

Festival : aus dem Raum-Zeit-Kontinuum gefallen

Autor(en): **Gasser, Christian**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **59 (2017)**

Heft 364

PDF erstellt am: **24.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863246>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Festival

Fünfundzwanzig Geschichten statt einer?
Am 35. Internationalen Trickfilm-Festival
ITFS und an der 23. Film and Media Exchange
FMX in Stuttgart ist in der Diskussion
um Virtual Reality das Storytelling in den
Mittelpunkt gerückt.

Aus dem Raum-Zeit- Kontinuum gefallen

Festivals, egal in welcher Kunstsparte, haben die Eigenschaft, das Raum-Zeit-Kontinuum implodieren zu lassen. Diese Binsenwahrheit gilt auch für das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart. Der Raum verengt sich: Über den Festivalzentren wölbt sich eine durchsichtige, aber undurchlässige Blase, die alles verdrängt, was nicht zur Animation gehört. Die französischen Präsidentschaftswahlen? Trump? Der IS? Gibts nicht. Auch die Zeit funktioniert anders: Sie tickt langsamer, während der Fachbesucher schneller lebt. Anders gesagt und um einen in Stuttgart besonders oft gehörten Begriff aufzugreifen: Ein Festival ist ein Stück real erlebte virtuelle Realität ...

Die Risiken und Nebenwirkungen dieser zeiträumlichen Paradoxa sind in Stuttgart besonders gross, denn hier kreuzen und überlappen sich mehrere Anlässe: das Internationale Trickfilm-Festival ITFS, die Film and Media Exchange FMX, die GameZone, der Animation Production Day, das Open-Air-Festival im Schlosspark.

Dreh- und Angelpunkte sind das 1982 gegründete ITFS und die zwölf Jahre jüngere FMX. Das ITFS ist ein klassisches Trickfilmfestival mit kuratierten Kurzfilmprogrammen, Wettbewerben, Langfilmpremierer und Retrospektiven. Die FMX ist eine internationale, mit hochkarätigen Gästen und Referenten bestückte Konferenz über Animations- und Medientechnik und -technologie.

Möchte man vereinfachen, könnte man behaupten, das ITFS repräsentiere Gegenwart und

Geschichte, die FMX hingegen Gegenwart und Zukunft; das ITFS stehe für die Kunst, die FMX für die Technik; das ITFS biete Entertainment, die FMX die dafür notwendigen Tools.

Technologie und Storytelling

Auch dieses Jahr beherrschte Virtual Reality viele Diskussionen. Ihr Durchbruch wurde bereits für vergangenes, spätestens aber für dieses Jahr versprochen, doch trotz der «Blick am Abend»-Gratisbrillen lässt er auf sich warten – sodass sich nun manch einer fragt, ob die virtuelle Realität mehr als nur heisse Luft ist.

Interessant ist, dass sich der Fokus der Diskussionen verschoben hat: Die Technik wird nur noch am Rand gestreift – sie ist ausgereift und verfügbar. Auch in der technologieaffinen VR-Szene hat sich



Pearl von Patrick Osborne

das Bewusstsein durchgesetzt, dass, so Jan Pinkava, Kreativdirektor von Google Spotlight, «die Technik allein nicht ausreicht; die Ästhetik und die Inhalte sind wichtig, um das Publikum zu berühren».

Das grosse Wort war «Storytelling». Was sind die für VR richtigen Storys, und wie sollen sie erzählt werden? Wie verändert sich das Erzählen, wenn der Zuschauer selbst entscheidet, wohin er blickt? Wie arbeitet man im 360°-Bildraum mit der Montage? Kann man, wenn der Zuschauer auch körperlich Teil des Geschehens ist, noch Grossaufnahmen einsetzen? Wie wirkt sich die Interaktion auf das Storytelling aus?

Virtual Reality ist eine Geisterbahn

Die Diskussion ist offen; die Antworten auf diese und andere Fragen könnten unterschiedlicher und widersprüchlicher nicht sein. Auf der einen Seite betonte der Aardman-Gründer Peter Lord, es gehe auch in der VR «um Charaktere und Storytelling, um Emotionen, auch wenn man sie als Zuschauer anders erlebt».

Andere, so Astrid Kahmke vom VR Creators' Lab des Bayrischen Filmzentrums, möchten die alten Storykonzepte am liebsten entsorgen: «Die virtuelle Realität ist keine neue Technologie, sondern ein neues Medium. Statt in Story, Drama, Genre zu denken, sollten wir VR als Raum für neue sensorielle Erfahrungen verstehen, Erfahrungen, die alle unsere Sinne ansprechen.» Für sie ist Virtual Reality

ohne Interaktion unsinnig: «In der VR muss der User seinen Standpunkt selbst wählen und mitentscheiden können. Die Interaktion ist essenziell für die Immersion.»

Irgendwo dazwischen positioniert sich Jan Pinkava. Er vergleicht eine VR-Story mit einer Geisterbahnfahrt: «Man sitzt im Wagen, wird gefahren, und zwischen den Schlüsselmomenten entscheidet man selbst, wohin man schaut. Als Autor finde ich es aber essenziell, dass der Zuschauer die Schlüsselmomente in der von mir als sinnvoll bestimmten Abfolge sieht. Sonst ergibt die Geschichte keinen Sinn.» Abgesehen davon sei es schon schwierig genug, eine gute Geschichte zu schreiben. «Und nun soll man in interaktiven Projekten gleich fünf- und zwanzig Geschichten für eine einzige Erfahrung entwickeln?»



Cat and Mouse von Paul Barritt

Mit dem Oscar-nominierten Kurzfilm *Pearl* realisierte Google Spotlight einen der bislang wenigen überzeugenden VR-Filme für mobile Anwendungen: Die Vater-Tochter-Geschichte mit viel Musik spielt sich ganz in einem Auto ab; der Zuschauer fährt auf dem Beifahrersitz durch die Lebensgeschichte(n) und wird damit Teil von Szenerie und Handlung. *Pearl* ist raffiniert gestaltet, hübsch und berührend, keine Frage, aber eher schlicht – vermutlich erwarten die meisten von VR doch mehr als das.

Es ist eine Zeit der Visionen und Widersprüche. Um bei Pinkavas Bild zu bleiben: VR ist eine Geisterbahn; wir rasen im Dunkeln vorwärts, werden dann und wann aufgerüttelt, erschreckt oder begeistert, haben aber noch keine Ahnung, wann wir wo landen werden und wie die VR aussehen wird.

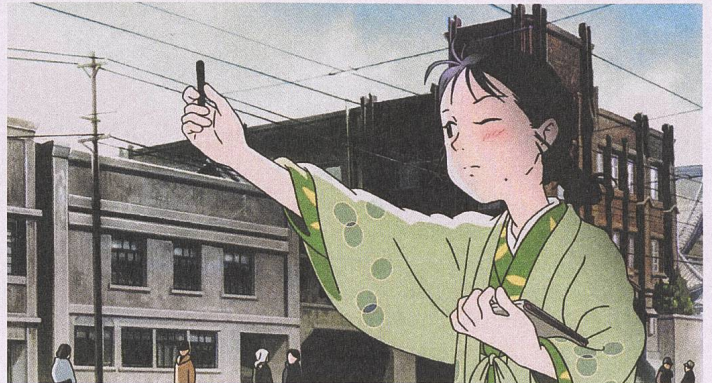
Vor der flachen Leinwand

«Der soziale Aspekt der virtuellen Realität ist ein Problem», sagte Jan Pinkava auch, nicht ohne Selbstironie, «und das nicht nur, weil die Brillen so hässlich sind: Man beschliesst, sich von der Gruppe abzukapseln.»

Hatte man genug von den technologieaffinen FMX-Fachsimpeleien und den überall herumgereichten VR-Brillen mit ihren Schwindel erzeugenden Test-Apps, setzte man sich mit vielen anderen Menschen in einen dunklen Saal vor eine grosse 2D-Leinwand und staunte gemeinsam in einem Wettbewerbsprogramm

über die Vielfalt des unabhängigen, garantiert CGI- und VR-freien animierten Kurzfilms; man liess sich vom humorvollen Engländer Jonathan Hodgson darüber aufklären, wie man mit «langweiligen Themen interessante Filme» macht, oder man folgte dem genialischen Wirrkopf Paul Barritt von der Theatergruppe 1927 in seine mittlerweile weltweit erfolgreichen animierten Opernproduktionen.

Ein Höhepunkt des Festivals war *In This Corner of the World* von Sunao Katabuchi, ein 130 Minuten langer Film, der so gut wie alles unterläuft, was hierzulande als modern und zukunftssträchtig gilt: ein langsamer, stiller Zeichentrickfilm mit einem grossen, fein charakterisierten Figurenensemble. *In This Corner of the World* erzählt – aus der Sicht von Suzu, einer jungen Frau – vom Leben und der Liebe, vom Sterben und vom Überleben während des Zweiten Weltkriegs,



In This Corner of the World von Sunao Katabuchi

zwischen nationalistischer Kriegspropaganda, Mangelwirtschaft und den amerikanischen Bomben, und erlaubt dabei einen tiefen Blick in die Rolle der Frau in der japanischen Gesellschaft. Schauplatz ist der Marinestützpunkt Kure, ein Katzensprung von Hiroshima entfernt, wo Suzus Familie lebt.

Gleichzeitigkeiten

Das Leben in der Stuttgarter Festivalblase hat viele Annehmlichkeiten, stellt den Besucher aber vor grosse Herausforderungen. Die Anzahl der zeitgleichen Veranstaltungen ist immens, und dass jedes (Teil-) Festival sein Programm in einem eigenen Katalog anpreist und diese nirgendwo vernetzt sind, macht das Zusammenstellen eines sinnvollen Tagesablaufs zu einer beachtlichen planerischen Aufgabe.

Was Jan Pinkava über Leben und Storytelling sagte, trifft auch hier zu: «Das Leben ist sequenziell, immer. Es ist eine Abfolge von Momenten. Ich kann nicht gleichzeitig an zwei Orten sein; ich bin nicht der Herrscher über Zeit und Raum, auch wenn mir die moderne Technologie genau das einzureden versucht.»

Christian Gasser