

Zukunftsmusik

Autor(en): **Jekubzik, Günter H.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

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

Heft 2

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931785>

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.

Zukunftsmusik

Bietet das Internet Filmemachern eigene Ausdrucksformen abseits des Establishments? Oder nutzen die Vermarkter neuer Techniken die Künstler als Werbeträger aus? Wie sieht der eigenständige Film im Internet aus?

Günter H. Jekubzik

Das meiste ist kurz – mehr ist aus Kostengründen selbst bei rasant wachsenden Übertragungskapazitäten noch nicht drin. Erste Ansätze einer breitflächigen Kurzfilmproduktion für das Internet* sind mittlerweile zu erkennen, wobei das Wort *first* strapaziert wird. Bereits im Februar 1997 tauchten nämlich drei fünfminütige Filme online auf, realisiert von Spike Lee. Einer behandelte die Anwendung des Internets in einer Schule Brooklyns, ein anderer liess John Turturro über das Schauspielen monologisieren.

Chance oder Werbegag?

Spike Lee arbeitete nur mit Halbnah- und Grossaufnahmen und machte damit Bedingungen der notwendigen Kompressionsverfahren klar: Bewegung mag diese Technik nicht, da sie von einem Ausgangsbild nur die Differenzen – also nicht jedes neue Bild komplett – notiert. Dass bei einer Bildgrösse von ein paar Quadratcentimetern Panoramaaufnahmen nicht sehr aussagekräftig sind, ergibt sich zudem von selbst.

Wichtiger als Inhalt oder Form ist jedoch das Umfeld,

in dem diese Filme entstanden sind: Sie machten Werbung für das *plug-in* RealPlayer, eine Software der Firma Progressive Networks, die Live-Ausstrahlungen über das Internet ermöglicht. Die Vielfalt von Formaten und Systemen lässt sich auf zwei Grundprinzipien reduzieren: Beim einen (Shockwave, Quicktime) wird der Film zuerst auf die Festplatte geladen und dann abgespielt. Die andere Lösung, das *Video-streaming* (RealPlayer, RealVideo, Microsoft Netshow), sendet die Daten zum «Live-Empfang». Beim *streaming* macht sich mangelnde Übertragungskapazität sofort im ruckenden Bild und im Tonausfall bemerkbar, während die ersten Verfahren die immer gleiche Qualität bieten – nur die Ladezeit variiert.

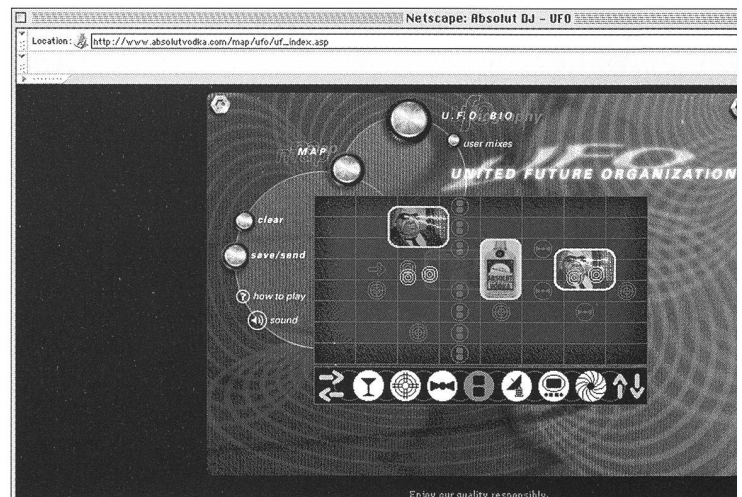
Der wichtigste Schritt beim *streaming* ist die Komprimierung von Videodaten. In dieser Technologie liegt der Schlüssel für zukünftige Entwicklungen: Für Filme, die durchs Internet in die Dolby-Surround-Wohnstuben verkauft werden, wie für diejenigen, die digital ins Kino überspielt und nicht mehr auf Spulen transportiert werden. Auch wenn die Übertragungsraten der Netze weiterhin

* Unterstrichene Begriffe:

Zusammenstellung von Internet-Adressen online unter www.zoom.ch



«The Sync»: Das erste Dauer-Filmfestival der Welt



«Absolut Vodka»: Widmet sich dem experimentellen Animationsfilm

steigen, muss die enorme Datenmenge eines hochauflösenden Films mit ansprechendem Ton um ein Vielfaches verkleinert werden. Erst dann können die Filmkonzerne und TV-Sender ihr Geschäft auf das Internet ausdehnen.

Neue Nischen

In diesem Zukunftsszenario eines gigantischen Zusammenschlusses von TV und Internet bietet sich eine interessante Nische für Kurzfilme an. Aber hier schafft sich keineswegs nur ein künstlerisches Bedürfnis sein technisches Mittel. Die Unternehmen hinter den konkurrierenden Techniken – sprich *streaming*-Programmen – suchen mit grossem finanziellen Aufwand Anwendungen und Anbieter für ihre spezielle Lösung.

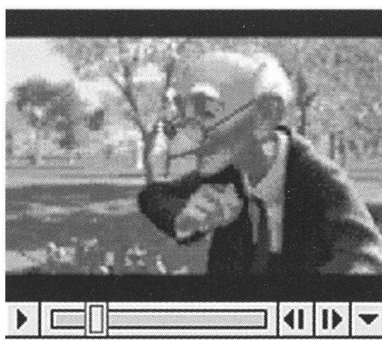
Die professionellen Software-Hersteller bieten immer mehr Versionen für den Heimgebrauch an, so dass die von George Lucas entworfene Vision einer kommenden «Star Wars»-Version, gedreht mit einfachem und günstigem Equipment aus dem Amateurbereich, je länger je weniger utopisch scheint. Genau diese Kult-Trilogie nahm sich der 30-jährige Kevin Rubio zur Vorlage für seine Parodie «Troops». Die zehn Minuten voller Effekte kosteten nur 1200 Dollar – für Herstellung *und* Marketing! Angeblich soll «Troops» komplett (über 24 MB!) oder in Teilen mehrere tausendmal täglich aus dem Internet heruntergeladen werden. Rubios Partner Shant Jordan und Patrick Perez arbeiteten vorher an Spezialeffekten der TV-Science-fiction «Babylon 5». Ihr «Studio» war keine teure *workstation*, sondern nur ein etwas aufgemotzter Heimcomputer.

Im Zukunftsszenario eines Zusammenschlusses von TV und Internet bietet sich Kurzfilmen eine interessante Nische

Animationen

Auf dem Internet sind mittlerweile verschiedene Online-Festivals zu finden. Bemerkenswert ist immer noch das Dauer-Filmfestival «The Sync» (The Internet's First Ongoing Filmfestival). In mehreren Kategorien – darunter auch die recht schwache «Made for the Net» – werden Kurzfilme vorgestellt, «deren Verbreitung normalerweise eingeschränkt bliebe» (Zitat von der entsprechenden Internetseite). Die Zuschauerinnen und Zuschauer wählen ihre monatlichen Favoriten, die auf einer Sonderseite vorgestellt werden.

Ein besonderes Schmuckstück ist die *site* von «Absolut Vodka». Sie widmete sich unter dem Titel «Absolut Panushka» dem experimentellen Animationsfilm und ist daher besonders gut im Internet aufgehoben, «das auch der Kommunikation über die Grenzen von Rasse, Kultur und Geschlecht dient», wie auf der «Absolute-Vodka»-Homepage zu lesen ist. Die Präsentation ist dem Medium entsprechend – in doppelter Hinsicht. Einerseits kommt in den Animationen verschiedener Künstler fast immer die Wodkaflasche des Sponsors vor. Andererseits sieht man den Filmen an, dass sie speziell für diese *site* realisiert wurden: Umfang und Ästhetik der Animationen nutzen reizvoll ihr Medium, ohne die vorhandene Technik zu überfordern. Das «Sahnehäubchen» von «Absolut Vodka» ist die 63teilige Geschichte der experimentellen Animation von William Moritz. Beginnend am Anfang unseres Jahrhunderts, stellen Einzelkapitel (in englischer Sprache) unter anderem Lotte Reiniger, Walter Ruttmann, Oskar



«Animation Express»: Hochprofessionelles wie «Geri's Game»

Fischinger und Hans Richter vor.

Eine Goldgrube für gute Animationen auf dem Stand der heutigen technischen Möglichkeiten liefert der «Animation Express»: Immer wieder neue Trickfilme, mal hochprofessionell (wie «Geri's Game» der «Toy-Story»-Produktionsfirma Pixar), mal eigenwillig und abstrakt. Dazu werden Biografien der Macher, Hintergründe, ein Animationskurs sowie eine ungemein praktische Testseite für alle gängigen Film- und *streaming*-Formate geboten! Animation Express zeigt bestens, was mit gängigen Übertragungszeiten machbar ist. Man sollte sie gar nicht unbedingt Film nennen, diese kleinen Animationen, bewegten Comics oder interaktiven Bild-Scherze wie etwa die Abenteuer der Fruchtfliege Francesca. Denn hier bekommt man eine Ahnung von eigenständigen neuen Formen, die irgendwann den Film bereichern könnten. ■