

## 7. Digitalität

In dem Science-Fiction-Film *The Congress* (Ari Folman, 2013) spielt Robin Wright eine alternde Schauspielerin. Wie viele Generationen weiblicher Stars zuvor, droht sie von jüngeren, aufgehenden Sternen in den Schatten gestellt zu werden. Also lässt sie sich von ihrem Studioboss überreden, ihr Gesicht scannen zu lassen und ihm für eine letzte hohe Gage die Rechte an ihrem „digitalen Selbst“ zu verkaufen. Sie selbst darf nun keine Rollen mehr übernehmen. Das Studio aber wird fortan Filme mit ihrer digitalen Kopie produzieren und mit ihrem Namen vermarkten, solange sich damit Geld verdienen lässt.

Diese Vorstellung ist so visionär wie realistisch. Es ist ein Zusammendenken konservativer Hollywoodmethoden (Starsystem, Fortsetzung profitabler Stoffe mit bekannten Charakteren) mit jener technischen Innovation, die wie kaum eine andere seit der Einführung des Tonfilms die Filmindustrie verändert hat und noch weiter verändern wird: der Digitalisierung. Denn im Zeitalter der Digitalität gibt es kein garantiert echtes Bild mehr. Jede Bildfolge, die wir heute auf einer Leinwand oder auf einem Bildschirm sehen, auch wenn sie noch so echt wirkt, könnte nachbearbeitet sein oder gar ausschließlich am Computer hergestellt – ohne vorhergehende Aufnahme einer tatsächlich stattfindenden Szene.

### REALITÄT IST RELATIV

Das bedeutet, dass wir längst **den Bildern nicht mehr vertrauen können**. Und das gilt nicht nur für Fantasy-Blockbuster wie *Avatar* (James Cameron, 2009) oder ein virtuosos Science-Fiction-3D-„Kammerspiel“ wie *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013). Es gilt im Grunde für jedes digital hergestellte Bildmedium. Action-Special-Effects, die oft im Zusammenspiel mit Aufnahmen von Schauspielern vor „Green Screens“ entstehen, sind zumeist als solche zu erkennen. Aber etliche Nachbearbeitungen des Materials (z.B. eingefügte Hintergründe, veränderte Aufschriften, wegretuschierte Gegenstände) sind auch für geschulte Augen oft nur schwer wahrzunehmen. Der Wegfall des analogen Films lässt die „Realität“ zusehends relativer werden.

Fans der populären *Fast & Furious*-Reihe wissen: Inmitten der Produktion des siebenten Teils verunglückte deren Star Paul Walker bei einem Autounfall tödlich. Der Film wurde trotzdem fertig gestellt – mit Walkers Brüdern als Doubles und mit CGI (Computer Generated Images) des verstorbenen Stars – und raste einem kommerziellen Riesenerfolg entgegen. Ähnliches hat es in der Filmgeschichte schon gegeben, aber wer weiß, was noch kommt: Ein toter Star als wiederauferstandener Star eines gänzlich neuen Films? Wie man hört, wird es auch einen Teil 8 von *Fast & Furious* geben.

### VERFÜGBARKEIT

Vor allem im Bereich Kamera und Montage haben wir gesehen, dass sich an den Grundsätzen der Filmherstellung durch die Digitalisierung – zumindest vorerst – nicht allzu viel verändert hat. Echte Menschen vor und hinter der Kamera bleiben die Regel, eine Geschichte lebt zumeist weniger von originellen CGI-Shots als von ausdrucksstarken Schauspielern und einer gut durchdachten Dramaturgie. Aus Kapitel 5. Verwertung ergibt sich allerdings, dass die Vertriebswege im Umbruch sind.

Einen Film kann man heute auf so viele unterschiedliche Arten wie nie zuvor sehen: im Kino, auf Speichermedien wie DVD und Blu-ray, im Bezahlfernsehen oder im freien Fernsehen. Aber auch auf

dem Computer, als Download auf der eigenen Festplatte oder – oft zeitlich begrenztes – Streaming-Angebot (auf diversen Endgeräten). Ob Mediathek eines TV-Senders, Streamingplattform, Video on Demand (VoD) oder Online-Videorekorder: Für die Industrie bringt das alles eine Reihe von Lizenz- und Urheberrechtsproblemen mit sich, z.B. immer mehr und immer unübersichtlichere Vertragsmodelle, die sehr schwer auszuhandeln sind.

## INDUSTRIE IM UMBRUCH

Der Umbruch der Medien- und Unterhaltungsindustrie hat viele Facetten. Eine davon heißt Individualisierung der Nutzer, und das wirft eine weit reichende Frage auf: Wie lange wird es noch Fernsehsender geben, die ein Programm mit festen Sendezeiten ausstrahlen? Nicht zuletzt hängt das von der – schon heute absehbaren – Weiterentwicklung und massenhaften Verbreitung internetfähiger, vernetzter Fernsehgeräte ab (**Smart-TV**). Die Vorstellung, das Fernsehgerät wie einen Computer hochzufahren und sich zu jeder Tages- und Nachtzeit aus dem Programm des World Wide Web bedienen zu können, ist längst keine utopische mehr.

Einiges spricht dafür, dass sowohl Speichermedien als auch Downloads in Zukunft an Bedeutung verlieren werden. Große Medienkonzerne wie Sony, Apple, Netflix und Amazon setzen im Wesentlichen auf **Cloud-Dienste** nach dem VoD-Prinzip: Der Nutzer zahlt für ein einzelnes Werk pro Abruf oder per Flatrate (ein Abonnement-Modell für Vielnutzer), um aus dem Angebot des Konzerns z.B. auch Spiele und Musik) streamen zu können. Weil das traditionelle Modell der Wertungskette dadurch gefährdet ist, sträuben sich die meisten alteingesessenen Produzenten noch dagegen. Doch die neuen Internetriesen lassen sich nicht aufhalten: In der Zwischenzeit haben sie damit begonnen, selbst Film-Content zu produzieren.