

Michael Bloech: Virtuelle Helden im Film - Boxer 3D

Beitrag aus Heft »2008/05: Kreative Medienarbeit«

Ob Shrek oder Captain Buzz Lightyear aus dem Film Toy Story, computeranimierte Filmhelden sind aus der heutigen Medienlandschaft nicht mehr wegzudenken. Und wer wollte nicht schon einmal wissen, wie so ein Filmheld im Computer entsteht? In der 40-minütigen, technisch anspruchsvoll gestalteten Computeranimation Boxer 3D von Pierre Lachapelle versuchen die hypergestylte, schlangenhaft synthetische Moderatorin Maria und der korpulente, glatzköpfige Phil dieses komplexe Thema auf verständliche Weise den Zuschauerinnen und Zuschauern zu vermitteln. Ganz nach dem Motto „die Schöne und das Biest“ werden die beiden Moderations-Kunstfiguren präsentiert. Das Setting einer klassischen Fernsehshow wird zwar ironisch gebrochen, aber dennoch bleibt das Duo zu sehr den bekannten Medien-Vorbildern und entsprechenden Klischees verhaftet. Hier ist ein wenig zu spüren, dass sich Boxer 3D, wie viele actiongeladene, computergenerierte Animationsfilme, an ein vornehmlich männliches, technikbegeistertes Publikum wenden möchte. Ausgangspunkt der Erklärungen des virtuellen Moderationsduos bilden mit dem Computer gezeichnete Polygone, also Vielecke, die zusammen als Gitternetz über einen virtuellen Körper gelegt werden. Im nächsten Schritt wird das Gitterbild der Polygone geglättet, mit Farben und Strukturen überzogen, Bewegungen von realen Schauspielern über Messpunkte kopiert, auf die Polygonstruktur übertragen und schon ist eine Computer-Figur, ein kleiner junger Boxer, scheinbar zum Leben erweckt. All dies wird beeindruckend locker und unterhaltend für ältere Kinder bzw. Jugendliche erläutert.

Auf technischen Firlefanz wird dabei bewusst verzichtet, um vor allem das Prinzip der Computeranimation eines Darstellers und die Schritte von der Planung bis zur fertigen Animation durchschaubar zu machen. Im zweiten Teil von Boxer 3D wird dann ein amüsanter Kurzspielfilm präsentiert, der die zuvor konstruierte Person des Boxers in Aktion zeigt. Konkret wird eine Geschichte nach dem ‚David gegen Goliath‘-Muster geboten, angesiedelt in einer Boxarena der 30er Jahre. Der vorlaute und schwächliche Slim muss beweisen, dass er gegen den bulligen und brutalen Boxer Killer im Ring bestehen kann. Klar ist natürlich, wer letztlich als Sieger aus dem Boxring steigt ...Schließlich schlägt im dritten Teil der Produktion Boxer 3D wieder das Cyber-Moderationsduo zu und wirft launig die Frage auf, ob zukünftig Schauspielerinnen und Schauspieler überflüssig werden. Schon jetzt werden beispielsweise Stunts zunehmend von virtuellen Kolleginnen bzw. Kollegen erledigt, was das Verletzungsrisiko und natürlich auch Kosten erheblich mindert. Insgesamt bewegt sich Boxer 3D dennoch letztlich in einem eher medienkritisch oberflächlichen Rahmen. Was aber bleibt, ist ein ästhetisch überwältigender Eindruck der aktuellen Möglichkeiten professioneller dreidimensionaler Computeranimation. Das technisch anspruchsvolle Verfahren zur Präsentation, welches bei Boxer 3D – und ähnlich produzierten dreidimensionalen Filmen – Verwendung findet, erfordert eine gebogene, silbern bedampfte Leinwand, spezielle Brillen mit zwei unterschiedlich polarisierenden Gläsern und zwei parallel arbeitende Videoprojektoren, die von einem Computer bespielt werden. Entsprechend projizieren die Beamer jeweils ein Bild für das linke und das rechte Auge auf die Leinwand. Im Gehirn der Zuschauerinnen und Zuschauer werden dann diese zwei unterschiedlichen Bilder wieder zu einem dreidimensionalen Bildeindruck eines einzigen Bildes zusammengefügt. Anders als bei anderen, klassischen Verfahren ist der Farb-, Schärfe- und Tiefeneindruck natürlich auch durch die extrem dreidimensional im Computer entwickelten Räume ziemlich atemberaubend, allerdings darf der Kopf beim Betrachten des Leinwandbildes nicht bewegt werden, was nach längerer Zeit doch leicht ermüdend wird. In verschiedenen Sequenzen scheint Slim tatsächlich zum Greifen nahe, quasi schwebend vor der Leinwand über den anderen

Zuschauenden. Da aber bundesweit nur wenige Kinos mit einer derartigen komplizierten Vorführtechnik aufwarten können, wird dieser, zwar nicht medienpädagogisch, aber zumindest ‚medien-kundlich‘ interessante Film wahrscheinlich zusätzlich in einer herkömmlichen, klassischen 35mm Version zu sehen sein.

Boxer 3D

Kanada 2008, 40 min

Regie: Steven Bramson

Darsteller: Ronald Houle, Benoît Brière, Danniel Danniel

Verleih: Fantasia film