

Compositing

Kombination von Bildteilen aus unterschiedlichen Quellen zu einem Bildganzen oder zu heterogen wirkenden Bildern ähnlich der Collage oder Fotomontage. Bereits in *The Great Train Robbery* (1903) hatte Edwin S. Porter die Fensteraussicht auf einen einfahrenden Zug an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit aufgenommen und später mittels einer Maske mit einer Innenansicht kombiniert. Seither sind viele Techniken üblich, durch die Kombination von Bildmaterial unterschiedlicher Herkunft räumliche Beziehungen zu suggerieren, wie Travelling Mattes, Rückprojektion, Frontprojektion, Glasvorsatzaufnahmen, das Schüfftan-Verfahren – auch Spiegeltrick genannt –, Rücksetzer, Matte Paintings usw. Digitales Compositing, das ab den frühen 1990er Jahren eingesetzt wurde, schließt an diese analogen Vorläufer an. Oft geht es dabei darum, computergeneriertes Material in Filmaufnahmen zu integrieren.

Wenn eine nahtlose Integration unterschiedlicher Bildteile angestrebt wird, lassen sich zwei kritische Bereiche des Compositing ausmachen: die Interaktion der Elemente sowie ihre ästhetische Kohärenz. Die Interaktion zwischen den einzelnen Elementen ist ein kritischer Faktor sowohl für die Plausibilität der Diegese als auch für die emotionale Partizipation des Zuschauers. Wenn Reaktionen von Figuren auf computergenerierte Monster, Flugzeuge, Roboter oder Umwelten nicht stimmen, kann das dramatische Folgen für die Reaktionen des Rezipienten haben, auch wenn diese sich dessen nicht bewusst sein müssen. Denn in den allerwenigsten Fällen handelt es sich um sichtbare, genau zu lokalisierende technische Fehler wie *matte lines* und dergleichen, sondern eher um intuitiv wahrgenommene Unstimmigkeiten. Kommen digitale Figuren zum Einsatz, hat sich das Proxy-Verfahren als eine solide Lösung etabliert. Dabei vertritt ein Schauspieler die digitale Figur am Set und ermöglicht so ein exaktes Timing, Aktionen, Reaktionen, Berührungen, Blicke, Dialoge. Alle diese Elemente einer gelingenden physischen und verbalen Kommunikation sind damit so natürlich gegeben wie in jeder anderen Inszenierungssituation. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die digitale Figur annähernd menschliche Dimensionen aufweist und sich zumindest menschenähnlich verhält.

Ob aus den vielen Fragmenten am Ende ein Bild wird, das man als Ganzes wahrnimmt, entscheidet sich auf der ästhetischen Ebene. Die Verteilung von Farben und Kontrasten, das Gefühl von Raumtiefe im zweidimensionalen Bild, das Spiel mit Schärfe und Unschärfe, Reflexionen, Licht und Schatten, aber auch die Konsistenz von Bildeigenschaften wie Rauschen und Korn, das alles sind ästhetische Parameter des Bildeindrucks, die zusammen passen müssen, damit ein Bild homogen erscheint. Ins Bewusstsein einer breiteren Zuschauerschaft gelangte das digitale Compositing mit *Forrest Gump* (USA 1994, Robert Zemeckis), in welchem die fiktionale Figur in unterschiedliches historisches Material eingefügt wurde.

Literatur: Brinkmann, Ron: *The art and science of digital compositing*. San Diego [...]: Kaufmann 1999. U.d.T.: *The art and science of digital compositing. Techniques for visual effects, animation and motion graphics*. 2nd ed. Amsterdam [...]: Morgan Kaufmann/Elsevier 2008. – Rickitt, Richard: *Special Effects. The History and Technique*. New York: Billboard Books 2007. – Wright, Steve: *Digital compositing for film and video*. 2nd ed. Burlington, Ma. [...]: Focal Press / Amsterdam [...]: Elsevier 2006. Zuerst 2002. – Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren 2008, S. 191-274.

Referenzen

[CGI \(=Computer Generated Imagery\)](#)

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/c:compositing-6951>

Last update: **2012/10/12 12:40**

