

Teil 4: Panoramatechnik in Film, Fotografie und Medienkunst

Panorama in Film und Fotografie

Oft wird behauptet, dass das Kino das Panorama abgelöst hat. Tatsache ist, dass das Kino wohl eher eine direkte Weiterentwicklung des Wunderrades und der Wandertrommel ist. (siehe Kapitel 2.2.2). Der Film kann verstanden werden als Kombination verschiedener Techniken und gilt sicher als Kummulationspunkt der Illusionstechnik. Gleich dem Panorama kommt der Zuschauer beim Kino der Handlung physisch nicht näher. Aber anders als im Panorama wird im Kino durch die Technik der bewegten Bilder eine andere Art von Illusion erzeugt. Durch die Handhabung der Kamera (Licht, Winkel, Bewegung) wird eine Emotion erzeugt. Der Besucher sitzt im Dunkel, somit isoliert von den anderen, und wird bombardiert von Bildern. Natürlich ist der Einsatz von Geräuschen und Musik ebenfalls sehr wichtig.

Das Kino hat sich schon von Anfang an der „Panorama-Technik“ bedient. Die sogenannten „Moving-Panoramas“ wurden in den ersten Jahren des Kinos als fahrende Kulisse benutzt. Dies half natürlich, die Produktionskosten geringer zu halten. In der neueren Kinoproduktion stechen Filme wie „Matrix“ heraus, da sie sich der Panorama-Technik bedienen, um Spezial-Effekte zu erzeugen. Einen Schritt weiter geht das IMAX Kino. Seit die Digitaltechnik in der Fotografie Einzug gehalten hat, ist es auch in diesem Bereich leichter geworden, Bilder zu manipulieren. Erst im Jahre 2005 wurde ein digital erzeugtes Panorama eröffnet.

Einige Filmbeispiele:

1982 Tron (Steven Lisberger) "Prägte Vorstellungen über eine virtuelle Realität, gefangen im Computer"

1986 Star Trek TNG (Gene Roddenberry)

1992 Der Rasenmäher-Mann (Stephen King) "Action Thriller".

1998 Die Truman Show (Peter Weir) "Reality-Show Satire. Eine reale Welt wurde unter einer riesigen Kuppel, nur für die Hauptfigur, quasi virtuell, geschaffen"

1999 Matrix (Wachowski-Brüder) "Action Thriller. Von Maschinen gezüchtete Menschen brechen aus ihrer virtuellen Realität, die nur zu ihrer Kontrolle dient, aus."

1999 The 13th Floor "Science Fiction Film. Menschen in einer virtuellen Welt bauen eine zweite virtuelle Umgebung auf bevor ihnen die eigene Virtualität bewusst wird."

2001 Spy Kids (Robert Rodriguez) "Jugendfreie Action, mit VR-Elementen"

2001 Digimon (Bandai)"Anime Kinderserie, die fast komplett in einer virtuellen Welt spielt"

Panorama und Medienkunst (Video - Spiele – VR)

Der Gedanke der vollständigen Immersion hat, wie wir in den vorgängigen Kapiteln erfahren haben, das künstlerische Schaffen über sämtliche Jahrhunderte beeinflusst. Was im Kino teilweise erreicht wurde mit IMAX-Projektionen, wird in der Medienkunst aber noch viel weiter geführt, bis hin zur virtuellen Realität.

Im Game Design bedeutet der Begriff „Immersion“ die Erfahrung des Spielers, sich in einer virtuellen Welt zu befinden. Es gibt verschiedene Niveaus von Immersion:

- player - Die Spielfigur ist ein Mittel zur Beeinflussung der Spielwelt.
- avatar - Die Spielfigur ist ein Repräsentant des Spielers in der Spielwelt. Spieler sprechen in der dritten Person über die Spielfigur.
- character - Computerspieler identifizieren sich mit der Spielfigur und sprechen in der ersten Person über sie.
- persona - Die Spielfigur ist Teil der Identität des Computerspielers. Er spielt keine Figur in einer virtuellen Welt, er ist selbst in einer virtuellen Welt.

Der Inhalt mancher Spiele lässt sehr zu wünschen übrig. Auch hat die Verbreitung von Games zu einem völlig neuen Sucht-Verhalten geführt. Die Identifikation mit Game-Figuren ist sehr hoch.

Digitale Kunst ist offen, flüchtig, interdisziplinär, multimedial, prozessual, diskursiv, konzept- und kontextbezogen und zielt daneben immer häufiger auf Interaktion mit dem Betrachter ab. Interaktion, Telematik, genetische Bildprozesse verstärken nicht nur die Grenzüberschreitungen, sondern verschmelzen zudem die Wahrnehmung der Benutzer mit einem tendenziell auf alle Sinne ausgreifenden Interface. Es entstehen immersive Werke, welche die Gattungen von Architektur, Skulptur, Malerei, Szenografie, aber auch das Theater, Film und Fotografie, ja historische Bildmedien wie das Panorama und viele andere in die Virtuelle Kunst integrieren, sie zumindest per Simulation in einen Raum absorbieren, der einzig kraft seiner Effekte vorhanden ist.

Es ist unbestreitbar, dass die Technologie mit Interaktion, Interfacedesign und Evolution einer gewandelten Ästhetik und neuen Wahrnehmungspotentialen den Weg bahnt. Spielerisch, scheinbar autonom agierende Agenten, welche Interaktion und soziale Präsenz intensivieren und damit die Verbindung zum Bildraum stärken, ergänzen die durch das Bildformat und den Raumton hervorgerufene Erfahrung der Immersion. Zunehmende Bedeutung gewinnt daher die Beschäftigung auch mit den technologischen Grundlagen dieser Illusion, zur Gewinnung eines wirkungsvollen Therapeutikums gegen den heute so verbreiteten Hype der virtuell-immersiven Bilder – denn Bilder werden es bleiben, nicht mehr, aber auch nicht weniger.