

Peter Weibel

VIDEOTECHNIK UND FILMÄSTHETIK
Persönliche Anmerkungen zur Zukunftsindustrie

(1982)
o.S.

1. Der persönlich produzierte Film

Die Zukunft des Films liegt im persönlichen Film – hat man lange Zeit beschworen. Es schaut nicht danach aus – heute. Industrial Light and Magic scheint das Logo der Zukunft zu heißen. Denn wer hat schon verstanden und akzeptiert, was ein persönlicher Film ist? Wer vom Publikum, wer von der Kritik, wer von den Filmemachern? Alle haben sich doch insgeheim geschämt, daß ihre Filme nicht wie Hollywoodfilme ausschauten. Die Scham war so tief und geheim, daß sie in Theorien rationalisiert wurde. Der Sinn der Theorien war, den Abfall von Hollywood zu legitimieren. Der Zwang und der Einfluß Hollywoods bzw. seines Gegenstücks, des unabhängigen New American Cinema, war so stark, daß man sich rational legitimieren mußte, wenn man Filme anders als Hollywood oder das New American Cinema machte. Hollywood und das New American Cinema errichteten gemeinsam – denn Kultur scheint ihre spezifische Gegenkultur zu erzeugen – eine ästhetische Hegemonie. Nicht nur Hollywood, auch die amerikanische Gegenkultur war als internationales Vorbild verpflichtend. Auch der Avantgardefilm wurde am amerikanischen Maßstab gemessen. Der Autorenfilm und der unabhängige europäische Avantgardefilm, beides Phänomene der 60er Jahre, waren frühe Versuche, das amerikanische Erbe zu assimilieren, sich anzueignen, zu verwandeln, die internationale Bildsprache zu personalisieren, zu regionalisieren, zu nationalisieren. Frühe Versuche, weil diese im Film begonnene Lösung Europas von der amerikanischen Vorherrschaft später auch in anderen künstlerischen Disziplinen wie Musik und Malerei wiederholt wurden, z.B. in der Regionalisierung des Rocks, nun nationalsprachig von Deutschland bis Italien, und in der Neuen Malerei der Wilden.

Eine Konsequenz des persönlichen Films ergibt sich aus folgendem Dilemma: a) Amerikas Nationalfilme finden ihr internationales Publikum, b) die Filme anderer Nationen kaum ihr nationales. b) ergibt sich aus a) zwangsläufig. Es ist eine nicht nur kommerzielle Tatsache, vor der man nicht die Augen verschließen darf, daß amerikanische Filme in fast allen Ländern der Welt laufen, daß aber das Umgekehrte nicht der Fall ist, daß nämlich Filme aller Länder in Amerika bzw. in allen anderen Ländern laufen.

Man mag das nun kommerziellen, politischen, ästhetischen oder psychologischen Gründen, die alle zweifelsohne ihre Berechtigung haben, zuschreiben. Fazit bleibt: wenn das nationale Publikum mehrheitlich das Medium Film mit dem amerikanischen Film identifiziert bzw. zu identifizieren gewohnt ist, wird es ein nationales, regionales Kino als anders, als abweichend, als unbefriedigend empfinden. Die relative Erfolglosigkeit des nationalen Films auf dem internationalen Markt ist natürlich für den persönlichen Film eine Art Genickschuß, der auch dem eigensprachlichen Rock aller Voraussicht nach nicht erspart bleiben wird. Die in der Regel finanzielle Erfolglosigkeit des personalen bzw. nationalen Films kennt bis jetzt zwei Auswege: entweder mit noch mehr Geld Anpassung an die hollywoodesken Produktionsbedingungen und an die amerikanische Ästhetik oder Ausharren und Durchhalten mit Hilfe staatlicher Subventionsspritzen. Da zum Beispiel die Rockmusik nicht staatlich subventioniert wird wie der Kommerzfilm, kann man sich vorstellen, wie lange es noch ein heimisches eigenständiges Rockschaffen geben wird, und kann man sich erklären, wieso die Charts so ausschaun wie sie ausschaun. Man wird sich aber auch fragen müssen, wie lange man noch ein nationales Filmschaffen durch staatliche Subventionen künstlich am Leben halten will.

Der persönliche Film war also insgeheim mit Problemen der Nationalität verknüpft. Hätte man persönliche Filme wirklich akzeptiert, wäre eine Implikation davon gewesen, die Frage nach der nationalen kulturellen Identität neu zu stellen und ehrlich zu beantworten. Doch das hat man gescheut und daher im Grunde persönliche Filme verabscheut. Der persönliche Film wird erst dann wieder eine Chance haben, wenn die Nationen ihre kulturelle Identität nicht mehr aus dem trüben Nebel der Ideologien beziehen und Kunst nicht Teil der Kulturpolitik, sondern Teil des Lebens wird.

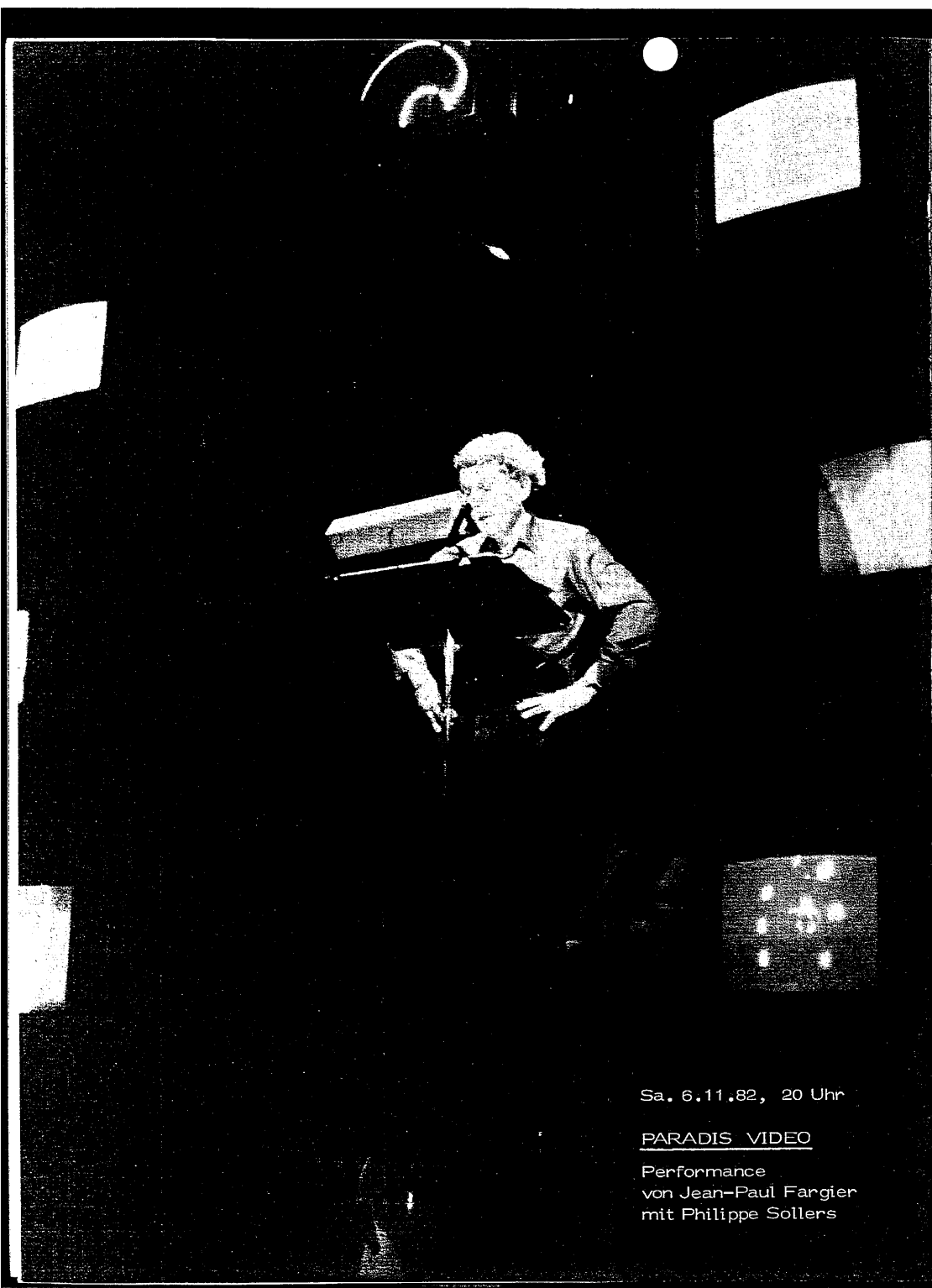
Die bloße Subvention einer fragwürdigen nationalen Filmindustrie wird nicht ausreichen, dieses Problem zu lösen. Wie ja auch die ungeheure Subvention der Opernhäuser nicht zu einem kreativen Opernschaffen führt, sondern nur die Leichname einer vergangenen Kultur mumifiziert. Es geht hierbei nicht darum, zu beurteilen, ob die Oper eine Kulturleiche ist oder nicht, sondern schlichtweg um die Tatsache, daß trotz des subventionierten Opernbetriebs es kein „Opernschaffen“ gibt, in dem Sinne, daß neue zeitgemäße Opern entstehen, sondern daß eben immer nur die alten Opern reproduziert werden.

Soviel auch immer noch der Staat für seine Filmindustrie an Geld ausgeben wird, die geistige Auseinandersetzung kann er sich damit buchstäblich nicht ersparen.

Die Förderung der ästhetischen und industriellen Innovation wäre zweifelsohne eine optimalere Strategie, den regionalen Film zu fördern. Denn regionaler Film heißt ja nicht, daß Wiener nur Filme über Wien machen. Genausowenig heißt personaler Film, daß man alles mit den eigenen Händen macht.



Din D.R.
Wien, 14.10.82



Sa. 6.11.82, 20 Uhr

PARADIS VIDEO

Performance
von Jean-Paul Fargier
mit Philippe Sollers

2. Der persönlich konsumierte Film

Als ich 1969 meine ersten Videotapes und -installationen machte, hat kaum jemand in Österreich gewußt, was Video überhaupt ist. Heute haben die meisten Österreicher ihr Video-Aufzeichnungsgerät neben dem TV-Apparat stehen. So ist der „Film“ in ihre Wohnungen eingezogen. „Videocassette Movies in your own Home“ heißt der Slogan, mit dem die Unterhaltungsindustrie vorerst einmal Video und Film in Beziehung bringt. Das Videogeschäft der Industrie lebt von alten Filmen. Erfolgreiche Kinofilme und in der „Öffentlichkeit“ verbotene Pornofilme werden individuell zugänglich. Der Käufer oder Mieter kann die Filme unabhängig vom Verleih und vom Staat spielen, wann er will. Das kommerzielle Geschäft hat zumindest eine vorläufige Unabhängigkeit des Konsumenten vom Markt und vom Staat gebracht. Kann darauf eine Unabhängigkeit des Produzenten folgen? Filme als Video gespeichert und vertrieben, das heißt aus ökonomischen Gründen (eben weil billig) individueller access, Zugang.

Jedes Heim sein eigenes Filmarchiv, Filmmuseum. Der Film als Buch. Nach der Tiefkühlruhe zur Speicherung der Nahrung das Video Set zur Speicherung und jederzeitigen Abrufung von Filmen. Die Methodologie des Computers schleicht sich hier unversehens ein, wie dort nämlich jederzeit gespeicherte Information abgerufen werden kann, so auch hier. Der Heimcomputer kann an eine Zentrale angeschlossen werden, d.h. in jeder Wohnung steht ein sogenannter Terminal. Video ist so ein Terminal der Filmindustrie. Was die Filmverleih- und Produktionsfirmen schaffen und sammeln, wird über Zwischenverleiher in den persönlichen Terminal des eigenen Heimes gebracht. Der Video-recorder als Terminal ist also an die Zentrale der internationalen Filmindustrie angeschlossen. Das Heimvideo ist eine Art Bildcomputer, das eine bestimmte Versorgung leistet, nämlich an Bildern, an Stoff für Freizeitbewältigung, an Bildung etc.

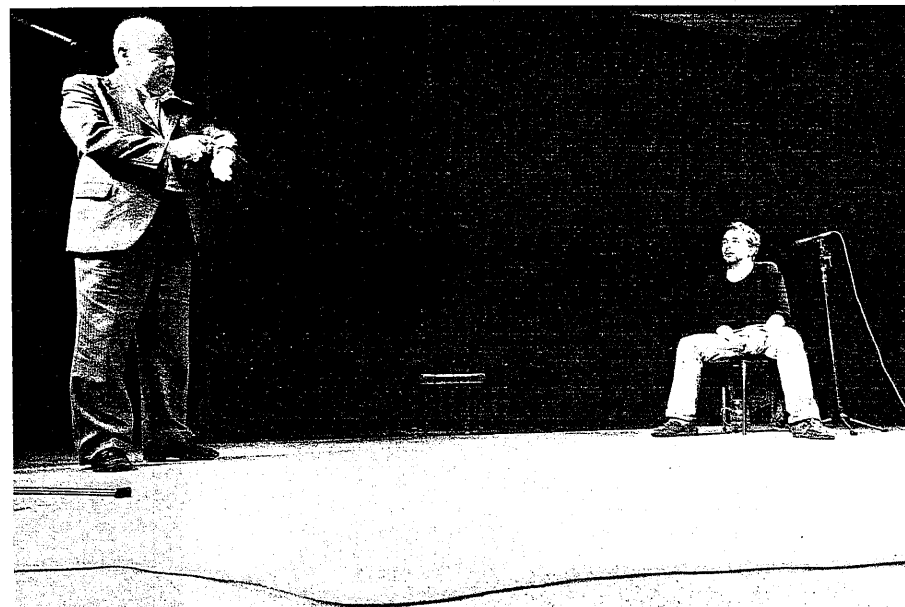
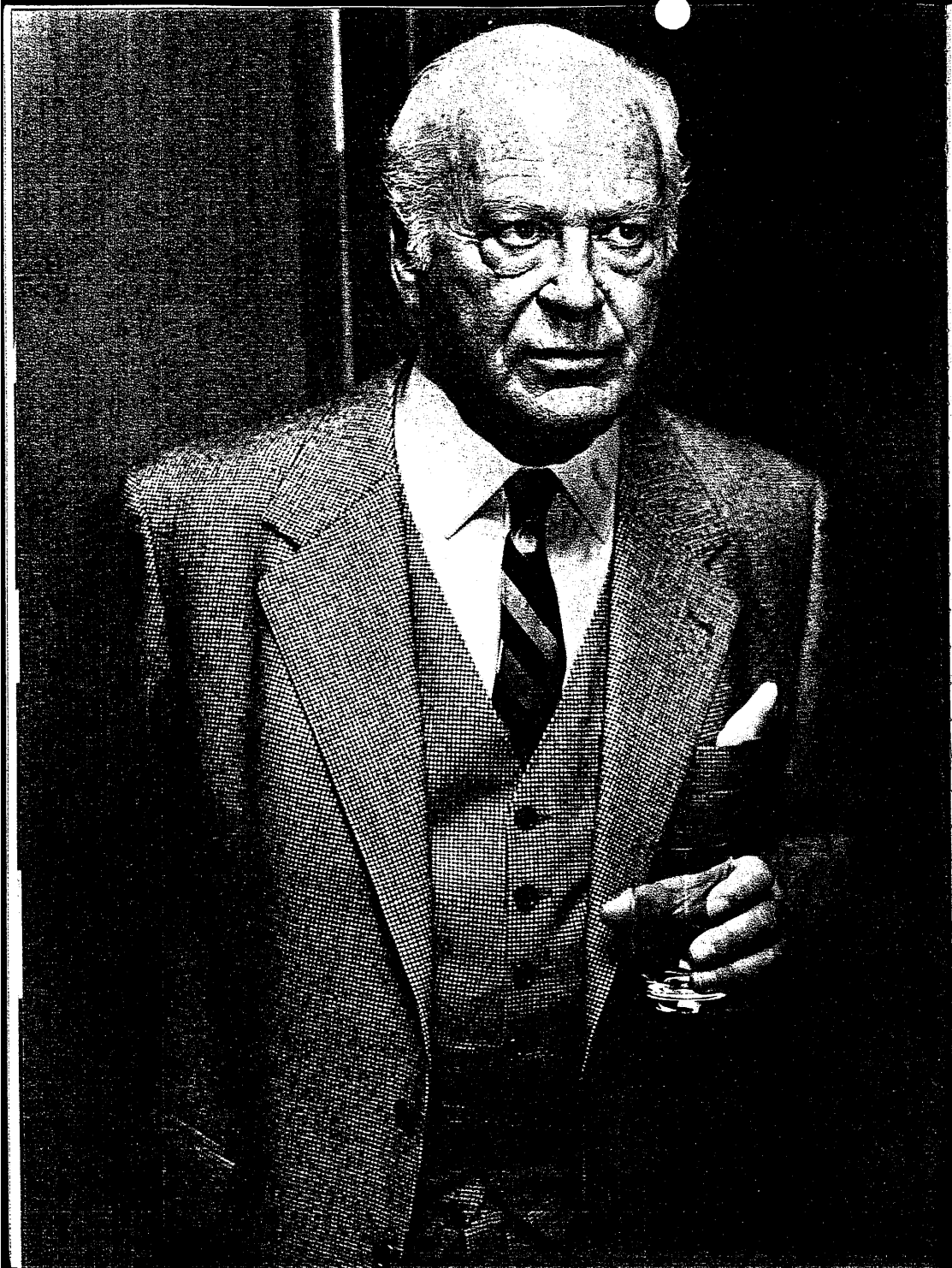
Es steht damit in der gleichen Versorgungsleihe wie Wasser, Gas, Strom. Auch Wasser, Gas und Strom waren einmal Energiequellen weit weg vom Benützer. Der Konsument mußte zum Brunnen gehen wie ins Kino. Heute wird dem Konsumenten durch eine Leitung das Wasser ins Haus geliefert. Eine Energiequelle wurde ebenfalls verfügbar. Wasser, Gas und Strom kommen ebenfalls von einer Zentrale (den städtischen Wasser- und Gaswerken, der Stromindustrie), an die der Haushalt nach einer hundertjährigen Arbeit (Kanäle, Verkabeln, Leitungen legen etc.) angeschlossen wurden. Ein Druck auf den Schalter: Licht ist da. Man dreht den Hahn: es gibt Wasser. Auch hier der Haushalt als Terminal einer allgemeinen Energieversorgung. In dieser Linie der Versorgung sind die Kassettenfilme und das Fernsehen zu sehen, Stoffgliederung für die Freizeit. Ein Knopfdruck und visuelle Information ist im Heim.

Diese endlose persönliche Wiederverwertung hat natürlich für die Filmindustrie eine Ausweitung und Differenzierung des Marktes bedeutet, die natürlich ökonomisch notwendig war. Es hat sich nämlich herausgestellt, daß fast 80 % der Kinogänger unter dreißig Jahren sind (manche Statistiken in Amerika sprechen sogar von 90 % der Kinogänger als unter 25 Jahren), daß also die Erwachsenen sich die Mühe des Weges ins Kino nicht mehr machen wollen, nachdem ihnen das Fernsehen die Bilder direkt ins Haus liefert. Wer sollte denn auch noch zu einem Brunnen gehen, wenn es ohnehin eine Wasserleitung gibt. Natürlich nur diejenigen, die partout nicht zu Hause, in der Welt der Erwachsenen, bleiben wollen, sondern in ihrer Freizeit in ihrer eigenen Welt leben und sich von den Erwachsenen abgrenzen wollen, also die Jugendlichen. Die Filmindustrie produziert also im Grunde nur mehr Material, das der Jugend als Medium zur Abgrenzung dient. Der Film ist an einen bestimmten Zustand gebunden worden, an den der Jugend. Die Jugendgebundenheit des Films wiederholt nur wie die Popmusik die zustandsgebundene Bewegung der Freizeitindustrie. Diejenigen, die das frühzeitig erkannt haben, nämlich Gruppen des New Hollywood, produzieren daher jenes Spielzeugkisten-Kino gigantischen Ausmaßes (Science Fiction, Fantasy- und Abenteuerfilme), das die Kritik als Infantilisierung des Kinos ohnmächtig beklagt. Doch das kommerzielle Kino folgt hier nur einem kommerziellen Druck, das einer Umwälzung des sozialen Verhaltens entspringt.

Der Kritik ist vorzuwerfen, daß sie nicht erkennt, wie unsere gesamte Kultur einer jugendlichen Zustandsgebundenheit entgegendämmert. Wenn die mit Abstand meist gelesenen Bücher in Deutschland Karl May und Hermann Hesse sind, also Jugendaufwerke, so heißt das auch, daß die Jugendlichen am meisten lesen, eben nicht die Erwachsenen. Werke, welche über das zustandsgebundene Interesse der Jugendlichen hinausgehen, haben ja kaum eine Leserschaft von 2.000 im Schnitt. Die Bestseller darunter kommen vielleicht auf 15.000. Es liegt also an den Erwachsenen und an der Kritik, daß die Kultur auf einen Zustand der Jugendgebundenheit verengt wird. Unsere Gesellschaft öffnet sich ja nur deshalb so sehr der zustandsgebundenen Kunst der Irren, um die Tendenz zu einer allgemeineren Zustandsgebundenheit der Kultur zu verdecken, um zu vertuschen wie irrt dadurch die Gesellschaft selbst wird.

Eine Reaktion auf diese Jugendgebundenheit des Films aufgrund der sozialen Verhältnisse – und wie gesagt, diese Jugendgebundenheit läßt sich auch auf anderen Gebieten wie Musik, Literatur, bildende Kunst ablesen, nur hat der Film, da er nicht so subventioniert ist wie die anderen Sparten, also nicht so unabhängig von sozialen Veränderungen, darauf schneller und eindeutiger reagieren müssen – ist der Videocassettefilm. Denn zwischen der Qualität des Brunnenwassers (Kino) und des Leitungswassers (TV) besteht halt noch ein Unterschied. Die TV-Filme sind in jeder Hinsicht (Erotik, Spannung, Gewalt, Aufwand, Ästhetik, Komik, Schönheit etc.) flauer, minder, ärmer als die Kinofilme.





„Attrappentappen“

ROLAND FISCHER

Curd Jürgens Dieter Roth+Arnulf Rainer /Sammlung LOFT

Aus dieser Lücke kann der Markt sein Kapital schöpfen. Nämlich jene Filme raus zu bringen, welche das TV noch nicht sendet. Neben der persönlichen jederzeitigen Verfügbarkeit (denn es werden ja auch TV-Sendungen gespeichert) ist dieses Kriterium, das der Quasi-Öffentlichkeit des Fernsehens als staatliche Anstalt entspringt und wodurch das Videoheimefilm-System vor allem eine Pforte für Pornofilme wurde, ein zweiter Grund für die Verbindung von Video und Film. Der nächste Schritt wird also sein, sich den Umweg über das Kino zu ersparen und direkt für das Heimvideo, das neue Heimkino, zu produzieren. Natürlich wird es auch weiterhin Kinos, eben für die Strategien der Jugendlichen, geben. Aber die Premieren der Zukunft werden nicht mehr in Kinosälen stattfinden, sondern 300 oder mehr Kabel-TV-Stationen werden sich zusammenschließen, um eine gigantische weltweite Premiere (im Stile von Live-Übertragungen von Sportereignissen) in allen Haushalten zu veranstalten. Dafür werden diese Anstalten mehr bezahlen als man auf dem freien Markt verdienen kann. Nicht mehr nur Pornofilme werden direkt für den Videocassettenmarkt produziert werden. Dieser Trend wird auch von der technischen Entwicklung unterstützt, denn das elektronische Kino wird in Zukunft das mechanische Zelluloidkino ersetzen. Hollywood produziert ja jetzt schon in der Hauptsache nur mehr TV-Serien. Ein unabhängiges Kabel-Fernsehen (in Konkurrenz zu TV und Kino) wird nach scharfer privilegierter Kost dürsten. Die Kabel-TV-Firmen werden sich zusammenschließen, um für ihr System eigene Filme zu produzieren, um nicht mehr von den Produktionen der Filmindustrie abhängig zu sein. Das Videocassetten-System bedeutet also für die Zukunft eine ungeheure Erweiterung des Zuliefermarktes, nämlich über das öffentliche Kino hinaus ins private Heim. Klarerweise erübrigen sich dann historische technische Produktionsbedingungen und werden neue, videotchnische Verfahren, da sie billiger sind, erprobt werden. Die Förderung der Videotechnologie im Film hat als einen Ursprung diese Verschiebung des Marktes.

Hat es in den 60er Jahren also so ausgesehen, als könnte der personale Film die Hollywoodindustrie bedrohen, kann man nun feststellen, daß Hollywood diese relative Bedrohung durch zwei konträre Strategien aufgehoben hat. Einerseits durch avancierte Personalisierung der Filmproduktion selbst. Von Hal Ashby bis zu Robert Altman gab es nun plötzlich einigermaßen persönliche Hollywoodfilme. Andererseits, und das war die viel erfolgreichere Strategie, durch eine ungeheuer avancierte Technologisierung und Industrialisierung der Filmproduktion (Star Wars, Close Encounters of the third kind etc). Man könnte also sagen, die Tendenz geht weg von einer personalen Produktion zu einem personalem Konsum. Eine Umwälzung, eine soziale Verschiebung findet statt: nicht die Filme werden persönlicher, individueller, sondern deren Konsum. Nicht die Produktionsbedingungen werden individuell verfügbar, sondern die Konsumbedingungen. Die Industrie hat überlebt, weil sie die Tendenz zum persönlichen Film durch eine verstärkte Anstrengung zum persönlichen Konsum abgeschwächt hat.

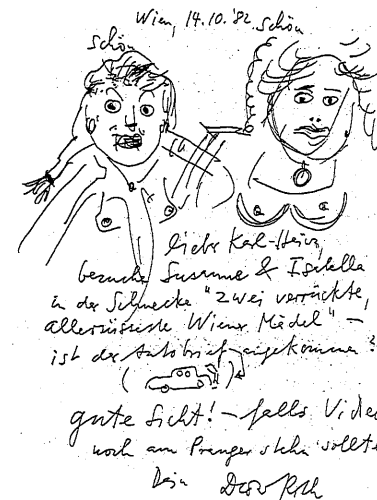
George Lucas, Steven Spielberg, Francis Coppola sind die neuen Tycoone Hollywoods. Ihre super-industriellen Filme sind die Vorboten jener Videotechnologie für das künftige Videocassetten-Heimkino, das von einem Paradox gekennzeichnet sein wird: ein riesiger Industriekomplex wird Ware für den persönlichen Konsum herstellen, je industrieller die Fabrikation desto individueller die Konsumation (frei verfügbar im Heimkino). Hier wiederholt sich nicht anderes letztlich als das kapitalistische Warengesetz.

Industrial Light and Magic ist das Logo der Lucas Film Enterprises!

3. Das magnetische Video und das elektronische Kino.

Klarerweise nicht allein über diese ephemere Ehe der Speicherung von Filmen auf Video nähern sich Video und Film. Neben den erwähnten sozialen und ökonomischen Gründen gibt es der technologischen Entwicklung inhärente Gründe, welche Film und Video einander nähern. Circa ab 1970 habe ich dieser Entwicklung den Namen Präkino, Parakino, Postkino gegeben statt Expanded Cinema, um jene Tendenzen definieren zu können, die 1) auf Elemente vor der industrialisierten Kinematographie, also auf Elemente der visuellen Künste des 18. und 17. Jahrhunderts zurückgriffen (Präkino), 2) Nebenprodukte, Seitenwege, Abweichungen, Verzweigungen des kommerziellen Gebrauchsfilms aufgriffen (Parakino) und 3) schließlich das magnetische Aufzeichnungssystem Video als Nachfolger der mechanischen Abbildungsapparatur Film (Postkino). Hierin liegt der Keim der Verknüpfung von Video- und Filmtechnologie, welche die Zukunft des Kinos bestimmt.

In den 70er Jahren hat Video angefangen, sich in die Filmästhetik zu schmuggeln. Anfangs nicht auf einer technischen Ebene, sondern mehr auf einer ästhetischen. Damit meine ich, daß nicht so sehr die technischen Möglichkeiten von Video für die Filme verwendet wurden, sondern Videoszenen und TV-Sequenzen wurden in den ansonsten unangetasteten Filmablauf eingeschoben. Nicholas Roeg's „Der Mann der vom Himmel fiel“ (mit David Bowie) oder Hal Ashby's „Goodby Mr. Chance“ (mit Peter Sellers) sind Beispiele dafür. Es gab aber bereits auch Filme, welche die technischen Möglichkeiten von Video für die Filmästhetik nutzten, oder sogar den ganzen Film als Video produziert hatten und auf Film faßten. Zum Beispiel „200 Motels“ (1971) von Frank Zappa und Jean Luc Godards „Numero deux“. Ich selbst habe 1975 ein Drehbuch verfaßt, das nicht nur spezifische Videotechniken verwendete, sondern in dem die Hauptdarstellerin sogar eine Videoreporterin darstellte, nämlich „Unsichtbare Gegner“ (Regie: Valie Export). In meinem nächsten Drehbuch für einen Spielfilm, „Menschenfrauen“ (Regie: Valie Export), war bereits die Hälfte der Zeit Videoszenen, in schwarzweiß, nämlich alle Szenen der Erinnerung, Fantasie, Halluzinationen, während die Realszenen in Film und Farbe gedreht wurden. Die Dialektik des Films war auf diese Spannung zwischen Video- und Filmszenen aufgebaut.



In den 70er Jahren hat also das Kino begonnen, die technischen und ästhetischen Möglichkeiten von Video für sich zu nutzen. Eine besondere Rolle spielten dabei Filme wie „200 Motels“; nämlich Musikvideos.

Popmusik und Film sind durch ihre gemeinsame Zustandsgebundenheit, nämlich Jugendmedien zu sein, die idealen Partner. Seitdem Musik nicht mehr nur von der Platte und aus dem Radio ertönt, sondern auch aus dem Fernsehen kommt, mußte Musik auch visuell präsentiert werden. Ende der 60er Jahre gab es dafür in Sendungen wie „Beat Club“, welche die elektronischen Möglichkeiten des Fernsehens nutzten, bereits viele Beispiele. Doch zunehmend produzierten die Musiker und die Musikfirmen selbst ihre „Videos“, d.h. „Video kills the Radio Star“ wie ein populärer Song um 1980 hieß. Die Musikvideos populärer Musik bildeten sozusagen die Experimentierstation der kommerziellen Kunst. Dabei kamen auch die Möglichkeiten des Trickfilms, der Computer-Animation zum Einsatz. Diese „Popvideos“ errichteten eine eigene Videokultur, welche auch von Videoavantgardisten wie Nam June Paik und Dara Birnbaum genützt wurden. Die in den letzten Jahren aufkommenden Heim-Videospiele setzten zusätzliche Signale. Computerisierte und videotchnische Ästhetiken wurden also in den 70er Jahren primär von den Musikvideos hervorgebracht, deren Einfluß für die Filmindustrie nicht unterschätzt werden darf und die in den 80ern noch eine große Zukunft sowohl als Kunstform wie auch als Entertainment haben werden. Viele Performancekünstler, z.B. Laurie Anderson, werden ihre Aktivität von der bloßen videographischen Dokumentation ihrer Performance auf Performance mit Hilfe der Videotechnik ausdehnen. Das Quadrupel Audio, Video, Radio, Fernsehen wird nicht nur eine zunehmende Basis für künstlerische Kreativität, sondern es zwingt vor allem die kommerzielle Filmindustrie, technologisch gleichzuziehen, d.h. den Film, eine Erfindung des 19. Jahrhunderts, des mechanischen Zeitalters, in ein elektronisches Medium umzuwandeln. Kassenschlager wie „Star Wars“, „Jäger des verlorenen Schatzes“, „E.T.“, „Close Encounters of the third kind“ oder auch „Cat People“ und „One from the heart“ sind die Ergebnisse jener vereinigten Anstrengungen der Filmindustrie, sowohl auf die Bedrohung durch den persönlichen Film zu reagieren wie auch die elektronischen Medien zu übertrumpfen. Diese Filme entstehen daher nicht mehr durch bloße Abbildung der äußeren Wirklichkeit wie im konventionellen Kommerzkino, sondern vor der Kamera wird mit ungeheurem Aufwand eine künstliche Wirklichkeit, ein Set, errichtet. Erst dann tritt die Kamera in Aktion, deren Ergebnis dann in speziellen Tricklabors noch bearbeitet wird. Das Studio-Set für so einen Film gleicht daher mehr einer Mischung aus Theater und Computerzentrale als einer abzufilmenden Wirklichkeit. Preproduction und Postproduction werden dadurch eine der eigentlichen Produktion gleichwertigen Phase. Und klarerweise braucht man für solche Filme höchstens einen (1) Filmmaker, der Rest ist fast wichtiger, nämlich Special Effect-Leute, Maschinisten, Modellierer, Bild-

hauer, Elektriker, Computergrafiker, etc. Der Designer, der Architekt werden ebenso wichtig wie der Regisseur und der Special Effect-Mann. „What we need are sculptors, machinists and rubber mold workers. What we do not need are filmmakers who say, „I'll do anything to wor for you“, sagt Tom Smith, General Manager von Industrial Light and Magic (ILM). Bei ILM, der special-effect-Abteilung von Lucasfilm, arbeiten ca. 90 junge Leute (im Durchschnitt übrigens jünger als 30 Jahre) in der Entwicklung von Film- und Video-Technologie, Computer Research und digitaler Technologie. Lucas geht sogar so weit, auf ein Aufnahmestudio zu verzichten, das mietet er lieber. Dafür errichtet er Räume für Preproduction und Postproduction. Lucas sieht die Zukunft eindeutig in der Verbindung von Film und Video: „We're going beyond the point of film now. Anybody who's worked with film, especially anybody who has edited film, realizes what a stupid nineteenth-century idea film is. Anybody who has torn sprocket holes or tried to show a first rough cut knows the only thing they worry about is if the film's going to break. You get into video and electronic technology and you realize how sophisticated it is and how far in advance of anything in films. It's just a whole different world. Then you combine that with digital technology, and it's light years ahead of even video.“ Lucas entwickelte also ein digitales Postproduktions-System und einen digitalen Filmkopierer, der ihm im Prinzip jede Möglichkeit eines nachträglichen Eingriffes auf das Zelluloid, eben der Trickeffekte, einräumt. Er legt das Schergewicht auf die postproduktiven Operationen, um auch auf der technologischen Seite voraus zu sein, z.B. wie man einen Film oder ein TV-Stück fertigstellt. So arbeiten er und Coppola zusammen mit Sony an einem Video Setup mit dem hohen Auflösungsvermögen von 1.100 Linien, also fast die Hälfte wie bisher. Dadurch bekommt das Videobild fast die Qualität eines Filmbildes. Dieses high-resolution Videobild wird dann in den digitalen Printer gespeist, vergrößert und in Filmqualität verwandelt. Sodann kann es als jedes Medium (Film oder Video oder) herausgekickt werden. Dieses Verfahren, das in den Anfängen steckt, führte bereits dazu, daß man in Coppolas „One from the heart“ die Videoaufnahmen nicht von den Filmaufnahmen unterscheiden konnte.

Coppola hat für diese Tendenz der Verknüpfung von Film- und Videotechnologie, die aber auch Laser und Animation Effects, Microcomputing und Color Graphics miteinschließt, den Ausdruck „Electronic Cinema“ eingeführt. Er erblickt im Verfahren der Koppelung von Video und Film das bedeutendste Ereignis in der Spielfilmproduktion seit dem Tonfilm. Seine Kombination von Film- und Videotechnik zielt darauf, durch ein quasi elektronisches Storyboard die Phase der Preproduction und Postproduction schon auf das eigentliche Produkt genauer abstimmen zu können. Ein konventionelles Storyboard ist eine Ansammlung von Zeichnungen, Skizzen, Fotos zu jeder im Drehbuch beschriebenen Szene, welche Richtlinien für das eigentliche Drehen an Ort und Stelle erstellen, von denen dann manche Regisseure wie Hitchcock, die ein dementsprechend ausgefeiltes Storyboard, also eine perfekte Preproduction-Phase, kaum abweichten. Mit Hilfe von Video und Computeranimation können nun die Skizzen und Fotos gleichsam im Einzelbildverfahren zu einem bereits visualisierten Drehbuch, zu einer visuellen Rohfassung des Films zusammenkopiert werden, zu dem dann noch die Dialoge, Geräusche und die Musik dazukommen. So können die Vorstellungen des Autors und Regisseurs bereits vor den Aufnahmen sehr präzise formuliert werden. Parallel zu den Aufnahmen mit der Filmkamera, die eine Mischung aus Film- und Videokamera ist, läuft das Storyboard-Videoaband. So kann man erkennen, welche Takes geeignet sind. Nach und nach werden dann die Einzelbilder des Videobandes durch die „gefilmten“ Szenen ersetzt. Dieses elektronische Storyboard kann man also während des Drehens mit Schnitt, Montage und Musik experimentieren und auch den Übergang von simulierten zu wirklichen Szenen unmerklich machen.

Eine einfallsreiche Technik ersetzt aber nicht die Narration, ein elektronisches Storyboard nicht eine gute Story. Als Pionier des elektronischen Kinos ist Coppola auf die Schnauze gefallen – das ist das Schicksal aller Pioniere. Sein Versuch, eine unglaublich avancierte Filmtechnologie von den stellaren Räumen und den Fantasieländern zurück auf die Erde zu bringen, auch wenn er dabei auf eine so spektakuläre Stelle wie Las Vegas ausgewichen ist, wo die Trick-Effekte einigermaßen natürlich erscheinen könnten, ist gescheitert. Dennoch ist dieser Film eine großartige Leistung. Daß Coppola sein Zoetrope Studio, in dem One from the Heart zur Gänze gedreht wurde, das die Geburtsstätte des electronic cinema werden sollte, gerade durch den finanziellen Mißerfolg des ersten avancierten Versuches des elektronischen Kinos verlor, ist der altbekannte Schall der Geschichte.

Narration ist überhaupt die allgemeine Schwäche jener diversen Versuche des Elektronischen Kinos. Deshalb bezieht es seine plots aus altbewährten Mustern wie Science Fiction, Fantasy und Comics. Der avancierten Technologie steht – wegen des kommerziellen Zwanges zum finanziellen Erfolg – eine retrograde Narration gegenüber. Lucas ist sich deswegen genau bewußt, deswegen sagt er: „I hate scripts, I hate plot“ und denkt an Avantgardefilme auf seine eigene Weise: „I say it's experimental film that doesn't have plot and doesn't have characters but still has an emotional content. I experimented a little bit. I tried to make that transition. I tried to make it in THX. THX was the best experience I had, it was like a hands-on movie“. Er spielt dabei auf Scott Bartletts Unterscheidung zwischen Avantgarde- und Hollywoodfilm als „hands on“ and „hands off“ an, also Filme, wo du alles selber mit der Hand machst oder nicht. Lucas denkt also an nicht-narrative Filme. THX und More American Graffiti waren für ihn Versuche in dieser Richtung, aber die Reaktion war: „It's too bizzare and too fragmented. Those were commercial attempts to deal with what I wanted to deal with. Now I'm reaching a point, where I don't have to do a commercial version of it any more. I can do whatever I want to do, no matter how far out it is, no matter how unacceptable it would be

to an audience“. Wir sind hier wieder das Verlangen nach dem persönlichen Film, auch gegen den Widerstand des Publikums. Doch immer, wenn das Trickkisten-Kino versuchte, einen emotionalen Inhalt zu vermitteln, wie bei One from the Heart oder 1941 (Spielberg) ging die Sache daneben. Daher siedeln sie als clevere Kaufleute ihr Trickkisten-Kino meist im All an oder im Horror und Fantasy Land, in alten bewährten Genres wie Abenteuerfilm. Sie fahren mit neuen Zügen auf alten Schienen – aus Unsicherheit und weil das Publikum (siehe Zustandsgebundenheit) nicht anders mitfahren würde. Lucas, der mit Coppola das American Zoetrope ursprünglich gemeinsam startete, weiß das und ist daher noch nicht auf die Schnauze gefallen, ganz im Gegenteil. Dieser Konflikt zwischen avancierter Technologie und retrograder Narration macht es aus, daß das Trickkisten-Kino wie ein Spielzeug-Kino wirkt. Andererseits, was sollen die Jungs machen, wenn es um 100 Millionen Schilling geht, die wieder zurückkommen müssen, weil die Industrie nicht subventioniert wird? Andererseits ist dieser Zug zur Infantilisierung auch bei der sogenannten Avantgardekunst zu finden. Denn im Grunde ist nicht viel Unterschied zwischen der Archäologie der Anne und Patrick Poirier und „Jäger des verlorenen Schatzes“, zwischen John Milius' „Conan“, John Boorman's „Excalibur“ und einigen Helden der Individuellen Mythologie. Die Vorwürfe der europäischen Kritik an das Trickkisten-Kino Hollywoods sind lächerlich angesichts der Tatsache, daß die gleiche Kritik die Spielzeugkisten-Kunst Europas in den Himmel lobt. Die Heroisierungs- und Ritualisierungstendenzen in der europäischen Kunst sind oft nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich kläglicher als manche Hollywoodfilme.

Eine neue Narration wäre also für diese neue Technologie notwendig. Bislang kommt man noch damit aus, bewährte Muster der Narration, wie sie, in klassischen Meisterwerken des Thrillers, des Horrors, des Science Fiction, des Abenteuers, des Comic-Strips vorgelegt sind, subtil und bis zur Grenze der Parodie auszudehnen. Diese Exploitation der klassischen Erzählmuster, dieser Trend zu Remakes (von Cat People zu The Thing), dieses Auswringen der klassischen Narration bis zum Letzten, diese sophisticated Ausschlachtung der klassischen Filmsprache, die eine ungeheure Kenntnis der Filmgeschichte verrät (Lucas, Spielberg etc. schauen sich ja auch noch während der Dreharbeiten pausenlos spezielle Filme für bestimmte Szenen an, nach der Methode: in welchen und in wie vielen Filmen ist bereits ein Sprung über den Abgrund verfilmt worden, wie war da die Kamera, wie der Schnitt, wie kann man das Ganze effektvoller gestalten, was kann man dazu erfinden, wie die Kamera überraschender postieren etc.), kann aber nicht auf ewig perpetuiert wird. Eines Tages wird das Electronic Cinema von der Prähistorie und vom Outer Space in die Gegenwart und auf die Erde zurückkehren müssen. Hierbei können sie dann eventuell auf die neuen narrativen Strukturen der Avantgarde zurückgreifen können, von Hollis Frampton bis Yvonne Rainer. Persönlich gesagt, meine und Valie Exports Filme „Unsichtbare Gegner“ und „Menschenfrauen“ hätten das technische Know how und das finanzielle Bett Hollywoods gebraucht, Hollywood könnte meine narrativen Strategien brauchen. Denn bei der Transmission menschlicher Botschaften und Inhalte bzw. emotionaler Werte hat das Spielzeug-Trickkisten-Kino noch Probleme. Dessen ungeachtet ist Europa drauf und dran, ausgenommen England, aufgrund des enormen amerikanischen Vorsprungs in Fragen der Technologie den Anschluß an den internationalen Filmmarkt zu verlieren. Australien und Japan haben da mehr Chancen. Die Kino-Situation wird bald sein wie im Raumfahrtgeschäft, jener anderen Zukunftsindustrie, wo Europa nur mehr ein minderere Zulieferer ist.

4. Videogames und Musikvideos

1978 ist bezeichnenderweise nicht nur der Film „Star Wars“ auf dem Markt erschienen, sondern auch das erste elektronische Videogame von der japanischen Firma Taito namens „Space Invaders“. Kurz darauf gab es das populäre „Pac-Man“. TV- bzw. elektronisch erzeugte Ikonen wurden durch diese Videogames, jene elektronischen Spielzeugkisten mit einem Bildschirm, schnell vertraute visuelle Objekte. Der Boom an Science Fiction Filmen und Büchern setzte sich in den Videogames fort, wo Raumschiffe und -flugzeuge einander bekämpften, wo der Krieg der Sterne auf dem Videobildschirm von den Spielern selbst gelenkt werden konnte. Na, das kann man sagen, daß sich die Videogames schneller durchsetzten als die Video Art. Der restaurative konservierende Trend der Hochkultur macht sich hier bemerkbar, die neue Errungenschaften gerne ins Abseits drängt, sei's ins Abseits der Mainstream Pop Kultur, die für Neues viel offener ist.

Die Visuals der Videogames näherten sich immer deutlicher den Filmbildern, schließlich erschienen ganze Filmszenen in Videogame-Form. Atari brachte Superman auf den Markt, ebenso Spiderman, Parker Brothers The Empire Strikes Back, etc. Comics Helden wurden zu Videogames, Videogames wie Defender and Berzerk wurden zu Comics. Es gibt Videogames-Magazine und Videogames Wettbewerbe sonder Zahl. Buckner & Garcia veröffentlichten eine Hit Single „Pac Man Fever“, welche die Charts hinaufstieg. Die Pretenders sangen von „Space Invaders“ und die Gruppe Mi-Sex von „Computer Games“. Videogames wurden zu einem vitalen Teil des amerikanischen Lebensstils, egal ob durch Filme, die auf Videogames basieren, oder durch Videogames, die auf Filmen basieren. Die ultimale Fusion von Film, Video, Videogames, Computeranimation ist der neue Walt Disney Film „Tron“, in dem ein junger Spiel designer in eine Computerwelt gerät, wo Videospiele zur Realität werden. So muß er in einem Kampf auf Leben und Tod seinen eigenen Creaturen gegenüber treten. Versteht sich, daß es mittlerweile schon 5 Videospiele gibt, die auf Ton basieren. Die Musik zu „Tron“ stammt von Wendy Carlos, deren/dessen (Wendy transvestierte von einem Mann zu einer Frau) Synthie-Sound bereits in „Clockwork Orange“ den Ton angab. In „Tron“ schauen wirkliche Menschen aus wie Teile elektronischer Videospiele. Die Schwerkraft ist aufgehoben, Lichtkreise schweben mit

ungeheurer Geschwindigkeit durch den Raum, die Menschen sind von auratischem Licht umgeben, sie verwandeln sich in abstrakte computerisierte Lichtlinien und wieder in Fleisch und Blut zurück. Die Reklame für diesen Film lautet daher auch: «The movie that makes the phantasy of video games real». Elektronische Spiele, Computergraphik, Video- und Filmtechnologie, Synthesizermusik und die Phantasmen der Popkultur vereinigen sich in «Tron» zu einem ersten Höhepunkt des «Digitalen Kinon». Ein vergleichbarer Musikfilm wie THE WALL von Allen Parker und Roger Waters (Pink Floyd) ist trotz seiner Zeichentrickfilmsequenzen sowohl auf narrativer wie technischer Ebene bereits veraltet und minder.

Von der Network Nation (siehe den Film NETWORK mit Finch und Dunaway, Regie: Pady Chayefsky) des Fernsehens und Kabel TVs bis zur Arcade Amerika, in dessen Hallen die elektronischen Computer- und Videospiele, die Geldautomaten, Flippers etc. ablösten, erstreckt sich ein Videocontinent und eine Videoära, eine Information Pan Factory ich übersetzte Spaßfabrik, in der eine Generation aufwächst, die mit den Ikonen der Computerspiele vertrauter sein wird als mit den Zeichen der Natur. Für diese Generation, von graphischen Reizen exzessiv überflutet, muß die Filmindustrie arbeiten, das schreiben die sozialen Gesetzmäßigkeiten unserer gesellschaftlichen Evolution vor, die ich mit dem Schlagwort Zustandsgebundenheit zusammenfasse. Um bei dieser medienbesessenen Jugend landen zu können, muß die Filmindustrie nicht nur ihre Themen, sondern auch ihre Technologie adjustieren. Nun kommen wir der Hauptthese dieses Artikels nahe, wie sie schon in der Überschrift angelegt wurde, daß nämlich die Videotechnologie die Filmästhetik zu bestimmen beginnt und immer mehr bestimmen wird. Viele der an der Kasse erfolgreichen Hollywoodfilme (zu den bereits genannten füge ich noch an ALTERED STATES von Ken Russel und WOLFEN von Wadleigh) sind in ihrer Thematik und Technik bereits von der Elektronik- und Videotechnologie gezeichnet!

Bei dieser Fusion von Film und Video haben, wie schon erwähnt, die Musikvideos, Popvideos, Rockvideos eine bedeutende Rolle gespielt, sowohl die Alternativszene als auch die Industrie folgen hier der avantgardistischen Spur.

Die Verbindung von Tonwelt und Bildwelt, von Ton und Bild hat nicht erst im Tonfilm begonnen sondern unter dem Begriff Synästhetik seit Jahrhunderten ein zentrales Thema der Avantgarde gebildet. Von Seiten der Dichter (Rimbaud), der Maler (Kupka, Klee, Mondrian, Kandinsky), der Musiker (Händels Feuerwerk-Musik, Skrjabin) werden immer wieder Korrespondenzen zwischen Farben und Tönen gesucht. Für diese Oktophonetik wurden sogar eigens Instrumente gebaut: Die Perspektivlaute von Alcim Boldi im 16ten Jahrhundert, die Farborgel, -klaviere von Castell und Laszlo bis zu den Lichtorgeln der heutigen Diskotheken. Die Light-Shows der psychodelischen Musik und Rockkonzerte sind die popularisierten Formen dieser assoziativen Bindung zwischen den verschiedenen Sinnesreizen, aber auch deren technisches Avancement. Die Light-Shows bildeten zuzusagen die Vorläufer für die Musikvideos. Der Erfolg von Live Acts, welche zwischen Sound und Sight eine Verbindung herstellten, führte zu dem Gedanken, daß auch in den Reproduktionsmedien die Musik visualisiert werden müsse, im Fernsehen wie auch den Video-Promotion-Tapes. So gibt es nun Undergroundfirmen wie «Target Video» aus Kalifornien, die Musikvideos von DEVO, SEAD KENNEDYS, JUDY NYLON, TUXEDO MOON, THROBBIN CRISTLE etc. zeigen, wie auch etablierte Companies. Warner Home Video annonciert in einschlägigen Zeitungen für Rod Stewart, Blondy, The Kings, Gary Numan («The Electronic Wizardry that makes Numan a truly Rock'n Roll experience . . . this astonishing video concert . . .») etc. Nicht nur The Buggles singen «Video kills the radio star, in my mind and in my car, we can't rewind, we have gone too far, pictures came and took your heart, put the blame on VTR), sondern auch Warner Brothers, Columbia Records, RCA, MCA und Pioneer haben eigene Videoabteilungen errichtet, denn das Kabelfernsehen wie auch das Late Night Television sind zu einem Rock'n Roll Promotion Tapes-Wunderland geworden. Der Video-Boom kann vielleicht die ökonomische und kreative Depression der Schallplattenindustrie bewältigen. Das Rock-Video-Zeitalter hat begonnen. Video Discs, Videoplatten heißt das neue Logo für die Plattenindustrie. Klarerweise kommt auch diese Entwicklung aus einem kommerziellen Druck, nämlich aus TV Shows wird «Pop of the Pops» in England oder «OK» in Österreich. Die Tatsache, daß das TV ein ebenso wichtiger wenn nicht sogar wichtiger Promoter für eine Schallplatte geworden ist, zwingt die Industrie, die Platte auch gut zu visualisieren. Blondys «Eat to the beat», Paul McCartney's «Back to the Egg», David Bowie's «Ashes to Ashes» sowie einige Promotion Tapes von Abba, Roxy Music etc. sind erste Höhepunkte der Rock Videos. Chris Stein von Blondy über die Musikvideos: «There is no doubt that it is what our future is all about». Moogy Klinkman von New York: «Die Videoindustrie wird die Schallplattenindustrie als Heimertainment-Medium ersetzen».

Auch hier wäre der Einfluß der Avantgarde von Kenneth Anger SCORPIO RISING, von John Whitney, Oskar Fischinger, Norman McLaren bis zu Nam June Paik's «Global Groove» eine Untersuchung wert, genauso wie der Einfluß des Stils der Comics und des Werbefilms (verselbständigtes Licht, verselbständigte Architektur). Ich selbst mache seit ca. 8 Jahren Video-Musik-Performances und seit 3 Jahren Video-Rockkonzerte mit dem Hotel Morphila Orchester als Live Acts. Der Visual Music Maker ist da! Diese Entwicklung tendierte natürlich auch zur Ersetzung des Videobandes durch die Videoplatte.

5. Das digitale Kino, die digitale Bildplatte

Die 80er Jahre begannen mit einer technischen leisen Revolution, die kaum noch wahrgenommen worden ist, denn das Jahr 1980 war das Jahr der Video Disc! Das ist eine Platte, die Bilder und Töne durch ein Standard-TV-System abspielt.

Videoplatten sind einfacher und profitabler zu produzieren, daher werden präproduzierte Programme in Zukunft von Tape auf Disc wechseln. God save the industry! Philips Magna, Vox, Universal Pioneer haben Plattensysteme für Laserabtastung entwickelt, RCA, Toshiba und Sanyo haben eine Disc für Elektroden-Lesung, der unverträglich mit dem Laserstrahl ist. Letzteres System ist der Höhepunkt einer gegenwärtigen Technologie, das Laser Vision System steht am Beginn einer neuen künftigen optischen Technologie. Der Manipulation der visuellen Materien sind in Zukunft dadurch keine Grenzen gesetzt. Die Oberfläche der spiegelnden Bildplatte wird nur von einem feinen Laserstrahl berührt. Auf einem Track (einer Spur) ist die Information untergebracht. Auf einer Platte befinden sich 54 000 Spuren, das sind 54 000 Informationseinheiten. Man kann also auf einer Platte zusammen ca. 110 000 Bilder und entsprechende Töne unterbringen. Der riesige Vorteil dieser optischen Laserplatte liegt aber darin, daß jede Spur wie ein einzelner Filmkader behandelt werden kann. D.h., nicht nur die weit über 1000 gehobene Zeilenauflösung, sondern auch die gestalterische Präzision nähern sich der Kinoqualität. Jeder Track enthält also ein Bild. So kann ich entweder 110 000 Buchseiten oder Bilder oder Töne für eine Bibliothek, ein Museum etc. speichern, und zwar mit ungeheuer kleinem Aufwand von einer Platte, denn jede Spur kann als Stehkader für eine unbegrenzte Zeit angehalten werden. Oder, da ich die Umdrehungsgeschwindigkeit der Platte bestimmen kann, kann ich die Tracks als Kader auffassen und daraus einen Film komponieren. Die Geschwindigkeit ist variabel festsetzbar. Die Suche nach jeder Spur ist leicht: Erstens kann jede Spur mit einer Zahl versehen sein, die ich aber auch wieder löschen kann, also eine Art Kadernummerierung, es gibt auch Kapitelüberschriften. Zweitens kann ich mit einer Geschwindigkeit von 1/1000 eines Kadens pro Sekunde so eine Bildeinheit suchen. All diese Aktivitäten geschehen mit einem kleinen Handgerät vergleichbar der TV-Fernbedienung. Die eingebetteten Zifferncodes können auch andere Befehle ausführen, z. B. wird die Platte bis zu einem bestimmten Punkt gespielt, hält dann an, zeigt einen einzigen Kader und wartet auf weitere Befehle. Das TV-System wird also zu einem visuellen Heim-Computer. Es gibt auch Stereosound.

Dieses Verfahren, eine Seite oder ein Bild von einer Spur (Track), wobei 30 Tracks pro Sekunde einen Film ergeben also eine Video-Bildplatte insgesamt ca. 1 Stunde (es gibt auch Verfahren bis zu 4 Stunden Spieldauer) dieses Frame by Frame Verfahren nähert natürlich Film und Video der Filmanimation bzw. der Computeranimation an, d.h., tendiert zur totalen Manipulierbarkeit des Bildes und Tones auf digitaler Basis. In Laser optischen Videoplatten sind also die wesentlichsten Möglichkeiten des Computers, des Fernsehens, der Schallplatte, des Films, des Buches und von Video vereinigt, indem sie Wörter, Zahlen, Bilder — digital, aber auch analog — mit gleicher Mühelosigkeit verarbeiten. Die einfache hauchdünne Plasticscheibe, die durch einen feinen Strahl Laserlicht gelesen wird, verbindet langsam die unabdingbaren Interessen einiger der größten Industrien der Zukunft und Freizeit. Wenn man sich viele erneut überschneidende Kreise vorstellt, welche die Fernseh-, Computer-, Tonaufnahmen- und Verlagsindustrien darstellen, wird man dort, wo sie sich überschneiden die Möglichkeit eines Aufnahmemediums finden, das allen dient: Optisches Video Disc. Diese Videoplatte erscheint als das logische Resultat der Verbindung der technologischen Vorteile des Fernsehens, Films und des Computers, um ein besseres Speichersystem zu entwickeln. Sie ist auch das Ergebnis der vereinigten Forschung des Verlagsbuchhandels, der Tonaufnahmeindustrie nach einem neuen Vertriebssystem. Der Druck der Wirtschaft nach mehr Information, verpackt in geringem Raum, für wenig Geld erhältlich, verbindet sich hier mit den Interessen der Zukunfts- und Freizeitindustrie. Das Buch, der Film, die Schallplatte, das Tonband, Video und nun die Disk!

3D Laserversionen und holomorphe Projektionen direkt in den Raum scheinen dadurch als Nachfolger von Tape und Disc am Horizont der Zukunft auf. Douglas Trumbull, der Special Effect Kopf von Star Wars, oder Bill Etra, der für Coppolas Electric Cinema arbeitete und der mit Steve Rutt (er schuf die Videobilder für den Film Network) einen populären Videosynthesizer entwickelte, arbeiten an neuen Verfahren von Laser TV und 3D TV, ohne die Farbbrillen. Bill Etras Firma in Kalifornien heißt Digital Image, Digitales Bild. Wegen der differenzierten Handhabung des neuen TV Mediums Laser Disc nennt die Werbung diese größte TV Erfindung seit der Erfindung von TV auch «Television becomes a personal medium». So schließt sich der Kreis vom persönlichen mechanischen Film der 60er Jahre zum persönlichen Medium des digitalen Bildes der 80er Jahre.