einzelnen Elemente erkennbar bleiben – so, als ob die Bilder sich hinter einer dünnen Milchglasscheibe befänden. Das Farbkonzept des Films erweist sich als Realismusstrategie: Die Sepiatönung der Bilder erinnert – wie schon anhand der Found-Footage-Filme Bruce Connors

beschrieben wurde – an historisches Bildmaterial und verweist auf diese Weise auf die Historizität des Filmstoffes – auch wenn die Verfilmung der Comic-Vorlage wenig mit den historischen Fakten gemeinsam hat (Abb. 29).

In *The Lord of the Rings* (NZ/USA/D 2001–2003) wird ebenfalls ein Realismuseffekt erzeugt, indem die Farbgebung bearbeitet wird. In bestimmten Szenen – besonders in jenen, in denen animierte Bildanteile integriert werden – ist eine deutliche Farbreduzierung sowohl der computergenerierten als auch der gefilmten Elemente festzustellen. Viele Sequenzen sind durch eine blau-graue Einfärbung gekennzeichnet. Die Farben wirken sehr einheitlich und zurückgenommen. Die Bilder beziehen sich in ihrer Farbgebung allerdings nicht auf ein bestimmtes fotografisches Farbkonzept. Vielmehr funktioniert der Realismuseffekt hier im Vergleich zu einem comicartigen Farbkonzept von Computeranimationen, die in ihrer Ästhetik an den Mischfilm oder Filme in der Tradition der Clay Animation wie z. B. der *Wallace & Gromit*-Serie anknüpfen.

Auf eine andere Weise funktioniert die Integration in *Stuart Little I & II* (USA 1999 & 2002). Die Filme spielen mit der offensichtlichen Künstlichkeit ihrer comichaften Bildwelten. Anstatt die Farbigkeit zu reduzieren, findet eine farbliche Angleichung der Live-Action- an die animierten Anteile statt. Vor allem Farben und Oberflächen der Studiobauten und der Kostüme spielen dabei eine große Rolle: Die meisten Möbel, Objekte und Kleidungsstücke, die im Film auftauchen, sind mit auffälligen Farben ausgestattet, bevorzugt mit Orange- oder Rottönen (Abb. 16).

Besonders deutlich ist dies im zweiten Teil in einer Totalen des Central Parks aus der Vogelperspektive sichtbar. Hier tragen alle im Bild sichtbaren Darsteller Kleidung in genau diesen Farben und weitere Elemente der Mise-en-Scène sind ebenfalls dementsprechend gestaltet (Abb. 17). Im New Yorker Stadtbild wird der gleiche Effekt durch einen relativ einfachen und doch sehr wirkungsvollen Kunstgriff bewirkt: Die Straßen werden fast nur durch leuchtend gelbe Taxis befahren – eine Tatsache, die zunächst nicht besonders auffällt, weil die Taxidichte in Filmen und Bildern, die New York zeigen (oder zu zeigen vorgeben), im allgemeinen sehr hoch ist. In *Stuart Little I* allerdings beträgt sie fast hundert Prozent – und zudem sind es grundsätzlich nur neue, gut gepflegte und spiegelblank geputzte Fahrzeuge, die hier zu sehen sind. So zeigt der Film ein anderes New York, als es normalerweise zu sehen ist. Es ist vor allem bunt und die Oberflächen der Gegenstände, die in diesem New York zu finden sind, zeigen keine Anzeichen von Patina, Verwitterung oder Verschleiß – betrachtet man sie genau, dann sind sie vielmehr eines: glatt, fehlerlos, glänzend und besonders farbenfroh. Damit erinnert die Mise-

en-Scène der Live-Action-Elemente in ihrer Künstlichkeit an genau jene Eigenschaften, die dem Animationsfilm zugeschrieben werden.

Ein genau gegenteiliger Realismuseffekt lässt sich anhand des Films *Batman Begins* (USA 2005) aufzeigen. Obwohl der Film die Adaption einer Comic-Serie darstellt, wurde von der Kritik der Realismus der Filmbilder hervorgehoben. Diese Einschätzung gründet in einem Vergleich von *Batman Begins* mit früheren Filmen der Serie. Während z. B. der Vorgängerkino *Batman & Robin* bewusst auf eine comichaft überzeichnete seiner Schauplätze und Figuren setzt, um die Differenz zwischen der stilisierten Welt des Originalcomics und der »Realität« herauszuarbeiten und zu bewahren, ist diese Differenz in *Batman Begins* auf allen Ebenen weitgehend verschwunden. Waren die Farben in *Batman & Robin* (USA/GB 1997) knallig und bunt, so sind sie in *Batman Begins* eher dunkel, gedeckt und verhalten. Aus der allegorischen, bewusst überzeichneten und den Eindruck von Künstlichkeit hervorruhenden Mise-en-Scène ist ein zwar futuristischer, aber keineswegs comicartig überzeichneter Schauplatz geworden. Merkte man in seinen Vorgängerkino den Figuren und den Orten der Handlung ihre Herkunft aus einer Comicvorlage an, da sie – ähnlich wie in *Stuart Little* – in ihrer Ästhetik auf die Künstlichkeit der Bildwelten verwiesen, so ist diese visuelle Verknüpfung bei *Batman Begins* weitgehend gekappt (Abb. 18–21).¹

Auch bei *Sky Captain and the World of Tomorrow* – einem weiteren Film, der durch verschiedene Comic-Vorbildern inspiriert wurde – erfolgt die Integration von computergeneriertem und aufgezeichnetem Material über Farbgebung und Lichtgestaltung. Der Film knüpft dabei vor allem an ästhetische Konzepte alter Hollywoodfilme an. In einer der ersten Sequenzen des Films *Sky Captain and the World of Tomorrow* ist die Hauptdarstellerin in einem Kinosaal zu sehen, in dem ein Film gezeigt wird. Eine halbnah Einstellung zeigt sie und einen Mann im Profil: Außer den beiden Köpfen ist im Hintergrund nur die Leinwand des KinosaaLS zu sehen, auf der ein Film läuft: *The Wizard of Oz* aus dem Jahre 1939. Die Silhouette der beiden Schauspieler zeichnet sich im Kino nicht zufällig vor den Bildern genau dieses Films ab – vielmehr verweist *Sky Captain* hier auf einen inhaltlichen und ästhetischen Bezugspunkt: Die

1 Diese Realisierung findet sich auch auf anderen Ebenen des Films. So ist z. B. aus dem übernatürlichen Superhelden Batman eine durch asiatische Kampftechniken gestärkte Kampfmaschine geworden, deren psychologische Motivation am Anfang des Films genauestens durchleuchtet wird. Ähnliches lässt sich auch den anderen Neu-Adaptionen von Superhelden-Filmen wie die der *Spider-Man*-Serie (USA 2002–2007) oder *Superman Returns* (USA 2006) beobachten.

Wirklichkeit, die *Sky Captain* in seinen Bildern visualisiert, ist eine vergangene Welt, wie sie aus Fotografien und Filmen bekannt ist.

Seine vielfältigen Spielorte (u. a. New York, ein Hangar an der Küste, eine verlassene Bergregion des Himalajas oder eine verlassene tropische Insel) konstruiert der Film aus dem kollektiven Bildgedächtnis der Filmgeschichte. So wurde z. B. der Hauptspielort der Handlung, die Stadt New York, basierend auf einer Reihe von Fotografien mit Architektur aus dieser Zeit im Computer als 3D-Modell neu geschaffen:

»To build New York City environments, [...] visual effects supervisor Darin Hollings joined Eric Adkins on a one-week digital photo safari, gathering static photographic textures of period urban architecture. [...] [M]odelers then referenced the textures to develop a 3D model representing a four-block area of the city. Animators positioned additional buildings as they choreographed shots.« (Fordham 2004:18)

Auf diese Weise wurden keine Bilder nachgestellt oder simuliert, sondern die hybriden Bewegungsbilder vielmehr im Stil der Zeit hergestellt – mit Bildbearbeitungsprogrammen und Animationssoftware. Sie rufen das unbestimmte Gefühl hervor, das Gezeigte zu kennen – ohne dass sie direkte Bildzitate verwenden.

Die hybriden Bilder des Films, der ausschließlich mit computergenerierten Filmsets arbeitet, zeichnen sich zudem durch die Wiederaufnahme historischer Darstellungskonventionen vergangener Filmepochen aus, die in ihrem Zeitkontext als besonders filmisch wahrgenommen wurden. In seiner gesamten Bildsprache bindet *Sky Captain* seine animierten Bildwelten an Filme und Serien aus den 1930er, 1940er und 1950er Jahren zurück. So erinnert der Einsatz von Überblendungen oder auch von Lochblenden an Filme wie Orson Welles' *Citizen Kane*, in denen diese Stilmittel besonders häufig verwendet wurden. Auch die Animationen der retro-futuristisch gestalteten Roboter, Kampfmaschinen und Fluggeräte sind gestaltet wie Miniaturaufnahmen aus den Science Fiction Filmen dieser Zeit. Die Animatoren setzten die virtuellen Lichtquellen ihrer 3D-Modelle so ein, dass nicht reale Lichtverhältnisse auf reale Gegenstände simuliert wurden. Vielmehr wurden die computergenerierten Bilder so »ausgeleuchtet«, als ob es sich um einen Filmdreh dieser Zeit mit Miniaturen handele: »One of the characteristics associated with photographing miniatures is that they are often lit with such large lights that they don't have correct atmospheric falloff.« (Fordham 2004: 32) Diese typischen Fehler wie optische Verzerrungen und Falschbeleuchtungen wurden in die 3D-Modelle, die für *Sky Captain* generiert wurden, ebenfalls eingebaut.

Sky Captain macht in seiner gesamten Bildsprache Anleihen bei jenen Spielfilmen und Serien seit den 1930er Jahren, die mit dem speziellen *Technicolor*-Farbgebungsverfahren gedreht wurden. Das *Technicolor*-Verfahren, das bis in die 1950er Jahre im Einsatz war, arbeitete mit drei einzelnen Filmstreifen (bzw. später mit drei Negativschichten auf einem Filmstreifen), die jeweils unterschiedliche Lichtanteile aufzeichneten. Bei der Filmentwicklung wurden anhand der einzelnen Streifen unterschiedliche Matrizenfilme gefertigt, von denen die Farben wie in einem Druckvorgang auf die Kinokopie übertragen werden (vgl. Monaco 1996: 113f.). *The Wizard of Oz* ist einer der frühesten Farbfilme, die mit diesem Verfahren koloriert wurden.

Um den speziellen Look der Filme dieser Zeit zu erzielen, wurden nicht nur alte Filmbilder als Vorbilder genommen, sondern das Verfahren in der Bildherstellung simuliert: Ähnlich wie im *Technicolor*-Verfahren wurde die Farbe nachträglich in verschiedenen Ebenen über die Schwarz-Weiß-Bilder gelegt und anschließend die gesamte hybride Bildkonstruktion im Computer virtuell neu ausgeleuchtet. Dazu wurden die computergenerierten Bildanteile zunächst in Schwarz-Weiß animiert und anschließend mit dem Live-Action-Material – dem ebenfalls jegliche Farbinformation entzogen wurde – zusammengesetzt (Abb. 22). Der Look der Bilder wirkt fremd und doch gleichzeitig bekannt, weil *Sky Captain* in seiner Farbgebung an ein filmhistorisch gesehen früheres Realismuskonzept anknüpft – als eines der ersten Farbfilmverfahren brachte das *Technicolor*-Verfahren Farbigkeit in die Bilder, deren Ziel es war, möglichst »natürlich« zu erscheinen (vgl. Grob 2002: 157).

Auch der Film *Sin City* (USA 2005), der wie *Sky Captain* an einem Set ohne Studiobauten entstand², integriert Animation und Live Action über Farbgebung und Licht. In *Sin City* werden fast ausschließlich die Farben Schwarz und Weiß eingesetzt. Im Stil der Comic-Vorlage³ arbeitet auch die Filmadaption fast ausschließlich mit monochromen Bildern und besticht durch eine auffällige Lichtsetzung mit starken Kontrasten (Abb. 23). Das besondere der Filmadaption ist, dass sie versucht, die Abstraktheit des Originals gleichzeitig sowohl zu bewahren als auch einen

- 2 Im Film gibt es lediglich zwei Szenen, deren Mise-en-Scène für die Schauspieler »real«, also vor der Kamera zugänglich war. Alle anderen Szenen wurden mit Hilfe von »virtual sets« realisiert – also Sets, die nur im Computer existieren. Alle Hintergründe und viele bewegte Objekte des Films sind computergeneriert und -animiert.
- 3 *Sin City* basiert auf der gleichnamigen Comic-Reihe von Frank Miller, dessen Erwachsenen-Comics seit Anfang der 1990er Jahre erscheinen und in harten schwarz-weißen Bildern brutale Geschichten von Gewalt und Mord aus der heruntergekommenen Welt eines Großstadt-Molochs erzählen.

gewissen filmischen Realismus einzuführen, der die Integration realer Schauspieler in die Bilderwelt der Comic-Verfilmung ermöglicht, ohne sie als Fremdkörper erscheinen zu lassen.⁴ Das Ergebnis ist ein Amalgam aus digitalisierten und synthetischen Bildern, die einen ganz eigenen Ansatz realistischer Darstellungsprinzipien verfolgen. Die Bilder changieren ununterscheidbar zwischen der Anmutung der gezeichneten Comic-Vorlage und dem Inszenierungsstil der Filme der »schwarzen Serie«.

In *Sin City* werden Schauspielerkörper und Setting durch harte Schatten definiert, die die Atmosphäre prägen. Dieser Effekt wird auch dadurch verstärkt, dass *Sin City* fast ausschließlich in nächtlicher Atmosphäre spielt, in der künstliche Beleuchtung vorherrschend ist. Dieses ästhetische Konzept bewirkt zweierlei. Zum einen bindet es den Film an den Originalcomic und dessen kontrastreiche Schwarz-Weiß-Bilder an. Lichtsetzung und Kontrast verfremden die Bildwelten, de-realisieren und ästhetisieren sie. Zum anderen funktioniert genau derselbe Effekt – Farblosigkeit, kontrastreiche Schwarz-Weiß-Bilder, Lichtsetzung, Setting und Mise-en-Scène als Realismuseffekt. Die Bildästhetik knüpft an Vorbilder des amerikanischen Kinos der 1940er und 1950er Jahre an: Wie schon in der Comic-Vorlage orientiert sich *Sin City* in seinem Look an Filmen der »schwarzen Serie« (Film noir), die ebenfalls mit künstlichen Lichtquellen, Nachtstimmungen, Schattenwurf, kontrastreichen Bildern und düsteren Geschichten über sinnlose Gewalt und Tod arbeiteten. Selbst das Voice-Over, das allen Episoden von *Sin City* unterlegt ist, ist ein typisches Merkmal der Schwarzen Serie.⁵

-
- 4 Im Unterschied zu anderen Comic-Verfilmungen wie der *Spider-Man*-Serie oder den verschiedenen *Batman*-Verfilmungen wurde für *Sin City* der Comic nicht in einer Drehbuchversion adaptiert. Vielmehr dienten drei Episoden aus dem *Sin City*-Zyklus des Zeichners Frank Miller direkt als Storyboard für den Film – der Film wurde praktisch als Bild-für-Bild-Übersetzung der gezeichneten Version geplant. Dementsprechend äußert sich zumindest Regisseur Roberto Rodriguez im Fachmagazin Cinefex über die Entstehungsgeschichte des Films: »Frank's Books were already the best-directed movies never seen on the screen. They were so well lit, well shot and well acted, I didn't even have to adapt them.« (Rodriguez zitiert nach Duncan 2005: 16)
- 5 »In developing settings and looks [...], CafeFX [eine der Firmen, die für die computergenerierten Bildanteile zuständig war; S.R.] elaborated on the graphic novel's sketchy imagery with a series of illustrations by in-house art director Peter Lloyd. The company also turned to classical film noir for guidance. »The Warner Brother's film noir box set had just come out on DVD«, recalled CafeFX visual effects producer Ed Irastorza, »and we ate that up. Looking at the film noir stuff was really helpful in getting the true

Die Bildwelten von *Sin City* schaffen damit ein Doppeltes: Sie setzen dasselbe ästhetische Element gleichzeitig als Realitäts- und als Verfremdungseffekt ein und schaffen damit eine durchgehend doppeldeutige Bildästhetik. Möglich wird diese doppelte Codierung nur durch den speziellen Einsatz digitaler Technologien, die die Integration von Schauspielern und synthetischen Bildwelten unter diesen besonderen ästhetischen Parametern ermöglichen.

»In general, the approach was to shoot the actors in color against greenscreen using the new-generation high-definition cameras, then surround them with stylized, digitally-created environments. To depict the pure black and whites of the graphic novels, Rodriguez – acting as its own cinematographer – designed and implemented extremely stylized lighting schemes for the greenscreen stage. Postproduction crews desaturated the color and ramped up the contrast in the final composites.« (Duncan 2005: 17)

Die Integration von Schauspielern und synthetischen Bildern folgte damit umgekehrten Parametern, wie sie z. B. die Bildwelten von *Star Wars: Episode I–III* (USA 1999–2005) bestimmen. Während dort die Oberflächen der digitalen Umgebungen durch Farben, Texturen und Schattenwürfe bestimmt werden, wie sie dem aktuellen Realismus des Blockbuster-Hollywoodkinos der Zeit entsprechen, integriert *Sin City* Schauspieler und synthetische Bilder unter der Verwendungen einer realistischen Ästhetik, die Filmen einer anderen Epoche entstammt. Gleichzeitig bricht sie diese Ästhetik und verfremdet sie: Anstatt einer bloßen Nachahmung oder eines Zitates schaffen sie einen eigenen kontrastreichen Schwarz-Weiß-Look des Films, indem sich Comic und Filmgeschichte zu einem neuen, realistisch anmutenden Stil verbinden. Die hybriden Bewegungsbilder des Films sind weder fotorealistisch im simulativen Sinn, noch stilisiert, sondern vereinen verschiedene Merkmale der Medien »Film« und »Zeichnung« in einer neuartigen realistischen Ästhetik bewegter Bilder, wie sie ohne die numerische Basis der Bilder nicht vorstellbar wäre. Es ist die Abwandlung eines realistischen Stils mit den Mitteln der Verfremdung, die das Besondere dieser Ästhetik auszeichnet.

So betont der Film einige Bildelemente durch besondere Farbgebung, die aus der ansonsten monochrom gehaltenen Bildästhetik hervorgehoben werden. Wie in einigen Comic-Episoden Frank Millers werden einzelnen Körperteilen (wie z. B. Augen), Kleidungsstücken, ganzen Personen, Gegenständen oder Objekten punktuell Farben zugeordnet, die meist

black-and-white look. Most black-and-white is really grey with some shades of black.« (Duncan 2005: 26)

wie von Hand koloriert und damit im Sinne fotografischer Bilder »unecht« wirken. Sie scheinen damit eindeutig die grafische Verwurzelung der Bilder des Films zu betonen, nicht den Realismus. Gleichzeitig zeigt sich hier wiederum die doppelte Codierung der Ästhetik dieses Filmes. Er erinnert damit an handkolorierte Filme aus der Frühgeschichte des Mediums und knüpft damit an eine Technik an, die damals als Unterstützung des filmischen Realismus verstanden wurde. Auf diese Weise erinnert die Konstruktion der Bilder an Realismuskonzeptionen filmischer Vorlagen früherer Zeiten und reißt gleichzeitig die Grenzen eines filmisch-fotografischen Realismus ein, um ihn um grafische Abbildungsmöglichkeiten zu erweitern.

In allen angeführten Beispielen ordnen sich die computergenerierten Bildelemente dem Fotografischen nicht unter – vielmehr bilden die unterschiedlichen Bildanteile eine neue, gemeinsame Bildästhetik. Hybride Bildwelten simulieren oder vollziehen ästhetische Eigenschaften nicht nach, sondern führen Inszenierungs- und Darstellungsprinzipien selbst ein und/oder werden gerade in der Differenz zu anderen (Vor-)Bildern als realistisch wahrgenommen.

Der Schauspieler als Grafikelement

Im Falle von *Sky Captain and the World of Tomorrow* erfahren die Schauspielerkörper durch die nachträgliche Kolorierung im Stile des *Technicolor*-Verfahrens eine merkwürdige Veränderung. Die Strukturen ihrer Oberfläche werden dem Look des generierten Materials angepasst: Details wie Hautstrukturen verschwinden, Farben werden verändert, Grenzen zwischen Körper und Außen verschwimmen und werden undeutlich. Animation und Live-Action-Elemente – hier die mit digitalen Kameras aufgezeichneten Schauspieler – wachsen zusammen. Die sichtbare Oberfläche der Körper wird von den synthetischen Körperbildern der animierten Figuren und den synthetischen Oberflächen ununterscheidbar gemacht. Verwirrend ist dabei, dass es sowohl unbekannte Schauspieler als auch Filmstars (Jude Law, Gwyneth Paltrow und Angelina Jolie) sind, deren Körper hier verfremdet werden. Der Status des Schauspielers, sein Startum, wird damit zum Realismuseffekt: Er bezeugt, dass ein Mensch vor der Kamera gestanden hat und keine Animation zu sehen ist. Bei den unbekannten Figuren des Films dagegen ist man sich stets unsicher, ob es sich tatsächlich um Schauspieler handelt – oder um computergenerierte Figuren: Rein visuell ist dies nicht zu erkennen (Abb. 27/28).

Besonders deutlich wird die Annäherung von Animation und Live Action auch in der Bildästhetik von *Sin City*. Eine nahtlose Integration wird hier erreicht, indem der Schauspielerkörper an einigen Stellen als grafisches Bildelement inszeniert wird. In bestimmten Sequenzen des Films ist der Kontrast so stark, dass von den Schauspielern nur noch schwarz-weiße Konturen bleiben (Abb. 24). Die Körper wirken hier, als handele es sich nicht um gefilmte, sondern um gezeichnete Figuren. Unterstützt wird dieser Eindruck durch eine besondere Inszenierungsstrategie: Durch den Einsatz von Spezialfolien wurden einzelne Körperteile der Schauspieler während Live-Action-Aufnahmen abgeklebt, um sie später mit anderen Bildinformationen füllen zu können. So erscheinen die Pflaster auf der Haut des verletzten *Marv* (gespielt von Mickey Rourke) wie nachträglich auf den Körper gezeichnet. Es sind einfach weiße Flächen, die keinen Raum mehr definieren. Sie weisen keine Konturen auf, es sind keine Schattenwürfe zu erkennen und sie scheinen anderen Reflexionsgesetzen zu gehorchen als der Rest des Schauspielerkörpers. Sie strahlen so weiß, dass sie fast wie in das Bild des Körpers hinein gestanzte scheinen (Abb. 25).

Es wirkt, als bräche aus dem real gefilmten Körper die gezeichnete Comicfigur durch. Auch in der Inszenierung von *Kevin* (Elijah Wood) ist ein ähnlicher Effekt zu beobachten. Hier sind es Muster auf Kleidungsstücken und – besonders auffällig – die Gläser seiner Brille, bei denen nach demselben Prinzip verfahren wird: Wie bei einer Comiczeichnung, wo der Raum hinter einer Fensterscheibe oft als weiße Fläche dargestellt ist, sind auch hier die Brillengläser nicht durchsichtig oder spiegeln die Umgebung. Vielmehr sind anstatt der »realen« Gläser einfach weiße Kreise zu sehen, die merkwürdige Löcher in das Gesicht reißen (Abb. 26). Um diesen Effekt zu erzeugen, wurde den Schauspielern bei den Aufnahmen im Studio orangefarbene Spezialfolien aufgeklebt, die sich in ihrer Farbe besonders gut von ihrer Haut abhoben. Dies erzielte einen Effekt, der dann in der Nachbearbeitung der Bilder in einen besonders starken schwarz-weißen Kontrast überführt werden konnte, wie er in den gezeichneten Comics der Vorlage zu finden ist. Der Schauspielerkörper wird hier nicht anders behandelt als andere Bildelemente – er wird gestaltet, als sei er ein Teil der Grafik.

In *300* wird diese Nähe zum gezeichneten Bild ebenfalls eingesetzt. Am deutlichsten ist sie in den Kampfszenen ausgestellt, die einen Großteil des Films ausmachen: Die Inszenierung der Schlacht zwischen den Spartanern und den Persern orientiert sich in ihrer Bildsprache sehr offensichtlich an dem Verb »schlachten«: Köpfe werden abgeschlagen, Schwerter in Augenhöhlen hineingetrieben, Körper mit Speeren durchbohrt. Gesteigert wird der Eindruck eines blutigen Gemetzels dadurch,

dass die Darsteller z. T. von drei Kameras mit verschiedenen Einstellungsgrößen (weit, normal und nah) aus der gleichen Perspektive gefilmt wurden. Das Live-Action-Material der verschiedenen Kameras wurde anschließend in der Postproduktion zu digitalen Zooms ohne sichtbaren Schnitt zusammengesetzt. Diese animierten Perspektivverschiebungen rhythmisieren und intensivieren die Bilder des Kampfes. Zudem ermöglichte es der Einsatz von Highspeed-Kameras, die eine extrem große Anzahl an Bildern pro Sekunde aufzeichnen, die Bildgeschwindigkeit zu beeinflussen: In besonders gewalttätigen und blutigen Momenten erscheinen die Bewegungen der Kämpfer verlangsamt, während reine Bewegungsabläufe wie Schwerthiebe und Speerwürfe oft mit übermenschlichen Reaktionszeiten ausgeführt werden.

Diese Animation der Körperbilder durch digital konstruierten Zoom und andauernde Geschwindigkeitsmanipulationen verleiht den Bildern der Schlacht eine besondere Intensität: Auf den ersten Blick wirken sie verstörend gewalttätig und brutal. Andererseits untergraben die Bilder durch das offensichtliche Ausstellen ihrer Animiertheit gleichzeitig ihren Realitäreindruck. Dies zeigt sich besonders in der Darstellung des in jeder Einstellung reichlich strömenden Bluts. Das Blut wurde durchgängig digital animiert – allerdings nicht als 3D-Animation sondern als 2D-Grafik in einem dreidimensionalen Bildraum. Im Gegensatz zu Filmblut, wie es aus anderen Kampfszenen vertraut ist, scheint es deshalb keine Raumausdehnung zu besitzen: Das Blut, das aus den Wunden der Krieger spritzt, ergießt sich »flächig« in den Bildraum. Die Tropfen besitzen keinen dreidimensionalen Objektkörper, sondern wirken mehr wie rote Farbspritzer auf einer Folie, die von einer Kamera umfahren wird und so die Vorder- und Rückseite der Farbkleckse ins Bild bringt.⁶ Diese grafische Gestaltung des Blutes, das wie in den Bildraum hineingezeichnet wirkt, verfremdet das gesamte Kampfgeschehen und alle daran Beteiligten. Da die Verwundetheit und die Verletzlichkeit der Kämpfenden offensichtlich im Stile der Comic-Vorlage inszeniert sind, werden die Körperbilder als Ganzes in die Nähe gezeichneter und animierter Objekte gerückt (Abb. 29).

Während *300* in seiner Besetzung auf Hollywood-Stars verzichtet, ist *A Scanner Darkly* (USA 2006) wie schon *Sky Captain* oder *Sin City* durchgehend mit bekannten Schauspielern besetzt – u. a. Keanu Reeves,

6 Dieser Eindruck wurde durch ein besonderes Animationstool erreicht, das zweidimensionale Farbspritzer in der 3D-Animation als flächige Elemente erscheinen lässt, die jedoch dreidimensional betrachtet werden können (vgl. zur Animation des Blutes in *300* sowie andere Produktionsdetails auch DiLullo 2007).

Winona Ryder, Woody Harrelson und Robert Downey Jr. Im Gegensatz zu den zuvor besprochenen Filmen, in denen Körperbilder in einzelnen Sequenzen zu zweidimensionalen Grafikelementen reduziert werden, zeigt *A Scanner Darkly* die Schauspielerkörper grundsätzlich als flächige Elemente. Nur noch ab und zu weisen sie Reminiszenzen an ihre dreidimensionale Raumausdehnung auf.

Dieser Look wurde in zwei Schritten erreicht. Zunächst wurde der Film wie jeder andere Spielfilm in Studiosets und an Außendrehorten mit den Schauspielerinnen und Schauspielern mit digitalen Kamerasystemen gefilmt und aus den Bilddaten eine Rohversion gefertigt. In einer zweiten Phase wurden alle aufgezeichneten Bilder mit Hilfe einer Software Bild für Bild regelrecht übermalt und Hintergründe, Objekte, Körperteile nachträglich animiert.⁷ Detaillierte Strukturen wurden durch homogene Farbflächen ersetzt, alle Körper mit einer schwarzen Umrisslinie versehen. Während die Bewegungen der Figuren höchst glaubwürdig erscheinen, ist die Anmutung der Oberflächen meist durch die Bildbearbeitung geprägt. Mal dominiert das Zeichnerische und der Film vermittelt das Gefühl, dass alle Bildanteile animiert sind, mal sind »unter« den Zeichenelementen sehr deutlich die Körper der Schauspieler und die Spielorte zu erkennen, so dass die Nähe zum Live-Action-Film sichtbar wird. Die Bildanmutung changiert grundsätzlich zwischen der gezeichneten und jener aufgezeichneten Bewegungsbilder. In der Wahrnehmung der Bilder ist dabei schwer zu entscheiden – handelt es sich hier um verfremdete Filmaufnahmen oder um gezeichnete Figuren, deren Bewegungen und Gestik besonders nuanciert reichhaltig – und damit realistisch sind.

So glaubt z. B. eine der Figuren der Eröffnungssequenz des Films im Drogenwahn, dass ihr Körper von kopflausähnlichen Insekten bevölkert wird. Ihre vielfachen Versuche, sich von dem Ungeziefer zu befreien, sind jedoch erfolglos. Bemerkenswert an der Inszenierung ihres Kampfes mit den nicht-existierenden Insekten ist die sichtbare Hybridität der Bilder: Während Teile des Körpers immer wieder an ihre eigentliche Räumlichkeit erinnern und deutlich zu erkennen ist, dass hier ein Schauspieler vor der Kamera gestanden hat, sind andere Körperteile – insbesondere der Kopf und die Haare als Ausgangspunkt der Kopflausinvasion – ganz deutlich als grafisches, am Computer gezeichnetes Element zu erkennen: Im Gegensatz zum Rest des Körpers erscheinen diese Partien grundsätz-

7 Die Software, mit der die Bilder des Films bearbeitet wurden, wurde in Anlehnung an das Rotoscoping-Verfahren Rotoshop genannt. Für eine Minute Film wurden 500 Arbeitsstunden am Computer benötigt. Zu weiteren Details des Produktionsprozesses von *A Scanner Darkly* vgl. auch Hurwitz 2006.

lich flächig. Ein anderes Beispiel findet sich in einer Sequenz, in der dieselbe Figur auf einer Flokati-artigen Bettdecke liegt und im Drogenwahn halluziniert. Während der Körper des Schauspielers flächig wirkt, erscheinen die Strukturen der Decke räumlich (Abb. 30).

A Scanner Darkly bewegt sich in seiner Bildästhetik stets in dieser alle Grenzen einreißenden Uneindeutigkeit und schafft damit eine radikal grafische Körperinszenierung. Das Ergebnis sind Körperbilder, in denen die visuelle Inszenierung der Schauspieler zwischen zweidimensionaler Zeichnung und dem Eindruck, dass sie in einem dreidimensionalen Raum agieren, changiert. Hier liegt der entscheidende Unterschied zu allen früheren Mischfilmen, in denen der Schauspielerkörper visuell nie ein Teil der gezeichneten Bildanteile war, sondern lediglich gemeinsam mit grafischen Objekten im Bild gezeigt wurde – wobei die Grenzen zwischen der Körperlichkeit der Darsteller und der Zweidimensionalität der Zeichnungen immer deutlich erkennbar waren. Dies hat sich in allen oben besprochenen Filmen grundsätzlich geändert – der Körper der Schauspieler wird hier als ein Grafikelement unter anderen inszeniert und behandelt.

