

# Reise in virtuelle Welten

Autor(en): **Roessler, Kaba**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **51 (1999)**

Heft 2

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931784>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

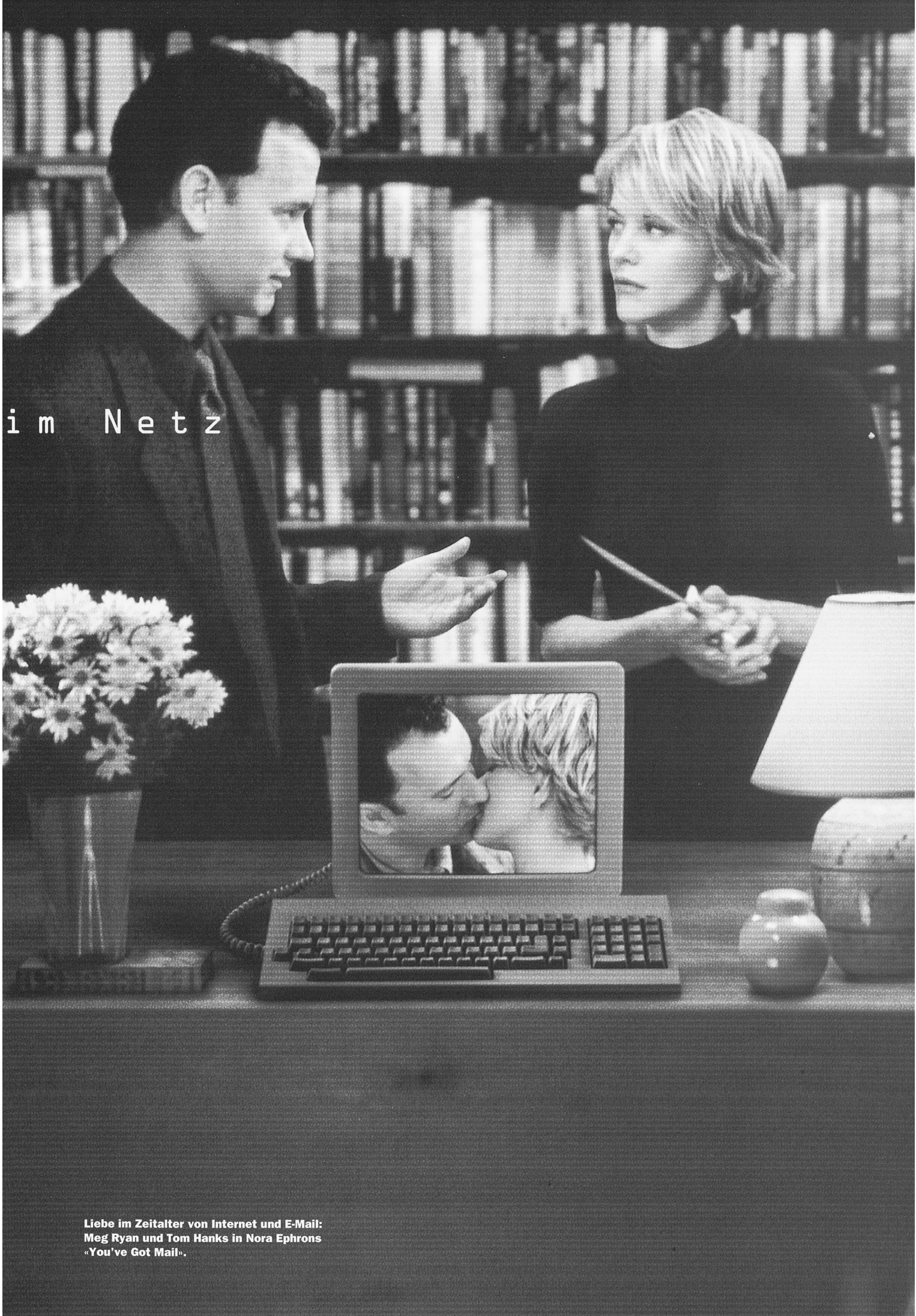
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

<http://www.kino>

Neue Tendenzen

Im Sommer 1996 hat sich ZOOM ausführlich mit dem Bereich Internet und Film befasst. Mittlerweile ist das Netz in schier unglaublichem Tempo gewachsen: Heute surfen über 100 Millionen Menschen, täglich werden schätzungsweise 1,5 Millionen Seiten neu gestaltet. Zeit also, neuerlich einen Blick auf das Thema zu werfen. Welche Entwicklungen zeichnen sich ab? Wieweit ist der Film im Internet als eigenständige Form vertreten? Wie stellt sich die heimische Filmbranche online dar? Antworten zu diesen und anderen Fragen rund ums Netz.

i m N e t z



Liebe im Zeitalter von Internet und E-Mail:  
Meg Ryan und Tom Hanks in Nora Ephrons  
«You've Got Mail».

# Reise in virtuelle Welten

**Das Internet boomt, derzeit benutzen es über 100 Millionen Menschen. Ein Ende des Wachstums ist nicht abzusehen. Gleichzeitig öffnen sich mit der Verschmelzung von Fernsehen, Film, Video und Internet neue Nischen. Facts und Gedanken zu einem Phänomen und möglichen Folgen.**

**Kaba Roessler**

E-Mail hat sich zu einem der beliebtesten und meist genutzten Dienste im Internet entwickelt. Newsgroups, maillists, Diskussionsforen\* bereichern den Kommunikationsalltag, und die kommerziellen Anwendungen, die virtuellen Einkaufsläden für Bücher, CDs und Videos breiten sich explosionsartig aus. Nach wie vor herrscht aber allorts Ungeduld: Die versprochene Datenautobahn erweist sich oft als enger Bergpfad. Obwohl inzwischen mit schnelleren Modems oder gar ISDN-Adaptoren durch die virtuellen Datenstrassen gesurft wird, ärgert man sich heute noch über die Langsamkeit des «world wide wait». Versuche, das Internet über die schnelle Leitung des Kabelfernsehens zu verteilen, sind im Gange. Allerdings werden erst einzelne Gebiete mit diesem Service versorgt, weil aufwendige Investitionen in die Kabelinfrastruktur notwendig sind, zumal der Datenfluss beim Surfen – anders als beim Fernsehen – in zwei Richtungen fließen muss.

## **Benutzer, Zahlen, Prognosen**

Gemäss neusten Studien steigt das Alter der Nutzer: Die grösste Altersgruppe bilden mittlerweile die 30- bis 45-jährigen. Ebenfalls steigend ist der Anteil der Frauen, die bald die Hälfte der Surferinnen ausmachen werden. Mit der Vergrößerung der Zahl der Internet-Zugänge geht eine Zunahme der Nutzungsfrequenz einher. Im Schnitt rufen die «Netizen» 5700 Seiten pro Jahr auf. Unklar ist hingegen, wie viele Seiten im Internet existieren. Angaben aus verschiedenen Untersuchungen variieren stark, es dürften aber mehrere Millionen von unterschiedlichster Komplexität und Grösse sein. Täglich werden rund 1,5 Millionen einzelne Seiten neu gestaltet. 50 Prozent der Beachtung gilt allerdings nur gerade den 900 führenden websites. Zu ihnen gehören die Portalseiten von grossen Providern wie AOL oder von Suchmaschinen wie Yahoo. Ein Ende des Wachstums des

Internets ist nicht abzusehen. Allerdings wird sich die Wachstumsrate in der westlichen Welt verlangsamen.

War das Internet bis anhin die Schnittstelle eines Arbeitsplatzrechners zum grossen Datennetz, zeichnet sich eine neue Tendenz ab. Der PC soll zusätzlich mit Haushaltsmaschinen, Fernsehern, Telefongeräten vernetzt werden. Nicolas Negroponte, Leiter des Medienlaboratoriums am Massachusetts Institute of Technology (MIT), formuliert das so: «Things that think want to be link.» Die Frage, ob eine solche Vision wünschenswert ist, wird heute – im Zuge einer wiederbelebten Technikeuphorie – zusammen mit einem so wertvollen Gut wie dem Schutz der Privatsphäre leicht vom Tisch gefegt.

## **Neue Medien, neue Möglichkeiten**

Die Filmindustrie hat das Netz schon früh als Marketinginstrument für ihre Produkte entdeckt. Alle grossen Studios und Produktionsfirmen unterhalten aufwendig gestaltete sites mit Hintergrundinformationen zu ihren Filmen. So können multimediale Elemente wie Bilder, Trai-



**Kampf gegen die Computermafia:**  
«The Net» von Irwin Winkler

\* Unterstrichene Begriffe:  
Zusammenstellung von Internet-Adressen online unter [www.zoom.ch](http://www.zoom.ch)



lers, Soundtracks und interaktive Spiele heruntergeladen werden. Nicht zu vergessen sind die filmspezifischen Datenbanken voller Informationen und die Tausenden von Fansseiten, die sich im Grenzbereich von Kommerz, Kunst und Kitsch tummeln.

Erstaunen mag hingegen, dass – von wenigen Ausnahmen abgesehen – die Welt des Internets und des virtuellen Raumes kein Thema für die Leinwand ist. Zwar werden die neuen Medien als Metaphern des Zeitgeistes und als Kulisse mit modernistischem Touch eingesetzt, aber höchst selten kritisch hinterfragt oder als eigenständiges Thema ausgelotet. Andererseits sind die Computertechnik und die elektronischen Medien fester Bestandteil der Filmproduktion. Virtuelle Darsteller ersetzen die lebendigen, mit dem Vorteil, dass die Computergeschöpfe keiner Gewerkschaft angehören, niemals krank sind und sich immer gut mit dem Regisseur verstehen. Firmen wie Pixar schreiben Erfolgsgeschichten, Filme wie «Toy Story» (ZOOM 4/96), «Forrest Gump» (ZOOM 10/94) oder «Jurassic Park» (ZOOM 9/93) hätten ohne Computertechnik gar nicht realisiert werden können. Steven Spielberg überwachte den Schnitt von «Jurassic Park» während den Dreharbeiten zu «Schindler's List» (ZOOM 1/94) via Satellit.

Fernsehen ist nicht Kino, Video ist nicht Film. Und was bedeutet «Realvideo»? Hiess es noch vor zwei Jahren, dass Filme im Internet quasi nicht zu geniessen seien, weil die Datenübertragungsraten zu tief und die zu transportierende Datenmenge zu gross seien, hat sich in beiden Bereichen einiges getan. Dabei existieren heute zwei prinzipiell unterschiedliche Verfahren zur Verteilung und zum Ab-

spielen bewegter Bilder und Töne: Die Programme Shockwave und Quicktime speichern die Daten auf die Festplatte des Benutzers und werden dann, im offline-Modus, von dort abgespielt.

Die neuere Methode ist das *streaming*, das Programme wie RealPlayer oder RealVideo anwendet. Dabei werden die digitalen Filmsequenzen bereits während des Herunterladens abgespielt. Allerdings bewirken schlechte Übertragungsraten oder fehlerhafte Verbindungen Bild- und Tönstörungen. Diese Technik wurde erst dank neueren Kompressionsverfahren möglich, die es erlauben, die enorme Datenmenge bewegter Bilder und Töne drastisch zu verkleinern, ohne ihre Qualität wesentlich zu beeinträchtigen. Bereits träumen Filmkonzerne und Fernsehsender davon, Kinofilme auf Bestellung der Kunden via Kabelnetz oder Internet in die gute Stube, respektive in die Flimmerkiste, zu liefern.

## Digitale Experimente

Im Verschmelzen verschiedener Medien – Film, Video, Fernsehen, Internet – entstehen vielleicht auch eigenständige neue Nischen. Neben Nachrichten sind zum Beispiel Kurzfilme (Film steht hier als Synonym für bewegte Bilder mit Tönen) geradezu prädestiniert, in Zukunft eine weniger marginale Rolle zu spielen als heute. Mit den neuen Vertriebskanälen könnten sie plötzlich ein sehr grosses Publikum finden, das Spass hat an innovativen, spielerischen, neue Möglichkeiten auskundschaftenden Experimenten. Einen interessanten Ansatz pflegt das Online-Filmfestival «The Sync», das sich rühmt, das erste Dauer-

## Filmkonzerne und Fernsehsender traumen davon, Kinofilme auf Bestellung via Internet in die gute Stube zu liefern



Wanderung im cyberspace:  
«Hackers» von Iain Softley



Künstlich produzierte Realität:  
«The Truman Show» von Peter Weir

Filmfestival zu sein. Weitere Versuche finden sich auch auf der Homepage von «Absolut Vodka» (vgl. S. 19).

Bewegte Bilder im Netz liefern auch Werbebanner. Noch immer gestalten Grafiker und *webdesigner* – und nicht Filmemacher – diese Werbeträger, die aus aneinandergereihten GIF-Bildern (GIF steht für Graphics Interchange Format und bezeichnet ein Bildformat) in niedriger Auflösung bestehen. Diese Animationen sind bei vielen Internet-Benützern verpönt, doch auch sie erzählen eine Geschichte, entwickeln eine Dramaturgie, setzen Farben und Formen ein. Grosser Beliebtheit erfreuen sich hingegen die Live-Kameras. Ob von einem afrikanischen Wasserloch, vom Gornergrat oder Hauptbahnhof Zürich: Die Bilder, die per Mausklick gesteuert durch das Datenetz zum PC fließen, befriedigen Abenteuer- und Schaulust. Die Faszination beim Surfer ist genau so gross, wie es der voyeuristische Genuss der Gebrüder Lumière war, als diese vor rund 100 Jahren mit ihrem Cinémathographe Arbeiterinnen und Arbeiter beim Verlassen einer Fabrik beobachtet haben.

### Hier und gleichzeitig dort

Hier und zugleich auch dort zu sein, das ist ein weiteres Versprechen des *cyberspace*. Den Begriff hat die Informatik aus der Science-fiction-Literatur übernommen. Bereits in den achtziger Jahren prägte ihn der Autor William Gibson im Roman «Neuromancer» (1984), und Neal Stephenson entwickelte ihn im Roman «Snow Crash» (1992) weiter. Für den Architekten und Philosophen Paul Virilio ist die Grossstadt der Vorläufer des *cyberspace*, und der Netztheoretiker Florian Rätzer sieht in den Freizeit- und Disney-parks Übergangsformen zum virtuellen Raum. Der Surfer gleicht dem Flaneur, der ziellos durch die Stadt treibt und fasziniert von etwas an einem Ort hängen bleibt, um dann wieder in die Anonymität der Masse einzutauchen.



Computerexperten am Rand der Legalität:  
«Sneakers» von Phil Alden Robinson

Der «Netize» tut dies von zu Hause oder vom Arbeitsplatz aus, in Sicherheit, ohne sich den Risiken der Grossstadt auszusetzen, die gemäss Rätzer in naher Zukunft entvölkert werden und in suburbane Zonen zerfallen soll. Bereits heute werden in Amerika Einkaufszentren und Vergnügungsparks für die wohlhabende Mittelschicht aus den urbanen Zonen ins öde Niemandsland verlegt, elektronisch überwacht, kontrolliert und damit zu Sicherheitszonen ausgebaut. Die Erfahrung von Urbanität ist dank Transportmitteln und Medien nicht mehr ausschliesslich an die real gebaute Stadt gebunden. Wer es sich leisten kann, flüchtet in die heile Welt des Dorfes, ist aber via Autobahnanschluss und schneller ISDN-Leitung an den Strom des Lebens angeschlossen und profitiert von der Infrastruktur der Städte. Derweil drohen urbane Strukturen zu zerfallen.

### Friedliche Koexistenz?

Im Gegensatz zum Zapper vor dem Fernseher sucht der Surfer vor dem Monitor aktiv nach «neuen Welten». Er lässt sich zwar treiben, ist aber mit dem Geist eines Entdeckers unterwegs. Weisse Flecken sind auf der realen Landkarte keine mehr zu finden. Abenteuer und die Kolonialisierung einer fernen Welt und nahen Zukunft liegen vor dem Surfer, sobald er den realen Raum verlässt. Dafür ist er auch bereit, die Grenzen seines eigenen Körpers zu sprengen. Bereits können Chips zur Steuerung von Maschinen oder zum direkten Einloggen ins Netz implantiert werden, Genmanipulationen erweitern die Kapazitäten, die «Cyborgisierung», die Anpassung des biologischen Körpers an die Bedürfnisse einer virtuellen Welt, hat bereits begonnen. Aber auch ohne chirurgische Eingriffe kann der Surfer in *chatrooms* als *avatar* (Symbol für die eigene Repräsentation im virtuellen Raum) in verschiedene Rollen schlüpfen und damit spielen.

Über alledem steht die Obsession der individuellen Freiheit und Selbstverwirklichung im grenzenlosen Raum. Die erträumte Freiheit des Individuums ist dabei aber allzu oft nur die Freiheit, die eine deregulierte, globale Marktwirtschaft zulässt. Leicht wird übersehen, dass der Preis dafür ausgelaugte Städte und Menschen sind; Menschen, die am Fortschritt nicht teilhaben können, weil ihnen die materiellen und technischen Voraussetzungen oder die intellektuellen Fähigkeiten fehlen. Bleibt die Hoffnung, dass die Digitalisierung, das Denken in Einsen und Nullen, nicht nur unsere Umwelt und Bilderwelt beeinflusst, sondern dass Kräfte des gesunden Menschenverstandes und der *popular culture* auch wieder auf die Computer zurückwirken, so dass die Menschen hinter den digitalen Medien nicht nur Bilder der Kontrolle und Überwachung, sondern auch Bilder friedlicher Koexistenz schaffen. Ob real oder virtuell, ist dann eigentlich nebensächlich. ■

## Filme, die Internet und cyberspace thematisieren

### Conceiving Ada

Emmy Coer, spezialisiert auf die Erforschung künstlichen Lebens, ist besessen von Ada (1815 – 1852), der Tochter des Dichters Lord Byron. Diese sah die Möglichkeit künstlichen Lebens und die digitale Revolution, die sich 144 Jahre nach ihrem Tod ereignen sollte, voraus. Als Emmy an ihrem Computer Zeugin von Adas Kämpfen wird, entwickelt sie den Wunsch nach Kontakt mit ihr. In einem Experiment lässt Emmy einen DNS-Code zur Wiedererlangung des Erinnerungsvermögens auf ihren Körper einwirken.

Regie: Lynn Hershman Leeson (USA/D/F 1997), mit Tilda Swinton, Timothy Leary, Karen Black.

### Disclosure

Ein Angestellter einer Computerfirma wird bei der Beförderung übergangen. Gegen ein Schäferstündchen mit seiner neuen Chefin hat er etwas, worauf diese ihn der sexuellen Belästigung bezichtigt und er sich auch ansonsten sabotiert sieht. Er durchforstet die Datennetze und die von seiner Firma entwickelten virtuellen Räume, wo auch der Showdown stattfindet, und muss feststellen, dass er beinahe das Opfer einer hinterhältigen Intrige geworden wäre.

Regie: Barry Levinson (USA 1994), mit Michael Douglas, Demi Moore, Donald Sutherland.

### Grid Runners

Lernfähige Computerprogramme sollen die Gewinne einer cyber-Fabrik steigern. Doch die auf Unterwürfigkeit programmierten Traumfrauen entwickeln eigene Programme und widersetzen sich. Zugleich gerät ein virtueller Kickboxer auf die Wirklichkeitsebene und dort mit einem Polizisten aneinander. Ein in naher Zukunft angesiedelter Kampfsportfilm mit High-Tech-Atmosphäre.

Regie: Andrew Stevens (USA 1995), mit Don „The Dragon“ Wilson, Michael Bernardo, Ken McLeod.

### Hackers

Fünf Freunde erleben als Hacker in den Computernetzwerken ein gefährliches Abenteuer, als ein betrügerischer Programmierer sie beim FBI als Erpresser denunziert. Ein spannender, unterhaltsamer und auch von der Ästhetik her interessanter Film: Der Versuch, den ambivalenten Wirklichkeitsbegriff der cyberspace-Kultur zu visualisieren, gerät zu einem überzeugenden, aktuellen Zeitbild.

Regie: Iain Softley (USA 1996), mit Jonny Lee Miller, Angelina Jolie, Jesse Bradford.

### Johnny Mnemonic

Ein Science-fiction-Film um einen Datenkurier mit implantiertem Speicherchip im Gehirn. Der letzte Auftrag bringt ihn zwischen die Fronten im Kampf von Megakonzerne und Yakuza mit «guten» Untergrundkämpfern. Ein phasenweise harter Thriller im cyberspace-Ambiente mit beindruckenden special effects.

Regie: Robert Longo (USA 1995), mit Keanu Reeves, Dina Meyer, Ice-T.

### The Net

Eine Firma manipuliert alle elektronisch verfügbaren Daten und kontrolliert so die Gesellschaft. Als eine Computerspezialistin diesem Coup auf die Spur kommt, fälscht die Firma auch ihre Biografie. Es gelingt der Frau nicht, ihre Identität zu beweisen, weshalb sie beim Kampf gegen die Computermafia ganz auf sich gestellt ist. Trotz der High-Tech-Thematik verzichtet die Dramaturgie dieses soliden Thrillers auf digitale Effekte und erzählt die Geschichte so schlicht wie effektiv.

Regie: Irwin Winkler (USA 1995), mit Sandra Bullock, Jeremy Northam, Dennis Miller.

### Replikator

Die Erde im Jahr 2014: Zwei konkurrierende Unternehmen liefern sich einen technologischen Wettstreit um die Verdopplung von Gegenständen. Erst das Einschreiten eines unbestechlichen Inspektors stellt die Chancengleichheit wieder her. Ein in einer virtuellen Welt schwelgender Science-fiction-Film.

Regie: Philip G. Jackson (Kanada 1994), mit Michael St. Gerard, Brigitte Bako, Lisa Howard.

### Sneakers

Am Rande der Legalität operierende Computer-Experten sind auf der Jagd nach einem code breaker, mit dem sich alle lebenswichtigen Datenspeicher dechiffrieren und manipulieren lassen. Eine humorvolle Einbrecherstory, deren High-Tech-Gewand alten Klischees den Anschein des Neuen verpasst. Teils witzig, meist aber belanglos.

Regie: Phil Alden Robinson (USA 1991), mit Robert Redford, Dan Aykroyd, Ben Kingsley.

### So gut wie Liebe

Ein experimenteller Video-Spielfilm, der die Liebesgeschichte zwischen zwei Mitarbeitern eines Labors für virtuelle Realität dazu nutzt, die Möglichkeiten dieser Technologie darzustellen. In die fiktive Handlung eingebettet sind Äusserungen von Fachleuten dieses Gebiets, die ihre eigene Vision der Zukunft formulieren.

Regie: Lynn Hershman (USA 1993), mit Jeanne Mullis, Rinde Eckert, Ingrid Hardy.

### Strange Days

Los Angeles, 24 Stunden vor dem Neujahrstag des nächsten Jahrtausends: Ein Dealer mit virtual-reality-disks verkauft drastische Mord- und Sex-Szenen aus dritter Hand an erlebnishungrige Süchtige. Eine technisch virtuos realisierte Utopie, die die fortschreitende Tendenz der visuellen Medien zu aggressiver Stimulation thematisiert.

Regie: Kathryn Bigelow (USA 1994), mit Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis.

### Synthetic Pleasures

Ein Dokumentarfilm, der Möglichkeiten und gesellschaftliche Implikationen von künstlichen Realitäten in ihren erheiternden, versponnenen und erschreckenden Ausformungen collagehaft präsentiert. Die dafür übernommene Ästhetik des cyberspace und die fast ausnahmslos positiven Äusserungen lassen allerdings die berechtigten Gegenstimmen zurücktreten.

Regie: Lara Lee (USA 1995).

### Tron

Die Geschichte eines Programmierers, der in das Programm eines Computers eindringt und ein übermächtiges elektronisches Ungetüm zur Strecke bringt. Der erste US-Spielfilm, der versuchte, eine Computerstory in eine adäquate Bildform zu verpacken: Seine technologiefreudige Handlung führt in das Innere eines gewaltigen Rechners, in dem der Krieg der guten Programme gegen die finsternen Schergen des master control-Programms tobt.

Regie: Steven Lisberger (USA 1981), mit Jeff Bridges, David Warner, Bruce Boxleitner.

### The Truman Show

Das Leben von Truman Burbank ist ohne dessen Wissen seit 30 Jahren Gegenstand einer live übertragenen TV-Seifenoper. Der Kinzuschauer erlebt mit, wie Truman allmählich entdeckt, dass seine Realität künstlich produziert wurde. Die Computertechnik macht möglich, dass etwa ein Sturm im virtuellen Meer tobt, der den Hauptdarsteller in echte Todesgefahr bringt. Ein Film, der existentielle Fragen berührt.

Regie: Peter Weir (USA 1998), mit Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney.

### Virtuosity

Ein ehemaliger Polizeidetektiv wird auf die Vernichtung eines computererzeugten Killers angesetzt, der die genetischen Eigenschaften von 183 Massenmördern in sich vereint. Tricktechnische Mischung aus virtueller und echter Realität, spekulativ und gewalttätig.

Regie: Brett Leonard (USA 1995), mit Denzel Washington, Kelly Lynch, Russell Crowe.

### You've Got Mail

Liebe in den Zeiten von E-Mail: Im realen Leben nehmen Joe und Kathleen kaum Notiz voneinander, im Internet kommunizieren sie regelmässig (vgl. Kritik S. 28).

Regie: Nora Ephron (USA 1998), mit Meg Ryan, Tom Hanks, Parker Posey.