

DAS LICHT GEHT AUS

IM LICHT-SPIEL-HAUS

von **WOLF SIEGERT**

Kino ist Unterhaltung. Lesen ist Bildung.

Und das Schreiben über Kino? Im Verlauf der nachfolgenden Zeilen, Sätze, Absätze und Seiten werde ich mich mit Ihnen über das Kino unterhalten. Und wenn Sie genug Licht und Zeit zum Lesen haben, werden wir miteinander einen Dialog führen. Wohlüberlegt und verbal inszeniert, versetzt in Zeit und Raum und doch »real«. Dieser Text ist eine Realität – und bleibt es selbst dann noch, wenn aus nicht vorhersehbaren Anlässen meine Person nicht mehr von dieser Welt wäre –, und Ihre Person ist es auch, weil Sie diesen Text lesen.

Lesen ist Leben. Wir machen uns für einen Zeitraum frei, an diesen Zeilen entlang etwas für uns zu tun – zu unserer Bildung und zu unserer Unterhaltung (es sei denn, Sie wären zum Beispiel Kritiker und hätten zur Aufgabe, über diesen Text eine Rezension zu schreiben). Lesen ist immer Leben im Hier und Jetzt und ist zugleich das Erleben von Vergangenenem und Zukünftigem. Wir könnten nicht lesen ohne Wissen um das zuvor schon Bewusste und nicht ohne das Vorbewusste, das sich bei der Lektüre zu erschließen beginnt. Oder wir nutzen das Lesen, um uns unbewusst mit Geschichte und Zukunft zugleich zu beschäftigen. In einer Ruhe verharrend, die uns doch zugleich unruhig macht im Hinblick auf das, was die nächsten Zeilen, Absätze und Seiten zu sagen haben. Ein Buch – selbst dieses – könn(ten) Sie jederzeit zu machen. Ja, wenn Ihnen etwas nicht passt, können Sie sogar entscheiden, das Buch nicht mehr zu öffnen (es sei denn, wie gesagt, Sie sind Kritiker ...). Sie sind und bleiben »Meister« Ihrer Sinne und lassen sich von den »Meistern« des Wortes zur Neugierde anstacheln, ja sogar zur eigenen Bedeutungsschöpfung verführen, bis Sie den Urheber des Textes ebenso vergessen wie Ihre momentane Umgebung und sich selbst mitnehmen in

Unvergessen: Oskar Werner in Truffauts FAHRENHEIT 451 (1966)





260 KAPITEL V

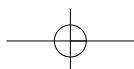
eine Welt, die der Autor für Sie erdacht und geschildert hat. Oder: Wir schließen das Buch, weil es zum Lesen einfach zu dunkel geworden ist. Der Abend bricht herein, die Vorhänge werden geschlossen, eine Lampe geht kaputt, der Strom fällt aus, egal. Plötzlich bemerken wir, zumindest für einen Moment: Lesen braucht Licht. Das Licht ist eine wesentliche Voraussetzung der Lektüre, gleichzeitig diejenige, die am wenigsten Beachtung findet. Selbst Gott schuf zunächst das Licht. Und wir lesen in der Bibel: »Am Anfang war das Wort«.

Was das Wort mit dem Kino und dessen Zukunft zu tun hat?

Sehr viel. Denn wir, die wir uns in diesem Buch und in vielen anderen Zusammenhängen über die Zukunft des Kinos Gedanken machen, wir sind zumeist und zunächst mit dem Erlernen der Wörter und der Sprache aufgewachsen. Selbst die Welt der Bilder – im Sinne von Abbildungen – wurde vielen von uns zunächst in Bilder-Büchern nahegebracht. Heute werde ich in Berlin auf der Gründungsversammlung eines neuen Institutes einem US-amerikanischen Kollegen vorgestellt, dem gerade die Aufgabe zugesprochen wurde, die Inhalte für ein TV-Programm zusammenzustellen, das sich an Kinder in der Altersgruppe von drei Monaten bis zu drei Jahren richtet. Ja, Sie haben richtig gelesen: ein ganzer TV-Kanal für Kinder im Alter von drei bis 36 Monaten.

Doch verbleiben wir zunächst noch ein wenig bei den Anfängen des Kinos. Das frühe Erleben des Kinos, das erstmalige Auftauchen von Bewegtbildern auf einer weißen (Lein-)Wand war ohne Sprache – und machte sprachlos. Selbst die bevorstehende Einführung der 3-D-Bilder-Welt im digitalisierten Kino wird nicht von so großer (wenn auch durchaus ebenso nachhaltiger) Wirkung sein wie das erstmalige Erleben der Welt in ihrem – zunächst sogar farblosen – Abglanz einer Projektionswand. Man kaufte sich kein Buch mehr, sondern einen Sitzplatz in einem Licht-Spiel-Ort. Man musste nicht mehr selber für das Licht sorgen, sondern es wird einem gebracht, man musste sich nichts mehr vorstellen, sondern man geht in eine Vorstellung, ... nicht mehr aktiv werden, sondern nur das Tun der Anderen erleben ... sich nicht mehr seine Zeit einteilen, sondern das Ereignis hat seine eigene Zeit ... nicht mehr über die Zeitläufte nachdenken, sondern die Zeit selber läuft vor einem ab ... sich auch nicht mehr in eine andere Zeit versetzen, sondern man sitzt inmitten dieser anderen Zeit.

Wir alle kennen die Geschichten über die ersten Filmvorführungen, in denen man sehen konnte, wie eine Lokomotive in einen Bahnhof einfährt und dort zum Halten kommt. Und wir kennen die Berichte, nach denen dieses Geschehen nicht als etwas Geschehenes erlebt wurde, sondern als etwas, was *hic et nunc*, was hier und jetzt geschieht. Geschichten und die Geschichte kommen zusammen: Ja, vielleicht war es damals so, als wenn sie übereinander hergefallen seien. Die optomechanische Aufzeichnung und Wiedergabe der Wirklichkeit wurde damals als noch »wirklicher« erlebt als das, was die Wirklichkeit zu sein schien: Die reproduzierte Wirklichkeit wirkte so echt und damit so »unwirklich«, dass sie mehr Angst zu erzeugen vermochte als die Wirklichkeit eines Bahnsteiges, an dem ein Zug vorbeidonnert. Dass es bei der Vorführung des Lumière-Films *L' ARRIVEE D' UN TRAIN EN GARE DE LA CLOTAT* im *Grand Café* in Paris zu Panikszenen beim Publikum gekommen sei, wird zwar immer gerne erzählt, ist aber nicht wirklich belegt. Vielleicht war es auch gerade nicht die





Realitätsnähe und Größe der Projektion, sondern der Umstand, dass es mit den Mitteln einer lichtgebenden Apparatur möglich war, den Faktor einer fabrizierten Illusionsbildung bei der Darstellung einer eigentlich doch »unwirklichen« Wirklichkeit so gut wie vergessen zu machen. Vielleicht war es auch weniger die Angst vor dem Zug, der auf einen zufährt, als die Angst, im Zuge dieser neuen Zeit die Reproduktion einer als »wirklich« empfundenen Darstellung nicht mehr von dem eigenen Erleben des Dargestellten an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit unterscheiden zu können. Vielleicht hatte man weniger Angst davor, von dem sich annähernden Zug überfahren zu werden, als davor, von den Bildern »überfahren« zu werden? Binsenweisheiten? Vielleicht. Und dennoch soll hier daran erinnert werden, dass das Erleben dessen, was wir heute noch Kino nennen, immer noch von einer Gewalt und einer gestalterischen Kraft ist, die das Publikum damals sprachlos gemacht hat. Und dann dazu führte, dass nach einem solchen Erlebnis jeder jedem davon berichtete.

262 KAPITEL V

So wurde Sprache Mittel und Mittler der Werbung für ein neues inter-mediales Ereignis, das zunächst auch ganz ohne Sprache auszukommen schien. Und erst dann, als mit der Zeit dieses Erlebnis zur Gewohnheit wurde und der Reiz des neu Erlebten nach und nach verflog, hatten die Filmemacher die Idee, den Reiz des Neuen zu inszenieren: Indem die Kamera während der Aufnahme bewegt wird ..., indem die Regie mehrere Aufnahmen aneinander fügt ..., indem die Dramaturgie die Aufnahmen selber »schneiden« will ..., indem die Studios dazu übergehen, die Kulisse als Wirklichkeit auferstehen zu lassen. Und indem nicht nur Titel und Abspänne eingeführt werden, sondern auch Textpassagen, die die Geschichte einleiten oder das Wichtigste der Szene erzählen – nämlich das, was man die Schauspieler en passant zu ihren Bildern nicht sagen hört.

Wenn man so auf die Geschichte dieses Mediums zurückblickt, ist es irreführend, dass wir heute von der Zeit des »Stummfilms« und der sich daran anschließenden Zeit des »Tonfilms« reden. Denn – von den frühen Effekten der Bewegtbildprojektionen der ersten Tage einmal abgesehen – alsbald waren auch die frühen Darstellungen immer mit bestimmten Geräuschen und einer begleitenden Musik verbunden: mit dem Klappern des Malteserkreuzes im Filmprojektor und auch dem »Klimpern« eines Musikers oder einer Musikerin, die die Filme – zumeist tastenschlagend am Pianoforte – auf ihre ganz eigene Weise zu illustrieren und zu interpretieren verstanden (meine Mutter hat sich damit »als junges Ding« ihr erstes, eigenes Geld verdienen müssen). Und auch dieses Zusammenspiel von stummen Bildern und Tönen hatte Tradition: Den Musikeinsatz als Stimulans der Bildbetrachtung gab es schon zu Zeiten der Projektion von nichtbewegten Bildern. Auch in der »Neuen Welt«.

Angesichts der großen Werkausstellung des Museum of Modern Art im Berlin des Jahres 2004 gab es im Kino Arsenal eine Veranstaltung, zu der die Kuratoren aus New York gekommen waren und historische Projektoren mit Zeugnissen aus einer Zeit mitgebracht hatten, als es noch gar keinen Film gegeben hatte: sondern Glasscheiben mit Bildern, die die Musik und vor allem die Gesänge untermalten, die im ersten Jahrzehnt des letzten Jahrhunderts mittels Klangwalzen aufgenommen und wiedergegeben worden waren. Mit Hilfe digitaler Medien hatten die Kuratoren versucht, dieses Erlebnis von damals annäherungsweise zu rekonstruieren. Und dann konnten sie ihren »Film« nicht zeigen, da die in den USA gebrannte DVD auf dem im Kino installierten »Player« nicht einwandfrei abzuspielen war. (Heute liegt eine neue Kopie dieser Arbeit zur persönlichen Ansicht vor, nachdem wir ihre Vorlage hier in Berlin im Anschluss an die dennoch beeindruckende Veranstaltung nochmals neu auf hiesigen Rechnern gerippt und gerendert hatten. Ein kleines Beispiel dafür, wie die Wiederbelebung des historischen Materials neue Qualitäten, aber zugleich auch neue Kompatibilitätsprobleme mit sich bringt. Mittels der Digitalisierung können alte Welten neu erschlossen werden. Aber diese neue digitale Welt wird nicht per se die Auflösung der Probleme der alten mit sich bringen.)

Die Beiträge dieses Buches zeigen, dass im ersten Jahrzehnt dieses noch jungen Jahrhunderts ein neuer Paradigmenwechsel auf uns zukommt. Sie machen auf ganz unterschiedliche Art und Weise deutlich, dass wir uns bereits mitten in diesem Prozess befinden – auch wenn die entscheidenden Veränderungen sich bislang noch hinter den Abbildungen einer ganz

und gar traditionellen 16- oder 35-Millimeter-Filmrolle verbergen: so wie die ersten Automobile einer seltsam veränderten Droschke ähnelten, die sich dennoch ohne Pferde und mit der vielfachen Zahl von Pferdestärken fortzubewegen vermochte. Auch heute leben noch viele wie Becketts Herr Krapp zwischen den letzten Tonbandspulen, und ihre Exotik erschöpft sich im Lebensnotwendigsten: dem Essen, während die Kinder inzwischen schon, nach dem Walkman und dem Discman (also den Tonwiedergabemedien Band und CD), längst in der virtuellen Tonträgerwelt eines MP3-Formates angekommen sind (Lese und staune: Im April 2006 wurde erstmals ein Musiktitel zum Top-Hit in England, der nur noch auf einer Online-Plattform verkauft worden war. Der Name des Titels: *Crazy*; mehr dazu in *Day by Day* (www.iris-media.info/final_04/article.php3?id_article=1404).

Aber auch der industrielle Filmsektor ist längst den Kinderschuhen entwachsen, in der Postproduktion sowieso. Schon jetzt ist die Zeit reif für massive, nachhaltige und nicht mehr umkehrbare Veränderungen in den Bereichen Kamera und Kinodistribution. Im Kamerabau ist man gerade dabei, die Verbindungen vom Body zur Festplatte nicht mehr per Kupferkabel, sondern als Lichtwellenleiter auszubauen, und in der Filmdistribution werden die MPEG-1, -2 und -4-Broadcast-Standards durch Signale im JPEG-2000-Format abgelöst.

Das Entscheidende ist aber – und darauf soll an dieser Stelle aufmerksam gemacht werden –, all das findet im Kino unbemerkt statt.

Ja, es war eine der ganz wichtigen Voraussetzungen für die US-amerikanischen Ad-hoc-Gremien wie die DCI (Digital Cinema Initiative; www.dcinovies.com) und die traditionsreiche SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers; www.smpte.org), dass die von ihnen neu ermittelten Standards in der Praxis eine mindestens so gute Qualität hervorbringen wie die Bilder einer neuen Filmkopie in einem mit Dolby 5.1 / THX ausgestatteten Kinosaal. In einer zunehmend beschleunigten Medienindustrie, die sich heute noch auf einen fast »jahrhundertealten« Standard zu stützen vermag, fällt es besonders schwer, sich von diesem verabschieden zu müssen. Vor allem in den USA herrscht die Sorge, dass mit den neuen Möglichkeiten der digitalen Auspielung und Nutzung die angestammten Möglichkeiten der Verwertung und Vermarktung von Unterhaltungsstoffen in Frage gestellt werden könnten, als *contentgenerator & -broker* nicht mehr *break-even* zu machen, sondern *broke* zu sein. Gerade von denjenigen Kräften, die sich seit langem und erfolgreich auf diesem Markt auskennen und diesen teilweise dominieren, wird eine derartige Herausforderung weniger als Chance, sondern zunächst mehr als Gefahr begriffen. Dabei mag vom Kopf und selbst von den Zahlen her noch so klar sein, wohin die Reise gehen wird. Könnten Hollywoods Traumfabriken mit ihrer Sehn-Sucht vom unzerstörbaren Alleinvertretungsanspruch »ihres« Standards in der Sackgasse landen?

Zum ersten Mal in der Geschichte dieser Industrie haben sich die Majors trotz aller inneren Widerstände an einen gemeinsamen Tisch setzen müssen, um im Rahmen einer »Digital Cinema Initiative« den Versuch zu unternehmen, den Film-Distributions-Standard der Zukunft zu definieren. Fast nicht zu glauben, aber wahr: Kaum war der steinige Weg Mitte dieses Jahrzehnts bis auf die Höhe eines ersten Technikplateaus beschritten, wurde die entsprechende



264 KAPITEL V

Organisation (www.dcinovies.com) als Büro wieder aufgelöst. Man brauchte den globalen Standard der Zukunft: damit auch weiterhin ein jeder für sich seinen Traum als Global Player würde verwirklichen können.

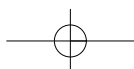
Der Film ist tot. Es lebe das Kino.

Schon heute wird die Filmrolle wie eine Ikone auf der Vorderseite der DVDs aus dem Hause Verbatim aufgedruckt. Und selbst im Logo der Digital Cinema Society (www.digitalcinemasociety.com) wird das »D« mit Bits und Bytes optisch aufgefüllt, während das »C« noch aus dem Schnipsel eines Filmstreifens geformt ist. Auguren murren, dass eines Tages in den dann voll digitalisierten Kinosälen aus einem extra Atmo-Lautsprecher sogar das leise vertraute Rattern eines Filmprojektors auf sublimale Weise mit eingespielt wird. Es wäre so wie mit den heute in Mode gekommenen polyphonen Klingeltönen, die den mobilen Telefonen zumindest die akustische Anmutung eines alten DeTeWe-Tischtelefons (am liebsten noch das elfenbeinfarbene mit der grünen »Erdtaste«) zuschreiben. Oder so wie mit den digitalen Consumer-Kameras, in denen sogar ein Mini-Lautsprecher eingebaut ist, damit jeder »Schnappschuss« noch mit dem nostalgischen Geräusch eines alten Fotoapparates akustisch angereichert werden kann.

Die Film-Licht-Spiel-Theater sind das letzte Glied einer Distributionskette, in der schon längst der neue Wein in alten Schläuchen geliefert wird.

Unser eigenes Büro in Berlin ist auf dem Dach eines solchen, dem inzwischen ältesten noch bespielten Kino der Stadt, dort wo einst die Nitrofilme ausgelagert worden sind, die wegen ihrer leichten Entflammbarkeit nicht in die Keller eingelagert werden durften. Am Kino-Eingang steht noch immer auf dem Schaukasten mit den Plakaten das Wort »Lichtspielhaus« eingestanzt, Ende des Jahres 2001 wurde es von dem damaligen Betreiber aufgegeben, bevor es ein gutes halbes Jahr später wiedereröffnet wurde. Während einen Katzensprung weiter ein noch kleineres Haus voll auf die digitale Projektion gesetzt und damit bislang überlebt hat, konzentrieren sich unsere Nachbarn noch immer ausschließlich auf die gute Programmauswahl. Doch auch in diesem rundum renovierten Kiez-Kino weiß man, dass die Räume nicht mehr nur allein mit dem Abspielen von guten Filmen zu füllen sind. Schon in den 1980er Jahren war es in diesem Kino vor allem die Musik, die der Filmverwertung im Kino an die Seite trat – und damit sein Überleben sicherte, von Punk bis zu New Wave, von der Nina Hagen Band bis zu Frank Zappa, von The Police bis David Bowie und Nick Cave. Auch in Zukunft wird die Musikdistribution und -präsentation einmal mehr in diesem Geschäft kräftig mitmischen.

Was bei der Diskussion in US-amerikanischen Kreisen zu Beginn dieses neuen Jahrhunderts noch geringschätzig als »ODS«, als *Other Digital Stuff* gebrandmarkt wurde, fand sich erst jetzt – nach einer langen und nicht immer bequemen Diskussion – erstmals als Gegenstand eines Kongresses wieder, der kurz vor der ShoWest Ende März 2006 im Entertainment Technology Center der UCLA (University of Southern California) stattfand. Ganz im Gegensatz zu den vielen kritischen und zurückhaltenden Stimmen der vorangegangenen Jahre wurde vor allem aufgrund der Beispiele neuer Nutzungen in Europa und Asien auf einen Schlag deutlich,



dass sich hier für die Zukunft der Kinos neue Wege und Möglichkeiten auftun. Selbst für Leute wie Robert Lambert von der Walt Disney Company, seines Zeichens Corporate Senior Vice President (Worldwide Media Technology and Development) und Ansprechpartner, wann immer es um die technischen Fragen der DCI-Specifications und ihre Auswirkungen geht, war am Ende dieses Tages klar, dass die neuen Inhalte digitaler Distribution nicht länger nur als Konkurrenz zum Kino gesehen werden sollten. Kein Wunder: Schon heute bewegt etwa der US-amerikanische Kinowerbungs-»Konzern« National CineMedia über eine Million an Bewegbilddatensätzen an seine Vertragskunden – täglich.

Es gibt also schon heute wirtschaftlich überzeugende Beispiele, dass das ODS-Thema selbst dann seinen Erfolg unter Beweis stellt, wenn die Qualität der elektronisch produzierten oder reproduzierten Bilder nicht immer mit denen von einer neuen 35mm-Kopie mithalten kann. Und dass es dabei nicht nur um Werbung gehen muss, das haben in Deutschland die im August des Jahres 2005 an vier Sonntagen aufgeführten Filmbilder der Unitel mit der Aufzeichnung des gesamten Bayreuther *Jahrhundert-Rings* aus den Jahren 1976-1980 ebenso gezeigt wie die Reihe mit Mozart-Opern und -Messen, die im Januar des Jahres 2006 ihr Kinopublikum gefunden hat. Diese positive Aufnahme war für manche umso erstaunlicher, als bei diesen Vorführungen technische Bildprojektions-Standards zum Einsatz kamen (»1.35 statt 2K«), die nicht die Erfüllung aller neuen Spezifikationen der SMPTE garantieren konnten.

Expanding the In-Theatre Experience:

Wenn dieses Buch erscheint, werden auch in Deutschland schon die ersten *Gaming Sessions* mit hochauflösenden Computerbildern die Kinos erobert haben. Das Kino wird sich damit erstmals und in Zukunft immer mehr jenen Zuschauergruppen zuwenden, für die der Bilderkonsum im Mittelpunkt steht und das Lesen eher als eine Art »Sekundärtugend« abgetan wird. Für diese wird der Satz: »Mach dir ein paar schöne Stunden, geh ins Kino« eine ganz andere Bedeutung erhalten. Etwa so: »Ich hatte ein paar schöne Stunden am Online-Rechner. Doch jetzt gehe ich ins Kino, denn erst auf der großen Leinwand und in der realen Gemeinschaft mit anderen wird das Spielen richtig schön.«

Plötzlich wird das Kino zu einem Gegenbild jener eingangs skizzierten Welt. Man geht dort hin, gerade weil man nur hier erlebt, wie etwas noch *more real than live* werden kann. Gerade das, was einst Erschrecken und heftiges Erstaunen ausgelöst haben mag, wird jetzt zum positiven Faktor: Die Möglichkeit, sich noch erschrecken lassen zu können, ist geradezu ein Indikator für die Lebendigkeit und Lebensnähe des Spiels, gerade das Erstaunen ist jener *thrill factor*, der das Spielen in der Gemeinschaft so interessant werden lässt. Die Zeit, in der die Zuschauer auf ihren Sitzplätzen mit Pepsi und Petting verweilen, könnte alsbald um andere »Mehrwerte« erweitert werden.

Nachdem man gelernt hat, auf Tagungen und in geschlossenen Räumen die mobilen Telefone und PDAs (*Personal Digital Assistants*) so zu nutzen, dass dadurch die unmittelbare Nachbarschaft nicht gestört wird, werden es viele auch nicht mehr als ver-störend empfinden, wenn mittels dieser und anderer Geräte auch im Zuschauersaal herumhantiert und »gehandelt« werden wird. Jenseits dieser personenbezogenen Applikationen wird sich noch

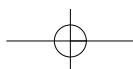


eine Vielzahl neuer Szenarien entwickeln, in denen die Leinwand immer noch ein, aber nicht mehr der ausschließlich dominierende Bestandteil des Kinoereignisses sein wird. Gleichzeitig wird die Licht-Bild-Projektion des Spiel-Films auch in Zukunft weiterhin bestehen und mittels digitaler Einspielpunkte sogar noch zu neuen technischen Qualitäten ausgebaut werden: So wurden im Juni 2006 durch einen vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit geförderten Verbund aus ARRI, Fraunhofer, Kinoton, T-Systems und anderen bereits Bilder vorgeführt, die selbst die in den USA gesetzten Normen mit einer so genannten »5K-Projektion« mehr als »übererfüllten«: mit Live-Signalen und Aufzeichnungen, die die Welt des Fußballs dem Kino so nahe gebracht haben, dass aus ihnen die bequemste Fanmeile der Welt wurde.

»Triple P« Kino ist Projektion: Und das gleich dreifach.

Es ist die Projektion von farbigen Licht- und Schatten-Spielen auf einer hellen Leinwand in zu meist komplett abgedunkelten Räumen. Es ist die – jeweils doppelte – Wahrnehmung der Abbilder dieser Zeichen (und Töne) auf Netzhaut (und Trommelfell). Und: Es ist die Projektion der aus der eigenen Lebensgeschichte gewonnenen Vor-Bilder auf eben diese. Das bedeutet, dass die Wahrnehmung eines (Ton-)Films immer und alles zugleich ist: passiv, aktiv und interaktiv. Die Projektion der Licht-Spiele auf die Leinwand und deren »Rückpro« auf die Iris der eigenen Augen ist unbestreitbar. (Und dass dieses zugleich und immer doppelt geschieht, wird oft nicht zum Gegenstand der Analyse gemacht, aber in Zukunft im Zusammenhang mit dem Thema »3-D« noch eine zunehmend wachsende Bedeutung erfahren.) Interessant dagegen bleibt die Frage, was mit dem Kino-Bild und -Ton in unseren Köpfen passiert. Und diese Frage stellt sich nicht erst, seitdem wir über die Digitalisierung der Übermittlung dieser audiovisuellen Datenströme reden. Hier geht es darum, akzeptieren zu können, dass dieser Wahrnehmungsprozess an und für sich schon interaktiv genannt werden kann – und das, seitdem die ersten Filmbilder ein konstitutives Element eines so genannten Kinoerlebnisses waren (das *Grand Café de Paris* lässt grüßen ...).

Auch wenn es als eine Selbstverständlichkeit gilt, sei es nochmals aufgeschrieben: Das wirklich Faszinierende am Kinoerlebnis ist der Umstand, dass wir die Abfolge von einzelnen, im festgelegten Rhythmus aufeinander abgestimmten Einzelbildern als Bewegung wahrnehmen, obgleich diese in der Projektion eines jeden dieser 24 Einzelbilder pro Sekunde in keiner Weise signalisiert wird. Es ist erst die mechanische Organisation der Reihenfolge und Abfolge





Interaktives Home Cinema 1966: FAHRENHEIT 451 mit Oskar Werner und Julie Christie

dieser Bilder, die uns den Eindruck eines Bewegungsablaufs in unserem Kopf vermittelt. Die Darstellung solcher Bewegungsabläufe – die einige von den älteren Lesern vielleicht schon als Kinder zum ersten Mal als »Daumenkino« erlebt haben (der Autor gehört zu jenen begeisterten Jungproduzenten ganzer Filmserien, die auf den Resten von bei Straßenbahnschaffnern erbettelten Abrissblöcken eingezeichnet und dann vorgeführt wurden) – ist bei einem gewissen Maß an Kunstfertigkeit und Geschick selbst »Amateuren« möglich: An dieser Stelle sei auch an die Bewegtbildsimulation erinnert, die schon in der Antike in hoher Vollendung gelungen war, etwa auf sich drehenden Schalen und Vasen. Und oft genug mit Sequenzen, die den eigenen Körper zum Gegenstand und zum Thema hatten: Sei es in der Medizin oder beim Sport. Allein durch die Drehbewegung der Gegenstände wurde im betrachtenden Nachvollziehen der in einzelnen Phasen abgebildeten Bewegungsabläufe ein innerer Zusammenhang hergestellt: für den Kopf als auch für den eigenen Körper, sobald dieser nach solchen Vor-Bildern trainiert werden sollte.

Durch die zunehmend mechanisierte und zugleich automatisierte Darstellung dieser Bildabfolgen wurde die Notwendigkeit einer bewussten Inanspruchnahme solcherart »interaktiver Kompetenzen« immer unwichtiger. War der eigene Film im Kopf eines jeden Lesers bis zur Erfindung des Kinos noch dominant, so wurde mit der wachsenden Bedeutung des Kinos zunehmend die Gefahr heraufbeschworen, dass sich der Mensch in Zukunft zunehmend regressiv und auch passiv verhalten würde, da er die Aktion der Zusammensetzung der Bilder zu einem Ganzen vom technischen Medium Film quasi – im wahrsten Sinne des Wortes – vorfabriziert bekäme. Die einst wütend diskutierte Frage, ob die Projektion der eigenen Lebensgeschichte auf den Lesestoff so bei der Betrachtung des Filmes nicht mehr stattfinden würde, weil die Technik eine neue ungeheure Bequemlichkeit der ganzheitlichen Wahrnehmung anzubieten schien, hat sich inzwischen zwar nicht erledigt, ist aber doch durch den hier nochmals aufgezeigten technischen Zusammenhang stark geprägt.

Während beim Lesen die Augen über die Linien streichen, wird der Bewegungsvorgang beim Betrachten eines Filmes in zwei unterschiedliche Komponenten aufgeteilt. In die Abfolge von Einzelbildern, die an einer hellen Lampe vorbeiziehen, und in das Malteserkreuz, im englischen *shutter* genannt – dessen Funktion bei der Analyse der Wahrnehmung des Bewegungsvorgangs auf der Leinwand oft schlicht und einfach vergessen wird: Der Film wird nämlich in den Momenten des Transportes der Einzelbilder immer verdunkelt, und dennoch entsteht eben

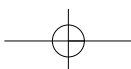


dadurch der Eindruck der Bewegung, obwohl wir über den Projektor nur eine Abfolge von jeweils für sich stehenden Bildern zu sehen bekommen. Diese »Absurdität« ist das konstituierende Element einer neuen Art von (nennen wir sie vorläufig) »mentalen Interaktivität«: Der Eindruck von Bewegung wird nur dadurch vor dem »geistigen Auge« vermittelt, weil es der Mechanik gelingt, die Bewegungsintervalle zwischen den Projektionen der Einzelbilder »einzuschwärzen«, also zu negieren. Anders gesagt: Diese Interaktivität ist ein konstituierendes Moment der Assoziation von Bewegung, denn sie wird eingesetzt als Vermittler jener Einzelbilder, die immer nur als Fixbilder (»fix« im Sinne von fixiert und von schnell) auf der Leinwand erscheinen. Wenn Sie also bis hierher mitgelesen und sich dabei vielleicht sogar gut unterhalten haben, dann könnte Ihnen jetzt selber »ein Licht aufgegangen« sein. Oder haben Sie es eigentlich immer schon gewusst: dass die Filmprojektion nur dadurch als ein harmonischer Bewegungsablauf nacherlebbar gemacht wird, weil die Bewegung der an der Linse vorbeiziehenden Bilder nicht auf der Leinwand abgebildet wird!

Wir erleben auf der Leinwand die Bewegung dank der Kunst des fortwährenden Anhaltens beschleunigter Bilderfolgen.

Das ist eine Ingenieursleistung ersten Grades. Hier wird Technik entwickelt, die die Interaktion des Geistes in die Mechanik und die Optik (und später Elektrotechnik und Elektronik) als konstitutiven Bestandteil einer Kommunikationstechnologie implementiert. Vielleicht sind jene Stimmen, die damals bei der Entdeckung des Films von einer »beseelten Technik« sprachen, zu weit gegangen. Und doch haben sie einen wichtigen Punkt getroffen: die Interdependenz von menschlicher Wahrnehmung und deren mechanisierter Organisation.

Die vielfach und auch in diesem Buch geführte Diskussion um die Digitalisierung ist eine ebenso spannende wie ephemere. Für viele Jugendliche (aber auch für mehr und mehr Menschen fortgeschrittenen Alters) gibt es heute schon gar keine anderen Medien mehr als die digitalen. Für sie ist das Thema der Digitalisierung kein Thema mehr, sie leben schon mit ihren Folgen. Sie streiten allenfalls noch darüber, welche Qualitäten und Tugenden (*vices and virtues*) aus der alten analogen Welt seit der Dominanz des Digitalen Gefahr laufen, verloren zu gehen, und mit welchen der neuen Mitteln und Möglichkeiten diese dennoch bewahrt oder sogar wieder hergestellt werden soll(t)en. Es kommt die Frage auf, und sie wird immer dringlicher, welche für die analoge Welt prägenden Merkmale erst nach der Digitalisierung als Verlust empfunden werden und welche von diesen in digitaler Form eine »Wiederauferstehung« finden soll(t)en? Wird dazu auch die 35-mm-Rolle gehören, die dann ebenso einen »Kultstatus« hat wie heute die Vinyl-Platte? Vielleicht wird es dann die eine oder andere Retro-Look-Veranstaltung geben, in der nochmals die Apparaturen und Datenträger aus dem letzten Jahrhundert mit Verve und gepflegter Wehmut hervorgezaubert werden. (Aber ein vergleichbarer Video-Revival-Trip wird mit diesen Formaten kaum möglich sein. Auch wenn die »ausgestorbenen« Profistandards wie 1-Zoll oder U-matic (»Low«- & »High«-Band) inzwischen durch neue Bandformate ersetzt worden sind – und diese alsbald von den *tapeless carriers* abgelöst werden.) Ohne diesen Vergleich mit der Vinyl-Platte überstrapazieren zu wollen: Gerade die junge Szene hat sich nicht etwa deshalb dieses Formats wiederbemächtigt,



weil man der neuen digitalen Tonträger überdrüssig geworden wäre. Vielmehr kann man mit diesen Platten auf den Plattentellern etwas ganz Besonderes zu Gehör bringen: nicht nur »echtes Rauschen«, sondern auch das eigene *Scratching* – Klangereignisse, die sich erst einstellen, wenn die Platte nicht einfach nur abgehört, sondern durch den eigenen Eingriff in dafür eigentlich nicht vorgesehene Richtungen und Geschwindigkeiten gewissermaßen verdreht wird, die *turntables* also interaktiv genutzt werden.

Damit hat in der Jugendszene bereits stattgefunden, was vielleicht erst Historiker richtig zu »würdigen« wissen werden: die Weiterführung einer aus der analogen, mechanischen Welt erwachsenen Reproduktionstechnik, die kontra-re-produktiv klingt und doch produktiv wirkt – durch eine eigentlich widersinnig erscheinende Art der Nutzung, die, vordergründig gesehen (und gehört), von vielen Außenstehenden eher als eine Zerstörung dieser Tradition empfunden wird, von den Insidern aber sowohl live (wie auch aus der digitalen Konserve) angenommen und sogar bezahlt wird.

»Das Drama in der Musikindustrie darf sich in der Filmindustrie nicht wiederholen«.

Mit diesen Worten wurde jüngst auf der IBC in Amsterdam sehr deutlich auf aktuelle Entwicklungen und Befürchtungen hingewiesen: Die Interdependenz von Online-Zugängen, Filesharing-Programmen und digitalisierten Containern wie MP3 führt dazu, dass für die Aktivitäten der sich nun im virtuellen Marktgeschehen etablierenden Nutzer überhaupt keine traditionellen Angebots- und Aktivitätspaletten mehr bereitgehalten werden müssen. Die Schallplattentheke des Musikwarenfachgeschäfts wird schon bald endgültig ersetzt worden sein von den Kioskterminals der *Starbucks*-Coffeeshops und den *iTunes* dieser Welt. Kein Wunder also, dass sich bei solcher Art von »Selbstbedienungsmentalitäten« nun auch die Videotheken und Lichtspielhäuser Sorgen zu machen beginnen.

Sowohl im Consumer- als auch im geschäftlichen Umfeld ist mit der Einführung von Rechnern und Internetanwendungen eine andere Geisteshaltung gefordert, der man sich zu stellen und an die man sich zumindest ein wenig zu akkommodieren hat. Der immer deutlicher werdende Zwang, allzeit empfangs- und sendebereit zu sein, setzt Interaktivität zwar nicht voraus, zieht diese aber zwangsläufig als Haltung nach sich; eine Einstellung, die es zu erlernen und zunehmend selbstständig umzusetzen gilt.

Diese Dispositionsänderung wird auch Auswirkungen auf das Freizeitverhalten haben. Und hat es schon jetzt. Selbst im Kino – und zunächst einmal unabhängig davon, ob dieses nun analog oder digital ist. Wie oben beschrieben, ist der Witz der Geschichte ja der, dass sich die Digitalisierung des Kinos für den Zuschauer auf der Leinwand quasi ohne weitere Irritationen vollziehen soll. Wenn überhaupt ein Leinwandbild aus digitaler Quelle, dann nur ein solches, das möglichst noch besser ist als das bisherige.

An diesem Punkt hat seit langem eine Diskussion darüber eingesetzt, wie »gut« dieses elektronisch generierte Bild zu sein habe, bevor es denn im Sinne einer »Kinoprojektion« als solches zur Verwertung anerkannt werden dürfe – und von wem. Diese Diskussion hat innerhalb der »Szene« über allzu lange Zeit einen so breiten Raum eingenommen, dass viele andere und vielleicht sogar noch manch wichtigere Fragen aufgrund dieses Streits »um des Kaisers



270 KAPITEL V

Bart« auf der Strecke geblieben sind: vor allem die nach den zukünftigen Inhalten und Mehrwerten des Kinos. Die Angst, vom 35-mm-Film zu lassen, ist auch ein Indikator für eine sich insgesamt massiv verändernde »Kino-Landschaft«.

Es sei hier daran erinnert, dass schon heute kaum noch die Hälfte des Umsatzes im Kino durch Einnahmen realisiert werden, die sich aus dem Abspielen eines Filmes erwirtschaften lassen.

Und dass die eigentliche Herausforderung nicht mehr in der Digitalisierung, sondern darin besteht, dass in der Folge auch neue Anwendungs- und Nutzungsmodelle in den Kinos zum Tragen kommen werden.

Erstens ist der Film als solcher in seinem digitalen Format nicht mehr von jener Art, wie es der Zuschauer im Analogen gewohnt war. Die beständig wiederkehrende Schwarzblende beim Weitertransport der Filmbilder existiert so nicht mehr. Sie kann auch durch neueste Projektionstechnik nicht ersetzt werden. Das gilt selbst für die so genannten Black-DLP-Projektoren. Damit sind digitale Projektoren gemeint, deren Spiegel-Chips nach Aussage der Hersteller ein »echtes Schwarz« auf der Leinwand gewährleisten. Derzeit wird der Fortschritt im digitalen Bereich unter Beweis gestellt, indem man sich bemüht, möglichst nah an jene Standards heranzukommen, die mit klassischen Filmprojektoren gesetzt werden konnten, nämlich an bestimmten Stellen des Bildes einen Lichtaustritt aus dem Projektor vollständig zu verhindern.

Zweitens ist bislang kaum darüber diskutiert worden, welche Auswirkungen diese neuen elektronischen Darstellungsmethoden auf die Entwicklung jenes mental interaktiven Momentes beim Zuschauer haben, der sich seine Bilder aufgrund der Aufnahme der vielen Einzelbilder im Kopf zusammensetzt. Bisher gab es als Referenz für diese Wahrnehmung nur das auf dem TV-Monitor generierte Bewegtbild. Manche mögen sich noch an die Zeiten erinnern, in denen die Werbung auf den nun endlich als »flimmerfrei« ausgewiesenen TV-Bildschirm aufmerksam machen wollte.

Drittens ist es von Bedeutung zu sehen, dass mit dieser neuen Technologie die Leinwand immer »durchlässiger« wird. Das Bild wird nicht nur prägnanter, schärfer, klarer, es wird auch transparenter. Damit ist ein Phänomen angesprochen, das sich bei dem Einsatz digitaler Kameras vor allem durch eine fast »unendliche« Tiefenschärfe auszeichnet. Ein Phänomen, das zunächst bei den Technikern Begeisterung auslöste, aber auch Irritation bei den Gestaltern, da das Auge offenbar anders »sieht« als die an die Linse angeschlossene Digitaltechnik. Oder haben wir uns schon so sehr die Sichtweise der analogen Kameras zu Eigen gemacht, dass wir die Bilder der neuen als »unnatürlich« empfinden, obwohl diese eigentlich den natürlichen Wahrnehmungsgewohnheiten des Auges viel näher liegen müssten?

Viertens bedeutet diese scheinbare Kleinigkeit, dass die mental interaktive Intervention hinter der Iris eines jeden Betrachters bei einem digital projizierten Bild durchaus anders



organisiert werden könnte, als dies bei einem analogen der Fall ist. Und dass diese veränderten Bedingungen wiederum Auswirkungen haben könnten auf die Konsumgewohnheiten, die durch dieses Bild angeregt werden, direkt wie indirekt.

Fünftens könnte die Anmutung eines digitalisierten Bildes bedeuten, dass dieses wie ein riesiger Computerbildschirm im Kinoformat wahrgenommen wird. Dies vorausgesetzt, wäre die potenzielle Bereitschaft, sich davor auch interaktiv zu verhalten, wesentlich größer und direkter. Dabei müssen ja in den inzwischen angekündigten »intelligenten Sitzen« nicht unbedingt gleich Computermäuse installiert werden. Aber allein dass es solche Pläne und Versuche gibt, zeigt schon, dass man inzwischen auch bei den Lichtspieltheatern eine neue Zeit erkannt zu haben scheint.

Sechstens werden in Zukunft im Kino die Getränkeflasche und der »Joystick« (und vielleicht auch die 3-D-Brille) ebenso zusammengehören, wie heute schon im Büro die Kaffeetasse, die Maus und der Monitor nebeneinander auf dem Schreibtisch vorzufinden sind. Der »Joystick« – hier so genannt in Ermangelung eines vielleicht noch besseren Gerätenamens für interaktive Reaktionsaufzeichnungen und Weitergaben – wird auch im Kino zunächst so genannt werden, da auch im Mittelpunkt des Kinoerlebnisses von morgen immer noch die Freude an dem zu erwartenden Ereignis stehen wird. Kann man diese Erwartungshaltung durch sein eigenes Zutun noch weiter aktiv stimulieren, wird sich niemand dagegen wehren. Und so findet schon bald auch das interaktive Kino nicht mehr länger nur im Kopf statt.

Die hier angezeigten Perspektiven mögen derzeit für viele Leser nicht mehr als Worte sein. Und doch sind sie der Anfang und Wegbereiter neuer Gedanken über eine Zukunft, die sich nur noch hinter den schmalen Schatten der Lettern verborgen hält, während diese schon versuchen, Licht in das Dunkel der zukünftigen Entwicklungen zu bringen.

Digitale Filme in dreidimensionaler Darstellung,

der »Joystick« auf jeder Armlehne, oder gleich das ganze Keyboard: Die Teilhabe an dem Geschehen, das den höchsten Unterhaltungswert anzubieten hat, versteht sich als ein ebenso mentales wie reales Erlebnis. »Mach dir ein paar schöne Stunden, geh ins Kino«: Dieser bereits zitierte Uralt-Slogan bekommt in Zukunft neue, weitere Bedeutungen, die zugleich in



3-D Kino zu Hause: Tom Cruise in MINORITY REPORT (USA, 2002)

272 KAPITEL V

anderer Form fortführen, was das alte Kino »per se« anzubieten hatte: das Kino als der »Ort der Begegnung«. In Zukunft wird das der Ort all jener Gleichgesinnten sein, die sich der globalen Gleichmacherei wortreich im Netz und per SMS zur Wehr setzen. Das kommunale Kino wird zu einem *Communities-Cinema*, in dem sich die virtuellen Gemeinschaften als reale wieder-entdecken und erleben können. Zur Spielfilmgemeinde gesellt sich die Gemeinschaft der Spieler, von denen jeder seinen individuellen Zugang zum Spielgeschehen gegen Gebühr erwirbt. Bereits im Frühling des Jahres 2006 warb ein Kino in Essen mit dem Aufruf: »Komm spielen!«, gemäß dem Motto »Lerne deine Gegner persönlich kennen.« Und »Hollywood«? Alle Majors werden mit ihren Filmen in Zukunft weltweit Premiere feiern wollen, um schon nach den Verkaufszahlen des ersten Tages aufgrund der online abgerufenen Box-Office-Daten Hochrechnungen zu erhalten, die für die weitere Distribution einer Produktion entscheidend sein werden. Aber es wird auch eine noch weiter wachsende Anzahl von Kinos geben, in denen das Licht für immer ausgehen wird. Es werden vor allem jene sein, in denen man die Zeichen der neuen Zeiten nicht sehen wollte. Allzu lange hatte es ja auch kaum etwas zu sehen gegeben, womit sich die digitalisierten Kinos von den bisherigen hätten unterscheiden lassen können. Und dann, dann wird ganz plötzlich alles zu spät sein für den notwendigen Wandel.

Es wird eine Reihe von Kino(-Ketten)-Besitzern und Pächtern geben, die überleben. Manche werden sich vorkommen wie privilegierte Tankwarte, die in ihren *filling stations* das vom Marketing aufmerksam gemachte Publikum nur noch mit *digital conten*« abzufüllen haben – und das so geschickt, dass man schon beim Verlassen einer Show bereit ist, für eine neue zurückzukehren. Denn es gibt schließlich auch dieses Publikum. Und das nicht trotz der Onlinespiele und mobilen Fernsehprogramme, der *Filesharing*-Film-Angebote und der HD- oder Blue-Ray-DVDs, sondern gerade deswegen.

Schon für das Raumschiff Enterprise war im Fernsehen des letzten Jahrhunderts mit dem Holodeck ein Kino der Zukunft erfunden und in Szene gesetzt worden.

Es mag uns heute noch genauso unwirklich vorkommen wie die Idee, sich durch Raum und Zeit »beamen« zu lassen. Aber die Beamer mit den digital verrasterten Inhalten stehen längst bereit. Und seit den Home-Cinema-Szenen in *MINORITY REPORT* (2002, Steven Spielberg) ist klar, wie sie in Zukunft zur multimedialen Unterhaltung einladen werden. Die Flucht nach vorne ist angesagt für alle, die in dieser Lage überleben wollen. Dass dies nicht in Lichtgeschwindigkeit geschehen wird, ist jedem klar, der sich ein bisschen auskennt. Aber immer mehr werden sich umsehen, wenn neue Anbieter mit ihren Stars und Sternchen die ausgetretenen Pfade verlassen und sich über andere private Quellen ihren Star-War(p)s-Antrieb finanzieren.



Kino der Zukunft: sich durch Raum und Zeit »beamen« wie im Holodeck.

Auch unter aktiver Inanspruchnahme der Zuschauer. Hier in Deutschland wurde schon gerne ein Euro mehr bezahlt, wenn man das Lucas'sche Weltraum-Spektakel als D-Cinema-Event erleben konnte, und dies hat mit einem zweiten Extra-Euro für die 3-D-Version von CHICKEN LITTLE (Himmel und Huhn, 2005, Mark Dindal) zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Buches längst seine Fortsetzung gefunden. Damit die Lichter eines Kinos nicht endgültig ausgehen, müssen die Saallichter immer wieder von neuem verlöschen. Was letztlich zählt, sind die zahlenden Zuschauer. Was einst als neues Fernsehformat mit dem allfälligen Spruch »Licht aus, Spot an« lanciert wurde, wird auch weltweit für die Kinos gelten: »Shutter off, beamer on.«

Für Wagner und Mozart war das Wort »Kino« noch ein Fremdwort, aber dank der Digitalisierung wird es möglich sein, dass auch diese beiden in Zukunft nicht nur in den Konzerthäusern aufgeführt werden, sondern auch in den Kinos.

Selbst ein Goethe wird auf den Strahlen des Lichtes daherkommen, wie er es einst schon in dem Gründgens-Film getan hat (FAUST, 1960, Peter Gorski, Gustaf Gründgens). Schließlich war es die imaginäre Kraft seiner Worte, die uns im Faust wissen ließen, was es denn mit der Wahrnehmung der Welt und dem Licht, das sie erhellt und durchleuchtet, auf sich hat:

*So bliebe denn die Sonne mir im Rücken [...]
Allein wie herrlich, diesem Sturm ersprießend,
Wölbt sich des bunten Bogens Wechseldauer,
Bald rein gezeichnet, bald in Luft zerfließend,
Umherverbreitend duftig kühle Schauer.
D e r spiegelt ab das menschliche Bestreben.
Ihm sinne nach, und du begreifst genauer:
Am farbigen Abglanz haben wir das Leben.*

So schreibt der Dichter und geheime Rat im zweiten Teil seines Faust-Dramas (Zeilen 4715, 4721-27) über die von ihm erforschten Licht-Spiele der Natur. Ein Regenbogen könne nur gesehen werden, wenn man die Sonne im Rücken habe – ganz wie im Kino. Das reine, ungebrochene Licht kann nur in Gestalt des in seine einzelnen Bestandteile zerlegten Spektrums gesehen werden – ganz wie im Film. Zuvor aber wurde der Himmel mit Wolken verdunkelt – ganz wie der Zuschauerraum.

Als Gott am Ende des sechsten Tages die Welt erschaffen hatte, setzte er sich am Sonntag auf die Wolke Sieben: und er fand das Kino.