

Master-Thesis

Hochschule Luzern | Design & Kunst, Institut Design

Major Animage, Track Short

Furchtbar realistisch

Über das Befremdliche in den lebensechten Figuren
der Computeranimation

Vorgelegt von David Forster

Betreuung: Axel Vogelsang und Franziska Nyffenegger

Mentorat: Nils Röller

13. Oktober 2010

Herbstsemester 2010/2011

INHALTSVERZEICHNIS

-

ABSTRACT	5
1. EINLEITUNG	6
<i>1.1 Einführung in die Thematik</i>	7
<i>1.2 Fragestellung</i>	8
<i>1.3 Vorgehen</i>	9
<i>1.4 Abgrenzung</i>	10
2. GESCHICHTE DER COMPUTERBASIERTEN 3D-FIGURENANIMATION	11
<i>2.1 Einführung</i>	12
<i>2.2 Rückblick</i>	14
Die 70er-Jahre: Entstehung eines Genres	14
Die 80er-Jahre: 3D-Polygonmodellierung als ästhetisches Konzept	14
Die 90er-Jahre: Stundoubles und epische Menschenmassen	15
Status Quo: Genetische Freaks im Realfilm	16
<i>2.3 Pixar: Die Weiterführung des Disneyschen Erfolgskonzepts</i>	18
Kleiner Missgriff zu Beginn	18
Das fantastische Figurenrepertoire von Pixar	18
Walt Disney's digitales Erbe	21
<i>2.4 Fazit</i>	22
3. STEIFE HELDEN - EINE WERKANALYSE	23
<i>3.1 Einführung</i>	24
<i>3.2 Werkanalyse</i>	26
<i>Final Fantasy - The Spirits Within, 2001</i>	26
<i>The Polar Express, 2004</i>	28
<i>Beowulf, 2007</i>	30
<i>3.3 Fazit</i>	33

4. WACHSFIGUREN, ANDROIDEN UND AVATARE: KÜNSTLICHE FIGUREN IM FOKUS DER MEDIENPSYCHOLOGIE	35
<i>4.1 Einführung</i>	36
<i>4.2 Das Befremdliche in künstlichen Figuren</i>	39
Uncanny Valley: Revival einer Robotik-Theorie	39
Der Begriff des Unheimlichen	41
<i>4.3 Kontinuität und Induktion: Parameter der Zuschauerpartizipation</i>	43
Das Problem der Kontinuitätsverletzung	43
Die Absenz der Induktion	46
<i>4.4 Fazit</i>	48
5. SYNTHESE / SCHLUSSFOLGERUNG	49
<i>5.1 Zusammenfassung</i>	50
Das Unheimliche Tal: Haltbare Analogie zur computerbasierten realistischen Figurenanimation?	50
Enttäuschte Erwartungen, mangelnde Fantasieanregungen und fehlende Eigenständigkeit	50
Zögerliche Emanzipation vom Realfilm	51
<i>5.2 Kritik am Publikum</i>	51
<i>5.3 Ausblick und Schlusswort</i>	52
QUELLENVERZEICHNIS	53
REFLEXION	56

ABSTRACT

Im Computer entstandene lebensechte Figuren sind im heutigen Spielfilm omnipräsent. Als Stunt doubles in Actionfilmen ersetzen sie lebende Darsteller in gefährlichen Situationen oder bilden überwältigende Menschenmassen, wo eine Inszenierung mit Schauspielern nur schwer oder sehr kostspielig umsetzbar wäre. Doch neben solchen pragmatisch begründeten Einsatzgebieten finden sie auch als personifizierte und beseelte Hauptdarsteller zusehends Verwendung. Es gehört zu den grossen Herausforderungen in der Welt der Computeranimation, Schauspieler durch lebensechte Kunstfiguren zu ersetzen und diese mit menschlichen Emotionen, Gefühlen und Motiven auszustatten.

Diese Abhandlung befasst sich mit der Kunst der realistischen virtuellen Figurenanimation. Gemeint ist jene Kategorie des Computeranimationsfilmes, bei dem sich die Protagonisten durch ein lebensecht-menschliches Erscheinungsbild auszeichnen. Ihre Schöpfer verfolgen das Ziel, Aussehen und Verhalten ihrer Figuren möglichst nahe an das Vorbild eines real existierenden Menschentypus zu rücken. Durch die Analyse von ausgewählten filmischen Beispielen und deren Rezeption sollen Vorzüge und Problematiken beleuchtet werden, die mit der computerbasierten realistischen Figurenanimation zusammenhängen.



Abb. 1: Aki Ross, die Hauptfigur aus dem Computeranimationsfilm "Final Fantasy - The Spirits Within" (Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001).

1. EINLEITUNG

-

1.1 *Einführung in die Thematik*

1.2 *Fragestellung*

1.3 *Vorgehen*

1.4 *Abgrenzung*

1.1 Einführung in die Thematik

Die computerbasierte 3D-Animation hat sich in den letzten Jahren als unverzichtbarer Bestandteil in diversen Filmgenres etabliert. Die Welt, wie wir sie kennen, virtuell erfahrbar zu machen und nach Belieben zu modifizieren, begeistert Computerfachleute, AnimatorInnen und FilmfreundInnen rund um den Globus. Da ist es naheliegend, dass auch künstliche Figuren mit dem Anschein der Echtheit diesem Metier beiwohnen. Komplexe Computerprogramme ermöglichen es, Figuren in immer realistischeren Ausführungen zu kreieren. Feinste Details wie Narben, Poren und Falten können in beliebiger Fülle einem künstlich-virtuellen Antlitz zugefügt werden. Im Internet existieren diverse Netzwerke, in denen sich die Mitglieder mit ihren hyperrealistischen Figuren regelmässig überbieten.¹ Im allgemeinen Kontext des Animationsfilms genießt dieser Stil der Figurendarstellung allerdings bescheidenen Zuspruch.

Realistisch animierte 3D-Charaktere sind heute häufig in Computerspielen und in der wissenschaftlichen Illustration anzutreffen.² Ferner ist die 3D-Computergrafik³ in den letzten Jahren zu einem wichtigen Werkzeug für die fotorealistische Simulation diverser Raum- und Objektbezüge avanciert. So etwa zur Visualisierung von Neubauten und Innenräumen in der Architektur oder von Produkten und Apparaturen im Objekt- und im Ingenieurwesen. Im Bereich des Real- und Animationsfilms ist der Umgang mit der 3D-Computergrafik ein anderer. Auffallend ist dabei vor allem die körperliche Präsenz von computeranimierten Figuren im Realfilm. Von Gollum in der Trilogie "The Lord Of The Rings" (Peter Jackson, USA/Neuseeland 1999-2001), über Davy Jones in "Pirates of the Caribbean 2" (Gore Verbinski, USA 2006) bis hin zu den Fabelwesen in "Avatar – Aufbruch nach Pandora" (James Cameron, USA 2009) scheinen sämtliche 3D-Helden irgendeiner genetischen Anomalie zu unterliegen, die sie von einem direkten Vergleich mit einem real existierenden Menschentypus fernhalten. Ähnlich präsentiert sich die Situation im vollständig computeranimierten Film. Hier hat sich viel mehr der stark stilisierte Charakter des traditionellen Zeichentrickfilms durchgesetzt. Dieser Sachverhalt wird vor allem auf dem internationalen Kinofilmmarkt deutlich, welcher unangefochten von den amerikanischen Computeranimationsproduzenten Pixar und Dreamworks Animation angeführt wird. Beide stehen mit ihren virtuellen Darstellern eher für die übertriebene Darstellung der Realität als für deren Abbildung.

Trotzdem entstanden im letzten Jahrzehnt einzelne Produktionen, welche die Herausforderung einer naturgetreuen Figurenanimation annahmen und sich an ein breites Publikum richteten. 2001 und 2004 erschienen mit „Final Fantasy – The Spirits Within“ (Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001) und „The Polar Express“ (Robert Zemeckis, USA 2004) erste abendfüllende Animationsfilme mit weitgehend realistischen Darstellungen von Menschen. Sie erschienen genau zu jener Zeit, als die beiden Computeranimationsfilm-Produzenten Pixar und Dreamworks Animation mit Filmen wie „Shrek“ (Andrew Adamson/Vicky Jenson, USA 2001), Monster Inc.

¹ Ein anschauliches Beispiel findet sich auf der Bildergalerie-Seite des amerikanischen 3D-Softwareproduzenten Pixologic, siehe <<http://www.pixologic.com/zbrush/gallery/2010/>>.

² Ein klassisches Beispiel hierfür wäre die Simulation des Geburtensvorgangs beim Menschen, siehe <<http://www.youtube.com/watch?v=Xath6kOf0NE>>.

³ Die dreidimensionale Computergrafik oder einfach 3D-Computergrafik ist ein Teilgebiet der Computergrafik und impliziert vor allem Techniken, mit denen sich komplexe dreidimensionale Formen mithilfe von Computern modellieren, animieren und rendern lassen. Siehe <<http://de.wikipedia.org/wiki/Computergrafik>>

(Peter Docter, USA 2001) und Finding Nemo (Andrew Stanton, USA 2003) weltweit grosse Erfolge feierten. Die Ästhetik der lebensechten virtuellen Darsteller stand im starken Gegensatz zur stilisierten Ästhetik der Pixar-Figuren und hatte damit innerhalb des Computeranimationsfilms einen sehr unkonventionellen Charakter. Die Macher wurden für ihren Pioniergeist allerdings nicht belohnt. Die Filme wurden vom Grossteil der Kritiker verrissen und ersterer wurde gar zu einem kommerziellen Misserfolg. Häufiger Kritikpunkt war ausgerechnet das vermeintlich Revolutionäre dieser Filme: Die Figuren beider Werke würden nicht realistisch, sondern künstlich und emotionslos wirken. Dabei wurde den Figuren auch oft eine unheimliche und befremdliche Eigenart attestiert.⁴

1.2 Fragestellung

Aufgrund der negativen Reaktionen drängen sich Fragen auf: Hängt das Scheitern oder Gelingen solcher Animationsfilm-Produktionen hauptsächlich davon ab, ob es den Machern gelingt, das Publikum mit ihren virtuellen Figuren zu täuschen? Ist es für eine wohlwollende Rezeption⁵ der realistischen Figuren erforderlich, dass das Publikum die künstlichen Darsteller für echt hält? Oder kann auch eine realistische aber offensichtlich künstliche Figur ihren ästhetischen und emotionalen Reiz haben?

Diese Fragen lassen sich nicht ohne Einbezug der genre-übergreifenden Figurenanimation beantworten. Die subjektive Wahrnehmung von lebensecht animierten Figuren hängt selbstverständlich stark mit Sehgewohnheiten und der Gewöhnung an herkömmliche Gestaltungsansätze zusammen. Aus diesem Grund soll in der vorliegenden Abhandlung auch folgenden Fragen nachgegangen werden:

Welche Merkmale im Erscheinungsbild und im Verhalten einer animierten Figur bestimmen die Akzeptanz des Publikums ihr gegenüber? Gibt es kulturelle, alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede?

Welche Tricks verwenden erfolgreiche Animationsstudios, um ihren Protagonisten eine höchstmögliche Akzeptanz und Identifikation bei ihrem Zielpublikum zu verleihen?

Warum haben die Charaktere in „Final Fantasy – The Spirits Within“ und „The Polar Express“ trotz modernster Technologie und bestem Know-How nach mehrheitlicher Meinung des Publikums nicht funktioniert? Warum wirken sie emotionslos und starr?

⁴ Als Referenz für die öffentliche Rezeption der Filme diene hauptsächlich die Internetseite metacritic.com. Metacritic ist eine Rezensionsseite für Musik, Film, Computerspiele und Fernsehsendungen, welche nach dem sogenannten Metascore-Prinzip funktioniert. Dabei werden jeweils für eine audiovisuelle Produktion, wie zum Beispiel ein neu erschienener Film, diverse Rezensionen aus einschlägigen Fachzeitschriften, Zeitungen und Online-Portalen zusammengeführt und aus den einzelnen Bewertungen ein Durchschnittswert berechnet. Dieser Durchschnittswert ist für diese Abhandlung allerdings nicht relevant, da die drei Filme, die im Folgenden analysiert werden, auf unterschiedlichen Kritiken beruhen und somit ein Vergleich nur bedingt aussagekräftig wäre. Stattdessen soll mehr auf einzelne Rezensionen Bezug genommen und häufig auftretende Kritikpunkte aufgegriffen und behandelt werden.

⁵ Lat. Recipere: empfangen, aufnehmen, decodieren, wahrnehmen. Die Rezeptionsforschung befasst sich mit der Frage, wie Menschen Medieninhalte wahrnehmen, wie sie diese verarbeiten und weshalb sie sich ihnen zuwenden. Siehe Schanze 2002, S.314.

Woran lässt sich die oft monierte Unheimlichkeit in den realistischen Figuren festmachen? Gibt es eine rationale Erklärung für das unheimliche Gefühl, das uns beim Anblick von allzu menschlich wirkenden künstlichen Figuren beschleicht?

Worin liegt der Mehrwert einer realitätsgetreuen Charakteranimation⁶ gegenüber dem Einsatz von lebendigen Darstellern? Warum sollte man sich überhaupt die Mühe machen, Menschen realistisch nachzustellen, wo es doch fähige Schauspieler jeglichen Alters, Geschlecht und Herkunft gibt?

Aus diesen Fragen leitet sich für den Autor dieser Masterthesis folgendes Erkenntnisinteresse ab:

Ausgehend vom Studium repräsentativer Computeranimationsfilme und deren Rezeption wird der Frage nachgegangen, inwiefern der Realismus in den digitalen Figuren zum Erfolg oder Misserfolg dieser Filme beitrug. Unter Einbezug wahrnehmungspsychologischer und emotionstheoretischer Erklärungen wird auch Stellung genommen, warum die Ästhetik der realistischen Figurendarstellung häufig eine distanziert bis ablehnende Haltung bei ihrem Publikum auslöst.

1.3 Vorgehen

Den Ausgangspunkt für diese Masterthesis bildet das Studium der Geschichte und des Status Quo in der realistischen Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik. Anhand eigener Beobachtungen, sowie Reaktionen von Kritikern und Publikum, sollen ausgewählte Filme in Bezug auf den Realismus ihrer Figuren analysiert werden. Ziel ist es hier, auch im Vergleich zu anderen Gestaltungsansätzen in der 3D-Figurenanimation, herauszufinden, warum realistisch animierte Figuren häufig negative Reaktionen beim Publikum auslösen. In einem weiteren Schritt soll nach Erklärungen in den Bereichen der Filmwahrnehmungspsychologie und der Robotik-Forschung gesucht werden. Schlussendlich gilt es, die daraus gewonnenen Erkenntnisse für die Beantwortung auf die eingangs aufgeworfenen Fragen anzuwenden. Dabei soll auch eine Prognose gewagt werden, was wir in Zukunft von diesem Genre des Animationsfilmes erwarten können.

⁶ Charakteranimation ist nur bedingt vergleichbar mit Figurenanimation. Es stellt wie die Figurenanimation ein Teilgebiet der Animation dar. Charakteranimation bedeutete ursprünglich das Animieren von Menschen und Tieren im Zeichentrick- und Animationsfilm, wobei der Begriff seit einigen Jahren nicht mehr klar umrissen werden kann, da viele Produktionen auch beseelte und animierte Roboter und Automobile in ihrem Repertoire aufgenommen haben. In der vorliegenden Arbeit soll daher in Bezug auf die realistische Darstellung und Animation von Menschen der Begriff Figurenanimation verwendet werden.

1.5 Abgrenzung

Da sich das Bestreben nach realistischer Darstellung der Natur nicht nur in der Computeranimation, sondern auch in anderen Genres der Animation und auch in der bildenden Kunst manifestiert, ist es erforderlich, das Themengebiet klar zu umreißen. Der Realismus in der 3D-Computeranimation erstreckt sich neben den Figuren auch auf das Nachstellen von Räumlichkeiten und Objekten, sowie das Simulieren von Flüssigkeiten, Rauch, Feuer und so weiter. Auf diese Bereiche der realistischen Computeranimation wird in der Arbeit nicht Bezug genommen. Im Fokus steht explizit die Charakteranimation. Ebenso wenig soll auf folgende Felder eingegangen werden:

Auf den Hyperrealismus in der Malerei und Skulptur, sowie in der Fotografie.

Auf die Entwicklung und den aktuellen Stand der Charakteranimation in der Computerspielwelt.

Auf den Fotorealismus in diversen Bereichen, wo die 3D-Darstellung zum Einsatz kommt, etwa in der Architekturvisualisierung, im Ingenieurwesen oder in der Medizintechnik.

Auf die realistische Darstellung von Tieren in der 3D-Computeranimation. Die Konzentration liegt auf der Darstellung des Menschen.

2. GESCHICHTE DER COMPUTERBASIERTEN 3D-FIGURENANIMATION

-

2.1 Einführung

2.2 Rückblick

Die 70er-Jahre: Entstehung eines Genres

Die 80er-Jahre: 3D-Polygonmodellierung als ästhetisches Konzept

Die 90er-Jahre: Stunt doubles und epische Menschenmassen

Status Quo: Genetische Freaks im Realfilm

2.3 Pixar: Die Weiterführung des Disneyschen Erfolgskonzepts

Kleiner Missgriff zu Beginn

Das fantastische Figurenrepertoire von Pixar

Walt Disney's digitales Erbe

2.4 Fazit

2.1 Einführung

Bevor wir uns dem Hauptteil dieser Arbeit zuwenden, blicken wir zurück auf die Anfänge der realistischen Figurenanimation in der 3D-Computergrafik. Die Technologie hat, anders als man aufgrund des immer noch jungen Genres des 3D-Computeranimationsfilms erwarten könnte, einen langen Werdegang hinter sich. In seiner über vierzigjährigen Geschichte fand auch insbesondere die computerbasierte Charakteranimation vielfältige Verwendungszwecke, die wir im Folgenden kurz beleuchten wollen. Sie sind für diese Arbeit insofern relevant, dass sie für den Status Quo verantwortlich sind, der zum Zeitpunkt des Aufkommens erster realistisch animierter Figuren herrschte.

Wir werden später sehen, dass die ersten realistischen Figuren nach der Jahrhundertwende in einen Markt vorstießen, der zu diesem Zeitpunkt bereits stark von diversen Produzenten computerbasierter Animationsfilme umkämpft war. Einer dieser erfolgreichen Produzenten ist zweifellos das Animationsstudio Pixar. Ihm werden wir ein eigenes Unterkapitel widmen, da sein Einfluss innerhalb des 3D-Computeranimationsfilms sehr hoch eingestuft werden muss.

Ziel dieses Kapitels ist es, uns einen Überblick zu verschaffen, wie die verschiedenen Schöpfer von computeranimierten Figuren die Technologie der dreidimensionalen Computergrafik einsetzten und welche Figuren besonders viel Aufmerksamkeit in der Welt des Animations- und Realfilms auf sich lenken konnten.



Abb.2: Digitaler Menschenklon; Looker (Michael Crichton, USA 1981)



Abb.3: Stupende Körperbewegungen; The Juggler (Adam Powers, USA 1981)

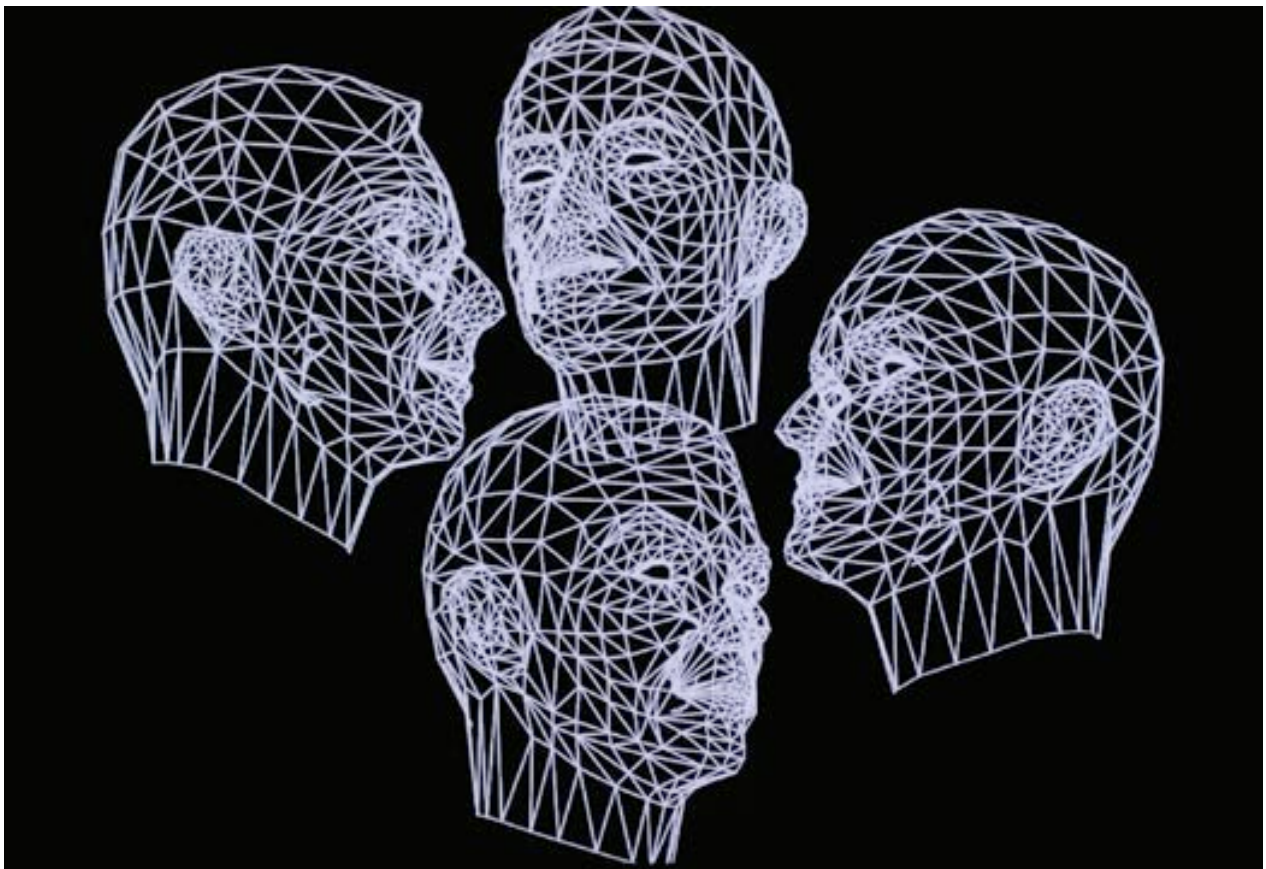


Abb. 4: Ästhetisierung der dreidimensionalen Computergrafik; Das Musikvideo zum Song "Musique Non-Stop" der Gruppe Kraftwerk (Rebecca Allen, USA 1986)

2.2 Rückblick

Bevor wir uns mit den zentralen Werken dieser Abhandlung vertraut machen, soll die Vorgeschichte der 3D-Computeranimation behandelt werden. Die Technik fand schon seit Beginn der 70er Jahre vielfältige Verwendungszwecke. So stellte die Darstellung von lebensecht anmutenden virtuellen Figuren nur eines von vielen Anwendungsgebieten in der 3D-Computergrafik dar. Aufgrund dieser enormen Breite soll folglich nur auf die Entwicklung der realistischen Figurendarstellung in der 3D-Computergrafik Rücksicht genommen werden.

Die 70er-Jahre: Geburt der 3D-Charakteranimation

Ein Blick zurück zu den Anfängen der Computeranimation zeigt uns, dass die Ansätze einer virtuell-räumlichen 1:1 Abbildung eines Menschen in der 3D-Computergrafik schon so alt sind wie diese selbst. Für den Film "Futurworld" (Richard T. Heffron, USA 1976) wurde ein vollständig computergeneriertes Abbild von Peter Fondas Gesicht angefertigt. Der Film behandelte gemäss der Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger ein Urmotiv des Science-Fiction-Films, nämlich die Schaffung eines Roboterklons nach dem Bild eines Menschen.⁷ Verantwortlich für diesen Meilenstein der 3D-Computergrafik war die Firma Triple-I. Sie war es auch, welche die darauffolgenden bahnbrechenden Figuren kreierte. Auch im Spielfilm "Looker" (Michael Crichton, USA 1981) wurde die Technologie zur Bildung eines virtuellen Klons einer Schauspielerin verwendet. Ein weiterer oft genannter Meilenstein ist der Werbetrailer "The Juggler" (Adam Powers, USA 1981). Der vollständig computeranimierte Werbefilm der Firma Triple I gilt als revolutionär im Bereich der Figurenanimation, da er erstmals einen computergenerierten menschenähnlichen Charakter mit komplexen Körperbewegungen präsentierte.

Die 80er-Jahre: 3D-Polygonmodellung als ästhetisches Konzept

Zu dieser Zeit fand die computerbasierte Figurenanimation innerhalb der Welt des bewegten Bildes vor allem für Werbespots oder Spezialeffekte in Realfilmen Verwendung. Darüber hinaus vermittelte die Technik einen neuartigen ästhetischen Look, den sich unter anderem auch verschiedene Musikvideoregisseure zunutzen machten. Das Musikvideo zum Stück "Musique Non-Stop" (Rebecca Allen, USA 1986) zeigt nicht nur computeranimierte Abbilder der Bandmitglieder der deutschen Electronica-Gruppe Kraftwerk, sondern auch deren virtuelle "Drahtgitterstruktur". Das virtuelle Drahtgitter, auch Polygonmesh genannt, wurde zum zentralen Wiedererkennungsmerkmal der dreidimensionalen Computergrafik. Derartige spielerische Umsetzungen lassen sich auch in anderen Musikvideos aus dieser Zeit beobachten, wie in "Hard Woman" (Nick Finnan, USA 1985) des Rolling Stones-Frontmannes Mick Jagger oder in "Money For Nothing" (Steve Barron, UK 1986) der Dire Straits. Die Figuren in diesen Videos hatten neben ihrer ästhetischen Neuartigkeit einen zusätzlichen Bonus, den Flückiger an der Sonderstellung des Genres festmacht:

⁷ Flückiger 2007, S. 423.

*"Musikvideos und Werbefilme boten so etwas wie einen Schutzraum, in welchem sich digitale Figuren nach ihren eigenen Gesetzen entwickeln konnten, ohne an einem von der Kinotradition vorgeschriebenen Anspruch zu scheitern."*⁸

Obwohl die Technologie noch in den Kinderschuhen steckte und die Umsetzung solcher Animationen mit einem enormen finanziellen und zeitlichen Aufwand einherging, so waren es eben gerade die technischen Limitierungen, die den Reiz der virtuellen Figuren ausmachten. Die Figuren waren trotz stimmiger Körperproportionen und Gesichtszügen künstlich genug, dass man ihnen eine Eigengesetzlichkeit attestierte. Aufgrund dieser Eigengesetzlichkeit blieben sie vom Direktvergleich mit Menschen verschont. Die dreidimensionale Computergrafik wurde deswegen so wertgeschätzt, weil sie nicht den Anspruch hegte, die Realität haargenau abzubilden, sondern ein Eigenleben entwickelte.

Erste Irritationen kamen allerdings auf, als Computergrafiker begannen, virtuelle Klons bekannter Filmstars zu bauen und damit einen ethischen Disput entfachten. Der zehnminütige Animationsfilm "Rendez-Vous A Montreal" (Magenat-Thalman/Thalman, Kanada 1987) der Informatiker Nadia Magenat-Thalman und Daniel Thalman zeigt animierte Nachbildungen von Marilyn Monroe und Humphrey Bogart. Diese und andere Produktionen riefen Filmkritiker auf den Plan, die in solchen Werken einen Affront gegen die traditionelle Schauspielkunst sahen, oder wie Flückiger formuliert:

*"In diesen Nachbildungen flackerte eine besorgniserregende Ahnung eines posthumanen Kinos auf, welches die Leistungen längst verstorbener Stars endlos recycelt und rücksichtslos umformuliert."*⁹

Die 90er-Jahre: Stunt doubles und epische Menschenmassen

Im Zuge der technologischen Entwicklung geriet in den 90er Jahren eine ganze Reihe digitaler Figuren in den Fokus der internationalen Filmgemeinde. Dabei wurden praktisch sämtliche digitale Charaktere in Realfilmen eingesetzt. Ihre Verwendungszwecke waren äusserst vielfältig. Am häufigsten kamen sie als Stunt doubles oder Alter Egos der Hauptdarsteller zum Einsatz. Jedoch lag ihnen nicht eine fotorealistische, sondern eine fremdartige, eigengesetzliche Machart zugrunde. Zudem verfügten sie teilweise über übermenschliche Fähigkeiten, die sie zusätzlich vor einer zu menschlichen Rezeption bewahrten. Sie waren metallisch, verchromt bis roboterhaft (Terminator 2: James Cameron, USA/Frankreich 1991), überzeichnet und cartoonhaft (Die Maske; Chuck Russell, USA 1994), oder bis auf die Knochen und Muskeln entblösst (Hollow Man; Paul Verhoeven, USA 2000). Darüber hinaus griff man immer häufiger auf computergenerierte Figuren zur Bildung von sogenannten epischen Menschenmassen zurück. Bekannte Beispiele für diese "Crowd Simulations"¹⁰ sind die virtuellen Figuren

⁸ Flückiger 2007, S. 426.

⁹ Flückiger 2007, S. 426.

¹⁰ Crowd Simulations, dt. „Gruppensimulation“ beschreibt die Simulation des Verhaltens einer großen Anzahl von Objekten bzw. Figuren/Personen in der 3D-Computeranimation. Siehe <http://en.wikipedia.org/wiki/Crowd_simulation>

in "Titanic" (James Cameron, USA 1997), welche in einigen actionreichen Einstellungen das Schiff bevölkern oder die Zuschauer auf den Rängen des Kolosseums in "Gladiator" (Ridley Scott, USA/UK 2000).

Im Gegensatz zu den virtuellen Figuren in den erwähnten Musikvideos in den 80er Jahren dienten die Figuren grösstenteils rein pragmatischen Verwendungszwecken. Die Technologie ermöglichte es, Figuren für jene Situationen anzufertigen und zu animieren, die für die Gesundheit der echten Schauspieler ein zu hohes Risiko darstellten. Ein sehr bekanntes Beispiel hierfür ist die Schlussequenz in "Fight Club" (David Fincher, USA/Deutschland 1999), in der sich der Hauptdarsteller, respektive sein virtueller Klon in den Kopf schießt. Der vermehrte Einbezug von einzelnen oder mehreren virtuellen Figuren wo früher Maskenbildner und gecastete Statisten zum Einsatz kamen entspricht einer Entwicklung im Bereich des Realfilms, die bis heute anhält und sicherlich noch lange fortbestehen wird.

Status Quo: Genetische Freaks im Realfilm

Jedoch steigerte die 3D-Computergrafik noch ihre Relevanz für den Realfilm nach der Jahrhundertwende. Neu war, dass die Figuren nicht mehr eine untergeordnete Rolle als Stunt doubles oder Statisten innehatten, sondern beseelte Hauptprotagonisten darstellten. Viele von ihnen avancierten zu Publikumslieblingen und warfen die Frage auf, wann der erste digitale Charakter einen Oscar bekommen würde. Als besonders beeindruckendes Beispiel wird immer wieder die Figur des Gollum in der "Lord Of The Rings"-Trilogie (Peter Jackson, USA/Neuseeland 2001-2003) angeführt. Die laut Flückiger "sorgfältig gepflegte Hässlichkeit"¹¹ in Gollum, sowie seine tief gespaltene Persönlichkeit machten ihn zum Aushängeschild einer ganzen Reihe von geheimnisvoll anmutenden computergenerierten Fantasie Kreaturen, die immer mehr Einzug im Realfilm erhielten. Sie alle wiesen grosse Auffälligkeiten im Erscheinung und Verhalten auf, die sie deutlich von den anderen menschlichen Darstellern unterschieden. Weitere, nach Meinung vieler Kritiker äusserst gelungene Beispiele stellten die Figuren Davy Jones (Pirates Of The Caribbean 2; Gore Verbinski, USA 2006) oder die humanoide Spezies der "Na'vi" in "Avatar" (James Cameron, USA 2009) dar.

¹¹ Flückiger 2007, S.452.



Abb.5: Marylin, Reloaded; Rendez-Vous A Montreal (Magnenat-Thalmann/Thalmann, Kanada 1987)



Abb.6: Schrille Digital-MakeUp-Orgie; The Mask (Chuck Russel, USA 1994)



Abb.7: Digitale Statisten; Titanic (James Cameron, USA 1997)

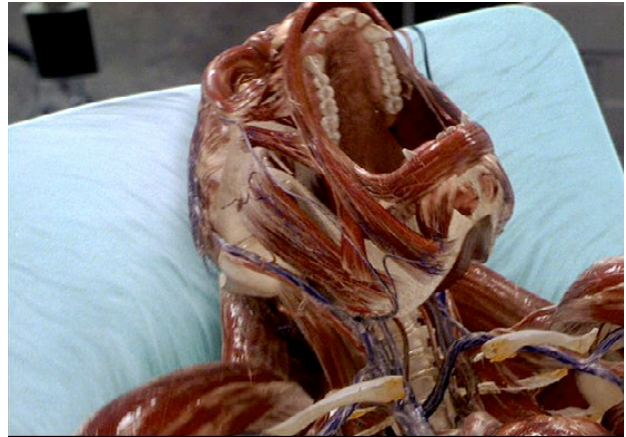


Abb.8: Kein Star zum Anfassen; Hollow Man (Paul Verhoeven, USA 2000)



Abb.9: The Ugliest Was The Most Loved: Die Figur Gollum in Lord Of The Rings (Peter Jackson, USA/Neuseeland 2001-2003)



Abb.10: : Widerwärtige Polygon-Tentakeln; Die Figur Davy Jones in Pirates Of The Caribbean 2 (Gore Verbinski, USA 2006)

2.3 Pixar: Die Weiterführung des Disneyschen Erfolgskonzepts

Im Folgenden soll eine Produktionsfirma untersucht werden, die aufgrund ihres Einflusses auf die Computeranimation während den letzten zwei Jahrzehnten als wegweisend bezeichnet werden kann. Die Rede ist von Pixar, dem Produzenten solch erfolgreicher Blockbuster wie „Toy Story“, „Finding Nemo“ oder „Ratatouille“. In dieser Abhandlung soll Pixar stellvertretend für jene Art der Figurenanimation behandelt werden, die in ihrer stilisierten Machart der realistischen Charakteranimation diametral gegenüber steht. Neben der unterschiedlichen künstlerischen Ausrichtung unterscheidet sich Pixar auch hinsichtlich des kommerziellen Erfolges von den realistischen Charakteranimations-Produktionen. Dies macht Pixar zu einem interessanten Untersuchungsobjekt.

Kleiner Missgriff zu Beginn

Ein Blick auf die Anfänge des renommierten 3D-Animationsfilmproduzenten bringt einen bemerkenswerten und für Pixar-Verhältnisse stilistisch untypischen Fall zutage. Es handelt sich um die Figur des Kleinkinds „Billy“ im Kurzfilm „Tin Toy“, einem der ersten Pixar-Kurzfilme überhaupt aus dem Jahre 1988. Auf den ersten Blick wirkt Billy äusserlich, im Gegensatz zu den späteren Sympathieträgern aus dem Pixar-Figurenrepertoire, realistisch und lebensecht. Doch seine Bewegungen, insbesondere die Mimik wirken hölzern und un gelenk. Billy war für viele Experten und Animationsinteressierte ein kleiner Unfall, der für den erfolgreichen Werdegang des Animationsstudios jedoch entscheidend war. Denn seit diesem Beispiel wurden sämtliche realistische Umsetzungen in der Charaktergestaltung tunlichst vermieden. Und das mit bisher grossem Erfolg. Sowohl die Hauptdarsteller aus dem Hause Pixar, wie auch diejenigen ihres grossen Konkurrenten "Dreamworks Animation" sind allesamt kunstvolle Fantasiecreaturen, aus dem Tierreich adaptierte, vermenschlichte Stellvertreter oder personifizierte Alltagsujets wie Spielzeuge und Automobile.

Das fantastische Figurenrepertoire von Pixar

Dass an sich seelenlose Objekte wie Autos ihre Wirkung nicht verfehlen, wenn man ihnen menschliche Eigenschaften und Verhaltensweisen einverleibt, gründet für den amerikanischen Comicautor Scott McCloud auf unserer schon früh im Kindesalter entwickelten Vorstellung von der Lebendigkeit unbelebter Dinge.¹² In den Pixar-Werken tragen die Protagonisten massgeblich zur Anregung der Fantasie beim Zuschauer bei, gerade weil sie im Aussehen keine 1:1 Abbildungen unserer Spezies repräsentieren. Freilich ist dieses Mittel zur Partizipation des Zuschauers keine Erfindung von Pixar, sondern wurde in der Welt des Animationsfilms schon seit Jahrzehnten genutzt. Unter anderem auch von Walt Disney. Das nicht minder renommierte Trickfilmstudio ist nicht nur auf dem Papier der legitime Vorgänger von Pixar. Obschon der abendfüllende 3D-Animationsfilm im Vergleich zum traditionellen Zeichentrickfilm einem noch jungen Genre entspringt, so sind seine stilistischen Merkmale, insbesondere in der Charaktergestaltung über weite Strecken ähnlich. Die stark stilisierte Ästhetik der Figuren von Pixar, respektive deren immenser Erfolg auf der Kinoleinwand, führt uns exemplarisch vor

¹² McCloud 1993, S.41.

Augen, was Filmwahrnehmungsexperten schon lange konstatieren: In der Situation der Spielfilmrezeption sind wir vielmehr an sozialen, als an technischen und physikalischen Inhalten interessiert. Oder anders formuliert: Absichten, Emotionen und Innenwelten sind wichtiger als physikalische und biologische Zusammenhänge. Sprechende Tiere, Menschen, die von einem Ort zum nächsten gebeamt werden und fehlende Schwerkraft werden akzeptiert, solange Motivationen und Emotionen der Akteure nachvollziehbar bleiben.¹³ Dieser Sachverhalt entspricht einer Theorie, mit welcher bereits der Dichter und Philosoph Samuel Talyor Coleridge (1772-1834) das Verhalten von Menschen gegenüber künstlerischen Werken erklärte. Gemäss Coleridge willigt der Zuschauer oder Leser ein, sich auf eine Illusion einzulassen, um dafür gut unterhalten zu werden.

Es gibt offenbar selbst in der verhältnismässig passiven Rezeptionssituation des Filmeschauens einen permanenten Drang des Zuschauers, das ihm Gebotene imaginär mitzugestalten. In der Welt des Comics und des Zeichentrickfilms sieht McCloud diesen Drang vor allem darin, dass wir ständig auf der Suche nach menschlichen Charakterzügen und Emotionen sind. Die Welt des Comics und des Zeichentrickfilms bietet laut McCloud ein besonders hohes Mass an Identifikationspotential, da ihre Figuren dem Rezipienten sehr viel Freiraum geben, um sich selbst in den Figuren wiederzuerkennen.

*"Wenn man ein Foto oder eine realistische Zeichnung eines Gesichts vor sich hat, sieht man das Gesicht eines anderen – sobald du aber die Welt des Comics betrittst, siehst du dich selbst."*¹⁴

Nun muss dieser Sachverhalt aber keineswegs bedeuten, dass ComiczeichnerInnen oder in diesem Fall die Animatoren von Pixar in ihrer gestalterischen Freiheit dadurch eingeschränkt würden. Durch das Stilisieren und Abstrahieren ihrer Figuren können sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer gezielt lenken, indem sie beispielsweise für einen bestimmten Gefühlsausdruck gewisse Körper- und Gesichtspartien hervorheben und gleichzeitig jene Stellen eliminieren, die nicht oder nur unwesentlich zum Gefühlsausdruck beitragen.

¹³ Schwender/Schwab in „Audiovisuelle Emotionen“ 2007, S.68.

¹⁴ McCloud 1993, S.44.

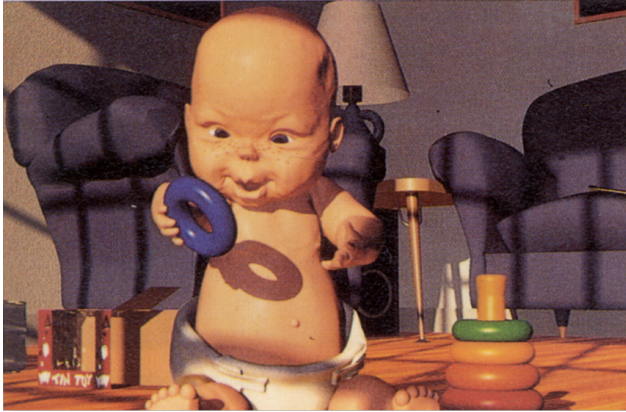


Abb.11: Jeder fängt mal klein an; Pixar's Tin Toy (John Lasseter, USA 1988)



Abb. 12: Schrottig ist anders; Cars (John Lasseter, USA 2006)



Abb.13: Unglaublich identitätsstiftend; The Incredibles (Brad Bird, USA 2004)

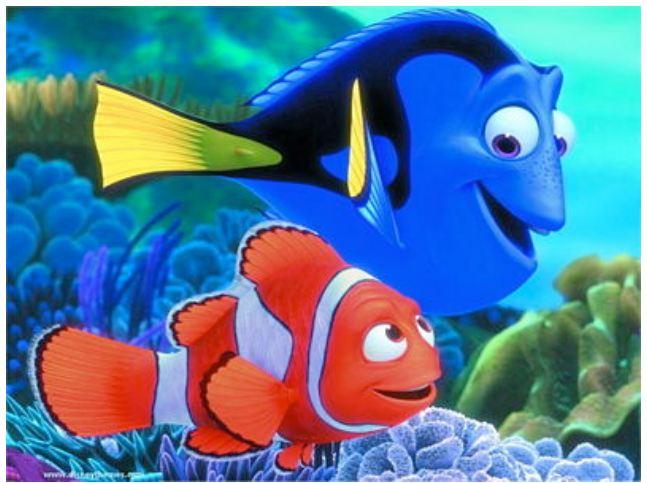


Abb. 14: Stets in (stil-)sicherem Fahrwasser; Finding Nemo (Stanton/Unkrich, USA 2003)

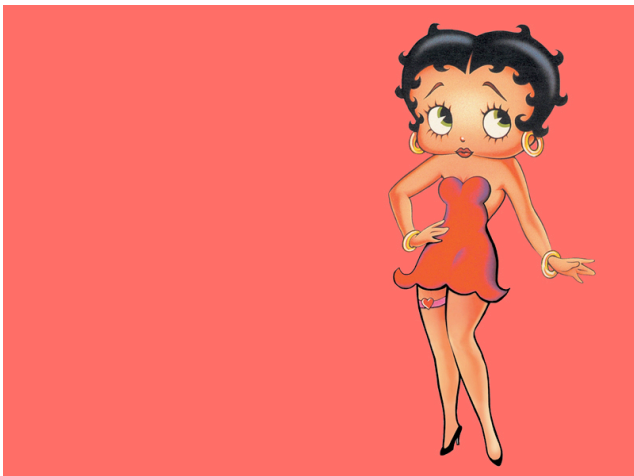


Abb.15: Kein rotes Tuch für die Zuschauer; die Figur Betty Boop (Max Fleischer und Dave Fleischer)

Auffallend ist auch, wie bei vielen Figuren im Disney/Pixar-Fundus auf den kindlichen Charme-Bonus gesetzt wurde, der sie so liebenswert macht. Flückiger sieht im traditionellen Zeichentrickfilm ein immer wiederkehrendes Fundament in der Figurengestaltung, welches vor allem darauf ausgelegt ist, eventuell auftretende aggressive Reaktionen auf Seiten des Rezipienten zu hemmen. Stattdessen werden jene äusserlichen und verhaltensbiologischen Parameter bedient, welche eine fürsorgliche Haltung im Zuschauer herbeiführen sollten. So sieht sie beispielsweise in der Figur der Betty Boop eine typische Verbildlichung des vom Verhaltensforscher Konrad Lorenz formulierten Kindchenschemas. Demnach stellen äusserliche Merkmale wie Pausbacken, Stupsnase, grosse Augen und eine hohe Stirn Schlüsselreize dar, die laut Lorenz eine instinktive Fürsorgereaktion auslösten.¹⁵

Das von Konrad Lorenz formulierte Postulat birgt bei näherer Betrachtung der Pixar-Produktionen eine nicht zu unterschätzende Brisanz. Denn gemäss dem Kindchenschema sind es nicht nur rein äusserliche Schlüsselreize, die uns zu einem Schutzverhalten animieren, sondern auch Auffälligkeiten im Verhalten wie eine gewisse Naivität, bestimmte Wissenslücken, oder ein kindlicher Sprachgebrauch. Gewiss haften nicht allen Pixar-Helden genau diese charakterlichen Eigenschaften an. Doch eine gewisse Tendenz zu Schwächen im sozialen Verhalten, haptische oder verbale Unzulänglichkeiten bis hin zu tollpatschigen Ausrutschern sind für zahlreiche Figuren charakteristisch.

Walt Disney's digitales Erbe

Nicht zuletzt allerdings, und darauf gründet wohl der gewichtigste Erfolgsfaktor bei Pixar, ähnelt das immer wiederkehrende stilistische Konzept stark der gefestigten Ästhetik der zahlreichen Zeichentrickproduktionen von Walt Disney aus den vergangenen Jahrzehnten. Die dreidimensionale Computergrafik spielt in diesem Wertegefüge eine stark untergeordnete Rolle und ist im besten Falle nützlicher Helfer für die kreativen Köpfe von Pixar, welche die traditionellen Stilmittel der analogen Vorgänger konsequent weiterführen. Den Beweis für dieses Selbstverständnis liefert Pixar auf seiner Internetseite gleich selbst:

"Pixar places the technology of computer graphics firmly at the service of the art of animation, not the other way around. This priority is expressed clearly in Pixar's production process, in which the Animators specialize in animation, with virtually all technical concerns handled by Technical Directors." ¹⁶

¹⁵ Flückiger 2007, S.454.

¹⁶ <http://www.pixar.com/companyinfo/jobs/career_faq.html>

2.4 Fazit

Bevor wir uns also vertieft mit der realistischen Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik auseinandersetzen, wollen wir unsere bisherigen Beobachtungen nochmals zusammenfassen. Wir haben gesehen, dass die dreidimensionale Computergrafik für die Charakteranimation in den vergangenen Jahrzehnten sehr vielfältige Verwendungszwecke fand. Im Folgenden seien die wichtigsten nochmals zusammengefasst:

Der revolutionäre Charakter der dreidimensionalen Computergrafik ermöglichte es in den 70er- und 80er-Jahren, die ihr zugrundeliegende Machart zu "verkaufen". Musikvideos im Stile Kraftwerks heben ihre ästhetische Eigenart hervor und stehen damit im Gegensatz zu den später erschienenen Computeranimationsfilmen.

Bei den erwähnten Beispielen in den 90er-Jahren ist die dreidimensionale Computergrafik hingegen nur Mittel zum Zweck. Sie liefert die technischen Ressourcen, mit der digitale Figuren als Ersatz für Stunt doubles und Menschenmassen eingesetzt werden können.

Sämtliche computeranimierte 3D-Figuren in den erfolgreichen Realfilmen nach der Jahrhundertwende weisen lediglich eine Menschenähnlichkeit auf. Auffallend vielen von ihnen liegt eine sorgfältig gepflegte Hässlichkeit zugrunde. Die bewussten Abweichungen vom typischen Menschenbild verleiht ihnen eine zusätzliche Authentizität.

Die dreidimensionale Computergrafik nimmt auch bei Pixar eine sehr untergeordnete Rolle ein. Sie kommt hier als neues mediales Fundament für altgediente Ausdrucksmittel aus dem Zeichentrickfilm zum Tragen.

Viele Sympathieträger von Walt Disney und Pixar weisen klare Analogien zum Kindchenschema nach Konrad Lorenz auf. Sie drücken sich vor allem in den grossen Augen und dem kindlichen Sprachgebrauch aus.

Die im Erscheinungsbild äusserst reduzierten und abstrahierten Figuren Pixar's sind in hohem Masse identitätsfördernd, da sich das Publikum in ihnen wiedererkennen kann.

3. STEIFE HELDEN - EINE WERKANALYSE

-

3.1 Einführung

3.2 Werkanalyse

Final Fantasy - The Spirits Within, 2001

The Polar Express, 2004

Beowulf, 2007

3.3 Fazit

3.1 Einführung

Die letzten zehn Jahre könnte man, in Bezug auf die realistische Figurenanimation, auch als das Jahrzehnt der gescheiterten Meilensteine in der 3D-Charakteranimation bezeichnen. Im Fokus dieses Kapitels stehen drei Produktionen, die es insbesondere aufgrund ihrer virtuellen Hauptdarsteller zu zweifelhafter Berühmtheit gebracht haben. Es handelt sich um die Filme "Final Fantasy - The Spirits Within" (Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001), "The Polar Express" (Robert Zemeckis, USA 2004) und "Beowulf" (Robert Zemeckis, USA 2007).

Die Beispiele eignen sich exemplarisch für die vorliegende Untersuchung, denn es handelt sich bei den Werken um komplett computeranimierte Spielfilme mit angeblich lebensecht animierten Darstellern. Trotz ihrer hohen Produktionskosten ernteten die Filme aufgrund der von vielen Zuschauern als leblos empfundenen Darsteller überwiegend negative Kritik.

Ungeachtet aller offenkundigen Mängel in der Figurenentwicklung gab es jedoch auch wohlwollende Stimmen, die vor allem den revolutionären Charakter in der neuen Aufnahmetechnik des Motion Capturing¹⁷ hervorhoben. So sollte es für viele nur eine Frage der Zeit und der Wirtschaftlichkeit sein, bis der Zuschauer von den künstlichen Figuren komplett im Glauben getäuscht würde, es handle sich bei den Akteuren um echte Darsteller. Interessant ist es auch zu beobachten, wie stark die Macher selbst ihren Pioniergeist mit Nachdruck betonten, ja sich fast darauf kaprizierten. Man könnte den Eindruck gewinnen, dass ihnen das Visionäre in der technischen Umsetzung wichtiger erschien als narrative Elemente und das Zusammenspiel ihrer Protagonisten. So wird beispielsweise Robert Zemeckis, der Regisseur von „The Polar Express“ und „Beowulf“ mit folgenden Worten zitiert:

"Whatever critics and audiences make of this movie, from a technical perspective it could mark a turning point in the gradual transition from an analog to a digital cinema."¹⁸

Nun würde zweifellos niemand bestreiten, dass der Einsatz digitaler Produktionstechniken im Realfilm in der Zukunft noch zunehmen wird. Trotzdem scheint es in der öffentlichen Wahrnehmung, gerade wenn es um realistische Figuren geht, eine enorme Sensibilität zu geben, die bisweilen Diskurse über ethische Fragen provoziert. Denn was von einigen als revolutionär und enorme technische Pionierleistung gewürdigt wird, stellt für andere eine beispiellose Anmassung an die Schöpfungskraft echter Schauspieler dar.

Eine nüchterne und häufig geäußerte Kritik bei der realistischen Figurenanimation zielt jedoch auf eine ganz grundlegende Konvention des Spielfilms: Warum sollte man überhaupt auf digitale Figuren zurückgreifen, wo es doch fähige Schauspieler in Hülle und Fülle gibt? Tatsächlich wurde im Realfilm diese Frage schon mehrfach beantwortet. Computergenerierte Figuren sind ideale Stunt-Performer. Man kann sie beliebig oft durch Feuerinfernos, Autokollisionen und Selbstmordszenen jagen. Ist eine Entstellung im Gesicht oder eine gravierende Körperverletzung zu anspruchsvoll für die Maskenbildner? Digitale Figuren können hier spielend Abhilfe schaf-

¹⁷ Unter Motion Capture (von engl. *motion*, Bewegung und *capture*, Erfassung, also Bewegungserfassung) versteht man eine Technik, die es ermöglicht, menschliche Bewegungen so aufzuzeichnen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln, dass diese die Bewegungen zum einen analysieren und zum anderen auf im Computer generierte 3D-Modelle übertragen können. <http://de.wikipedia.org/wiki/Motion_Capture>

¹⁸ Wikipedia 2010.

fen. Zudem verlangen digitale Darsteller nie zu hohe Gagen, sind immer einsatzbereit und pflegen auch sonst keine überbordenden Starallüren.

Die Werke, welche in diesem Rahmen besprochen werden sollen, gehen allerdings einen Schritt weiter. Nicht nur, dass ihre Bilder komplett am Computer entstanden sind. In ihren Darstellern verbinden sie zwei Elemente, die zuvor in der Welt der Charakteranimation unvereinbar schienen: Die Projektion menschlicher Gefühlslagen und Emotionen wie Trauer, Freude oder Wut auf möglichst lebensecht aussehende virtuelle Darsteller.

Wir haben gesehen, dass alle bekannten, realistisch anmutenden digitalen Figuren mit einem (genetischen) Defekt im Erscheinungsbild ausgestattet wurden, welcher den Betrachter davon abhält, einen Vergleich zu menschlichen Wesen zu ziehen. Ebenso wissen wir, dass im Animationsfilm jeglicher Machart von den abstrahierten und stilisierten Figuren eine besonders hohe Ausdruckskraft ausgeht. Im Folgenden soll untersucht werden, wie die einzelnen Computeranimationsfilme diesen Spagat meisterten und wie sie in der allgemeinen Wahrnehmung von Publikum und Kritikern aufgenommen wurden. Dabei soll der Fokus klar auf der Rezeption der virtuellen Darsteller liegen.

3.2 Werkanalyse

Final Fantasy - The Spirits Within, 2001

Was in der Computerspielbranche schon seit längerem Realität war, manifestierte sich anfangs der letzten Dekade auch auf der Kinoleinwand. "Final Fantasy - The Spirits Within" war der erste abendfüllende 3D-Computeranimationsfilm, der komplett auf fotorealistische Figuren setzte. Nicht nur die Produktionskosten von 130 Millionen Dollar, auch die rund 350 Digitalkünstler und Computeranimatoren um den japanischen Regisseur Hironobu Sakaguchi illustrieren den hohen finanziellen und technischen Aufwand, welcher betrieben wurde, um das Publikum von der Zukunft dieses neuartigen Genres zu überzeugen.¹⁹

Inhaltlich entspricht der Film einem typischen Science-Fiction-Epos (Team um die Wissenschaftlerin Aki Ross wehrt sich im Jahre 2065 erfolgreich gegen die Invasion expansionswütiger Aliens).

Die Künstlichkeit und die mehrfach monierte Emotionslosigkeit in den Figuren sind offensichtlich. Die Bewegungen sind oft abrupt, die Gesichter wirken starr und nicht sehr lebhaft. Beschäftigt sich man mit den Reaktionen, die der Film auslöste, sind die Meinungen zunächst diverser als angenommen. Ungeachtet aller Schwächen im Ausdruck der Charaktere herrschte zunächst breite Anerkennung über die technische Pionierleistung und auch den neuartigen ästhetischen Look der Figuren. Doch in den Augen vieler Kritiker scheint der Film weniger an den ungelungenen Darstellern als vielmehr an den eigenen Ansprüchen zu scheitern. Es ist unübersehbar, dass die Figuren dem Attribut "lebensecht" nicht gerecht werden, beziehungsweise gar nicht gerecht werden können. Bereits in "Final Fantasy - The Spirits Within" wird klar, dass es an den Körpern der virtuellen Darsteller "Problemzonen" wie Augen, Mund und Haare gibt, in denen die Künstlichkeit der Figuren besonders evident ist.

"Das Resultat ist der Eindruck einer völligen Künstlichkeit, die nicht aufhört, mit ihrer vermeintlichen Natürlichkeit zu protzen - die eigentliche Hauptdarstellerin scheint of nicht Aki Ross, sondern ihre 60'000 Computer-Haare zu sein." ²⁰

Wir sehen, dass viele Rezipienten sich in erster Linie am Anspruch des Filmes stören. Wohlmöglich löst schon allein das Bestreben, den Betrachter mit den realistischen Figuren zu täuschen, negative Reaktionen auf Seiten des Publikums aus. Der Film tendiert zugespitzt formuliert dazu, den Betrachter in seiner Urteilsfähigkeit zu beleidigen. Er fühlt sich übergangen, wenn er erfährt, dass die Figuren nicht echt, sondern am Computer entstanden sind. Auf der anderen Seite, und das ist hier der Fall, fühlt er sich für dumm verkauft, wenn eine Figur mit dem Anspruch des Fotorealismus ganz offensichtlich nicht real ist.

"Aber im Gegensatz zu ihren Vorgängerinnen ist sie (die Hauptdarstellerin Aki Ross) keine Cartoonfigur. Mit ihr wagt das Kino sich in den heiklen Bereich des fotorealistischen Tricks, versucht sich an der Übertölpelung des menschlichen Auges, an der Illusion von Fleisch und Blut, wo eigentlich bloss Rechenprozesse eines Grafikcomputers existieren." ²¹

¹⁹ Wikipedia 2010.

²⁰ Wilmmann auf artechock.de 2001.

²¹ Klingensmaier auf Stuttgarter Zeitung Online 2001.

Die Hauptproblemzonen wurden, wie bereits kurz erwähnt, vor allem in den Gesichtern der Darsteller geortet. So wurden die Ausdrücke der Figuren mit allerlei Krankheitsbildern assoziiert:

*"Aki ist es auch, deren Mimik am wenigsten überzeugt. Zwar bewegen sich ihre 60'000 Haare immer schön im Wind (stellenweise auch, wenn gar kein Wind da ist), aber sie spricht als hätte sie gelähmte Wangenmuskeln."*²²

Warum die realistische Darstellung von Menschen im Animationsfilm, ganz im Gegensatz zur Darstellung von Fantasiecreaturen und Tieren, bis zu diesem Zeitpunkt praktisch nicht vorangekommen ist, zeigt uns ein Kommentar über die außerirdischen Gegenspieler des Protagonisten, die bedeutend wohlwollender aufgenommen wurden:

*"Hier zeigt sich wieder einmal, warum Aliens fast immer glatte Oberflächen haben: Die sind (vor allem im Computer) einfacher zu erzeugen. So sehen die Phantome denn auch bei weitem am beeindruckendsten aus. Und wer kann bei Ausserirdischen schon sagen, "Nein, das ist schlecht gemacht, die sehen in Wirklichkeit ganz anders aus?""*²³

Trotz der kontrovers geführten Debatte war "Final Fantasy - The Spirits Within" ein kommerzieller Misserfolg und führte zur Auflösung der Produktionsfirma Square Pictures.²⁴ Gründe für das Scheitern wurden neben der unzureichenden Leistung der virtuellen Darsteller auch an der wenig überzeugenden Handlung festgemacht. Dass der erste Animationsfilm dieses neuen Genres an der Kasse derart floppte wirft aber auch eine andere, grundlegende Frage auf: Ist es im Sinne der Wirtschaftlichkeit einer Filmproduktion noch zu früh, um vollständig auf computeranimierte lebensechte Darsteller anstatt auf echte Schauspieler zu setzen? Im Realfilm generiert die Anwendung der 3D-Computergrafik vor allem für Spezialeffekte in actionreichen Szenen entscheidende ökonomische Vorteile gegenüber der echten Inszenierung. Eine ähnliche Entwicklung könnte man auch in der Charakteranimation im Stile von "Final Fantasy - The Spirits Within" vorausahnen. Abgesehen von aller Kritik am Inhalt und an den Figuren, könnte der Hauptgrund für das kommerzielle Scheitern von "Final Fantasy - The Spirits Within" auch in der Effizienz des Produktionsflusses liegen. Will heißen, dass mit dem momentanen Stand der Technologie die Gestaltung und Inszenierung von realistischen Figuren im Animationsfilm im Vergleich zu ihrem Darstellungspotential (noch) zu aufwändig ist.

²² Dencker auf moviegod.de 2001.

²³ Dencker auf moviegod.de 2001.

²⁴ Wikipedia 2010.

The Polar Express, 2004

Drei Jahre später liess sich mit Robert Zemeckis ein ungleich bekannterer Regisseur (Back to the Future, USA 1985-1990; Forrest Gump, USA 1994) auf das realistische Computeranimations-Spektakel ein.

Die filmische Adaption eines Kinderbuches, setzte neben der immer noch neuartigen Ästhetik auf einen zusätzlichen werbestrategischen Aspekt. So wurde intensives Marketing betrieben für die virtuelle Präsenz des Hollywood-Schauspielers Tom Hanks, dessen Avatar sich gleich in mehreren Rollen wiederfand. Tatsächlich war der Schauspieler am Set und zeichnete mittels "Motion Capture" für die Darstellungen von sechs unterschiedlichen Charakteren verantwortlich. Die technischen Verfahren "Motion Capturing" und "Performance Capturing"²⁵ stellten zu diesem Zeitpunkt zwar keine technischen Neuheiten mehr dar. Trotzdem kann man in diesem Fall von einem interessanten medienpsychologischen Effekt sprechen, vor allem weil Tom Hanks ohne entsprechende Vorkenntnis keineswegs sofort in den Figuren erkennbar ist. Flückiger hat diesen Effekt bereits bei der Figur Gollum in "Lord of the Rings" (Peter Jackson, USA/Neuseeland 2001-2003) festgestellt, der in der öffentlichen Rezeption - wohl von den Machern forciert - eng mit seinem Darsteller Andi Serkis konnotiert wurde. Anders als in „Final Fantasy“ hatten die Figuren eine Identifikationsperson aus dem realen Leben. Dies ist ein werbestrategisch wichtiger Schachzug, da das Publikum laut Flückiger innovative Leistungen lieber Einzelpersonen, als einem ganzen Bündel von Computerexperten zuschreibt.²⁶ Die Verwendung des Motion Capturing bildete jedoch darüber hinaus, noch stärker als bei "Final Fantasy - The Spirits Within", Teil eines stark auf die Technologie fokussierten Marketingkonzeptes. Motion Capture wurde zum Symbol für den Fortschritt in der realistischen Figurenanimation. Echte Darsteller in hautengen, gepunkteten Ganzkörperanzügen bildeten Teil vieler Making Of's und prägten sich in die Wahrnehmung der Filmfans ein. Es ist allerdings gerade bei einem kinderfreundlichen Film wie Polar Express sehr umstritten, ob sich die Zuschauer sonderlich für die Technologie hinter den Bewegungsabläufen der Figuren interessieren, wie eine amerikanische Filmkritikerin festhielt:

*"I suspect that most moviegoers care more about stories and characters than how much money it took for a digitally rendered strand of hair to flutter persuasively in the wind. Nor will they care that to make "Polar Express" Tom Hanks wore a little cap that transmitted a record of his movements to a computer."*²⁷

Die Meinungen bezüglich der Glaubwürdigkeit der Figuren gingen auch hier auseinander, waren aber zu einem grösseren Teil negativ. Das in vielen Augen äusserst gelungene Setting und die spektakulären Kamerafahrten konnten nicht über die mässigen Darbietungen der Figuren hinwegtäuschen. Ähnlich wie drei Jahre zuvor "Final Fantasy - The Spirits Within" stiess "The Polar Express" mit den wenig realistischen Figuren die Kritiker vor den Kopf. Eine eigene Kategorisierung fand nicht statt, sondern die Figuren wurden vielmehr an den erhabenen Stilmitteln der traditionellen, stilisierten Trickfiguren gemessen. Aus den verschiedenen Meinungen kristallisiert sich der Eindruck eines neuartigen Filmgenres, welches seine computergenerierte Architektur negiert:

²⁵ Performance Capture meint prinzipiell die gleiche Aufnahmetechnik wie Motion Capture, allerdings werden damit Gesichtsbewegungen auf die virtuellen Figuren übertragen. Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Motion_Capture>

²⁶ Flückiger 2007, S. 460.

²⁷ Dargis auf movies.nytimes.com.

"Sieht man sich einen Zeichentrickfilm an - oder auch einen computeranimierten Film, der zu seinem Wesen steht - stellt man sich auf die veränderte Realität ein, die man serviert bekommt. Man fiebert mit den unmenschlichsten Figuren mit und stellt ihre Motivationen, ihre Emotionen nicht für eine Sekunde in Frage." ²⁸

Die Emotionalität von realistischen 3D-Figuren, ja überhaupt deren Vermögen, Emotionen auszudrücken wird grundsätzlich in Frage gestellt und der 'Neuartigkeitsbonus', der drei Jahren zuvor noch "Final Fantasy - The Spirits Within" vergönnt war, hat sich hier offenbar verflüchtigt. Die eigentlichen Stars des Filmes, die Kinder, die den Zug zum Nordpol bevölkerten, wurden in der Kritik regelrecht verrissen, da ihre Gefühle nicht zum Vorschein kamen. Die leblosen Charaktere der jugendlichen Darsteller wurden mit Begriffen wie "Zombie-Kids" und "Wachsfigurenkabinett" beschrieben, um nur zwei Beispiele zu nennen. Flückiger hebt vor allem den fehlenden Ausdruck in den Augen der Kinder hervor:

"Die Blicke scheinen zu schwimmen, sie sind zu wenig dezidiert, und es vermittelt sich nie das Gefühl, dass die Figuren einander tatsächlich ansehen, was befremdlich wirkt." ²⁹

Finanziell war der Film recht erfolgreich. Neben der Präsenz von Tom Hanks lockte wohl auch der massentaugliche Stoff (Kinder erleben auf der Reise zum Nordpol allerlei Abenteuer ehe sie dort den Weihnachtsmann treffen) viel Volk in die Kinos. Was sich allerdings im Gegensatz zu "Final Fantasy - The Spirits Within", und später auch in "Beowulf" als problematisch herausstellt, ist das Fehlen einer antagonistischen Figur. Die wäre für eine authentische Emotionsvermittlung förderlich, vor allem weil sie mit realistischen Figuren einfacher zu bewerkstelligen ist (wir werden auf dieses Phänomen später noch zu sprechen kommen). Die infantil-fröhliche Atmosphäre, die der Film vermitteln sollte erweist sich demnach als Hypothek, denn sie läuft ständig Gefahr, ins Gegenteil zu kippen. Somit entsteht die Distanz zu den Figuren eher unfreiwillig, was manchem Kritiker zu Hohn Anlass gibt:

"Voilà - the stuff nightmares are made of, masquerading as a tale of Christmas joy and wonder." ³⁰

Es vergingen drei weitere Jahre, in denen sich keine Grossproduktionen dem möglichst naturgetreuen 3D-Animationsfilm annahmen. Erst 2007 fand ein weiterer Animationsfilm mit lebensechten Figuren den Weg ins Kino.

²⁸ Dencker auf moviegod.de, 2004.

²⁹ Flückiger 2007, S.461.

³⁰ Zacharek auf salon.com, 2004.

Beowulf, 2007

Gerade zu unverfroren mutet es an, dass derselbe Robert Zemeckis trotz aller negativen Kritik drei Jahre später einen weiteren Effort unternahm und mit "Beowulf" den nächsten computerbasierten 3D-Epos mit realistischen Darstellern auf die Leinwand brachte. Inhaltlich vollzog Zemeckis mit der Verfilmung einer fast 1500 Jahre alten Sagengeschichte³¹ eine komplette Kehrtwende (Furchtloser Krieger befreit nordische Stadt von den launischen Angriffen eines tollwütigen Ungetüms).

Wie schon in Polar Express repräsentierten die Figuren Avatare bekannter Hollywood-Schauspieler, darunter diejenigen von Anthony Hopkins, Angelina Jolie und Ray Winstone. Dabei ist die virtuelle Präsenz der Schauspieler, insbesondere diejenige von Jolie, deutlicher erkennbar als noch beim Vorgängerwerk Zemeckis'. Die Darstellung von Hollywood-Größen mittels 3D-Avatare als Vermarktungskonzept bekam hier eine zusätzliche Note. So tritt das digitale Double von Jolie in einer Szene komplett entblösst auf, was in den Vorspannen und Trailern mit Nachdruck betont wurde.³² Insgesamt lässt sich bezüglich der Figuren eine geringfügig höhere Wertschätzung feststellen als es noch bei "The Polar Express" der Fall war und einige sehen im Realismus der Darsteller gegenüber dem Vorgänger durchaus Fortschritte:

*"By imagining the distant past so vividly, Zemeckis and his team prove that character capture has a future."*³³

Breiter Konsens herrscht über die im Vergleich zu "The Polar Express" noch fulminanteren computergenerierten Naturkulissen. Die Befremdlichkeit in den Figuren nehme zudem nach einer gewissen Eingewöhnungsphase ab und einige Darsteller würden stellenweise durchaus überzeugende Emotionsausdrücke zeigen.

Bei der grossen Mehrheit der Kritiker kommt in Bezug auf die Hauptdarsteller trotz offensichtlicher Verbesserungen das alte Lamento zur Sprache: Die Emotionen der Protagonisten kämen nicht wirklich rüber, die Figuren sähen unbewegt zwar äusserst echt und ästhetisch ansprechend aus, verspielten jedoch jegliche Glaubwürdigkeit, sobald sie sich bewegten und Emotionen zeigen sollten. Als Malus weist sich zusätzlich die Analogie mit den realistischen Figuren in der Computerspielwelt aus. Offenbar wecken die Figuren mit zunehmendem Mass an Realismus Assoziationen mit Computerspiel-Avataren, was viele Rezipienten als störend empfinden:

*"Das Ergebnis sieht so aus wie die Filmsequenzen im Videogame "Die Siedler". Auf der Leinwand ist das seltsam."*³⁴

Was sich schon in den beiden vorhin besprochenen Werken gezeigt hat, kommt auch hier zum Ausdruck. Den Figuren wird keine Eigengesetzlichkeit eingeräumt. Sie sind hin- und hergerissen zwischen Computerspiel-Avataren und Pixar-Helden auf der einen und ihren menschlichen Vorbildern auf der anderen Seite:

³¹ Brockhaus, 3. Band 1992, S. 102.

³² <http://www.youtube.com/watch?v=v9qpqyO_dmU>

³³ Corliss auf time.com 2007.

³⁴ unbekannter Autor auf cinema.de 2007.

*"The Character Animation in "Beowulf" isn't the same universe as Pixar's best work. Eyes are creepily devoid of life compared to "Ratatouille", and humans' skin textures are often closer to high-end video games than first class animation."*³⁵

"Motion Capture" war auch hier in aller Munde. Die Aufnahmetechnik überstieg noch ihre sinnbildliche Funktion für das oft prophezeite posthumane Kino. Doch die technischen Möglichkeiten schienen nach Meinung vieler Kritiker ausgereizt. Die Filmemacher hätten sich der Technik blind verschrieben, was teilweise höhnisch kommentiert wurde:

*"Beowulf is Zemeckis' latest foray into soul sucking - I mean performance capture."*³⁶

Die Technik des Motion - und Performance Capturing entpuppte sich den Kritikern zufolge nicht als Lösung, sondern als Verursacher des Übels, wie die oft erwähnte Feststellung, "Motion Capture" sei eben nicht gleichbedeutend mit "Emotion Capture", verdeutlicht.

Dass der Film in der Kritik im Vergleich zu "Final Fantasy - The Spirits Within" und "The Polar Express" trotzdem besser davon kam, lag wohl neben der stimmungsvollen Kulisse vor allem auch an den Darstellungen der antagonistischen Charakteren. Damit sind die bösewichtigen Fantasiecreaturen Grendel und der feuerspeiende Drachen gemeint, die den Menschen in der Stadt das Leben zur Hölle machen. Ihnen wurde eine besonders glaubwürdige und furchteinflössende Charakteristik attestiert. Dies entspricht dem Sachverhalt, auf den auch Flückiger hingewiesen hatte: Es sei wesentlich einfacher, einen Antagonisten mittels Computergrafik zu schaffen als einen Sympathieträger, da die wahrgenommene Distanz zur digitalen Figur negative Emotionen unterstütze.³⁷

Auch Beowulf konnte kommerziell zumindest nicht als Misserfolg bezeichnet werden. Gründe hierfür liegen sicherlich auch in der grossen Popularität der literarischen Vorlage in Amerika, wo das Werk in vielen Schulen zur Standartlektüre zählt.³⁸ Ausserdem stellt der Fantasy-Epos spätestens seit "Lord Of The Rings" (Peter Jackson, USA/Neuseeland 2001-2003) ein äusserst populäres Genre dar, von dem Beowulf sicherlich auch profitieren konnte.

³⁵ Lumenick auf nypost.com 2007.

³⁶ Zacharek auf salon.com 2007.

³⁷ Flückiger 2007, S.454.

³⁸ Wikipedia, 2007.



Abb.16: Final Fantasy - The Spirits Within (Hironobu Sakaguchi, USA/Japan 2001)



Abb.17: The Polar Express (Robert Zemeckis, USA 2004)



Abb.18: Beowulf (Robert Zemeckis, USA 2007)

3.4 Fazit

Die Werkanalyse hat uns gezeigt, dass die realistische Figurendarstellung in der Computeranimation auf viel Skepsis stösst. Zweifellos erweckt die realistische Darstellung und Animation von Menschen ganz grundsätzliche Animositäten, wie sie bei den stilisierten Figuren im traditionellen Zeichentrickfilm wohl nicht in diesem Ausmass vorkamen und auch heute nicht vorkommen. Offensichtlich ist jedoch der technologische Fortschritt, den die Filme in einer verhältnismässig kurzen Zeit vollzogen haben. Die immerhin vorhandene Zuversicht in der Gilde der Filmkritiker legt den Schluss nahe, dass wir auch in Zukunft mit derartigen Produktionen rechnen können. Man könnte meinen, dass der Realismus in den Figuren lediglich vom Stand der Technik abhängt und dass auch Filme wie „The Polar Express“ oder „Final Fantasy - The Spirits Within“ heute oder in naher Zukunft besser funktionieren würden.

Setzen wir uns aber mit der Bildsprache und dem Inhalt der Filme auseinander, fallen uns Unterschiede auf, die wohlmöglich doch massgeblich zur unterschiedlichen Rezeption beitragen. „The Polar Express“ ist "ein Film für die ganze Familie", der bereits mit seiner Handlung und durch die Jugendlichkeit der Darsteller positive Gefühle hervorrufen sollte. Ein Anspruch, dem in erster Linie die Figuren nicht gerecht werden, da es ihnen nicht gelingt, ihre Freude und ihre frohe Erwartungshaltung zu vermitteln. „Beowulf“ hingegen ist blutig, bisweilen makaber und löst vor allem negativ konnotierte Emotionen wie Ekel und Furcht aus. Wir haben uns bereits kurz mit der Beobachtung Flückigers vertraut gemacht, wonach Sympathieträger mittels Computergrafik schwieriger zu generieren sind als Bösewichte. Nun ist der heroische Krieger in "Beowulf" in seiner Absicht, das vom Ungetüm gepeinigte Dorf zu befreien, zweifellos auch ein Sympathieträger. Allerdings ist sein "Emotionshaushalt" ein ganz anderer als derjenige der Kinder und des gutmütigen Avatars von Tom Hanks in „Polar Express“. Beowulf wird vor allem von Abscheu und Hass getrieben, was sich offenbar durch die realistische Figurenanimation einfacher vermitteln lässt.

Zusammenfassend weisen die drei vorgestellten Beispiele folgende Aspekte auf, die für die Akzeptanz der künstlichen Figuren als problematisch bezeichnet werden können:

Die Rezeption von fotorealistischen Figuren im Computeranimationsfilm weckt Assoziationen zu ihren Artgenossen in Computerspielen, was für die Identifikation des Publikums mit den Darstellern abträglich sein kann.

Die lebensechten Figuren in der Computeranimation werden selten nach eigenen Gesetzen beurteilt. Sie unterstehen ständig dem Vergleich zu den Fantasiekreaturen von Pixar und Konsorten auf der einen Seite und ihren menschlichen Vorbildern auf der anderen Seite.

Das Darstellen von künstlichen Figuren mit dem Anspruch eines höchstmöglichen Masses an Realismus geht für viele Rezipienten mit dem Versuch der Täuschung ihrer Wahrnehmung einher, worauf viele Rezipienten ablehnend reagieren.

Selbst wenn es nicht die oberste Maxime der Filmemacher ist, die Figuren möglichst echt aussehen zu lassen, so werden die Filme von vielen Rezipienten gerade an dieser Wirkung gemessen. Dadurch fallen andere (eventuell positive) Elemente weniger ins Gewicht.

Ein Grossteil des Publikums zeigt nur ein sehr marginales Interesse an der technisch anspruchsvollen Umsetzung der Bewegungsabläufe. Das Vermarktungspotential der technischen Leistungen ist auch im Bereich des Computeranimationsfilmes bescheiden.

Böswilligen, antagonistischen Figuren wird in der Regel ein höheres Mass an Glaubwürdigkeit eingeräumt, da es bedeutend schwieriger ist, mittels Computergrafik einen Sympathieträger zu erzeugen.

Von den Gesichtern der virtuellen Darstellern geht oft ein besonders hohes Mass an Ausdruckslosigkeit aus. Die Technologie des Motion Capturing scheint für Körperbewegungen gut zu funktionieren, im Gesichtsbereich stösst sie hingegen hart an ihre Grenzen.

Unsere Erkenntnisse stützen sich bis hierhin wohlgernekt lediglich auf eigene Beobachtungen und häufig erwähnte Kritikpunkte in der Gilde der Filmkritiker. Wir können bis hierhin nur mutmassen, ob die Probleme in der Rezeption realistisch animierter Figuren vor allem von Seegewohnheiten herrühren, oder ob die Ursachen vielfältiger sind. Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, wagen wir im folgenden Kapitel einen Blick auf verwandte Gebiete in der Filmwahrnehmungstheorie und in der Robotik-Forschung.

4. WACHSFIGUREN, ANDROIDEN UND AVATARE: KÜNSTLICHE FIGUREN IM FOKUS DER MEDIENPSYCHOLOGIE

-

4.1 Einführung

4.2 Das Befremdliche in künstlichen Figuren

Uncanny Valley: Revival einer Robotik-Theorie

Der Begriff des Unheimlichen

4.3 Kontinuität und Induktion: Parameter der Zuschauerpartizipation

Das Problem der Kontinuitätsverletzung

Die Absenz der Induktion

4.4 Fazit

4.1 Einführung

Wenn wir uns mit der Erscheinung und dem Auftreten von lebensechten computeranimierten Figuren auseinandersetzen und damit Schlüsse auf ihre Wirkung beim Publikum ziehen wollen, kommen wir nicht um eine allgemeine Untersuchung über die medienspsychologische Rezeption von realistischen Kunstfiguren umher. Im vorherigen Kapitel haben wir festgestellt, dass die Qualität der Figuren im Animationsfilm zu einem grossen Teil von der Authentizität ihrer Emotionen abhängt. Es ist vor allem für sympathietragende Figuren eminent wichtig, dass ihre Emotionen unmissverständlich zum Ausdruck kommen. Denn Emotionen machen, wie auch der bekannte amerikanische Psychologe Paul Ekman festgestellt hat, erst die Gedanken hinter der Fassade sichtbar.³⁹ Das Problem der Akzeptanz von künstlichen Figuren ist selbstverständlich nicht erst mit dem Aufkommen der dreidimensionalen Computergrafik aufgetreten. So wurde bereits vor vielen Jahren in der Roboter-Forschung untersucht, warum vor allem die sehr menschlich anmutenden Androiden⁴⁰ auf viele Menschen eigenartig wirken und negative Reaktionen hervorrufen. Speziell für die Entwickler von Robotern für den alltäglichen Haushalt waren die Theorien von grosser Bedeutung, denn in der Robotik war man schon immer bestrebt, ein möglichst fruchtbares Zusammenleben von Mensch und Maschine zu bewerkstelligen.⁴¹

Gewiss bestehen zwischen den fotorealistischen Figuren in den besprochenen Filmen und den Androiden in der Welt der Robotik grosse Unterschiede in ihrer technischen Ausführung. Schliesslich handelt es sich bei den Androiden um physisch präsente Menschenklone, während sich der Handlungsspielraum der Figuren in "Final Fantasy - The Spirits Within" oder "Beowulf" auf den Computer- und Fernsehmonitoren erschöpft. Dennoch lohnt sich im Rahmen dieser Abhandlung eine Auseinandersetzung mit dieser Gattung der Roboter, denn auf sie lassen sich medienspsychologische Theorien anwenden, die auf ganz grundsätzliche Probleme in der Interaktion von Mensch und realistischen Kunstfiguren zielen.

Dabei tauchen in der Beschreibung der künstlichen Figuren immer wieder Begriffe auf, die auch häufig mit den lebensecht animierten Figuren der besprochenen Werke konnotiert sind. So sind Wachsfiguren, Schaufensterpuppen und eben auch lebensechte Roboter von einer Charakteristik geprägt, die viele Medienrezipienten als "unheimlich" und "befremdlich" beschreiben. Gerade der Begriff "unheimlich" klingt für diese Abhandlung interessant. Denn die Figuren müssten ja entsprechende Ausdrucksformen entwickeln, die sie für die Menschen unheimlich erscheinen lassen. Sprich Emotionen in den künstlichen Figuren, welche bestimmte Reaktionen in den Medienrezipienten bewirken.

Zwar sind sich ExpertInnen aus der Anthropologie und der Wahrnehmungspsychologie uneinig darüber, ob Emotionen hauptsächlich angeboren oder je nach kulturellem Hintergrund angelernt sind und verschiedene Ursachen und Ausdrucksformen kennen. Für Ekman ist jedoch klar, dass insbesondere negative Gefühle wie Angst und Ekel sowohl vom Ausdruck, wie auch von den Umständen, die sie auslösen, sehr universal sind. So

³⁹ Ekman 2004, S. 78.

⁴⁰ Gemäss Brockhaus ist ein Android, „ein zu bestimmten Tätigkeiten fähiger Automat in Menschengestalt.“ Siehe Brockhaus 1992 1.Band, S.562.

⁴¹ Loeper 2008, S.3.

gälten "schwere Missbildungen und eiternde Wunden", sprich Anomalien, die vor allem am menschlichen Körper sichtbar werden, in jeder Kultur als anstößig.⁴²

Im folgenden Kapitel sollen Ansätze vorgestellt werden, die Aufschluss geben über Faktoren, welche der Akzeptanz der künstlichen Figuren abträglich sind und die emotionale Distanz zwischen ihnen und den Medienrezipienten verstärken.

⁴² Ekman 2004, S. 242.

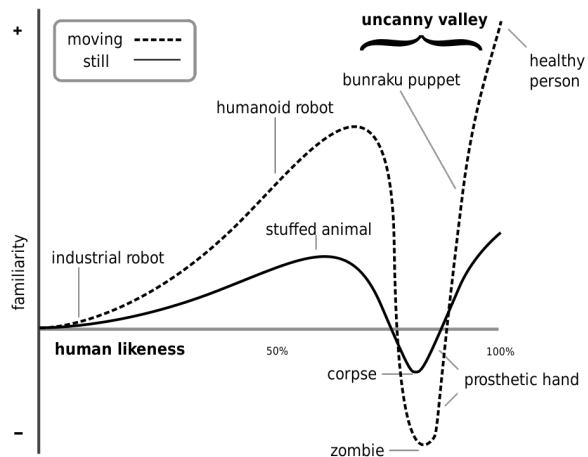


Abb.19: Der Effekt des "Uncanny Valley"



Abb.20: Um allfälligen Verwechslungen vorzubeugen: Der "Geminoid HI-1" ist die Figur links (rechts sein Schöpfer Hiroshi Ishiguro).



Abb.21: Weder unheimlich, noch speziell liebenswert: Der von Honda entwickelte Asimo.



Abb.22: Die ebenfalls von Hiroshi Ishiguro entwickelte "Repliee Q2"

4.2 Das Befremdliche in künstlichen Figuren

Uncanny Valley: Revival einer Robotik-Theorie

Eine sehr populäre Theorie zur Rezeption von künstlichen Figuren stammt aus den 70er-Jahren und wurde vom japanischen Robotik-Forscher Masahiro Mori formuliert. Mori ging von folgender These aus: Je menschenähnlicher eine künstliche Figur, wie beispielsweise ein Roboter aussieht, desto vertrauter wirkt sie und desto wohlwillender begegnen wir Menschen ihr. Diese "Akzeptanzkurve" erfährt aber irgendwann einen Bruch. Wenn die Figur nämlich fast vollständig menschlich erscheint, jedoch klare Indizien zeigt, die sie von einem echten Menschen unterscheiden, begegnen wir ihr mit Ablehnung und Distanz. Erst wenn die Figur vollständig menschlich wirkt, nimmt auch unsere Sympathie für die Figur wieder zu und erreicht dann erst ihren Höhepunkt erreichen, wenn sie in keiner Weise mehr von von einem echten Menschen zu unterscheiden wäre. Diesen Sachverhalt nannte Mori "Uncanny Valley", was ins Deutsche übersetzt so viel wie "Unheimliches Tal" bedeutet. Das "Uncanny Valley" wäre demnach der Punkt in der Akzeptanzkurve, welcher für die geringste Sympathie steht, die eine künstliche Figur erzeugt (siehe Grafik). Der Effekt sei laut Mori auf beiden Seiten der Kurve noch ausgeprägter, wenn die künstlichen Figuren sich zusätzlich bewegten.⁴³

Nehmen wir kurz zwei extreme Beispiele dieser unterschiedlichen Rezeption unter die Lupe. Wir betrachten den Androiden "Geminoid HI-1"⁴⁴ des japanischen Robotik-Forschers Hiroshi Ishiguro und als Gegenmodell die handelsüblichen Staubsaugerroboter, welche an der Fachmesse CeBIT⁴⁵ ausgestellt wurden und in Loeper's Essay beschrieben werden.⁴⁶ Die Staubsaugerroboter weisen äusserlich überhaupt keine Menschenähnlichkeit auf, zeigen jedoch sehr menschliche Verhaltensweisen. So werden sie beispielsweise unruhig, wenn man sie auf der Suche nach einer Steckdose zur Stromaufnahme behindert, was viele Besucher an der CeBIT als liebenswert empfanden. Der "Geminoid HI1" hingegen weist in seiner Erscheinung eine sehr hohe Menschenähnlichkeit auf, bewegt sich jedoch hochgradig ungenau und unnatürlich, was für viele Menschen befremdlich wirkt.

Erklärungen für diesen Effekt sind äusserst vielseitiger und komplexer Natur und reichen bis in die Wahrnehmungs- und Medienrezeptionspsychologie. Ein oft herbeigezogenes Modell entspricht dabei einer evolutionären Erklärung, wonach Menschen mit schweren Krankheiten und körperlichen Behinderungen bei ihren Mitmenschen ein Gefühl der Aversion und der Distanz auslösen. Besonders Auffälligkeiten im Gesicht wie eine eingefrorene Mimik oder ein blasser Teint legen den Schluss einer eventuell vorhandenen Krankheit nahe. Demzufolge würde eine allzu menschlich aussehende, sich aber unnatürlich gebärende und kränklich wirkende Figur, einen Urinstinkt in uns auslösen, nämlich den Abwehrreflex vor allfälligen Ansteckungen.⁴⁷

⁴³ MacDorman 2005, S.1.

⁴⁴ Bar Cohen/Hanson 2009, S.39.

⁴⁵ Die CeBIT (Akronym für *Centrum für Büroautomation, Informationstechnologie und Telekommunikation*, ursprünglich *Centrum der Büro- und Informationstechnik*) ist die weltweit größte Messe für Informationstechnik und findet seit 1986 jedes Frühjahr auf dem Messegelände Hannover statt. Veranstalter der CeBIT ist die Deutsche Messe AG (DMAG).
<<http://de.wikipedia.org/wiki/Cebit>>

⁴⁶ Loeper 2008, S.10.

⁴⁷ Loeper 2008, S.8.

Eine andere Erklärung zielt auf eine grundlegende wahrnehmungspsychologische Erkenntnis in Bezug auf die Rezeption von künstlichen Figuren: Abstrakte Abbildungen müssen zuerst interpretiert und verstanden werden. Hyperrealistische Darstellungen von Menschen würden dabei eine besonders direkte Art der Verarbeitung auslösen, nämlich dieselbe, mit der lebendige Artgenossen wahrgenommen werden. Abstrahierte Figuren, die ganz offensichtlich nicht menschlich aussehen, würden dagegen mit einer niedrigeren (unkritischeren) Erwartungshaltung empfangen werden. Zeigt die Figur in ihrem Verhalten dazu noch menschliche Emotionen wie Trauer oder Freude, fördert dies die Identifikation des Rezipienten mit der künstlichen Figur, da er sich in ihr wiedererkennen kann.⁴⁸

⁴⁸ Dönges 2009. S.1.

Der Begriff des Unheimlichen

Die Theorie des Uncanny Valley liefert uns einen guten Anhaltspunkt, welche Erscheinungs- und Verhaltensformen Befremdliches und Unheimliches auslösen. Womit lässt sich aber das Unheimliche erklären? Warum liegt realistischen Figuren wie Androiden, Wachfiguren und Schaufensterpuppen oft eine Charakteristik zugrunde, die wir mit den Adjektiven "unheimlich" und "beklemmend" umschreiben? Und worin besteht die Analogie zum Unheimlichen in den virtuellen Figuren in unseren analysierten Werken?

Mit dem Begriff des Unheimlichen, beziehungsweise mit den Eindrücken, die wir als unheimlich bezeichnen, haben sich verschiedene PsychoanalytikerInnen und AnthropologInnen auseinandergesetzt. Die wohl bekannteste Publikation ist der Aufsatz "Das Unheimliche" von Sigmund Freud (1856-1939). Für Freud gehört das Unheimliche zum Schreckhaften, Angst- und Grauerregenden und steht damit im Kontrast zum Schönen, Grossartigen und Anziehenden.⁴⁹ Freud liefert uns für die Beurteilung der filmischen Werke, respektive für deren virtuelle Darsteller, eine bemerkenswerte Erklärung, indem er sich auf eine Theorie von Ernst Jentsch bezieht:

"Nach diesem Autor ist es eine besonders günstige Bedingung für die Erzeugung unheimlicher Gefühle, wenn eine intellektuelle Unsicherheit geweckt wird, ob etwas belebt oder leblos sei, und wenn das Leblose die Ähnlichkeit mit dem Lebenden zu weit treibt."⁵⁰

Das eigentlich Leblose wären in den besprochenen Werken folglich selbstredend die virtuellen Darsteller. An welchem exakten Punkt der Produktion ihre Schöpfer jedoch schliesslich den Bogen überspannt haben, ist schwer zu sagen. Wir haben im Kapitel über das "Uncanny Valley" erfahren, dass der Effekt deutlich ausgeprägter ist, wenn den künstlichen Figuren Bewegungen zugefügt werden. Auch hier lesen wir bei Freud eine interessante Beobachtung, in der sich auf den deutschen Sprachforscher Daniel Sanders (1819-1897) bezieht:

"Unheimlich sei alles, was ein Geheimnis, im Verborgenen bleiben sollte und hervorgetreten ist."⁵¹

Das "Hervorgetretene" könnten demnach die unnatürlichen Bewegungen in den Gesichtern der Figuren sein, denn erst mit den Bewegungen offenbart sich ihre Künstlichkeit endgültig, wie wir insbesondere in den Kommentaren bei "Beowulf" vernehmen konnten.

Dass aber die emotionale Distanz zwischen den virtuellen Darsteller in den besprochenen Werken und dem Publikum durch das vermeintlich Unheimliche in den realistischen Figuren entsteht, ist nur bedingt einleuchtend. Denn anders als in der Interaktion mit den bereits erwähnten Androiden, bewegt sich der Rezipient während der Filmwahrnehmung in eine für ihn verhältnismässig ungefährliche Situation.

⁴⁹ Freud 1919, S. 229.

⁵⁰ Freud 1919, S. 245.

⁵¹ Freud 1919, S. 236.

Wenn wir uns an Freuds Essay orientieren, ist es aber auch aus einem anderen Grund nicht ganz plausibel, dass den Androiden und realistisch animierten Figuren in den besprochenen Werken das Unheimliche anhaftet. Dies veranschaulicht uns folgendes Zitat:

"Einer der sichersten Kunstgriffe, leicht unheimliche Wirkungen durch Erzählungen hervorzurufen, baut nun darauf, dass man den Leser im Ungewissen darüber lässt, ob er in einer bestimmten Figur eine Person oder etwa einen Automaten vor sich habe, und zwar so, dass diese Unsicherheit nicht direkt in den Brennpunkt seiner Aufmerksamkeit tritt."

Gehen wir davon aus, dass die Künstlichkeit in den Figuren von "Final Fantasy - The Spirits Within", "The Polar Express" und "Beowulf" evident ist, kann der Zuschauer folglich auch nicht im Ungewissen darüber sein, ob es sich um digitale oder echte Figuren handelt. Das Publikum der besprochenen Werke hat gegenüber den von Jentsch erwähnten Lesern einen entscheidenden Wissensvorsprung. Es ist sich sicher, dass die Figuren "Automaten" sind, weil es erstens weiss, wie sich richtige Menschen bewegen würden, und weil er sich zweitens höchstwahrscheinlich im Vorfeld des Filmes informiert hat.

Hier könnte man nun allerdings als Gegenargument die Theorie Coleridge anbringen, wonach der Medienrezipient seinen Unglauben über irrationale und fiktive Eindrücke aufgibt, wenn er vom Autor dafür unterhalten wird. Unterhaltung kann in diesem Kontext vielfältig ausgelegt werden. Tragen wir der Tatsache Rechnung, dass auch viele Horrorfilme ihre unheimliche Wirkung entfalten, obwohl sich das Publikum in der vermeintlich sicheren Kinosituation wähnt, scheint der Begriff des Unheimlichen wiederum recht schlüssig für unseren Gegenstand.

Im Sinne der Schöpfer würde allerdings das Unheimliche in den realistischen Darstellern, im Gegensatz zu den Figuren im Horrorfilm, unfreiwillig entstehen. Hier liegt der grosse Unterschied. Man sieht dies vor allem in den Figuren von "Final Fantasy - The Spirits Within" und "The Polar Express". Sie bewegen sich nicht in diesem Masse auf unberechenbare Art und Weise, dass man sie in die Nähe der Zombies und Dämonen im Horrorfilm rücken könnte. Wir lassen diese Frage hier so stehen und werden in der Schlussfolgerung nochmals darauf zu sprechen kommen. Inzwischen wollen wir uns mit anderen interessanten Begriffen aus der Filmwahrnehmungstheorie befassen.

4.3 Kontinuität und Induktion: Parameter der Zuschauerpartizipation

Das Problem der Kontinuitätsverletzung

Der Begriff des Unheimlichen ist für unseren Forschungsgegenstand sehr interessant, weil das Unheimliche gemäss Freud und Jentsch vor allem auf der intellektuellen Unsicherheit über die Lebendigkeit bestimmter Formen und Körper beruht. Daraus eine Erklärung über die skeptische Haltung gegenüber den realistischen Figuren in der Computeranimation abzuleiten greift jedoch zu kurz. Denn was für einige Medienrezipienten mit grosser Unheimlichkeit verbunden ist, beeindruckt andere wenig bis gar nicht. Laut Freud impliziert das Unheimliche und Schreckhafte auch immer das Vorhandensein von etwas Vertrautem.⁵² In Bezug auf die realistische Figurenanimation könnte man daher festhalten, dass die mitunter verhaltene Begeisterung über die Figuren stark von Seegewohnheiten abhängt und eine vertraute, wohlwollende Haltung des Publikums gegenüber den virtuellen Figuren mit zunehmender Angewöhnungszeit wahrscheinlich ist.

Den Misserfolg der besprochenen Werke mit der unheimlichen Wirkung seiner Darsteller zu erklären ist aber auch aus einem anderen Grund unzureichend. Denn die meisten Menschen beurteilen einen Film schlicht danach, ob er sie emotional mitgerissen hat oder nicht. Dazu die Medienwissenschaftlerin Anne Bartsch:

*"Der Wunsch, Emotionen zu erleben, wird allgemein als zentrales Motiv für die Rezeption von Filmen gesehen."*⁵³

Obwohl wir uns, wenn wir uns einen Film das erste Mal zu Gemüte führen, über seine Qualitäten nicht im Klaren sind, bekommen wir in vielen Fällen einen Vorgeschmack über das Gebotene. In der Filmwahrnehmungspsychologie herrscht ein Konsens darüber, dass wir Zuschauer uns gerade deswegen für einen bestimmten Film entscheiden, weil wir ganz bestimmte Emotionen wie Freude, Angst oder Trauer empfinden möchten. Oder wie der Medienwissenschaftler Patrick Vonderau lapidar formuliert:

*"Das Publikum bezahlt dafür, auf Bestellung zum Lachen, Weinen oder Fürchten gebracht zu werden."*⁵⁴

Durch das Filmeschauen bekommen wir die Möglichkeit, bestimmte Emotionen ganz gezielt herbeizuführen, was uns im richtigen Leben nur bedingt möglich ist, da die Gefühle entweder sozial unverträglich sind oder es schlicht an Gelegenheiten fehlt. Dass dabei auch negative Gefühle wie Angst, Trauer und Ekel hoch im Kurs stehen, begründet die Kommunikations- und Medienwissenschaftlerin Monika Suckfüll dadurch, dass wir stets auf der Suche nach Bestätigung unserer (mitunter negativen) Gefühlen sind:

*"Eine den eigenen, eingeübten Herangehensweisen entsprechende Auseinandersetzung mit einem Medienangebot führt in der Folge zu einem Kompetenzzempfinden und wird positiv erlebt."*⁵⁵

⁵² Freud 1919, S.230.

⁵³ Bartsch in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S.277.

⁵⁴ Vonderau in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S.156.

⁵⁵ Suckfüll in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S.220

Bevor wir uns einen Film ansehen, können wir uns über diverse Kanäle im Vorfeld informieren, was uns im Kinosaal erwartet. Filmtrailer, Vorspanne, beteiligte Schauspieler und Regisseure oder die Angabe der Altersfreigabe wecken in uns eine - mitunter emotionale - **Erwartungshaltung**, die nur in den seltensten Fällen als angenehm empfunden wird, wenn sie nicht erfüllt wird:

"Der Kinobesucher soll schon durch die Vorinformation des Genres zu einer Ausrichtung seiner Erwartungshaltung auf den speziell angebotenen Film vornehmen, damit es letztlich zu einem möglichst geringen Reibungsverlust bei der Emotionssteuerung kommt." ⁵⁶

Wenden wir diese Beobachtungen auf die Werke "Final Fantasy - The Spirits Within", "The Polar Express" und "Beowulf" an, lässt sich folgende Vermutung äussern: Nicht nur das Unheimliche oder das Unnatürliche in den Figuren selbst, sofern sie denn als unheimlich empfunden werden, löst die Missgunst auf Seiten des Publikums aus. Es ist vor allem die gebrochene Erwartungshaltung, die den Figuren entgegengebracht wurde. Diese nicht eingehaltene Erwartungshaltung wird in der Filmwahrnehmungspsychologie als "Diskontinuität" oder "Kontinuitätsverletzung" bezeichnet. ⁵⁷ Die Kontinuitätstheorie fördert für unseren Forschungsgegenstand gleich mehrere interessante Thesen zutage, denn die Filmwissenschaft kennt verschiedene "Spielarten" der Erwartung.

So existieren für den Kognitionswissenschaftler Patrick Colm Hogan neben der situativ bedingten Erwartungshaltung, welche vor allem auf bestimmte Ereignisfolgen auf der Handlungsebene eines Filmes zielt, auch sogenannte "sensomotorische Projektionen" auf das Filmgeschehen. ⁵⁸ Damit ist jene instinktive Erwartungshaltung gemeint, die auf die Beschaffenheit und Bewegungen von Formen und Farben zielt. Oder etwas präziser formuliert auf die Welt und ihre physikalischen und biologischen Gesetzmässigkeiten, wie wir sie aus dem richtigen Leben kennen. Im Bereich der realistischen Figurenanimation gerät diese Erwartungshaltung besonders schnell aus dem Gleichgewicht, denn:

"Die verbreitetsten Fälle des (Diskontinuität erzeugenden) Bruchs von Kontinuitätserwartungen betreffen die Bewegung, also unsere Annahmen über die Kontinuität von Positionsveränderungen." ⁵⁹

Gerade was die Gesichtsbewegungen betrifft entwickeln wir im Verlauf des Lebens, einen äusserst ausgeprägten Erfahrungsschatz, mit welchem wir selbst feinste "Mikroexpressionen" im Gesicht unseres Gegenübers decodieren und Schlüsse über seinen Gemütszustand ziehen können. Für den Psychologen und Anthropologen Ekman sind diese Mikroexpressionen extrem rasche Gesichtsbewegungen und häufig Indizien für Gefühle, welche jemand zu verbergen versucht. So wären abrupt auftretende und verschwindende Gesichtsausdrücke

⁵⁶ Hickethier in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S.116.

⁵⁷ Hogan in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S.364.

⁵⁸ Hogan in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S. 369.

⁵⁹ Hogan in "Audiovisuelle Emotionen" 2007, S. 369.

klare Zeichen dafür, dass die betreffende Person nicht die Wahrheit sagen würde.⁶⁰ Ein unstimmig animiertes, fotorealistisches Gesicht löst demnach eine fortlaufende Kette von Kontinuitätsbrüchen aus, was eine Distanz schafft zwischen der virtuellen Figur und dem Medienrezipienten. Die virtuelle Figur gebärdet sich wie ein schlechter Schauspieler, der Gefühle vermitteln sollte, die er eigentlich nicht empfindet. Entsprechend werden die gezeigten Emotionen vom Publikum nicht abgenommen. Ein abstrahiertes, stilisiertes Gesicht im Stile von Pixar hingegen kann die Kontinuität viel leichter aufrechterhalten. Denn die Eigengesetzlichkeit der Figur bewirkt eine weniger kritische Erwartungshaltung im Medienrezipienten und die Emotionen wirken glaubhafter.

Wenden wir nun diese Erkenntnisse auf die besprochenen Werke an, zeigt sich, wie die Diskontinuität in den virtuellen Darstellern zum Tragen kommt. Besonders frappant erscheint das Phänomen der Kontinuitätsverletzung im Film "The Polar Express". Der Film kann gleich auf mehreren Ebenen seinem Selbstverständnis und vor allem der Erwartungshaltung des Publikums nicht gerecht werden. Es beginnt damit, dass für den Film intensives Marketing bezüglich der lebensechten Darsteller betrieben wurde. Hier findet der erste Bruch statt, denn die Künstlichkeit der Darsteller ist nach wenigen Sekunden offenkundig. Ferner wurde die virtuelle Präsenz des Hollywoodstars Tom Hanks hervorgehoben. Ein unvorteilhafter Werbeakt, denn ein so prominenter und profilierter Schauspieler wie Tom Hanks schraubt die Erwartungshaltung ins Unermessliche und der virtuelle Stellvertreter wirkt dagegen wie ein amateurhafter Doppelgänger. Die Kontinuitätsbrüche in den Körper- und Gesichtsbewegungen begleiten, wie auch in "Final Fantasy - The Spirits Within" und "Beowulf", den ganzen Film. Nicht zuletzt stellen sich auch noch der Inhalt des Films und die Zusammensetzung der virtuellen Darsteller als problematisch heraus. Eine abenteuerliche, fantasievolle Weihnachtsgeschichte mit Kindern in den Hauptrollen weckt allerlei rührselige Erwartungen, die aufgrund der besprochenen Wirkung der virtuellen Figuren allerdings irritiert, beziehungsweise nicht eingehalten werden.

⁶⁰ Wie viele verschiedene Gesichtsausdrücke unsere 44 Gesichtsmuskeln genau auszudrücken vermögen, ist in der Emotionsforschung umstritten. Während Ekman von ungefähr 10'000 Ausdrücken ausgeht, sind es für Weschler hingegen nur um die 5'000.

Die Absenz der Induktion

Neben dem soeben beschriebenen Phänomen der Diskontinuität zeigt sich uns eine weitere Problematik, die in direktem Zusammenhang mit der Rezeption von künstlichen Figuren in der Computeranimation steht. Es handelt sich um die gedankliche Induktion auf Seiten des Medienrezipienten in der Filmwahrnehmungssituation. Das Wort Induktion stammt aus dem Lateinischen und bedeutet so viel wie "herbeiführen, veranlassen, einführen." Es beschreibt in der Wissenschaftstheorie den Vorgang, aus beobachteten Sachverhalten auf eine allgemeinere Kenntnis zu schliessen.⁶¹ In der Filmtheorie beschreibt der "induktive Effekt" die gedankliche Aktivität des Zuschauers, aus der Verknüpfung einzelner Bilder Schlüsse über ein bestimmtes Ereignis oder eines Sachverhaltes zu ziehen, ohne dass diese Ereignisse aus den Bildern selbst hervorgehen.⁶² Ein immer wiederkehrendes Beispiel wäre in Krimiserien das Darstellen von fließendem Blut bei gleichzeitigem Nichtzuschauen des Tötungsaktes. Die Theorie des induktiven Effekts überschneidet sich in gewissen Teilen mit der Kontinuitätstheorie, beinhaltet jedoch bezüglich der Zuschauerpartizipation zusätzliche Anhaltspunkte, mit welcher wir die Rezeption von realistischen Figuren in der Computeranimation untersuchen können.

Das Prinzip der Induktion lässt sich aber auch in anderen Genres der visuellen Künste beobachten. Ein gutes Beispiel hierfür wäre der Comic. Hier wird der Leser dadurch aktiv, dass er kraft seines zeitlichen und räumlichen Vorstellungsvermögens den Raum zwischen den einzelnen Bildern füllt, um die Bilder als Teil eines Ganzen zu sehen.⁶³ Betrachten wir dieses Mittel der Zuschauerpartizipation in der Welt des Computeranimationsfilms, fällt uns auf, dass hier gleich zwei Arten der Induktion zur Geltung kommen. Zum einen wären dies, wie bereits beschrieben, die dem Film ureigene gedankliche Induktion, mit der der Zuschauer aus einzelnen Bildern einen allgemeinen Sachverhalt ableitet. Zum anderen setzt der Animationsfilm auch auf eine andere Art der gedanklichen Induktion, nämlich der von McCloud beschriebenen Vorstellung von der Lebendigkeit unbelebter Dinge, wie bereits im Kapitel über Pixar beschrieben.

Wir entwickeln im Verlaufe unserer Kindheit eine grosse Affinität, in unbelebten Dingen wie Spielpuppen, Schaufensterfiguren und Stofftieren mithilfe unseres Vorstellungsvermögens Leben einzuhauchen, was bereits Freud in seinem Essay "Das Unheimliche" erläuterte:

"Ja, man hört gelegentlich von einer Patientin erzählen, sie habe noch im Alter von acht Jahren die Überzeugung gehabt, wenn sie ihre Puppen auf eine gewisse Art, möglichst eindringlich, anschauen würde, müssten diese lebendig werden."⁶⁴

Aus der Robotik-Forschung wissen wir, dass dieser Spieltrieb keineswegs immer ausgelebt wird, denn gerade die zu menschlich wirkenden Androiden setzten vor allem Kindern arg zu, wenn sie sich autonom bewegten.

⁶¹ Wikipedia 2010.

⁶² Sturm/Zirbik 2010, S.99.

⁶³ McCloud 1993, S.75.

⁶⁴ Freud 1919, S.245.

Aus diesen Beobachtungen können wir ableiten, dass ein zu hohes Mass an Autonomie in den künstlichen Figuren, kombiniert mit einem hohen Realismus im Erscheinungsbild, der gedanklichen Induktion der Medienrezipienten zuwiderläuft. Dass diese beiden Komponenten in den besprochenen Werken in hohem Mass vorhanden sind, liegt in der Natur ihrer Sache.

Wenden wir diese Beobachtungen nun auf die realistische Figurenanimation an, fällt uns als erstes dieser Mangel an Induktion in der Figurenbeschaffung auf. Die Zuschauerpartizipation beschränkt sich auf das Induktionsphänomen auf der Handlungsebene, während die Phantasie des Zuschauers in der Figurenbeschaffung nur marginal angeregt wird, da ihm, etwas zugespitzt formuliert, ein vom Erscheinungsbild und Auftreten klar umrissener Charakter aufgesetzt wird. Nun könnte man zurecht aufhorchen und fragen, warum dieser induktiver Mangel im Realfilm kein Problem darstellt. Dieser Frage nachzugehen würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Es sei hiermit allerdings grob zusammengefasst, dass die emotionale Teilnahme des Publikums an den Problemen der Darsteller im Realfilm eben auch keine Selbstverständlichkeit ist, sondern vor allem von jahrelanger schauspielerischer Übung herrührt. Bei besonders authentischen Schauspielleistungen wird der Mangel an der gedanklichen Induktion im Erscheinungsbild der Figuren verziehen, da man ihr Verhalten und ihre authentischen Gefühle eben auch irgendwoher kennt. Folglich findet ein Identifikationsprozess auch hier statt. Dies kann man bei den besprochenen Werken leider nicht behaupten, denn ihre "schauspielerischen" Leistungen sind, wie wir gesehen haben, in keiner Weise mit denjenigen des Realfilms vergleichbar.

Das Prinzip der Zuschauerpartizipation liefert uns ferner auch eine plausible Erklärung, warum der Hyperrealismus in computeranimierten Figuren in der Computerspielwelt niemanden stört und seit Jahren Usus ist. Denn hier findet durch die aktive Steuerung des Avatars durch den Benutzer eine besonders starke Beziehung zwischen der künstlichen Figur und des Medienkonsumenten statt.

4.3 Fazit

Aus medienpsychologischer Sicht ist es schwierig, die spärlich vorhandene Begeisterung für die realistischen Figuren in den besprochenen Werken zu erklären, denn es gibt gerade in diesem spezifischen Genre der Computeranimation keine empirischen Untersuchungen. Umso bemerkenswerter ist es, dass die Beobachtungen zur Kontinuität und Induktion im traditionellen Realfilm viele Übereinstimmungen mit den Kommentaren der Filmkritiker, die wir uns in der Werkanalyse zu Gemüte geführt haben, aufweisen. Im Folgenden fassen wir nochmals die wichtigsten Erkenntnisse dieses Kapitels zusammen und werden im Anschluss darauf die Hauptargumente dieser Abhandlung zusammenführen.

Ein hoher Realismusgrad im Erscheinungsbild kombiniert mit autonomen Gesichts- und Körperbewegungen in lebensechten Kunstfiguren schafft eine Distanz zwischen diesen und den Medienrezipienten.

Der hohe Realismusgrad in den Figuren der Computeranimation ist für die Zuschauerpartizipation abträglich, da den Figuren nicht ein vielfältig interpretierbares, sondern ein klar vorgeschriebenes Erscheinungsbild zugrunde liegt.

Während der Filmwahrnehmungssituation ist eine emotionale Herangehensweise an die Geschichte und die Figuren des Filmes viel naheliegender als eine kritische, was für die realistischen Figuren in der Computeranimation sehr unvorteilhaft ist.

Durch kleine, dafür fortwährend auftretende Fehler in den Mikroexpressionen in den Gesichtern der digitalen Figuren, wirken diese wie schlechte Schauspieler, deren Emotionen nicht glaubwürdig vermittelt werden. Somit wird eine mitfühlende Haltung im Medienkonsumierenden praktisch verunmöglicht.

Anomalien in Erscheinung und Mimik der realistischen Darsteller der Computeranimation wecken Assoziationen zu Krankheitsbildern. Diese lösen evolutionär bedingte Abwehrreaktionen im Medienrezipienten aus.

5. SYNTHESE/SCHLUSSFOLGERUNG

-

5.1 Zusammenfassung

Das Unheimliche Tal: Haltbare Analogie zur computerbasierten realistischen Figurenanimation?

Enttäuschte Erwartungen, mangelnde Fantasieanregungen und fehlende Eigenständigkeit

Zögerliche Emanzipation vom Realfilm

5.2 Kritik am Publikum

5.3 Ausblick und Schlusswort

5.1 Zusammenfassung

Wir haben uns im zurückliegenden Kapitel mit grundlegenden Theorien über die medienpsychologische Rezeption von künstlichen Figuren im Kontext der Filmwahrnehmungstheorie beschäftigt und sind dabei auf interessante Zusammenhänge gestossen. Die Rezeption der Animationsfilme und ihren virtuellen Protagonisten ist jedoch, wie deutlich geworden ist, stark emotional geprägt und eignet sich für empirische Untersuchungen kaum. Deshalb können die hier gezogenen Schlüsse keine allgemeingültigen Fakten zur Rezeption der realistischen Figuren im 3D-Computeranimationsfilm liefern.

Immerhin haben uns die Untersuchungen gezeigt, dass die bescheidene Begeisterung für die realistische Figurendarstellung im Computeranimationsfilm nicht allein durch den Hinweis auf Seegewohnheiten begründbar ist, sondern tiefer liegende Ursachen hat. Im abschliessenden Kapitel sollen diese noch einmal zusammengefasst werden. Im Anschluss soll eine Prognose gewagt werden, ob die realistische Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik einer erfolgreichen Zukunft entgegenblicken kann.

Das Unheimliche Tal: Haltbare Analogie zur computerbasierten realistischen Figurenanimation?

Eine Analogie in Erscheinungsbild und Verhalten der virtuellen Figuren zu den Androiden in der Robotik ist nicht abzustreiten. Doch ob auch hier das Modell des "Uncanny Valley" zur Erklärung der emotionalen Distanz zwischen künstlicher Figur und Mensch stichhaltig ist, darf bezweifelt werden. Denn in der Situation der Filmwahrnehmung liegt die letztendliche Kontrollinstanz beim Betrachter. Er könnte jederzeit den Film abstellen, beziehungsweise aus dem Kinosaal flüchten, wenn es ihm zu mulmig anmuten würde. Für die Entstehung unheimlicher Gefühle ist dies kein nahrhafter Boden. Gewiss bauen gerade Horrorfilme auf dieses diffuse Gefühl während der Filmrezeption und in vielen Fällen entfachen ihre Mechanismen eine erstaunliche Wirkung beim Publikum. In den besprochenen Werken ist dies allerdings nicht der Fall. Den Figuren liegt zwar nach weitläufiger Meinung eine befremdliche und eigenartige Erscheinung zugrunde. Ihr Handeln ist jedoch nicht in dem Masse unberechenbar, dass man von einer unheimlichen Wirkung sprechen könnte.

Enttäuschte Erwartungen, mangelnde Fantasieanregungen und fehlende Eigenständigkeit

Wesentlich aufschlussreicher sind da unsere Beobachtungen zu den Phänomenen der Kontinuitätsverletzung und der mangelnden Induktion. Die Figuren in den behandelten Werken sind nicht unheimlich, sondern in den meisten Situationen schlicht und einfach unglaubwürdig. Sie gebärden sich wie schlechte Schauspieler. Die Motive ihres Handelns werden in Frage gestellt, da die Fehler in den Gesichtsbewegungen zu sehr ins Gewicht fallen. Ausserdem lässt ihr Aussehen wenig Interpretationsspielraum zu, die Zuschauerpartizipation beschränkt sich auf ein Minimum. Vom medienpsychologischen Standpunkt lässt sich darum festhalten, dass nicht die Unheimlichkeit in den künstlichen Figuren, sondern die (gezwungenermassen) teilnahmslose Haltung des Publikums ausschlaggebend ist.

Was aber bei den besprochenen drei Filmen im Gegensatz zu den erfolgsverwöhnten Animationsfilmproduzenten Pixar und Dreamworks Animation vermisst wird und nicht ausser Acht gelassen werden darf, ist: Eine originelle Geschichte. Die Erzählungen sind medioker und auffallend humorlos. Sie orientieren sich stark an den Klischees des Fantasyabenteuers und des Science-Fiction-Films und entwickeln kaum eigenständige Inhalte. Man wird beim Betrachten der Filme und ihren Making Of's den Eindruck nicht los, dass sich die Machter zu sehr auf das Visionäre in der technischen Umsetzung beschränken. Es ist daher nicht auszuschliessen, dass die virtuellen Darsteller in den drei Werken besser aufgenommen worden wären, wenn sie eine etwas eigenständigere Geschichte zu erzählen gehabt hätten.

Zögerliche Emanzipation vom Realfilm

Die fehlende Eigenständigkeit kommt nicht nur auf inhaltlicher, sondern auch auf ästhetischer Ebene zum Vorschein. Die virtuellen Darsteller werden in die unterschiedlichsten Schubladen der Figurendarstellung in den visuellen Künsten gesteckt. Von der Analogie zu ihren Artgenossen in der Computerspielwelt, über Vergleiche mit den ebenfalls computergenerierten Pixar-Figuren, bis hin zu ihren Vorbildern aus dem Realfilm: Die neuartigen Figuren werden an den Leistungen von Darstellern jener Filmgenres gemessen, die einen jahrelangen Entwicklungsprozess hinter sich haben. In diesem Feld ist es für die realistischen Figuren enorm schwierig, sich publikumswirksam zu positionieren.

Diese Kategorisierungen sind aber zu einem gewissen Teil selbstverschuldet, wie wir speziell bei näherer Betrachtung der Figuren in "The Polar Express" und "Beowulf" feststellen können: An sich wäre die realistische Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik eine hervorragende Methode, um sich vom Personenkult und dem Starsystem im Stile Hollywoods zu lösen. Walt Disney und Pixar haben diesem Phänomen schon auf erstaunliche Weise entgegengewirkt, denn ihre Stars gibt es in der Realität nicht. Genau hier könnte man den Machern von "The Polar Express" und "Beowulf" fehlende Kompromisslosigkeit vorwerfen und die Hauptkritik anbringen. Denn mit der Darstellung von echten Hollywood-Stars mittels computergenerierten 3D-Avataren haben sie ihrer stilistischen Emanzipation selbst entgegengewirkt.

5.2 Kritik am Publikum

Trotzdem liegt es dem Autor dieser Abhandlung fern, die Schuld für die fehlenden Sympathiebekundungen alleine bei den Machern der besprochenen Werke zu suchen. Denn die realistischen Figuren präsentieren sich einem Publikum, welches gerade in der Welt des Computeranimationsfilmes ganz andere Stilmittel in der Figurengestaltung kennt: In der Rezeption von digitalen Figuren ist sich das Publikum der erfolgreichen Computeranimationsfilme an enorm überzeichnete und unmissverständlich vermittelte Gefühlsausdrücke gewohnt. Es entspricht der Regel, dass die Protagonisten ihm mit dem Zaunpfad zuwinken.

Zudem wagen sich die Werke mit ihren realistischen Figuren in einen Bereich der visuellen Künste vor, dessen Erfolg vor allem vom Fantastischen und Irrationalen herrührt. Der Animationsfilm hat schon immer stark von

der Verzauberung des Publikums gelebt, welches in fantastische, möglichst realitätsfremde Welten eintauchen will. Die realistischen Figuren in den besprochenen Werken laufen diesen Bedürfnissen zuwider. Hier könnte allerdings auch die Chance der realistischen Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik liegen, mit den Konventionen im Animationsfilm brechen. Es könnte das Publikum zu einer anderen, in gewisser Weise sensibleren und kritischeren Lesart der Filme und ihren Figuren bewegen.

5.3 Ausblick und Schlusswort

Es ist offensichtlich, dass die realistische Figurenanimation zwischen "Final Fantasy - The Spirits Within" 2001 und "Beowulf" 2007 Fortschritte gemacht hat. Nun stellt sich selbstverständlich die Frage, ob wir in Zukunft weiterhin mit solchen Produktionen rechnen können, oder ob die besprochenen Filme insgesamt doch eher Ausläufer einer misslungenen Übung darstellen. Man muss keine fundierten Recherchen vornehmen, um festzustellen, dass sich jedes neuartige Medium in der Geschichte der visuellen Künste zur Zeit seiner Entstehung Widerständen entgegengesetzt sah. Der Vergleich mit der realistischen Figurenanimation mittels 3D-Computergrafik hinkt jedoch, da sie sich wie kaum ein anderes Medium zuvor zwischen die Stühle setzt. Was den realistischen Figuren in den besprochenen Werken wohl hauptsächlich fehlt, ist ein wirklich überzeugender Mehrwert. Dieser wäre wahrscheinlich erst dann generiert, wenn das Publikum nicht mehr zwischen echten und künstlichen Darstellern unterscheiden könnte.

Die Künstlichkeit in den Figuren wird allerdings noch über viele Jahre hinweg nicht zu kaschieren sein. Sollte dies tatsächlich irgendwann der Fall sein, werden sich die Schöpfer dieser Werke mit einem anderen Problem konfrontiert sehen: Und zwar wie sie die Künstlichkeit der Figuren diskret halten können. Nur würde diese Geheimhaltungsstrategie bereits in der heutigen Informationsgesellschaft einem schier unmöglichen Unterfangen entsprechen. Man kann daher kaum davon ausgehen, dass sich dies in Zukunft ändern würde. Sie könnte jedoch in anderen Medienkanälen noch eine gewichtige Rolle übernehmen. Im Bereich der Filmmontage könnten Medienkonsumenten in einer noch nie dagewesenen Art und Weise getäuscht werden. Ein Staatsoberhaupt, welches in den Fernsehnachrichten scheinbar an einem internationalen Kongress teilnimmt, in Wirklichkeit jedoch mit der Familie in den Ferien weilt. Ein aufgebrachter Menschenmob, der das bisher ruhige und beschauliche Leben in der Nachbarstadt auf den Kopf stellt, obwohl in Wirklichkeit alles im Lot ist. Die technischen Möglichkeiten der dreidimensionalen Figurenanimation wecken Begehrlichkeiten, über die alleine schon es sich lohnen würde, eine Abhandlung zu schreiben.

Im Kontext des Animationsfilms sieht der Autor dieser Abhandlung jedoch keine erfolgreiche Zukunft für die computerbasierte realistische Figurenanimation. Das Publikum des Animationsfilms möchte unterhalten und nicht hinters Licht geführt werden. In diesem Sinne lautet die interessante Frage, wie viele Pioniergeister sich an der realistischen Figurenanimation im Computeranimationsfilm noch die Zähne ausbeissen werden.

QUELLENVERZEICHNIS

Literaturverzeichnis

Bar-Cohen, Yoseph / Hanson, David (2009): The Coming Robot Revolution. Expectations and Fears About Emerging Intelligent, Humanlike Machines. Springer Science + Business Media, New York/USA.

Brockhaus Enzyklopädie (1986), F.A. Brockhaus GmbH Mannheim/Deutschland

Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbach, Kathrin (2007): Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Herbert von Halem Verlag, Köln/Deutschland.

Ekman, Paul (2004): Gefühle lesen. Wie Sie Emotionen erkennen und richtig interpretieren. Elsevier GmbH, Spektrum Akademischer Verlag, Heidelberg/Deutschland.

Flückiger, Barbara (2008): Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer. Schüren Verlag GmbH, Marburg/Deutschland

Freud, Sigmund (1940): Gesammelte Werke. Werke aus den Jahren 1917-1920. Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main/Deutschland, S. 229-268.

Kerlow, Isaac (2009): The Art of 3D Computer Animation And Effects. John Wiley & Sons Inc., Hoboken New Jersey/USA

Kohlmann, Klaus (2007): Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3D-Computer-Trickfilms. Transcript Verlag, Bielefeld/Deutschland

McCloud, Scott (1993): Comics richtig lesen. Carlsen Verlag GmbH, Hamburg/Deutschland.

O'Neill, Rob (2008): Digital Character Development. Theory and Practice. Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, Burlington / USA.

Richter, Sebastian (2008): Digitaler Realismus: Zwischen Computeranimation und Live-Ästhetik. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen. Transcript Verlag, Bielefeld/Deutschland

Schanze, Helmut (2002): Metzler Lexikon: Medientheorie, Medienwissenschaft. Ansätze-Personen-Grundbegriffe. Verlag J.B. Metzler, Stuttgart/Deutschland.

Internetseiten

Wikipedia 2010: Robert Zemeckis. 20. August 2010 <http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Zemeckis>

Willmann, Thomas: Final Fantasy - Die Mächte in Dir. 2001. <<http://www.artechock.de/film/text/kritik/f/fifant.htm>>

Klingenmaier, Thomas: Die Traumfrau aus dem Windkanal. 12. Septemeber 2001 <http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/358385_0_9228_filmkritik-stuttgarter-zeitung-final-fantasy.html>

Dencker, Felix: Final Fantasy - Die Mächte in Dir. 31. Juli 2001 <<http://www.moviegod.de/kino/kritik/52/final-fantasy-die-maechte-in-dir/seite-1>>

Corliss, Richard: Beowulf and Grendel - and Grendma. 16. November 2007 <<http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1684839,00.html>>

Wikipedia 2010: Square (company). 30. August 2010 <http://en.wikipedia.org/wiki/Square_Pictures#Square_Pictures>

Dencker, Felix: Der Polarexpress. 23. November 2004 <<http://www.moviegod.de/kino/kritik/374/der-polarexpress/seite-1>>

Dargis, Manohla: Do You Hear Sleigh Bells? Nah, Just Tom Hanks and Some Train. 10. November 2004
<http://movies.nytimes.com/2004/11/10/movies/10pola.html?_r=1>

Zacharek, Stephanie: The Polar Express. 10. November 2004
<http://www.salon.com/entertainment/movies/review/2004/11/10/polar_express/index.html>

unbekannte(r) AutorIn: Die Legende von Beowulf. 15. November 2007 <<http://www.cinema.de/kino/filmarchiv/film/die-legende-von-beowulf,90772,ApplicationMovie.html>>

Lumenick, Lou: Beowatch. 15. November 2007
<http://www.nypost.com/p/entertainment/movies/item_uR0eszd5PuSREU5lc6Z8aN;jsessionid=28D6D744D146AABB6087E80466ED0874>

Dönges, Jan: Unheimlich realistisch - In das "Uncanny Valley" fallen nicht nur Menschen. 13. Oktober 2009 <<http://www.wissenschaft-online.de/artikel/1010681>>

Weschler, Lawrence: Why Is This Man Smiling?. 10. Juni 2002
<http://www.wired.com/wired/archive/10.06/face.html?pg=2&topic=&topic_set=>>

Essays

Loeper, Christoph (2008): Uncanny Valley. Unterrichtsbeitrag im Studienfach "Einführung in die Medienwissenschaft".

MacDorman, Karl F. (2005): Androids an an Experimental Apparatus: Why Is There an Uncanny Valley and Can We Exploit it? Osaka, Japan.

Epstein, Robert (2007): Rendezvous mit einem Roboter.

Filmografie

Sakaguchi, Hironobu (2001): "Final Fantasy - The Spirits Within". Columbia Pictures.

Zemeckis, Robert (2004): "The Polar Express". Warner Bros. Pictures.

Zemeckis, Robert (2007): "Beowulf". Paramount Pictures/Warner Bros. Pictures.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <http://www.andrewzeller.com/wp-content/uploads/2008/01/realisticphotos.jpg>

Abbildung 2: <http://www.youtube.com/watch?v=YKuMguUKGyg>

Abbildung 3: <http://design.osu.edu/carlson/history/images/small/adam-powers.jpg>

Abbildung 4: <http://rebeccaallen.com/assets/img/ra2100.jpg>

Abbildung 5: http://www.iro.umontreal.ca/~echo/40e_Web/Bios/Thalmann/marilyn.jpg

Abbildung 6: <http://consequenceofsound.net/wp-content/uploads/2009/08/1.jpg>

Abbildung 7: <http://www.youtube.com/watch?v=zCy5WQ9S4c0>

Abbildung 8: http://www.horrorvdvs.com/reviews/a-m/hollowman/hollowman_shot2l.jpg

Abbildung 9: http://welcometotheshow.mlblogs.com/gollum_l.jpg

Abbildung 10: http://lancemannion.typepad.com/photos/uncategorized/2008/02/04/pirates_davy_jones.jpg

Abbildung 11: <http://doomlaser.com/images/tintoy.png>

Abbildung 12: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/51zmU-PG9AL.jpg>

- Abbildung 13:** http://www.angelmax.com/_sys/images/the-incredibles-pixar-family.jpg
- Abbildung 14:** http://3.bp.blogspot.com/_m_LQD2JqdIY/TF0Cje_WYPI/AAAAAAAAAu8/Lf01fSnj8do/s1600/OMCA-pixar-finding-nemo400x300-40kb.jpg
- Abbildung 15:** <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2f/Betty-boop-opening-title.jpg>
- Abbildung 16:** http://ia.media-imdb.com/images/M/MV5BMjE4MzMxMDgyNF5BMl5BanBnXkFtZTYwOTcwNjU3_V1_SX500_SY274_.jpg
- Abbildung 17:** <http://mooreslore.corante.com/archives/images/polar%20express.jpg>
- Abbildung 18:** <http://www.craigscinemacorner.com/Images/BEOWULF%20BEST%20OF%2007.jpg>
- Abbildung 19:** http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f0/Mori_Uncanny_Valley.svg/1000px-Mori_Uncanny_Valley.svg.png
- Abbildung 20:** <http://www.dangerouslogic.com/images/geminoid.jpg>
- Abbildung 21:** http://www.blogcdn.com/www.engadget.com/media/2008/05/asimo_conducts_dso_600.jpg
- Abbildung 22:** <http://robot.watch.impress.co.jp/cda/static/image/2006/07/31/dsc05653.jpg>

REFLEXION

Einführung

Die Reflexion versteht sich als kritischer Rückblick auf den Entstehungsprozess der Masterthesis während des Masterstudiums an der Hochschule Luzern im Departement Design und Kunst und bildet keinen integralen Bestandteil der zurückliegenden Abhandlung. Sie ist vielmehr eine persönliche Rückblende über den Arbeitsprozess der schriftlichen und gestalterischen Arbeit im abschliessenden dritten Semester. Zwischen der Fertigstellung der schriftlichen Arbeit und der Verfassung dieser Reflexion liegt ein Zeitraum von drei Monaten, in denen ich mich hauptsächlich auf die gestalterische Arbeit konzentrierte. Im vorliegenden Text soll darum neben einer Auseinandersetzung mit dem Erarbeitungsprozess der schriftlichen Arbeit auch Bezug genommen werden, inwiefern die daraus gewonnen Erkenntnisse und Beobachtungen die gestalterische Arbeit mitbeeinflussten. Dabei soll in einem ersten Teil die schriftliche Arbeit von der Entstehung der Idee bis zur Umsetzung kritisch reflektiert werden, bevor im zweiten Teil die für die praktische Arbeit relevanten Erkenntnisse aus der Abhandlung erläutert werden. Im abschliessenden dritten Teil wird schliesslich noch über allgemeine persönliche Erfahrungen und Widerstände während der Gestaltung der praktischen Arbeit berichtet werden.

Die Abhandlung: Alte Theorien über eine neue Art der Figurengestaltung

Es war ursprünglich einem glücklichen Zufall zu verdanken, dass ich mit der realistischen Figurendarstellung im Computeranimationsfilm auf eine Thematik stiess, welche mich sowohl aufgrund eines intellektuellen Interesses, wie auch im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit begeistern konnte. Denn der Begriff des "Uncanny Valley", auf den mich eine Dozentin aufmerksam machte, öffnete mir für die schriftliche (und wohl auch für die praktische Arbeit) ungemein viele Türen. Dass sich die Arbeit schlussendlich bei weitem nicht auf die Theorie des Uncanny Valley beschränkte, sondern sie eher am Rand behandelte, soll nicht die über die Wichtigkeit dieses Hinweises hinwegtäuschen.

Obwohl das Themenfeld in meinem gestalterischen Hauptinteressengebiet der Computeranimation anzusiedeln ist, war ich mir zu Beginn unsicher, ob mein bisheriges Wissen als Fundament für die Erarbeitung der theoretischen Arbeit ausreichen würde. Denn mir war klar, dass eine fundierte Masterthesis zur Thematik der realistischen Figurendarstellung in der Computeranimation auch Analysen aus den Bereichen der Filmwissenschaft und der Emotionstheorie implizieren würde. In Anbetracht dieser ohnehin schon grossen, mir bis anhin eher unbekannt Themenfelder war der Beginn der schriftlichen Arbeit zudem von der Unsicherheit geprägt, ob sich die Erkenntnisse aus diesen Gebieten überhaupt auf die realistische Figurendarstellung in der Computeranimation anwenden können. Letztendlich blieb mir jedoch keine Alternative, da es praktisch keine medientheoretischen Untersuchungen gibt, die sich explizit mit der Ästhetik der realistischen Figurendarstellung im Computeranimationsfilm auseinandersetzen. Folglich könnte man die Ausgangslage so beschreiben, dass ich über ein wissenschaftlich kaum behandeltes Phänomen des Animationsfilmes schrieb, mich zur Begründung

meiner Beobachtungen jedoch auf einen fast unüberschaubaren Fundus von Fachliteratur aus der Filmwahrnehmungstheorie und der Emotionsforschung stürzen konnte.

Dementsprechend schwierig gestaltete sich die Auslese der Lektüren. Man hätte den Beginn der Schreibphase noch lange verschieben können, da es vor allem in der Filmtheorie noch sehr viele Werke gegeben hätte, die es sich zu lesen gelohnt hätte. Wie erwartet zeigte sich während den Recherchen schnell, dass mir viele Begriffe und Erklärungsmodelle der Filmwahrnehmung neu waren. Letztlich konnte ich den mangelnden intellektuellen Hintergrund über die erwähnten Themenfeldern jedoch mit einem grossen allgemeinen Interesse über die Computeranimation, sowie über die enge Verknüpfung mit der eigenen gestalterischen Arbeit zu einem gewissen Mass kompensieren.

So stand nach der Eruierung der relevanten Themenfeldern die Wahl der geeigneten Methoden im Vordergrund. Hier konnte ich mich, wie bereits erwähnt, auf einen sehr grossen Bestand von Fachliteratur und Internetmaterial beziehen. Trotzdem kamen hier und da Zweifel auf, ob man für die erarbeiteten Ergebnisse nicht auch einfachere und effizientere Wege zur Informationsbeschaffung hätte erschliessen können. So wären für bestimmte Analysen Experteninterviews oder Publikumsbefragungen wohlmöglich nicht nur effizienter, sondern auch für den wissenschaftlichen Anspruch angemessener gewesen. Eine Recherche, die sich auf das Studium von Fachliteratur und Internetseiten erschöpft, kann dem Anspruch der Wissenschaftlichkeit selbst wenn sie noch so stringent durchgezogen ist, nur bedingt erfüllen. Gerade die Methode, mittels Internetkritik-Seiten die Rezeption zentraler Filmwerke zu analysieren, kann vom empirischen Standpunkt durchaus kritisch hinterfragt werden.

Die praktische Arbeit: Charakteranimationen mit verändertem intellektuellen Hintergrund

Ob und inwiefern die schriftliche Abhandlung den anderen grossen Teil der Masterthesis, die gestalterische Arbeit, beeinflusst hat, lässt sich wohl erst mit einem gewissen zeitlichen Abstand beurteilen. Erwähnenswert ist, dass ich mich bei der theoretischen Arbeit eher mit den Problemen, als mit den Vorzügen einer spezifischen Art der Charaktergestaltung im Animationsfilm befasste. Man könnte daher annehmen, ich hätte mich im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit vor allem über jene Ansätze und Techniken ins Bild gesetzt, die ich in der Gestaltung vermeiden sollte, ohne dass ich mich dabei auch mit besser funktionierenden Herangehensweisen auseinandergesetzt hätte. Glücklicherweise hatte ich aber die Möglichkeit, auch andere Stilmittel der Charaktergestaltung in die theoretische Arbeit einfliessen zu lassen, sodass ich mich heute zumindest in einer verbesserten Position wähne, um die Publikumswirksamkeit von animierten Figuren im Computeranimationsfilm beurteilen zu können.

Die wahrscheinlich wichtigste Erkenntnis, die sich aus der Synthese der schriftlichen und der praktischen Arbeit während des Studiums ergeben hat, betrifft erwartungsgemäss die Art der Charaktergestaltung. So haben die Recherchen zur realistischen Figurendarstellung im Computeranimationsfilm zu Genüge gezeigt, dass die Qualität und Glaubwürdigkeit der virtuellen Darsteller vielmehr eine Frage der richtigen Handgriffe, als eine Frage des Aufwandes ist. Nun beruht gerade die Theorie des Uncanny Valley auf keinerlei empirisch messbaren

Sachverhalten, sondern auf subjektiven Empfindungen und Vorlieben in der Ästhetik der Figurenanimation. Trotzdem entspricht sie, gerade was den Realitätsgrad der künstlichen Darsteller betrifft, einer enorm interessanten Hypothese. Vergleicht man nämlich den mässigen Erfolg der realistischen Figuren in den besprochenen Werken mit den gefeierten Figuren von Pixar und Dreamworks Animation, so muss man der Theorie des Uncanny Valley tatsächlich viel Beachtung schenken. Gerade in Bezug auf die eigene gestalterische Arbeit entspricht es für mich einer wohltuenden Erkenntnis, dass stimmige Figurenanimationen auch im Computeranimationsfilm nicht von High-End-Techniken wie die des Motion Capture abhängen. Die Charaktergestaltung hängt hier, gerade weil die weit entwickelte Technik ein praktisch unbegrenztes Mass an Realismus zulässt, von der Kunst des Weglassens ab. Vielleicht könnte man während des Entstehungsprozesses einer computer-generierten Figur tatsächlich eine Sympathiekurve erstellen, mit welcher eruiert werden kann, an welchem Punkt genau die Sympathiewerte einer Figur wieder abnehmen.

Von den allgemeinen Herausforderungen des Computeranimationsfilmes

Um die Reflexion noch abzuschliessen, würde ich gerne noch auf einige allgemeine Erfahrungen während der Projektphase zu sprechen kommen. Damit man sich eine Vorstellung machen kann, wo die Hauptprobleme in der gestalterischen Arbeit lagen, sollen hier einige Eigenheiten über die dreidimensionale Computergrafik als Gestaltungsmittel und meinen Umgang damit erläutert werden.

Während der Umsetzung einer filmischen Idee mittels dreidimensionaler Computergrafik kommt immer irgendwann der heikle Punkt, an dem man vor dem leeren Editorfenster am Computer sitzt und mit dem virtuellen Aufbau der Szene beginnt. Die Situation könnte man wohl mit jener vergleichen, bei der man zu Beginn der Verfassung eines Essays oder der Gestaltung einer Illustration vor einem leeren Blatt sitzt. Die virtuelle Welt der dreidimensionalen Computergrafik präsentiert sich dem Benutzer zu Beginn des Projekts als ein kalter und steriler Raum, welcher irgendwie gefüllt werden muss. Fliessende Perspektivenwechsel mit animierten Kameras verstärken den Eindruck dieser endlosen und bisweilen bodenlosen Welt, die scheinbar nach eigenen Gesetzen funktioniert. Merkmale des Realfilms und auch des traditionellen Zeichentrickfilms wie unscharfe Hintergründe, verschwommene Bewegungen und unsaubere Oberflächen gehen dem dreidimensionalen Computeranimationsfilm ab, solange sie man nicht gezielt dem Gesamtbild beifügt. Für melancholische und beklemmende ästhetische Konzepte, ist dies ein idealer Nährboden. Denn die sterile und trostlose Atmosphäre ist in der virtuellen Welt der 3D-Grafik prinzipiell schon vorhanden. Sie muss gewissermassen nur noch aufbereitet werden. Eine fröhlich-heitere Atmosphäre zu generieren, die zugleich seine rein virtuelle Machart nicht negiert, scheint mir dagegen ein ungleich schwierigeres Unterfangen zu sein, um eine Geschichte überzeugend zu erzählen. Bei dieser Feststellung erinnere ich mich gerne an ein Fernsehinterview mit einem Musiker, welcher, angesprochen auf die überwiegend melancholische Tonalität in seinen Kompositionen, lapidar auf die seiner Meinung nach einfachere Machart von traurigen Stücken verweist.

Eine andere Besonderheit der dreidimensionalen Computeranimation, die bisweilen einen unwillkommenen Effekt haben kann, ist die Möglichkeit des ständigen Anpassens und Korrigierens. Bis zum Zeitpunkt des Ren-

ders, das heisst des Ausspielens des fertigen Animationsfilmes, können Figuren, Objekte und Bewegungsabläufe beliebig modifiziert und rückgängig gemacht werden. Dies birgt fast unweigerlich die Gefahr, dass wichtige Entscheidungen während der Gestaltung auf die lange Bank geschoben werden, ehe man in der Endphase vor einem ganzen Bündel ungeklärter ästhetischer Fragen steht. Es findet folglich eine Überschneidung von Planung und Durchführung statt, die je nach Zielvorgabe einen suboptimalen Produktionsablauf nach sich ziehen kann. Diese Arbeitsweise mag zwar für experimentelle Arten der Computeranimation passabel sein. Für einen Animationsfilm mit einer klar vorgegeben zeitlichen Struktur und Handlung, so wie ich sie für meine Arbeit in Anspruch nehme, ist sie hingegen unvorteilhaft. Hier würde ich bei meiner Arbeitsweise die Hauptkritik ansetzen. Um ein besseres Gelingen der Animationsfilme zu erwirken, ist eine genauere und konsequent eingehaltene Planung in Zukunft dringend erforderlich.

David Forster, Januar 2011