# Die Leinwand als Ereignisfenster: "Expanded Cinema" in der digitalisierten Kinowelt

Neben der Projektion von herkömmlichen digitalisierten Filmformaten ergeben sich durch die Digitaltechnik auch Möglichkeiten für die klassischen Filmtheater, sich als Veranstaltungsplattformen neu zu positionieren. Der Beitrag resümiert die aktuellen Tendenzen im Bereich der Kinodigitalisierung für einen erweiterten Begriff vom Filmtheater im Zeitalter der medialen Konvergenz und geht diesen Entwicklungen auf der Grundlage ihrer historischen Wurzeln nach. Dabei wird der Verlauf dieser Entwicklungen im Zusammenhang mit den aktuellen Wandlungen der Film- und Kinobranche einmal beim Produktionsgeschehen hinter der Leinwand und dann beim möglichen Interaktionsgeschehen vor der Leinwand beobachtet. Diese Betrachtung beider Seiten schließt mit einem Ausblick auf zukünftige Perspektiven des Expanded D-Cinemas.

Digital technology enables classical cinema houses to reinvent themselves as event platforms, progressing from the projection of traditional film formats. This article looks at the development of the digital transformation process in relation to cinema's historical roots. Changes currently taking place in the cinema industry are considered in the contexts of projection technology and front-of-screen audience participation. These observations close with a consideration of the potential for expanded D-Cinemas.

#### Einleitung

Expanded Cinema ist ein feststehender Ausdruck der experimentellen Filmemacher aus den 60er und 70er Jahren, der seinen Ursprung schon in den Anfängen der klassischen Filmgeschichte findet und heutige Sehgewohnheiten, Medienbranchen und gesellschaftliche Kommunikationsstrukturen in beträchtlicher Weise mitgeformt hat. Der Begriff steht für erweitertes Kino, das den klassischen Zuschauerraum und die übliche Vorführsituation verlässt.

D-Cinema wird hier als ein Sammelbegriff für aktuelle Wandlungen der Filmherstellungs- und Filmwertschöpfungskette durch die Digitalisierung der Produktionsmittel ge-



Bild 1. Titania-Palast Berlin, innen 1928



Jochen Schmidt ist Designer und Produzent für digitale Events und nimmt an den Entwicklungen auf dem Gebiet der Kino-Digitalisierung im internationalen Rahmen teil als Experte und Projektgestalter für Forschung, Kultur und Kinoindustrie. (www.realmix.de, jschmidt@realmix.de)

wählt, nicht speziell unterscheidend zwischen D- und E-Cinema, Expanded D-Cinema nimmt Bezug auf beide Bewegungen und sieht in ihrer Fusion die Zukunft des Kinobetriebs.

#### Vorfilm: Eine Tradition des **Filmtheaters**

Das Kino ist seit jeher ein spektakulärer Ereignisort, der seine eigentlichen Wurzeln im theatralischen Attraktionsgeschäft hat. Zunächst wurde das Bewegtbild an sich als Attraktion auf Jahrmärkten vorgeführt, limitiert auf fixierte Kameraeinstellungen und abgefilmte Bühnensituationen. Wegen des vorgeprägten theatralischen Blicks durch das Objektív auf die Guckkastenbühne bot sich die bereits vorhandene Theaterstruktur dann zur Erweiterung der Einzelattraktion zu dauerhaften Abspielorten mit kinematographischer Infrastruktur an: die betreffenden Theatersäle wurden mit einer Projektionseinrichtung und einer Bildwand anstelle der Bühne versehen; die theatralischen Rahmenbedingungen blieben jedoch bis in unsere Zeit weitestgehend erhalten (Bild 1).

Noch heute finden sich Filmtheater mit Sitzreihen, wie sie zuvor bereits im bürgertichen Theater üblich waren, samt Vorhang vor der Bildwandbühne und großzügigem Pausenfoyer. Diese Grundkomponente hat sich auch durch die nachfolgenden technischen Entwicklungen der Filmkultur nicht dramatisch verändert: weder die mit der Zeit zunehmende Bildwandgröße, noch Umwälzungen wie Tonspur oder Farbfilm haben der theatralischen Atmosphäre des Kinosaals Abbruch getan. Seiner theatralischen Vorgeschichte verdankt das Kino in Europa auch die herausragenden Exklusivstandorte im Zentrum der Städte, gleich neben Kirche, Rathaus und Einkaufszentrum – eine keineswegs selbstverständliche Eigenschaft, vergleicht man die Standorte europäischer Metropolenkinos etwa mit den Auto orientierten amerikanischen Einkaufszentren am Rande der Städte oder mit den hochhausgelegenen Etagenkinos in asiatischen Ballungszentren.

Der entscheidende Unterschied zum theatralischen Bühnenerlebnis war allerdings die mechanische Wiederholbarkeit eines immer gleichen Bildgeschehens, völlig unabhängig von Ort und Zeit. Im Gegensatz zum Direktkontakt zwischen Publikum und Bühne im Theater, was zwangsläufig zu individuellen Graduierungen selbst im wiederholten Bühnenablauf führt, bleibt das Bildwandgeschehen von individuellen Gestimmtheiten dieser Art vollkommen unberührt. Damit verschiebt sich auch das gesellige Moment im Auditorium vom theatralischen Gesellschaftsereignis des 'Sehen-und-Gesehen-Werdens' zu einer kommunikativen Reduktion auf die unmittelbaren Sitznachbarn. Im Kino trifft sich nicht mehr 'le monde' wie im Theater des 19. Jahrhunderts, sondern man geht in kleinen Gruppen aus oder paarweise und teilt sich das Popcorn während der Vorführung. Immerhin konnte durch die serielle Erstellung und Verteilung von Filmprodukten in den Kinos ein weltweiter technischer Standard durchgehalten werden, der gerade in der heutigen Medienwelt seinesgleichen sucht: das global noch heute gültige 35-mm-Bildformat.

Erst durch die Modernisierung der Kinoketten zu Multiplexsälen ist gegen Ende des 20. Jahrhunderts eine gewisse Emanzipation der Kinokultur von ihren theatralischen Wurzeln zu beobachten. Die Versachlichung des Filmerlebens mit nüchternen Sachbauten und kahlen Bildwandinterieurs geht zwar zu Lasten des theatralischen Ambientes, wird aber mit technischen Erweiterungen wie THX- und Dolby-Sound und Großbildwand durch die Verlagerung auf das Filmische wieder aufgewogen. Zudem hat sich die begleitende Kinokultur mit Popcorn und Getränken inzwischen derart etabliert, dass heutige Kinocenter bereits die Hälfte ihres Umsatzes durch diese Beiprodukte absetzen und nicht mehr allein durch den Ticketverkauf.

Die heutigen Filmtheater sind vor allem Teil einer multimedialen Medienverkettung, bei der sie eine Rolle als exklusive Promotionplattform für Filmprodukte einnehmen. Bei den damit verbundenen spektakulären Filmpremieren zur Ankurbelung des Ticketverkaufs und der nachgereichten DVDs und Fernsehausstrahlungen scheint die theatralische Wurzel des Kinos als 'Jahrmarkt der Attraktionen' noch einmal besonders deutlich auf. Die bestehende sechsmonatige Schonzeit für die exklusive Filmauswertung in den Filmtheatern gerät jedoch immer mehr unter Druck, denn der nachhaltige Verkauf der Filme auf DVD ist mittlerweile so einträchtig, dass die Medienindustrie auf einen beschleunigten DVD-Vertrieb drängt.

Die Filmtheater haben sich daher in nächster Zukunft innerhalb der aktuellen synergetischen Medienstrategien zu behaupten und werden sich dafür neu positionieren müssen.

#### Nachfilm: Kino und Digitalisierung

Diese Mediensynergie mehrsträngiger Produktions- und Wertschöpfungsketten findet heute bereits weitgehend auf digitaler Basis statt: Filme werden grundsatzlich digital bearbeitet und zunehmend digital hergestellt; auch der Filmvertrieb hat sich mit der Etablierung der DVD auf das digitale Zeitalter eingestellt und bereitet mit "Video on Demand" und Internetverleih weitere digitale Vertriebswege vor. Einzig der Kinobetrieb wird heute noch auf der klassischen Filmprojektor-Basis realisiert, was inzwischen anmutet wie ein kleines analoges Dorf innerhalb eines allumfassenden digitalen Imperiums. Doch werden auch hier gegenläufige Tendenzen, die diese Situation aufbrechen, immer deutlicher. Die Digitalisierung der Kinobetriebe wird in kleineren Testgebieten bereits vorgenommen und von der IT- wie der Medienindustrie für den allgemeinen 'Roll-Out' vorbereitet.

Die typische Infrastruktur eines digitalen Kinobetriebs sieht als eine Möglichkeit die Vernetzung der Abspielstätte mit einem Playout-Center vor, das per Datenverbindung oder Satellit die formatierten Filmdaten an den lokalen Kinoserver übermittelt, von wo aus sie dann an einen oder mehrere Digitalprojektoren zur Projektion auf die Bildwand weitergeleitet werden können. Das Playout-Center wiederum empfängt die Filmdaten direkt von der Filmpostproduktion nach der Freigabe des Films. Zusätzlich kann diese Infrastruktur aber auch für die Direktübertragung von Live-Ereignissen wie Sportevents oder Musikkonzerten in die Kinosäle genutzt werden.

Für die Kinobetriebe bedeutet dieser vereinfachte Filmvertrieb auf digitaler Basis zwar

eine höhere Flexibilität in der Programmgestaltung, da die Filme nun erfolgsorientierter bestellt, gezeigt oder annulliert werden können. Gleichzeitig steigen aber die Ausstattungskosten für eine solche Umrüstung eines Kinos auf durchschnittlich etwa 150.000 Euro, die erst einmal wieder eingespielt werden müssten. Dazu kommt eine beträchtliche Dynamisierung der Betriebskosten durch Technik-Upgrades und Verschleiß (etwa alle vier Jahre ein neuer Technikzyklus), ohne dass für eine digitale Filmprojektion auf der Einnahmeseite ein nennenswerter Mehrwert zu erwarten ist. Schließlich droht noch der Verlust des einheitlichen 35-mm-Standards, wie bereits bei den regionalisierten Elektronik- und Digitalstandards im Fernsehbereich, bei HDTV, beim Video und bei der DVD. Es bestehen zwar einige Standardisierungsmodelle für die Digitalformate (4K für den Hollywoodfilm, 2K für den HD-Film und 1,4K für das so genannte E-Cinema auf DVD-Basis), ein allgemein akzeptiertes Geschäftsmodell für die Finanzierung der generellen Umrüstung aller Kinobetriebe ist aber noch nicht vorhanden [1].

Es ist jedoch schon jetzt sicher, dass sich das Kino gegen die zunehmende Qualität des Home-Entertainments wird durchsetzen müssen, um für Filminteressierte auf Dauer interessant zu bleiben. Mit digitalisierter Filmprojektion allein wird das wohl kaum gelingen. Aber die digitale Infrastruktur eröffnet den Kinos auch neue Einnahmesituationen im Bereich des Eventmarketings. Hier kann ein klares Unterscheidungsmerkmal zur konkurrierenden Heimunterhaltung aufgebaut werden, und in diesem Bereich des so genannten 'Alternative Contents' - in Abgrenzung zur Kernkompetenz der reinen Filmpräsentation könnte daher die eigentlich zukunftsweisende Perspektive für die Digitalisierung der Filmtheater zu finden sein [2]

Die Etablierung eines solchen Geschäftsfelds für die Digitalkinos setzt aber die Neuprogrammierung des bekannten Kinobetriebs als Ereignisort voraus: aus dem analogen filmtheater wird dann ein digitales Eventtheater. Gegenüber dem bisherigen Betrieb als filmzentrierte Abspielstation bedeutet dies eine Expansion des Kinos auf zusätzliche Kompetenzfelder.

#### Hauptfilm 1: Expanded Cinema behind the scenes

Eine Ausweitung der filmischen Aktion wurde bereits seit den Anfängen des Mediums immer wieder versucht. Besonders proFKT





**Bild 2.** Stilmittel der Experimentalfilme die später zur Visualisierung von Popmusik verwendet wurden

grammatisch wurden diese Versuchsreihen aber in den 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts mit der damals sehr aktiven Bewegung der experimentellen Filmemacher gebündelt, die Gene Youngblood 1970 in seinem filmtheoretischen Standardwerk als 'Expanded Cinema' [3] proklamierte.

Diese filmischen Grenzgänger untersuchten sämtliche Aspekte der Filmkultur auf ihre Ausweitungsmöglichkeiten hin. Vom Raum zwischen den Bildern und der Behandlung der Einzelbilder über die photomechanische Materialbeschaffenheit bis hin zur Projektionsvorrichtung, Bildmontage und Kameratechnik wurde alles hinterfragt und experimentell erkundet. Solche Grenzgänge gestalteten sich ausgesprochen materialbetont und stellten die mediale und künstlerische Selbstreflexion in den Mittelpunkt des Filmschaffens. Sie waren bewusst non-narrativ, also nicht oder weniger erzählend, organisiert und zielten nicht auf den herkömmlichen Kinobetrieb mit einem abendfüllenden Programmangebot ab. In der Hollywood dominierten Filmwelt waren sie ebenso wie in der literaturbezogenen Autorenfilmschule Europas eher Randerscheinungen ohne nennenswerten Einfluss auf den organisierten Mainstream des Star- und Autorensystems.

Aber die Ergebnisse dieser experimentellen Ausreißversuche brachten nichtsdesto-



Bild 3. Szenenbilder aus dem Film 'The Draughtman's Contract', ein abendfüllender Kinofilm. Im Mittelpunkt des Films steht ein Zeichner, dessen Auftrag es ist, mittels eines Zeichenrasters ein naturgetreues Abbild eines Landhauses zu dokumentieren. Das Zentrum des Films

bildet dabei die kameraähnliche Vorrichtung des Zeichenrasters, das es dem Zeichner ermöglicht, adäquate Dokumente glaubhaft darzustellen

trotz eine eigentümliche Bild- und Formensprache hervor, die mit dem Aufkommen des Musikvideos in den 80er Jahren plötzlich zum Kanon einer neuen Medienform mutierte. Die eher formalistisch und minimalistisch gehaltenen Stilmittel der Experimentalfilme eigneten sich vorzüglich zur Visualisierung von Popmusik und sorgten für die notwendigen Aufmerksamkeitsreize im Videozeitalter. Durch die Elektronisierung der Bildmedien und erst recht durch deren nachfolgende Digitalisierung war die Verfügbarkeit und Handhabbarkeit dieser Stilmittel erheblich vereinfacht worden. (Bild 2)

Der Experimentalfilm des Expanded Cinema, der etwa zeitgleich in den letzten Zügen lag, versorgte die Videobranche in ihren damaligen Anfängen mit einem derartigen Ästhetikschub, dass relativ bald ein ganz neues Wiederauferstehungsszenario auf völlig neuen Kanälen ermöglicht wurde. Mit der raschen Verbreitung der visuellen Musikclips kam es zur Gründung von MTV mit all seinen globalen und regionalisierten Ausprägungen, einer Promotionsmaschine und eines Wertesenders für Teenager auf allen Erdteilen der Welt, der ganz entscheidend zur Richtschnur der lugendmode auf globalem Niveau beitrug. Aus einer filmischen Randerscheinung war durch eine technische Umstrukturierung in der damit einhergehenden Gemengelage ein ausgesprochen weit verbreitetes, hocherfolgreiches und enorm einflussreiches Medienunternehmen geworden, eine neu formierte, alles umfassende Medienindustrie.

Etwa zeitgleich zu den verklingenden Expeditionen des experimentellen Films und parallel zur aufkommenden Videowelt verfolgte Peter Greenaway einen anderen Weg der expandierenden Filmkultur. Mit 'The Draught-

man's Contract' [4] (Bild 3, s. a. Bild 10) produzierte er 1982 einen abendfüllenden Kinofilm mit vorgeblich konventionellen Merkmalen: Erzählstruktur, opulente Kostüme und Ausstattung, mysteriöse Kriminalmotive, akkurates Historiendokument, klassisches Drama. Doch keines dieser Merkmale verhält sich tatsächlich konventionell: der Plot ist nur schwer nachzuerzählen, das Kriminalmotiv bleibt mysteriös, die Szenerien muten vollkommen künstlich an, und die Konfliktsituationen sind höchst konstruiert. Stattdessen rückt das Gemachte an Konventionen und ihre soziale Verzeichnung in den Mittelpunkt des Films: ein Zeichner, dessen Auftrag es ist, mittels eines Zeichenrasters ein naturgetreues Abbild eines Landhauses zu dokumentieren, gerät teils unvermutet, teils willentlich in ein Netz von Intrigen innerhalb eines zynisch agierenden sozialen Regelwerks, das mit Arrangements inszenatorischer wie machtbezogener Natur Einfluss auf den Prozess der Dokumentation nehmen möchte. Das Zentrum des Films bildet dabei die kameraähnliche Vorrichtung des Zeichenrasters, das es dem Zeichner ermöglicht, adäquate Dokumente glaubhaft darzustellen. Um diesen Glauben an das technisierte, dokumentarische Bild rankt sich nun das interessengetriebene Machwerk seines Herstellungsprozesses als eine Abfolge immer neu ausgehandelter Vertragsabschlüsse über das was ist, was sein soll und was nicht sein darf.

'The Draughtsman's Contract' kommt, an der Oberfläche besehen, wie ein konventioneller Erzählfilm daher – und im Gegensatz zu Greenaways späteren Werken mit Digitalverfremdungen ist er auch ganz konventionell realisiert – in Wirklichkeit unterläuft er aber sämtliche Konventionen des Kinofilms im glei-



Bild 4. Szenenphoto aus "I, Robot", Realelemente sind im Film in der Minderheit



Bild 5. 'Final Fantasy', der 2001 komplett computergenerierte Animationsfilm mit Realitätsanspruch verzichtet ganz und gar auf authentifizierte Echtheitsreliquien



Bild 6. Szenenphoto aus dem Film "Russian Ark", der in einer einzigen fast zweistündigen Einstellung ohne jeglichen Schnitt in der Eremitage in St. Petersburg aufgenommen wurde

chen Maße wie er ihnen zu genügen scheint, nur um den Blick hinter die Kulissen des Filmemachens zu thematisieren: als fugenlose Welt, künstlich im Rahmen gehalten von einer Glaubensapparatur und einem sozial organisierten Regelwerk. Obwohl formal völlig verschieden von den experimentellen Grenzgängen seiner Zeitgenossen, bleibt Greenaway ihnen im Geiste doch verbunden, indem er die künstlerische und mediale Selbstreflexion zum Zentrum seines Quasi-Films macht, indem er durch Unterlaufen der Regeln den Rahmen des Kinos sprengt für eine ausgeweitete Perspektive auf das, was hinter der Leinwand geschieht.

Tatsächlich spielen sich heute hinter der Leinwand noch viel erstaunlichere Dinge ab, als Greenaway seinerzeit beispielhaft vorführte. Gerade auf der Grundlage des digitalen Filmemachens entstehen zunehmend Filme, die gar keine mehr sind – jedenfalls nicht mehr im Sinne der Kategorien des herkömmlichen Kinospielfilms.

'1, Robot' (5] (Bild 4) von 2004 stellt etwa das Drehmoment des digital dominierten Eventfilms dar: die Mehrzahl der an der Produktion beteiligten Abteilungen war hier mit digitalen Arbeiten beschäftigt, ohne dass dies in der Filmvermarktung überhaupt erwähnenswert schien. Waren 1993 bei 'Jurassic Park' (6) die Dinosaurier noch effekthascherische Attraktionsmomente innerhalb eines konventionellen Katastrophenfilms, mittels derer ein unvergleichlicher Vermarktungshype lanciert werden konnte, so sind zehn Jahre später die Realelemente bei '1, Robot' in der

Minderheit und dienen vor dem Hintergrund eines grundlegend digital konstruierten Kinoevents nur noch der oberflächlichen Versicherung der etablierten Kinokonventionen. Hinter der Leinwand vollzieht sich bereits ein computergesteuertes Regelwerk, das mehr mit Simulationswelten zu tun hat denn mit Schauspielstars, die sich für die Authentizität des Filmgeschehens verbürgen.

'Final Fantasy' [7] (Bild 5) verdeutlicht diese Entwicklung 2001 bereits auf recht eindrucksvolle Weise. Der komplett computergenerierte Animationsfilm mit Realitätsanspruch verzichtet ganz und gar auf authentifizierte Echtheitsreliquien. Hinter dem komplexen Filmprojekt steckt jedoch eine über lange Jahre etablierte Videospielserie mit enormem Bekanntheitsgrad in Asien, die nun quasi als Film verkleidet wie ein abendfüllender Promotiontrailer ein neues Publikum sucht. Die Machart des Films entspricht jedoch der Videospielproduktion, und diese finale Phantasie zielt eher auf ein Leinwandprodukt als Computerausspielung ab, vergleichbar eher mit aktuellen Machinima-Experimenten, denn auf eine möglichst nachahmungsgetreue Verortung in der bestehenden Filmkonvention.

Schließlich bietet auch die europäische Produktion 'Russian Ark' [8] (Bild 6) 2002 nur an der Oberfläche einen abendfüllenden dokumentarischen Spielfilm an. Tatsächlich handelt es sich aber um ein theatralisches Event, das als durchgängiges Live-Ereignis ohne Filmschnitt und separate Einzeltakes mit einer einzigen digitalen Kamerafahrt auskommt.

Diese drei Beispiele mögen veranschaulichen, wie schon heute im Zuge der Digitalisierung fundamentale Filmkonventionen nur noch auf der Bildwand eingehalten werden. Hier bedienen sich alle drei Beispiele der Aura der kameradokumentierten Wirklichkeitsnähe, die trotz aller Bearbeitungsmöglichkeiten noch immer das allgemeine Meinungsbild vom Kinofilm beherrscht. Hinter der Leinwand hat die Expansion der Machbarkeiten aber schon längst begonnen.

#### Hauptfilm 2: Expanded Cinema before the screens

Während sich hinter der Leinwand erste Anzeichen für eine Umstrukturierung des Filmschaffens durch Digitalisierung beim Hollywood-Eventfilm, beim europäischen Theaterfilm und beim asiatischen Gamefilm ankündigen, scheint die Situation vor der Leinwand seit den Anfängen des Kinos von großen Umstürzen kaum berührt worden zu sein.

FKT



Bild 7. Das Abenteuer der Interaktion zwischen Bildwand und Publikum beginnt filmhistorisch erst 1967 mit Raduz Cinceras 'Kinoautomat' auf der Weltausstellung in Montréal

Das Abenteuer der Interaktion zwischen Bildwand und Publikum beginnt filmhistorisch erst 1967 mit Raduz Cinceras 'Kinoautomat' [9] (Bild 7) auf der Weltausstellung in Montréal. Im tschechischen Pavillon konnte man seinerzeit eine 45-minütige Filmvorführung besuchen, in deren Verlauf es einige Entscheidungssituationen gab, bei denen der Film angehalten wurde und die Zuschauer mittels zweifarbigen Knöpfen an ihren Sitzen den weiteren Verlauf mehrheitlich abstimmen konnten. Die Alternativen wurden per Splitscreen auf der Bildwand angezeigt und die anwesenden Schauspieler motivierten das Publikum von der Bühne aus als Moderatoren zum Mitmachen. Die Entscheidungssituationen selbst stellten in der sehr amüsanten Filmkomödie 'A man and his jury' zumeist moralische Dilemmata dar, bei der das Publikum ganz offensichtlich immer seiner Neugier nachgab und die amoralischen Varianten regelmäßig bevorzugt sehen wollte. Bei allen Entscheidungsverzweigungen lief der Film aber am Schluss doch immer auf dasselbe Filmende hinaus, was der Regisseur gerne augenzwinkernd mit dem Hinweis auf eine persiflierte Demokratisierung des Kinosaals begründete. Technisch wurde der Kinoautomat ganz und gar mit den herkömmlichen mechanischen Mitteln realisiert. Im Projektionsraum gab es zwei Projektoren, von denen immer nur der Gewählte lief.

Der Kinoautomat ist jedoch immer ein Einzelstück geblieben und wurde nur bei besonderen Gelegenheiten exklusiv gezeigt. In der herkömmlichen Kinostruktur ist er nie zum Einsatz gekommen. Viele weitere Experimente [10] im Bereich des interaktiven Films sind in der Nachfolge des Kinoautomaten ebenfalls eher als einzelne Videoinstallationen im Bereich der Kunst und der Weltausstellungen exklusiv aufgeführt worden. Die meisten zielten auch weniger auf einen seriellen Einsatz im Kino ab, sondern führten ganz im Sinne des Expanded Cinemas grundsätzliche Möglichkeiten der Interaktivität in experimenteller Form vor.

In den 90-er Jahren des 20. Jahrhunderts knüpfte die Entwicklung des Cinematrix-Sys-



Bild 8. In den 90-er Jahren des 20. Jahrhunderts knüpfte die Entwicklung des Cinematrix-Systems an den Kinoautomaten (s. Bild 9) in digitaler Form wieder an.

tems [11] (Bild 8) an den Kinoautomaten in digitaler Form wieder an. Besucher eines jährlichen Computerfachkongresses in den USA konnten mittels von einer Kamera aufgenommenen Bildes mit zweifarbigen Kellen mehrheitlich in Echtzeit auf computergraphische Bilder und Objekte auf der Bildwand zugreifen und diese steuern. Zunächst waren es vereinfachte Spiele in der Tradition von 'Pong', im Laufe der Jahre konnten aber auch komplexere Projekte in 3D und HDTV-Qualität realisiert werden. Aber auch Cinematrix blieb ein Einzelunterfangen, das als spezielles Beiprogramm auf dem Kongress lief und nur in vereinzelten Themenparks auch einmal zur Anwendung kam. Die klassische Kinokultur blieb davon nahezu unberührt.

Doch heutzutage scheint sich das interaktive Kino aus seiner Randexistenz etwas mehr in den Mittelpunkt der Konsumenten rücken zu können. Einen großen Anteil daran hat die enorme Verbreitung der DVD, die das Filmanschauen zumindest in der Heimanwendung durch punktgenaue Handhabung und interaktives Zusatzmaterial bedeutend verändert hat. Aber auch das 'Eye Toy'-Feature [12] (Bild 9) von Sonys PlayStation ist eine simple Webkamera als Add-on zur Spielkonsole, die das interaktive Spiel mit schlichten Graphiken auf dem Fernsehschirm über vereinfachte

Mustererkennung erlaubt – hat die Beziehung von Konsumenten und Bildwand zumindest im Wohnzimmer in Richtung Interaktivität erfolgreich verschoben. Die schlichte Graphik und rudimentäre Interaktion sind wohl weniger attraktiv für ein geübtes und anspruchsvolles "Zocker"-Publikum, das die eigentliche Klientel der Konsole darstellt. Stattdessen spielen damit Kinder und Großeltern wie ganze Familien auf Geburtstagsparties und ähnlich geselligen Zusammenkünften. 'Eve Toy' spielt man nicht alleine. Es handelt sich grundsätzlich um ein Gesellschaftsspiel, das Interaktivität mit dem Moment der persönlichen Bildschirmpräsenz verbindet – und sie damit als telegenes Mitmach-Ereignis massentauglich vermarktet.

Diese Tendenzen mögen Hinweise darauf sein, dass sich mit der digitalen Infrastruktur in den zukünftigen Kinos auch vor der Bild-



Bild 9. Das 'Eye Toy'-Feature von Sonys PlayStation ist eine simple Webkamera als Add-on zur Spielkonsole, die das interaktive Spiel mit schlichten Graphiken auf dem Fernsehschirm über vereinfachte Mustererkennung erlaubt

wand eine gewisse Expansion des Tätigkeitsfeldes eintreten könnte.

### Abspann: Zurück in die Zukunft der Kinokultur

Zusammenfassend wäre zu sagen, dass sich die Filmtheater innerhalb einer digitalisierten Kinowelt von der Gegebenheit eines filmzentrierten Zuguckkastens zu erlebnisorientier-







Bilder 10 und 11. Filmtheater als Guckkasten und Lichtspieltheater als Erlebniskonstruktion: Star Treks 'Holodeck' fußt als Television des 24. Jahrhunderts auf Photonen und Hologrammen – also auf imaginären Lichtspielen der Fernsehzukunft

ten Lichtspieltheatern entwickeln könnten [13] (Bilder 10 und 11).

Gegenüber dem Film-"Anschauen" tritt dann das Film-"Erleben" in den Mittelpunkt, und aus einem immergleichen Serienprodukt wird wieder ein individuelles Einzelprodukt. Das Kino wird dann weniger filmzentriert sein, auch wenn das Filmprogramm wohl immer seine Kernkompetenz bleiben wird. Aber das Kino wird in jedem Falle bildwandzentriert bleiben, auch wenn neben den vergrößerten Film nun der Versammlungscharakter als besonderes Merkmal tritt. Die Digitaltechnik bietet den Kinobetrieben dabei die Möglichkeit, sich von einem reinen Filmhaus zu einem Er-





lebnishaus zu wandeln und von einer mechanisierten Abspielstation zu einem wirklichen "Community Building" zu expandieren. Experimentelle Randerscheinungen und innovative Formate könnten dann die Grundlagen für neue Attraktionen bilden und mit ihrem Potential zur Expansion der Branche beitragen. So furchtbar visionär ist diese Aussicht allerdings nicht, wenn man einen Blick in die lokale Kinogeschichte wirft: 1927 wurde in Berlin der 'Titania-Palast' [14] mit seinen 2000 Plätzen nicht nur als repräsentatives Filmhaus eröffnet. Das spektakuläre Gebäude im Stil der Neuen Sachlichkeit war zugleich von vorneherein auch als Konzertsaal und Theaterbühne realisiert worden. (Bilder 12 bis 14). Heute ist der feudal-theatralische Eingang des Gebäudes als Ladenverkaufsfläche wegrationalisiert worden; ein Seiteneingang führt nun pragmatisch zu den Kinosälen, deren größter Saal nur noch 400 Plätze hat.

Eine solche Erlebnisreduktion wird keinen Bestand haben gegenüber der kommenden kinematographischen Heimunterhaltung: Das Kino wird sich als attraktiver Ereignisort also neu erfinden müssen oder es wird verschwinden.

## Schrifttum und weiterführende Angaben

Der Beitrag ist eine verkürzte und modifizierte Version des Essays des Autors 'Behind the Scenes – Before the Screens: Interactive Audience Participation in Digital Cinemas', erschienen in Bushoff, B. (Hrsg.): Developing Interactive Narrative Content, München 2005, S.322-344

- [1] Screen Oigest: Digital Cinema Business Models: The Global Outlook, London, 2003
- [2] Screen Digest: Alternative Content the New Cinema Profit Engine, London, 2003
- Youngblood, G.: Expanded Cinema.. E.P. Dutton & Co. Inc., New York 1970,
- 4) Peter Greenaway: Bilder von www.spaceplot.com
- 20th Century Fox, Bild und weitere Informationen sowie Produktionsliste unter www.irobotmovies.com und www.cinecon.com
- [6] TM & © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment. s.a.: Shay, Don and Jody Duncan: The Making of Jurassic Park, Ballantine Books, New York, 1993
- [7] 2001 Columbia Pictures, produziert von Chris Lee Productions und Square Co. Ltd., weitere informationen unter http://www.finalfantasy-spiritwithin.com, Bildmaterial © Columbia Pictures
- [8] 2002 Delphi Filmverleih GmbH, produziert von Egoli Tossell Films, Fora Film und The Hermitage Bridge Studio, weitere Informationen unter www.russianark.de, Bildmaterial © Delphi Filmverleih
- (9) http://www.medienkunstnetz.de/werke/kinoautomat, Bildmaterial Medienkunstnetz.de
- [10] Besonders zu erwähnen ware in diesem Zusammenhang Krueger, Myron W.: Artificial Reality II (2nd edition), Addison-Wesley, Boston, MA, 1991
- [11] Carpenter, L: Cinematrix, Video Imaging Method and Apparatus for Audience Participation, US Patents #5210604 (1993) and #5365266 (1994), Bildmaterial von Cinematrix
- [12] Carless, S: Richard Marks on the Eye Toy, interview at GDC 2004, erschienen in Gamasutra.com am 26.März 2004, CMP Media LLC, Bildmaterial von SCEE, Sony Corporation
- [14] aus Star Trek Holodeck, © Paramount Pictures
- [13] Alle Informationen und historischen Bilder zur Geschichte und Architektur des Kinos sind der Webseite http://www.gruenewald.gmxhome.de/ frames.htm.entnommen, © Raif Grunewald



Bilder 12 bis 14. Der "Titania-Palast" in Berlin-Steglitz mit seinen 2000 Plätzen wurde 1927 (Bild 12) nicht nur als repräsentatives Filmhaus eröffnet. Das spektakuläre Gebäude im Stil der Neuen Sachlichkeit war zugleich von vorneherein auch als Konzertsaal (Bild 13) und Theaterbühne (Bild 14) realisiert worden.