

Rolf Giesen

Der Angriff der Zukunft auf die Gegenwart

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der
Bewegtbilder – Spekulationen diesseits und jenseits
der Digitalisierung

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Rolf Giesen

Der Angriff der Zukunft auf die Gegenwart.

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Bewegtbilder – Spekulationen diesseits und jenseits der Digitalisierung

Herausgegeben von Veit Quack in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Köln: Halem, 2018

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung, sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

In Einzelfällen wurden Abbildungen verwendet, deren heutige Rechteinhaber nicht ermittelt werden konnten und bei denen das Zitationsrecht möglicherweise strittig ist. Hier erklärt sich der Verlag bereit, rechtmäßige Ansprüche nach Anforderung zu den für den Nachdruck in diesem Buch festgelegten Bedingungen abzugelten.

© 2018 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Print: ISBN 978-3-7445-1193-3

E-Book (PDF): ISBN 978-3-7445-1191-9

<http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag

LEKTORAT: Julian Pitten

DRUCK: docupoint GmbH, Magdeburg

UMSCHLAGGESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.

Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

Danksagung

Für das Zustandekommen der Schrift bedankt sich der Verfasser bei Dr. Veit Quack, dem Geschäftsführer des Fachbereichs Szenografie/Fakultät II der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, der die Anregung zu diesem Buch gab. Der Filmuniversität gebührt großer Dank, dass sie eine teilweise sehr kritische, kontroverse, gelegentlich dystopische und spekulative Schrift freigab, um den Diskussionsprozess in der eigenen und weiteren Fachöffentlichkeit zu stimulieren.

Zahlreiche Personen aus dem In- und Ausland haben durch Hinweise und Kommentare zu dieser Schrift beigetragen: Müge Bulazar, Robert Blalack, Dr. Ralf Bülow, Jim Danforth, Thomas Długaiczek (Games Academy Berlin), Rainer M. Engel (Schrift-Bilder GmbH), Volker Engel, Hans-Joachim Flebbe (Flebbe Services GmbH Hamburg), Ari Folman, Herbert Gehr (Hahn Film Berlin), Frank Geiger (brave new works Hamburg), Prof. Frank Geßner (Filmuniversität Babelsberg), Didier Ghez, Prof. Lena Gieseke (Filmuniversität Babelsberg), Prof. Felix Gönnert (Filmuniversität Babelsberg), Gerhard Hahn (Hahn Film), Bernhard Henrich, Helmut Herbst, Joe Letteri (Weta Digital), Tony Loeser (MotionWorks Halle), Prof. Christian Malterer, Karl Meyer (3D Systems), Dennis Muren, Hanns-Georg Rodek (Die Welt), Heinrich Sabl, Thomas Schäffer (Nordmedia Hannover), Dörte Schreiterer, Dr. phil. Wolf Siegert (IRIS® Media), Dr. Karlheinz und Angela Steinmüller, J. P. Storm, Georg Struck, Douglas Trumbull, Prof. Peter Weibel (ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe), Prof. Dieter Wiedemann (Filmuniversität Babelsberg), Grigori Zurkan.

Institutionelle Hilfe kam von Julia Diebel (Filmuniversität Babelsberg), Peter Mänz (Deutsche Kinemathek, Museum für Film und Fernsehen Berlin) und Annegret Richter (AG Animationsfilm Leipzig) sowie von Kathleen Schröter, Wojciech Samek und Oliver Schreer (alle Fraunhofer-Institut für Nachrichtentechnik, Heinrich-Hertz-Institut, HHI, Berlin).

Mein Dank gilt auch meiner Frau Anna Khan für wertvolle Unterstützung und ständigen Zuspruch, während ich meinen Assoziationen freien Lauf ließ.

Berlin und Grambin im Sommer 2018

RG

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	5
Vorwort des Herausgebers	13
I. Einführung: Die Nacht Shivas	15
Kater Felix und das Fragezeichen	17
<i>Uhrwerk Orange</i>	19
Propagandaschlachten im Internet	20
<i>Er ist wieder da</i>	23
Sciencetollywood	24
<i>Nosferatu</i> und der okkulte Filmkonzern	29
<i>Total Recall</i>	31
Trickfilme	35
Wettbewerb und Globalisierung	37
II. Räume kulturell erschließen	39
Der Turmbau zu Babel als Zukunftspantasie	40
Eine Symbiose von Mensch und Umwelt	41
Der synthetische Film	43
PreViz und Animation	46
Optische Poesie	48
III. Über die Studiengänge Szenografie und Virtual Environments der Filmuniversität Babelsberg <i>KONRAD WOLF</i>	51
Synergiepotenzial	51
Die Digitalisierung des Filmemachens	52
Creative Technologies	53

IV.	Geisterbilder	58
	Bewegtbilder milliardenfach	59
	Phantasmagorien	59
	Jules Verne und <i>Das Karpatenschloss</i>	62
	Georges Méliès und <i>Die Reise zum Mond</i>	63
	Der Zweite Weltkrieg en miniature	63
V.	Walt Disney und die <i>Menschen im Weltraum</i>	67
	Ein Plädoyer für das Studium der Filmgeschichte	67
	Disney und Wernher von Braun	68
	Odyssee im Weltraum	70
VI.	Umstellung von analog auf digital	72
	Der Untergang der 6. Flotte	72
VII.	Die Verflüchtigung der Bilder im Internet	77
	Sprechende Löwen und Zentauren mit Pferdeschwanz	77
	Drei Arten, bewegte Bilder zu machen	78
	›Demokratisierung‹ der Produktionsmittel	79
VIII.	Die Digitalisierung der analogen Medien: Ein Rückblick	83
	Eine Teekanne wird vermessen	83
	<i>Futureworld</i>	84
	Lichtsegler und Vektorgrafik-Motorräder	84
	<i>Sexy Robot</i>	85
	Morphing	86
	<i>Jurassic Park</i>	86
	Bogey und Marilyn	87
	Pixar	88
	Motion Capture: Digitale Roboter und Androiden	89
	<i>Avatar</i>	91

IX.	Utopische Blockbuster	93
	<i>Endstation Mond</i>	93
	Sternenkriege	94
	Gigantomanie und Glücksspiel	95
	VFX-Kommerz	96
X.	<i>Das Boot</i> gegen <i>Star Wars</i>	101
	Bundesdeutschlands Antwort auf den Sternenkrieg	101
	<i>Fliegende Untertassen greifen an</i>	102
	<i>Sturzflieger</i>	104
	»Viele Tricks und wenig Film«	105
	Das vergessene Millionengab des deutschen Animationsfilms: ein Exkurs	108
	Der Einzug der Computergrafik	111
	<i>Cartoon Movie</i>	112
	<i>Biene Maja</i>	113
	Ein Belgier im deutschen Animationsfilm	115
	Schreck für die Anleger	116
	Der Siegeszug der 3D-Figuren	121
XI.	2D versus 3D: Eine ideologische Begriffsbestimmung	127
	Man darf – ja, man soll! Der farbige Puppen-Trickfilm?	128
	Spiel-Film ist gut – Film-Spiel ist besser!	128
	Vergewaltigung ist strafbar!	128
	Ein Unterschied – und ein Vorschlag	129
	Was für ein Mensch bin ich?	129
	Disney macht Karikatur-Plakate	130
	Nur in Deutschland!	130
	Eine Schlussbemerkung:	
	Puppen-Trickfilm und deutsche Spielzeug-Industrie	131

XII.	Interaktive Bilderkulturen und ihre soziale Bedeutung für etablierte Filmberufe	133
	Die synthetische Kamera	133
	Der Computer als Tool des Designers	135
	Spitzenkräfte verdienen gut, die Masse nicht	136
XIII.	Go East: Asien und China	139
	Disneyland Shanghai	139
	<i>Kung Fu Panda</i>	140
	Joint Ventures mit Amerika	141
	5000 Jahre Geschichte und ein paar Jahrzehnte Turbokapitalismus	143
XIV.	Homo ludens	145
	Nonlinear statt linear	145
	Interaktives Kino?	146
	Matrix Fantasy	146
	Im Visier der Kulturpessimisten	148
	Hollywood-Stars und Games	149
	Ballerspiele und Ego-Shooter	149
XV.	Visualisierung: Ein Wort zu den Brillen	151
	Stereoskopie im Kino	151
	Oculus VR	152
	Hype um Virtual Reality	154
	Visualisieren auch ohne Hilfsmittel	155
XVI.	BCI: Bildtransfer ins menschliche Gehirn – die virtuelle Traumebene	159
	Science Fact, Science Fiction und posthumane Cyber-Phantasien?	159
	<i>Artificial Vision</i>	160

Traumerlebnis	161
Bildermachen als religiöser Akt	162
Phantomatik	162
XVII. <i>Twilight Zone</i> : Die Nackten und die Toten oder Der Traum vom Ewigen Leben	167
Neuschöpfung des Menschen	167
<i>Alien: Resurrection</i>	168
Bildermachen und Körpertöten	169
Simulation des Gehirns	170
Digitale Bildströme	171
Das digitale Nirwana als Endziel des virtuellen Zeitalters?	173
XVIII. Digitale Ikonomanie: Auch eine Frage der Ethik und gesellschaftlicher Verantwortung	175
Ein Liebesbrief ans Kino	175
<i>Die Schrecken der Medusa</i>	176
Synthetische Parallelwelten als Herausforderung	179
Interviews	187
Gerhard Hahn, Tony Loeser, Georg Struck, Hans-Joachim Flebbe, Thomas Schäffer, Bernhard Henrich, Robert Blalack, Volker Engel, Joe Letteri, Karl Meyer, Felix Gönnert, Heinrich Sabl, Thomas Dlugaiczkyk, Müge Bulazar, Dörte Maria Schreiterer, Rainer M. Engel, Lena Gieseke, Christian Malterer, Wolf Siegert, Angela und Karlheinz Steinmüller, Peter Weibel und Dieter Wiedemann	
Literaturverzeichnis	317
Register	321
Bildnachweise	334