

Das Spiel mit der Realität

von Professor Franz Tomaschowski

Durch die heutigen Methoden der elektronischen Bildbearbeitung ist es ohne weiteres möglich, aufgenommene Bilder (Foto, Film, Video) nach Belieben zu verändern. Obwohl die entstandenen Ergebnisse recht unterschiedlich ausfallen können, lassen sie sich in drei Bereiche einteilen:

1. Wir erkennen, dass ein Bild verändert wurde und nicht der Realität entspricht
2. Das Bild wurde manipuliert, aber es wirkt nach wie vor real. Vielleicht wirkt es sogar realistischer als die Vorlage.
3. Ein Bild, das als Illustration für eine Phantasiegeschichte hergestellt worden ist, nimmt ein reales Ereignis vorweg.

Traue keinem Bild, das Du nicht selbst gefälscht hast

In dem Augenblick, in dem wir ein Bild, eine Szene sehen, teilen wir das Gesehene sofort in eine der oben beschriebenen Bereiche ein. Nach welchen Kriterien erfolgt diese Einteilung? Um das zu ergründen, müssen wir uns vergegenwärtigen, wie wir wahrnehmen. Alles was wir jetzt in diesem Augenblick sehen und was wir jemals gesehen haben, wird in unserem Gehirn in einem „Bilderarchiv“ gespeichert. Mit Hilfe dieser Informationen können wir neue Seheindrücke analysieren und bewerten. Diese Funktion entwickelte sich in der sehr frühen Menschheitsgeschichte und funktioniert unmerklich in Bruchteilen von Sekunden. Daher unterscheiden wir während der Bildbewertung kaum, ob wir das jeweilige Bild im Fernsehen, in der Zeitung oder mit eigenen Augen gesehen haben. Wir unterscheiden vielmehr, ob das jeweilige Bild der Vorstellung, die wir uns von der Wirklichkeit gebildet haben, entspricht oder nicht.

Sehen wir ein Bild, so vergleichen wir es mit ähnlichen Bildern oder Bildelementen, die wir früher gesehen haben. Ist dieser Vergleich positiv verlaufen, so ist das Bild glaubwürdig für uns. Wir bewerten, ob ein Bild die Realität widerspiegelt oder ob es eine frei erfundene Szenerie darstellt. Wir teilen gesehene Bilder in die Bereiche Nonfiction (auf Tatsachen beruhend) und Fiction (aus der Phantasie entsprungen) auf.

Vergleicht man die beiden Bereiche Fiction und Nonfiction miteinander und untersucht den Anteil der Manipulationen, so sind im Nonfiction-Bereich, in der Presse, relativ wenig manipulierte Bilder zu finden. Trotz Computerunterstützung erfordert eine gut gemachte Manipulation viel Erfahrung und viel Zeit. In der Regel reichen die üblichen Mittel der Bildgestaltung (Blickwinkel, Ausschnittbestimmung, Kamerastandort) völlig aus, um für eine gewünschte Aussage den fotografischen Beweis darzulegen.

Die perfekte Illusion

Veränderte Bilder sind im Spiel- oder Unterhaltungsbereich kaum noch wegzudenken. Compositings, Fotomontagen, Visual- (Vfx) und Special Effects (Sfx) sind notwendig geworden, um die Originalbilder so zu überarbeiten, dass der Zuschauer fasziniert ist. Bildmanipulationen, Bildfälschungen und Fantasiebilder werden aufgrund ihrer spektakulären Bildwirkungen hauptsächlich in fiktionalen Produktionen eingesetzt. Dies entspricht auch unseren Erwartungen. Bildwelten, die unfassbar sind, erwarten wir in Geschichten jeglicher Art. Die Vorläufer waren Märchen, Romane, Erzählungen, mit dem Unterschied, dass die dazugehörigen Bilder im Kopf des Betrachters entstanden sind. Sie sind zwar nicht so spektakulär, aber dafür kreativitätsfördernder als die vorgefertigten Bilder im Film.



1

Die Straße „Descaries“ in Montreal verwandelt sich in einen Kanal! Erscheint diese Illustration glaubwürdig?

Ein Beispiel aus dem Bereich des Unterhaltungsfilms soll dies illustrieren: Der Fernsehsender RTL hat 2006 den Film "Die Sturmflut" ² ausgestrahlt. Die Grundlage für den Film war die reale Sturmflut von 1962 in Hamburg. Auf Grundlage dieses Naturereignisses ist der Spielfilm entstanden. Das Münchener VFX Studio „Scanline“³ hat für die Szenen, in dem das durch den Sturm aufgepeitschte Meer sich über die Straßen Hamburgs ergießt, die Computeranimation produziert. Künstliche Wellen peitschen sehr dramatisch durch Hamburgs Straßen. Die Bilder sind so spektakulär, dass es dem Fernsehzuschauer den Atem verschlägt. Die Illusion der wilden See in Hamburgs Straßen ist für eine fiktionale Spielfilmhandlung perfekt gelungen. Eine Anerkennung dafür kam auch aus Hollywood. Scanline hat 2007 einen Oscar für die entwickelte Software „Flowline“ erhalten.

¹ Original Legende: "Blvd. Descaries in Montreal suddenly becoming Canal Descarie! " von Pixelnickel, www.worth1000.com

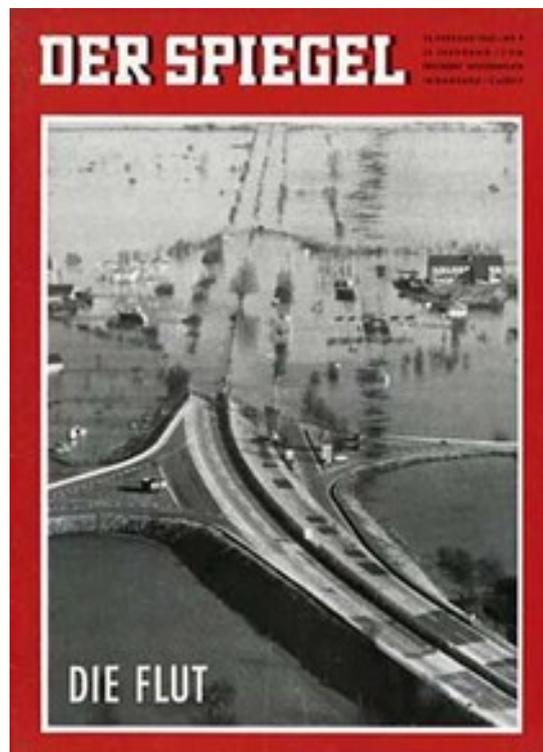
² weiter Infos: "DIE STURMFLUT" von Christian Buß, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,401589,00.html>

³ <http://www.scanline.de/>



4

Szenenbild aus dem Film: „Die Sturmflut“, RTL, 2006, 186 Minuten



5

Das Spiegeltitelbild aus dem Jahre 1962 zeigt deutlich die ruhige Wasserfläche der Hamburger Sturmflut

Als reale Dokumentation wären diese Bilder jedoch völlig ungeeignet, weil physikalisch unmöglich. Das Ansteigen des Wassers in Hamburgs Straßen erfolgte zwar katastrophal und unerbittlich, aber visuell völlig unspektakulär. Das Meerwasser stieg „ruhig“ und „langsam“ in die Höhe und die Wasseroberfläche war dabei völlig glatt.

⁴ www.rtl.de

⁵ www.spiegel.de

Einige Beispiele von digitalen Manipulationen

Manipulationen an Bildern, Special- (SFX) oder Visual Effects (VFX) sind wesentlich aufwendiger zu erstellen als eine unverfälschte Aufnahme. Denn als Voraussetzung dafür ist eine hochwertige realistische Vorlage notwendig. Das Rohmaterial wird zunächst wie üblich aufbereitet, Kontrast, Schärfe und Farbe werden optimiert und aufeinander abgestimmt. Es ist aber nicht möglich, schlechtes Bildmaterial so zu bearbeiten, dass es besser wird. Nun kann die gewünschte Manipulation durchgeführt werden. Farben, Helligkeiten und Gradationen können fast beliebig verändert werden, Bildelemente können ausgeschnitten und verschoben werden, Details ergänzt oder entfernt werden.



6

Realistisch anmutende Bilder sind in jeder beliebigen Art und Weise denkbar. Die einzige Voraussetzung ist, dass vor der Realisierung eine sehr klare Vorstellung von dem zu erwartenden Ergebnis vorliegt.

Das Mattepainting

⁶ www.worth.com



7

Christian Buntrock hat 2008 ein typisches Mattepainting für eine fiktionale Geschichte entwickelt. Als Mattepainting wird ein Bild bezeichnet, das in eine Filmsequenz als Hintergrund montiert wird mit dem Ziel, die Realität zu ergänzen oder zu erweitern. Die kitschig schöne und vor allem harmlose Straßenszene wurde in eine unheimliche Nachtszene verwandelt.

Häufig werden in Spielfilmen Manipulationen so eingesetzt, dass sie eine bestimmte Situation darstellen, die in der Realität nicht existiert. Damit die Illusion möglichst perfekt wirkt, darf das Mattepainting nicht mehr erkennbar sein. Die fiktionale Welt simuliert die Realität.

Als Beispiel die von Sacha Bertrand produzierten Spezialeffekte aus dem ungarischen Holocaustdrama "Fateless - Roman eines Schicksallosen".

Inhalt des Filmes: Budapest 1944. Die jüdische Bevölkerung hofft auf ein baldiges Ende von Verfolgung und Krieg. Der 14-jährige György Köves erlebt den Abschied seines Vaters ins „Arbeitslager“, die Brandmarkung seiner Person und seiner Freunde durch den Judenstern und die quälende Frage nach dem Warum.

Die Originalschauplätze sind nicht mehr vorhanden. In den unveränderten Originalaufnahmen sind deutlich Spuren der Gegenwart zu erkennen. Um die Illusion der damaligen Zeit zu erzeugen wurden nachträglich „Matte-Painting“ eingefügt. Wie aufwendig ein Matte-Painting sein kann, zeigt der obere Bildausschnitt. Um den Hintergrund wieder in die Zeit 1944 zurückzusetzen, wurde eine Bluescreen in Form eines blauen Tuches aufgestellt und der gesamte „moderne“ Hintergrund abgedeckt.

⁷ Mattepainting angefertigt von Christian Buntrock im Rahmen eines Seminars an der MD.H, Januar 2008



Das riesige blaue Tuch deckt moderne Bahnanlagen ab ⁸



Nach der digitalen Bearbeitung wirkt das Bild authentisch wie in den 40er Jahren ⁹

⁸ Die Bildbeispiele wurden aus dem Buch "VFX" Sacha Bertram entnommen. Die Bilder wurden zur Verfügung gestellt von EUROARTS MEDIA AG und ELEKTROFILM POSTPRODUCTION FACILITIES und stammen aus der Filmproduktion "FATELESS".

⁹ Die Bildbeispiele wurden aus dem Buch "VFX" Sacha Bertram entnommen. Die Bilder wurden zur Verfügung gestellt von EUROARTS MEDIA AG und ELEKTROFILM POSTPRODUCTION FACILITIES und stammen aus der Filmproduktion "FATELESS".



10



11

Das obere Bild ist das Original. Das untere Bild stellt wieder einen Zeitsprung in das Jahr 1944 dar. Um diesen Effekt zu erreichen wurde retuschiert: ein Auto wurde entfernt, eine rote Fassade wurde vergraut und das Ende der Straße verändert.

Fiktion als vorweggenommene Realität?

¹⁰ Die Bildbeispiele wurden aus dem Buch "VFX" Sacha Bertram entnommen. Die Bilder wurden zur Verfügung gestellt von EUROARTS MEDIA AG und ELEKTROFILM POSTPRODUCTION FACILITIES und stammen aus der Filmproduktion "FATELESS".

¹¹ Die Bildbeispiele wurden aus dem Buch "VFX" Sacha Bertram entnommen. Die Bilder wurden zur Verfügung gestellt von EUROARTS MEDIA AG und ELEKTROFILM POSTPRODUCTION FACILITIES und stammen aus der Filmproduktion "FATELESS".

Der Experimentalfilmer Michael Kosakowski ging noch einen Schritt weiter. Er untersuchte, ob fiktionale Bilder die Realität vorwegnehmen. Als Ergebnis entstand der Film "Just like The Movies" ¹². In Form einer Dokumentation werden die Ereignisse vor, während und unmittelbar nach dem dem Anschlag auf das World Trade Center minutiös dargestellt.. Die reale Zeitgeschichte wird durch bereits vorher produzierte Spielfilmszenen dokumentiert. Das Ergebnis sieht der Realität täuschend ähnlich. Für diesen Film verwendete Michael Kosakowski ausschließlich Szenen aus Spielfilmen, die vor diesem Ereignis produziert worden waren. Die Realität ist durch die Spielfilme vorweggenommen.



13



14

Verblüffend ähnlich sind sich die Bilder: Oben links ein Bild aus dem Spielfilm „Independence Day“ und unten links ein fast identischer Bildausschnitt während der Liveberichterstattung von CNN. Ebenso das Bildpaar rechts: Oben ein Ausschnitt aus dem Spielfilm „Armageddon“, unten ein Livebild das vom Fernsehsender MSNBC ausgestrahlt wurde

„Ein Foto sagt nicht länger die Wahrheit. Es schlägt nur eine Möglichkeit vor.“ ¹⁵

Bilder können nicht lügen, weil sie lediglich einen subjektiven Standpunkt objektiv abbilden. Durch die Wahl des Bildausschnittes, der Kombination mit anderen Bildern oder einem Text erzeugt das jeweilige Bild die vom Layouter gewünschte Aussage und Atmosphäre. Dazu Phil Coomes¹⁶: „... Fotografen arbeiten oft zusammen während wichtiger

¹² "Just like The Movies" by Michael Kosakowski, Short Film/Experimental, Austria 2006, DV, Colour, 21 minutes

¹³ JUST LIKE THE MOVIES X, Independence Day, Roland Emmerich, 1996, CNN Fernsehen / TV, 11.09.2001 © 2006 Michal Kosakowski

¹⁴ JUST LIKE THE MOVIES VI, Armageddon, Michael Bay, 1998 MSNBC Fernsehen / TV, 11.09.2001 © 2006 Michal Kosakowski

¹⁵ Das Motto der Photokina aus dem Jahre 2000

¹⁶ Phil Coomes, Bildredakteur (picture editor) der BBC-News Website

„Today a photographer working in the field is under more pressure than ever, especially in a combat zone. He or she no longer has to just take the pictures, not to mention ensure they are in the right place to begin with, but they also have to edit, caption and transmit them. For this and other reasons photographers often work together, so at any major event you will usually have a number of sources to compare against each other - giving a good indication as to the basic truth of the picture.“

Ereignisse. Dadurch können mehrere Quellen miteinander verglichen werden. Dies ist eine gute Möglichkeit, um die grundlegende Wahrheit in den jeweiligen Bildern zu erkennen.¹⁷

Durch diese Beispiele wird deutlich, dass es gar nicht notwendig ist, im Nonfictionbereich irgendwelche Fotos oder Videos zu fälschen oder sogar zu erfinden, um eine gewünschte Aussage zu zeigen. Die jeweilige Auswahl, Aufbereitung und Darstellung ermöglicht fast jede beliebige Aussage. Anders im Bereich Fiction. Hier erwartet der Zuschauer eine atemberaubende Traumwelt, die die Realität weit hinter sich lässt.

Wie kann nun aber die Wahrheit in den Bildern entdeckt werden? Wird ein Bild nur flüchtig betrachtet, besteht die Gefahr, daß dem Betrachter wichtige Details entgehen können. In dem Moment, in dem sich Leser, Betrachter oder Zuschauer genauer und intensiver mit dem jeweiligen Bild auseinandersetzen, werden sie die für sie wichtigen Fakten erkennen. Wenn weiterhin die gezeigte Realität kritisch überprüft und ausführliches Hintergrundwissen gesammelt wird, besteht die Möglichkeit, die gesamte Situation vollständig zu beurteilen. Diese Erkenntnis bildet dann die Grundlage, um die gewonnenen Eindrücke mit dem eigenen Standpunkt zu vergleichen und darüber hinaus neue Erkenntnisse zu sammeln.

¹⁷ "For this and other reasons photographers often work together, so at any major event you will usually have a number of sources to compare against each other - giving a good indication as to the basic truth of the picture."