Das Zeug aus dem die Ereignisse sind

Das Zeug aus dem die Ereignisse sind
Ein Essay und Heft aus ***Ereignisse,*** einer Essaysammlung bestehend aus 13 Heften

von Garrick Lauterbach
entstanden im Rahmen des Masterstudiengangs Transdisziplinarität,
Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)

Eigenverlag
Basel, Schweiz, Dezember 2025

© 2025 Garrick Lauterbach
Alle Rechte vorbehalten.
www.ereignisse.org

Das Material, mit dem ein Film entsteht, ist nie neutral. Jede Erzählung steht im Dialog mit ihrer Grundsubstanz und je nachdem, welches Rohmaterial gewählt wird, verändert sich die Erzählung selbst: ihre Struktur, ihr Fokus, ihr Tempo, ihre Textur, ihre Produktionsethik. Die Stofflichkeit des Bildes ist nicht bloss eine technische Komponente der Erzählung, sondern selbst bereits ein eigenes Ereignis: Das Material spielt mit.

Digitale Produktionsverfahren haben in den letzten zwei Jahrzehnten einen beispiellosen technischen Fortschritt erlebt. Wiederholbarkeit ohne materielle Kosten sind möglich und die Korrigierbarkeit in der Postproduktion, eröffnen nahezu unendliche Freiheiten. Entscheidungen können revidiert werden. Die Gewissheit, dass es immer noch einen Take mehr geben kann, bestimmt die innere Ökonomie der Dreharbeiten. Digitale Bilder sind iterierbar – und weil sie iterierbar sind, erzeugen sie eine bestimmte Art von Ereignis: eines, das zur Perfektionierung neigt, zur Glättung, zum Entfernen der Spuren seiner eigenen Entstehung.

Analoges Filmmaterial verhält sich gegenteilig. Es ist teuer und endlich. Jede Filmrolle ist ein materieller Körper mit einer festgelegten Länge, einem Gewicht, einem Preis, einer Grenze. Die Wiederholbarkeit ist nicht nur eingeschränkt, sondern oft unmöglich.

Diese Umstände verändern alles: die Haltung der Crew, die Präsenz der Darsteller:innen, die Konzentration der Kameraarbeit. Das Rohmaterial zwingt zur Aufmerksamkeit. Es erzeugt Ernst oder zumindest eine Form von gemeinsamer Wachheit, die digital nicht in dieser Dichte herstellbar ist. Eine Einstellung, die nur einmal existieren wird, wird anders hergestellt. Das Material gibt durch die technischen Limitationen den Takt an.

Wir befinden uns in einer eigenartigen Übergangsphase der Filmgeschichte, in der digitale Postproduktion nahezu perfektioniert worden ist: vom Schnitt über die Farbkorrektur bis zu CGI. Gleichzeitig erlebt analoges Material eine starke Renaissance. Filme werden heute analog gedreht und digital weiterverarbeitet; das Körnige, die Hallation, die Farbkompression werden gelobt, als sei das Material selbst heilig. Studios bewerben Filme mit Sätzen wie „auf echtem 35mm gedreht", während die digitale Nachbearbeitung den Look erzeugt, der faktisch in der analogen Filmgeschichte nie existiert hat. Das Ergebnis ist eine paradoxe Ästhetik: Der Film behauptet, wie früher auszusehen, sieht am Ende aber wie etwas aus, das früher technisch gar nicht möglich gewesen wäre. Das Digitale und Analoge vermengen sich zu etwas ganz Neuem.

Diese Praxis lässt sich im aktuellen Kinojahr 2025 gut beobachten – etwa bei Joachim Triers ***Sentimental Value***, Giorgos Lanthimos' ***Bugonia***, Lynne Ramsays ***Die, My Love*** oder Óliver Laxes ***Sirat***. Sie alle nutzen analoges Filmmaterial als Qualitätsmerkmal, als ästhetisches Argument für narrativen Tiefgang. Der Materialfetisch wird zum Marketinginstrument, zum Authentizitätslabel, zum nostalgischen Wunschbild eines „Kinos von früher", das heute technisch anders aussieht als je zuvor.

Doch das Material bleibt nicht nur Nostalgie. Es trägt zur Narrativität eines Films bei – also zu seiner inneren Strukturierung, zu jener Weise, in der er bedeutungshaltige Ereignisse generiert und kommuniziert. Das Material ist Teil der Storyworld: Es prägt, wie eine fiktionale Welt aussieht, wie sie sich anfühlt, wie sie sich zeitlich strukturiert. Analoges Bildmaterial kann als Anachronismus dienen, als Verfahren der zeitlichen Verschiebung, aber eben auch als produktive Einschränkung. Das war bei ***Ereignisse am Ende der Welt*** zentral. Das Projekt hätte digital nie dieselbe Form angenommen. Wir hätten uns vorgenommen, jede Szene nur einmal zu drehen – und wir hätten diese Regel mit hoher Wahrscheinlichkeit gebrochen, weil wir es hätten tun können. Die digitale Freiheit hätte die Regel ausgehöhlt. Das analoge Verfahren hingegen machte sie zum Zwang.

Das Material verhinderte die Sicherheit der Wiederholung und schärfte die Wahrnehmung des Moments. Fehler, Überbelichtungen, unerwartete Bewegungen der Passant:innen – all das wird Teil des Ereignisses, Teil der Erzählung. Die technische Begrenzung wird zur ästhetischen Öffnung: Ereignisse sind hier nicht planbar, sie geschehen.

Doch Materialität hat heute auch eine ideologische Dimension. In einer Filmbranche, die durch Streamingmärkte, generische Inhalte, algorithmische Entscheidungsprozesse und den wachsenden Einfluss künstlicher Intelligenz bedroht ist, wird analoges Material häufig zum Symbol für den Wert des Kinos selbst. „Film" soll wieder „Film" sein; es soll sich lohnen, dafür das Haus zu verlassen. *Make cinema great again* könnte der Slogan lauten. Das digitale Bild wird als ubiquitär wahrgenommen, als endlos reproduzierbar, als austauschbar. Die Rückkehr zum Analogen dient vielfach als Verweis auf Werthaftigkeit, auf Handwerk, auf materielle Präsenz. Doch diese Rückkehr ist selten wirklich Rückkehr: Oft erzeugt sie einen Nostalgie-Loop, eine Wiederholung von Filmen, die sich vor allem dadurch definieren, dass sie an alte Filme erinnern, die wir bereits mochten. Der Markt wird geflutet mit Remakes, Varianten, Wiedererkennungsstrukturen – das Material ist nostalgisch, aber die Geschichten bleiben generisch.

Und dennoch eröffnet das Analoge Möglichkeiten, gerade dann, wenn man es nicht nostalgisch, sondern experimentell einsetzt. Es kann einen Look erzeugen, den es zuvor nie gab; es kann eine neue Wertigkeit in der Kinovorstellung schaffen; es kann die Zutaten der Filmgeschichte neu mischen. Nicht als Rückkehr, sondern als Weiterführung.

So wird sichtbar, dass das Material eines Films nicht nur die Bildästhetik beeinflusst, sondern die Erzählung selbst: ihre Ereignisse, ihre Struktur, ihre Entstehung, ihre Wahrnehmung. Das Zeug, aus dem die Ereignisse sind, ist nicht nur das, was wir in Szene setzen – es ist auch das Trägermedium, das selbst bereits ein Ereignis ist.