

Spielfiguren, Cyborgs, Avatare

(Digitale) Filmanimationen und ihre Körper

Dr. Christian Stewen
Ruhr-Universität Bochum
christian.stewen@rub.de

Abbildung:

„Der Mensch als Industriepalast“
Fritz Kahn 1927

<http://cyberneticzoo.com/bionics/1926-der-mensch-als-industriepalast-man-industrial-palace-fritz-kahn-german-jew/>

Der Mensch wird als Referenz für 'die' Maschine herangezogen, die somit auch als anthropomorph bestimmbar wird, um anschließend durch die nun spiegelbildlich verkehrte Referenz auf diese neue menschenähnliche Maschine selbst technomorph interpretierbar zu werden.

Westermann, Bianca (2012): *Anthropomorphe Maschinen. Grenzgänge zwischen Biologie und Technik seit dem 18. Jahrhundert*. München: Wilhelm Fink, S. 10f.

Beispiele:

Abbildungen:

THE SWAN:

http://www.realitynation.com/tv-shows/reality-tv/the-swan-returning-sort-of/27586/#_is=1syuahyscte70114y2mj4hii0bo

<http://nypost.com/2013/02/20/rearview-mirror-the-most-sadistic-reality-series-of-the-decade-is-back/>

GERMANY'S NEXT TOPMODEL

Facebook-Profile

Analyseebenen: Verhältnisse von menschlichen Körpern und Techniken/Maschinen/Medien im Film

- 1) Inner-diegetische Körper
- 2) Körper/Materialitäten des Mediums Film
- 3) ZuschauerInnenkörper

[D]ie besondere Qualität und Glaubwürdigkeit der aktuellen audiovisuellen Mischwesen [scheint] dazu zu führen, dass diese die Grenze zwischen Mensch und Technik nicht mehr ausschließlich auf der Ebene der Narration und vorfilmischen Realität, sondern auch und vor allem durch ihre produktionstechnische und bildliche Umsetzung irritieren.

Eckel, Julia (2013): "This Thing Walks and Talks and Acts Like Me". Der Synthespian und die Identitätskrise des Filmschauspielers. In: *Im Netz der Eindeutigkeiten. Unbestimmte Figuren und die Irritation von Identität*. Hrsg. von Michael Andreas und Natascha Frankenberg. Bielefeld: Trascript, S. 135-161, hier S. 137f.

Beispielbilder für die Kopplung von unsicherem Figurenstatus und unsicheren medialen Verfahren:

JURASSIC PARK: Evolution der Saurier (Szene im Kinosaal)

PINOCCHIO (1940): Filmanfang mit Buch, Gepetto malt Pinocchio die Augenbrauen auf

TOY STORY: Buzz Lightyear „erkennt“ sich selbst im TV-Spot

REC: Zombies – mit einer Überwachungskamera gefilmt

A.I.: Der Roboter David als Erweiterung der Fotografien auf Professor Hobbies Schreibtisch

THE OTHERS: Post-Mortem-Fotografien im Geister-Film

Fimiplakat AVATAR

<http://www.movieposterdb.com/poster/db0e85bb>

...avatar understood as a vehicle through which the player is given some kind of embodied agency and presence within the gameworld.

Klevjer, Rune (2012): Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht u.a.: Springer, S. 17-38, hier S. 17.

Beispielbild: AVATAR

Baum der Seelen

[T]he Na'vi are less 'natives' than they are ' navigators': not postmodern versions of 'the noble savage', but cybernauts who are 'digitally native', that is, savvy users and consumers of the latest communication technologies, always 'plugged in' and 'online', interacting with their game consoles or laptops the way the Na'vi plug themselves into their horses, birds or dragons.

Elsaesser, Thomas (2011): James Cameron's Avatar: Access for All. In: *New Review of Film and Television Studies*, 9:3, S. 247-264, hier S. 261.

Beispielbild: AVATAR, Produktion: Motion Capture

<https://amilapradeep.wordpress.com/2010/02/11/making-of-avatar-using-advanced-motion-capture-technology/>

In a word, as in a video game, the metamorphosed cinematic presentation is precisely the *digitized* avatar – as it were, the transmitted emotive soul in a new, virtual body – of the performance-captured actor. The CGI studio-capture of the actor in cinematic performance is the actual transmission of which the temporarily or permanently transmitted mind of the human driver into its Na’vi avatar is the allegorical sign. On this level at least, *Avatar* is an allegory of computer-generated cinema. Its discourse is the inverted sign of its own production process.

Clarke, Bruce (2012): Embodied Mediation: Avatar and Its Systems. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 01/2012, S. 25-42, hier S. 41.

Certain pleasures result from the sensation that occurs in all cinematic experience whereby 'we are doubly situated. We have the distinct feeling of being in two places at once, even if we never literally leave our seats.'

Ross, Miriam (2012): The 3-D Aesthetic: Avatar and Hyperhaptic Visuality. In: *Screen* 53:4, S. 381-397, hier S. 395 unter Rückgriff auf Barker, Jennifer (2009): *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press, S. 84.