

SEMINAR I

FILMTECHNIK - FILMÄSTHETIK oder KOPF-WERK UND HAND-ZEUG

Seminar mit Filmbeispielen

Leitung: Helmut Herbst, Hamburg

Es geht hier um den Zusammenhang zwischen Ästhetik und Filmtechnik, besser gesagt, "die gegenseitige Abhängigkeit voneinander." Wie sehr das vor allem in Bewußtsein der Avantgardefilmmacher zu Hause ist, zeigt ja, daß man seit den 20er Jahren bei der Avantgarde immer wieder den Rückgriff auf die Techniken der Kindertage des Kinos antrifft...etc. p.p. Ich habe dazu eine Fülle von Beispielen.

Zum Seminar werden folgende Filme gezeigt.:

1. ZWISCHEN DEN BILDERN III -ÜBER DIE TRÄGHEIT DER WAHRNEHMUNG

16 mm, 60 Min. Farbe

Ein Film von:

Klaus Feddermann

u. Helmut Herbst

Produktion:

Stiftung dt. Kinemathek, i.A. des ZDF

2. DER MANN MIT DER KAMERA16 mm, 60 Min., stumm
(1929)

Ein Film von:

Dziga Vertov

3. LEBENDE PHOTOGRAPHIEN AUF EINEM
LAUFENDEN BAND- GUIDO SEEBER

1879-1940, Filmpionier, Kameramann, Techniker, Filmhistoriker.

16 mm, 60 Min.,

Ein Film von :

Helmut Herbst

Bachstr. 70

2000 Hamburg 76

(Das Buch dazu : Das wandernde Bild- der Filmpionier
Guido Seeber- Hrsg. Stiftung dt. Kinemathek)

SEMINAR II

VIDEOTECHNIK UND FILMÄSTHETIK - ANMERKUNGEN ZUR ZUKUNFTSINDUSTRIE

(1984)

Seminar mit Filmbeispielen

S. 150-168)

Leitung : Peter Weibel, Wien

Der nachfolgend abgedruckte Text gleichen Titels gilt als Diskussionsgrundlage für das Seminar. Peter Weibel wird einige der im Text erwähnten Filme ausschnitthaft als Thesenbelege vorführen. Die genauen Titel standen zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Geplant sind:

JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES; v. Steven Spielberg (die ersten 10 Min.)

BLADERUNNER, Ridley Scott

Eine Dokumentation über die Entwicklung der Computeranimation (60 Min.)

Einige Videoclips

Anmerkung zum Text:

Der Text obigen Titels beruht auf einem im Programmheft des METROPOLEN FILM & VIDEO FESTIVALS , MÜNCHEN 1983 abgedruckten Textes mit dem Titel VIDEOTECHNIK UND FILMÄSTHETIK-PERSÖNLICHE ANMERKUNGEN ZUR ZUKUNFTSINDUSTRIE. Peter Weibel hat diesen Text für sein Seminar in Osnabrück aktualisiert und um einige Passagen erweitert. (Für evtl. Fehler in der Orthografie einiger Namen und Titel bitten wir vorab um Verständnis, da es sich um die Transskription eines tel. Tonbandprotokolls handelt.)

I Elektronisches Heim und elektronisches Kino

Computergrafik und Synthie-Musik, Videotechnik, Animation, Lasertechnologie, Microchips, Miniaturmodelle, Musikvideos und Videospiele haben die Bildindustrie tiefgreifend verändert und zu einem neuen Stil von Filmen geführt. Dieses elektronische Kino steht in ursächlichem Zusammenhang mit dem elektronischen Heim.

Das Videocassetten-Heimkino

Das neue Heim segelt souverän in die digitale Zukunft. Die neue High Society schwelgt in High Fidelity. Längst hat das moderne Heim nicht nur eine Waschmaschine, einen Geschirrspülautomaten, einen Mixer, eine Kaffeemaschine, einen Kühlschrank, einen Fernseher, ein Radio - alles auf elektrischer Basis, sondern auch einen vollautomatischen Plattenspieler mit Tuner, Cassettendeck und Aufnahme- und Wiedergabekomponente in digitaler Synthesizer-Technik. Die elektronischen Haushaltgeräte sind die modernen Haustiere geworden, benutzerfreundlich und mit Tipptasten-Bedienung. Als neuestes elektronisches Haustier hat sich die Hifi-Gesellschaft der Stromklasse ein Videoset zugelegt. Zumindest ein Videoaufzeichnungsgerät steht heute in den meisten deutschen und österreichischen Haushalten neben dem TV-Apparat. Dabei hat noch 1969 kaum jemand in Deutschland und Österreich gewußt, was Video überhaupt ist. Das moderne elektronische Heim mit der Stereo/Video-Kompaktanlage ergänzt die klassische Versorgungsliste von Wasser, Gas, Strom um die elektronische Information. Wasser, Gas und Strom waren einstmals Energiequellen weit weg vom Benutzer. Im Laufe von Jahrzehnten und Jahrhunderten wurden Viadukte, Kanäle, Pipelines, Hochspannungsleitungen und unterirdische Rohre verlegt, um diese Energieformen direkt in jeden Haushalt zu bringen. Mußte der Konsument einstmals für Wasser zum Brunnen gehen, genügt heute eine Umdrehung des Wasserhahns. Die Rohrleitungen für Wasser und Gas sind sozusagen mechanische Verkabelungen, wodurch eine Energiequelle persönlich direkt benutzbar wird; allerdings kommen Wasser, Gas und Strom von einer Zentrale (den städtischen Gas- u. Stromwerken), an welche der jeweilige Haushalt durch ein Netzwerk von Rohren und Leitungen angeschlossen ist, so wie der Fernsehapparat an die Sendezentrale. Ein Druck auf den Schalter liefert uns Licht oder Bilder und Töne von der Welt außerhalb unserer vier Wände. Bezahlen müssen wir für alle diese Dienstleistungen - sei es Wasser oder visuelle Information. Die Methodologie des Computers, des Zentralrechners hat sich daher bereits seit Jahrzehnten längst unversehens auf dieser mechanischen Ebene eingeschlichen, denn jeder Haushalt war in der Gas-, Strom- und Wasserversorgung wie ein Terminal (Datenstation) an die zentrale Versorgungsstelle (städt. Wasser- u. Stromwerke) angeschlossen und von dieser abhängig. Das elektronische Kommunikationsnetz mit einem zentralen Sender (Radio oder Fernsehen) und Millionen individuellen Empfängern hat diese Strukturen nur offenkundiger gemacht: Jeder Haushalt ist der Terminal einer zentralen Energie- und Informationsversorgung. Ob Bilder, Töne, Wasser, Gas, Strom - in allen Fällen handelt es sich um Fernübertragungen, die nach dem Modell des Computers funktionieren; ORF, ZDF und ARD und die Wasserwerke fungieren dabei als zentrale Rechenanlagen mit Telefon-, Fernschreib-, Kabel- und Rohrleitungen etc., wodurch Energie- und Informationsformen zu den Außenstationen, den Terminals (= angeschlossenen Haushalten), übertragen werden. In dieser Linie der Versorgung sind Audio und Video, Radio und TV zu sehen: Von den klassischen Grundformen der Energie zu den elektronischen Informationsformen.

Der Aufstieg der Videocassette hat aber in diese Versorgungsliste ein neues Moment gebracht, nämlich eine relative Unabhängigkeit des Benutzers von der

zentralen Versorgungsstelle. Um bestimmte Musik hören zu können, mußtest du früher entweder ins Konzerthaus gehen - sozusagen zum Brunnen - oder du warst von der Programmierung des Radios abhängig. Die Schallplatte hat es ermöglicht, daß du im Prinzip das, was du hören willst, jederzeit auch hören kannst. Klarerweise bist du noch von der Plattenindustrie abhängig gewesen.

Der Videorecorder ermöglicht einen vergleichbar individuellen persönlichen access (Zugang) zum Film. Mußtest du früher ins Kino (zum Bildbrunnen) gehen oder warst abhängig von der Programmgestaltung der TV-Zentrale, kannst du nun mittels Videocassette beinahe jederzeit den Film sehen, den du sehen willst. So ist der Film wie einst das Wasser in die Wohnungen eingezogen. "Videocassette movies in your own home" heißt daher der Slogan, mit dem die Unterhaltungsindustrie vorerst einmal Video und Film in Beziehung bringt, nämlich auf der Ebene der direkten persönlichen Verfügbarkeit auf Knopfdruck. Natürlich kam auch beim Fernsehapparat der Bildstrom auf Knopfdruck heraus wie der elektrische Strom; nur bestimmte der Staat, welche Bilder es waren, während nunmehr der Betrachter selbst bestimmen kann. Darum lautet ja auch der Untertitel eines bekannten Videomagazins "Zeitschrift für privates Fernsehen". Kinofilme und in der Öffentlichkeit des Kinos nicht vorführbare Pornofilme werden durch die Videocassette gleichermaßen bewahrt und individuell zugänglich. Der Käufer oder Mieter von Videocassetten kann die Filme unabhängig von der Programmierung der Verleiher und des Staates sehen. Das kommerzielle Geschäft hat zumindest eine relative Unabhängigkeit des Konsumenten vom Staate und vom Markt gebracht. Video heißt also im Grunde weniger privates Fernsehen sondern vielmehr persönlich konsumierter Film. Denn das Videogeschäft der Filmindustrie lebt von alten Filmen - noch!

Die Film - Video - Connection

Film als Video gespeichert und vertrieben ist billiger und daher individueller in der Verfügbarkeit. Was die Filmindustrie geschaffen und deren Verleihfirmen gesammelt haben, wird nun über Zwischenhändler - gleichsam Konsumketten - direkt in den persönlichen Terminals des eigenen Heimes gebracht. Der Videorecorder ist also ein Terminal, der an die internationalen Filmindustrien als Versorgungszentrale angeschlossen ist. Das Heimvideo ist eine Art Bildcomputer, der individuell bedient werden kann, allerdings nur in Konsum und Ausgabe, nicht in der Eingabe, d. h. Gestaltung und Produktion. Video als Terminal der Filmindustrie leistet nicht nur eine bestimmte Versorgung, nämlich Information, Bildung, Unterhaltung, Stoff für die Freizeitbewältigung (insbes. durch die Videospiele), sondern durch Video wird der Film zum Buch. Die Videocassetten-Bibliothek macht aus jedem Heim ein eigenes Filmarchiv und Filmmuseum. Nach der Tiefkühltruhe zur Speicherung und jederzeitigen Abrufung von Nahrung hat das moderne Heim nun mit Video ein Gerät zur Speicherung von Filmen und jederzeitiger persönlicher Abrufung zur Verfügung. In Zukunft - mit Teletext und elektronischer Warenbestellung etc. - wird Video als echter visueller Heimcomputer ein unabdingbarer Terminal für jeden funktionierenden elektronischen Haushalt, der im Dialogbetrieb auch Job-Fernverarbeitungen leisten wird. Video wird der treuere und nützlichere Hund sein! Diese unmittelbare Verwertbarkeit der Information via Video, dieser direkte persönliche Konsum von Filmen via Video sind aber nur erste Schritte in der Film-Video-Connection. Tiefergreifende Umwälzungen, wie der Einfluß der digitalen Videotechnologie auf die Filmästhetik, werden in einem anderen Kapitel behandelt.

II Der persönliche Film

Die Zukunft des Films liegt im persönlichen Film, im Film als persönliches Medium, als Medium des persönlichen Ausdrucks - das hat man lange Zeit beschworen. Heute schaut es nicht danach aus. Industrial Light and Magic scheint das Logo der Zukunft zu heißen.

Um 1960 ist in Frankreich die Theorie des Autorenkinos entstanden, wo der Regisseur die Kamera benutzt wie der Schriftsteller den Bleistift, um auf das Zelluloid die Spuren seiner Subjektivität zu bannen. Diese Theorie hat uns die 'Nouvelle Vague' beschehrt (Godard, Truffaut, Chabrol, Rivette etc.). Diese Theorie hat auch die Geschichte des Kinos als eine Geschichte der Autoren neu rekonstruiert, von Hitchcock zu Cocteau, von Fritz Lang zu Rossellini, von Howard Hawks zu Bud Boetticher. Der Erfolg dieser neuen Welle in Europa war außerordentlich und hat auch in anderen Ländern vergleichbare Entwicklungen und Regisseure hervorgebracht: Fellini und Antonioni, Ingmar Bergmann und Polanski; von Schweden nach Jugoslawien, von England nach Tschechoslowakien, auch der 'Junge Deutsche Film' startete unter dem Einfluß der 'Neuen Welle'. Das europäische Kino der 60er Jahre war ein Kino der persönlichen Visionen, ein Kino der Autoren. Eine noch viel radikalere Version des persönlichen Films bildete der sogenannte 'Avantgarde- und Undergroundfilm' sowohl in den USA als auch in Europa, wo beinahe alles von einer Person mit eigenen Händen gemacht wurde und wird. Der persönliche Film Europas war anfangs sogar kommerziell so erfolgreich, vor allem, weil er - verglichen mit Hollywood-Budgets - mit enorm geringen Mitteln produziert wurde und daher viel eher und schneller den 'break even point' erreichte, daß er sogar Old Hollywood nervös machte und dieses begann, sein aufwendiges Studio- und Starsystem zu überdenken. In den 70er Jahren erhielten deshalb auch amerikanische Autorenregisseure wie Bob Raffaelson, Martin Scorsese, Hal Ashby, Mike Nichols, Jack Nicholson, Robert Altman, Denis Hopper etc. ihre Chancen. Zu den persönlichen Autoren des 'New Hollywood' gehören u. a. Bob Raffaelson (Five Easy Pieces 1970), Jack Nicholson (Drive He Said 1971) - Nicholson hat als Autor, Produzent und Schauspieler Ende der 60er Jahre bei den Filmen von Raffaelson, Hopper und Hellmann eine zentrale Rolle gespielt, bevor er 1974 mit 'Einer flog über das Kuckucksnest' weltberühmt wurde. - Denis Hopper (Easy Rider 1969), Morde Hellmann (Two Lane Black Top 1970), Brian DePalma (Greetings 1968 mit Robert DeNiro), Peter Bogdanovich (The Last Picture Show 1971), Hal Ashby (Harold And Maude 1971), Robert Altman (Mash 1969), Martin Scorsese (Mean Streets 1973) etc. Auch George Lucas (THX 1138, 1970 und American Graffiti 1973) und Coppola (The Rain People 1968 - wo Lucas Regieassistent war) fingen so an. Lucas' 16 mm-Version von THX 1138, 15 Min. lang wurde 1968 sogar auf den Oberhausener Kurzfilmtagen gezeigt. Coppolas Einladung, in Amerika zu produzieren, beruht noch auf dieser Verehrung des europäischen Autorenkinos. Doch schon Jahre vorher wurden europäische Autorenregisseure von Bergmann bis Lina Wertmüller nach Amerika verfrachtet - allerdings produzierten sie alle - wie Wenders - finanzielle Flops. Auch das 'New Hollywood' entdeckte bald, daß mit seinen Autorenfilmen keine vollen Kassen zu erreichen waren. Auf die Herausforderung des europäischen Autorenfilms reagierte also das Hollywood-Kino zuerst mit einer Übernahme des europäischen Konzepts. Als sich diese Strategie langfristig nicht als optimal erwies, kehrte es sich vom persönlichen Film ab und wieder dem Industriefilm zu. Diesmal aber übersteigert. William Friedkins 'The Exorcist' 1972, Coppolas 'The Godfather' 1971, Spielbergs 'Jaws' 1974 und John Milius 'The Wind And The Lion' 1974 (der 1968 ebenfalls noch mit einem Kurzspielfilm in Oberhausen vertreten war), setzten den Beginn jenes mythischen amerikanischen Großkinos, das Ende der 70er Jahre hochindustrialisiert und gleichsam megatechnologisiert beispiellose Triumphe feierte.

Mit dem ins Gigantische gesteigerten Industriefilm hat Hollywood die europäische Herausforderung besiegt. Denn hinter der Problematik des persönlichen Films verbarg sich das Dilemma des Nationalismus: Amerikas Filme fanden ihr internationales Publikum, die anderen Filme kaum ihr nationales. Denn der american way of life bestimmte die gesamte westliche Kultur. Denn wer hat schon verstanden, 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 aussahen. 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 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 z. B. 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 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 Opernbetriebes 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.

III 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-Aufzeichnungsgesetz 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, d. h. aus ökonomischen Gründen (eben weil billig) individueller access, Zugang.

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, der einer Umwälzung des sozialen Verhaltens entspringt.

Der Kritik ist vorzuwerfen, daß sie nicht erkennt, wie unsere gesamte Kultur einer jugendlichen Zustandsgebundenheit entgegengämmert. Wenn die mit Abstand meist gelesenen Bücher in Deutschland Karl May und Hermann Hesse sind, also Jugendautoren, 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 irr 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 subventioniert ist wie die anderen Sparten, also nicht so unabhängig von sozialen Veränderungen ist, darauf schneller und eindeutiger reagieren müssen - ist der Videocassettenfilm. 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.

Aus dieser Lücke kann der Markt sein Kapital schöpfen. Nämlich jene Filme ins Haus 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 Videoheimfilm-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, sondern auch Atomfilme wie z. B. "The Day After". 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 privilegierte 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. Das elektronische Kino ist also das Spiegelbild des elektronischen Heims.

Hat es in den 60er Jahren also 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 personalen Konsum. Eine Umwälzung, eine soziale Verschiebung findet statt: nicht die Filme werden persönlicher, individueller, sondern deren Konsum. Nicht die Produktionsbedingungen werden individuell verfügbarer, sondern die Konsumbedingungen. Die Industrie hat überlebt, weil sie die Tendenz zum persönlichen Film durch eine verstärkte Anstengung zum persönlichen Konsum abgeschwächt hat. George Lucas, Steven Spielberg, Francis Coppola sind die neuen Tycoone Hollywoods. Ihre superindustriellen 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 nichts anderes letztlich als das kapitalistische Waren-gesetz.

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

IV 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. Ca. 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 Kinetographie, 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 Nachfolge 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 schmiegen. 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 Roegg'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 fazten. Z. B. '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. Heute, 1983 benützt sogar ein Altmeister wie Sam Peckinpah diese Technik (Das Ostermann Weekend).

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 Musikfilme und Videos.

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 wurde. Die in den letzten Jahren aufkommenden Heim-Videospiele setzten zusätzliche Signale. Computerisierte und

videotechnische Ästhetiken wurden also in den späten 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 menschlichen 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 ungeheuerem 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, nämlich Special Effect-Leute, Maschinisten, Modellierer, Bildhauer, Elektriker, Computergrafiker, etc. Der Designer, der Architekt werden fast ebenso wichtig wie der Regisseur und der Special Effect-Mann. Siehe z.B. "The Bladerunner" von Ridley Scott. "What we need are sculptors, machinists and rubber mold workers. What we do not need are film-makers who say, 'I'll do anything to work 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 Preproduktion und Postproduktion. 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 spoked holes or tried to show 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 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 in Prinzip jede Möglichkeit eines nachträglichen Eingriffes auf das Zelluloid, eben der Trickeffekte, einräumt. Er legt das Schwergewicht 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 arbeitet er und Coppola zusammen mit Sony an einem Video Setup mit dem hohen Auflösungsvermögen von 1.100 Linien, also fast das Doppelte 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) herausgepickt 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 abweichen. 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. Vermöge dieses elektronischen Storyboards kann man also während des Drehens mit Schnitt, Montage und Musik experimentieren und auch den Übergang von simulierten zu wirklichen Szenen unmerklich machen.

Eine einfallreiche Technik ersetzt aber nicht die Narration, ein elektronisches Storyboard nicht eine gute Story. Als Pionier des elektronischen Kinos ist Coppola auf die Schauze 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 Trickeffekte einigermaßen natürlicher 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 in Gefahr brachte, 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 dessen genau bewußt, deswegen sagt er: "I hat scripts, I hat 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" und "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 diese Richtung, aber die Reaktion war: "It's too bizarre and to 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 spüren hier wieder das Verlangen nach dem persönlichen Film, aber 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 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 Mythologien. Die Vorwürfe der europäischen Kritik an das Trickkisten-Kino Hollywoods sind lächerlich angesichts der Tatsache, daß die gleich 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 elektronische 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-Strip 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 Auswringens der klassischen Narration bis zum Letzten, diese sophisticated Ausschachtung 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 werden.

Eines Tages wird das Electronic Cinemavon der Prähistorie und vom Outer Space in die Gegenwart und auf die Erde zurückkehren müssen und eine elektronische Ästhetik benützen, die Vorschein der künftigen realen elektronischen Welt ist. Hierbei können sie dann eventuell auf die neuen narrativen Strukturen der Avantgarde zurückgreifen, von Hollis Frampton bis Yvonne Rainer. Persönlich gesagt, meine und Valie Export's 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 minderer Zulieferer ist.

V. Videospiele 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 konservative Trend der Hochkultur macht sich hier bemerkbar, der 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 und Berzerk wurden zu Comics. Es gibt Videogames Magazine und Videogames Wettbewerbe sonder Zahl. Buckler & 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 ultimative Funktion von Film, Video, Videogames, Computeranimation ist der neue Walt Disney Film "Tron", in dem ein junger Spieldesigner 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 Tron 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 arabeske 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 wenn auch nicht künstlerischem Höhepunkt des "Digitalen Kinos". 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. 'War Games' von J. Badham ist die Fusion v. Computerspielen und Film.

Von der Network Nation (siehe den Film Netzwerk mit Finch und Dunaway, Regie: Pady Chayefsky) des Fernsehens und Kabel TVs bis zur Arcade America, in dessen Hallen die elektronischen Computer- und Videospiele, die Geldautomaten, Flipper etc. ablösen, erstreckt sich ein Videocontinent und eine Videoära, eine Information und Fun Factory, in der eine Generation aufwächst, die mit 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 angelgt 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 'Altered States' von Ken Russel und "Wolfen" von Wadleigh) sind in ihrer Thematik und Technik bereits von der Elektronik- und Videotechnologie gezeichnet!

Rockvideos

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), des Films (Leopold Surovage, "Rythme Colore" 1913), des Musikers (Händels Feuerwerk-Musik, Skrjabin) werden immer wieder Korrespondenzen zwischen Farben und Tönen gesucht. Für diese Optophonetik wurden sogar eigens Instrumente gebaut: Die Perspektivlaute von Arcimbaldi im 16ten Jahrhundert, die Farborgel,-klaviere von Castell und Laslo 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 sozusagen 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 auf den Video-Promotion-Tapes. So gibt es nun Undergroundfirmen wie "Taret Video" aus Kalifornien, die Musikvideos von 'Devo', 'Dead Kennedys', 'Judy Nylon', 'Tuxedo Moon', 'Throbbing Gristle' etc. zeigen, wie auch etablierte Companies. Warner Home Video annouciert in einschlägigen Zeitungen für Rod Stewart, Blondie, The Kinks, Gary Newman ("The Electronic Wizardry that makes Numan a truely Rock'n Roll experience ... this astonishing video concert...") etc. Nicht nur die 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 Videoboom kann vielleicht die ökonomische und kreative Depression der Schallplattenindustrie bewältigen. Das Rock-Video-Zeitalter hat begonnen. Video Disks, Videoplatten heißt das neue Logo für die Plattenindustrie. Klareweise kommt auch diese Entwicklung aus einem kommerziellen Druck, nämlich aus TV Shows wie "Top of the Pos" in England, 'Formel I' in der BRD 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. Blondies "Eat to the Beat", Paul McCartneys "Back to the Egg", David Bowies "Ashes to Ashes" David Byrnes "One's in a Lifetime, Michael Jacksons "Beat It" und "Billie Jean", Lou Reeds "My Name is Mok" sowie einige Promotion Tapes von Abba, Roxy Music, Grace Johns, Culture Club, und Captain Beefheart etc., sind erste Höhepunkte der Rock Videos. Chris Stein von Blondie 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 Heimentertainment-Medium ersetzen".

Dieser Artikel ist in seinen Grundzügen schon vor anderthalb Jahren geschrieben worden, mittlerweile haben sich seine prophetischen Aspekte voll erfüllt. Der Musikvideo-Boom hat den Plattenfirmen enorme Profite gebracht. In New York gibt es eine Kabel-TV-Station "MTV" (Music Television), welche rund um die Uhr, 24 Stunden lang, nur Rockvideos sendet. "Rockvideos are firing up a musical revolution", heißt es in einem Artikel von Time (26.12.83, Nr. 52), "Sing a song of seeing". MTV begann im August 1983 mit 300 Kabel-outlets, nun hat es 2000, von 2,5 Mio Haushalten ist seine Teilnehmerzahl auf 17,5 Mio Haushalte gestiegen.

MTV ist das am schnellsten expandierende TV-Unternehmen der Neuzeit, in einem Land, wo es bereits ca. 200 Programme gibt, die nur Rockvideos zeigen! Rockvideos sind - Gott sei Dank - nicht das Verkaufsprodukt selbst, sondern immernoch ist die Schallplatte das Hauptverkaufsprodukt. Deshalb sind auf den Rockvideos mehr und größere künstlerische Freiheiten möglich als auf den Platten selbst. Dennoch sind Rockvideos für den Verkauf von Platten extrem werbewirksam. Ja, es gibt sogar Gruppen, die ohne deren Musikvideos gar nicht existieren könnten, weil ihre Musik so uninteressant ist. Norman Fannick, Vizepräsident von Warner Communications, der Pate von MTV, "I think, Duran Duran owes its life to MTV". Duran Duran selbst: "MTV was instrumental in breaking us in America".

Doch auch musikalisch anerkannte Stars steigern ihre Plattenverkäufe extrem durch Musikvideos. Am Tage nachdem das Video für den Musical Youth-Hit in den englischen Top of the Pops gezeigt wurde, wurden 300.000 Singles verkauft. Thriller, das Megahit-Album von Michael Jackson, dem Fred Astaire des Video-Zeitalters; hatte bereits 2 Mio Stück in den USA verkauft, als sein erstes Video "Billie Jean" die Clubs und TV-Anstalten erreichte: 10 Mio zusätzliche Exemplare der Single wurden verkauft. So spendierte Jackson 1,1 Mio \$ für ein 14-minütiges Musikvideo zu seiner LP 'Thriller', die bereits 1 Jahr auf dem Markt war und wöchentlich 200.000 Exemplare verkaufte. Nachdem das Musikvideo von 'Thriller' auf MTV gesendet worden war, wurden innerhalb von 5 Tagen 600.000 neue LP's verkauft. Dies ist ein Beispiel für Videoenergie. Übrigens: 63% von MTV-Zuschauern sind unter 25 Jahre alt, 40% sind 25 Jahre oder älter.

Der Film 'Flashdance' ist der letzte in der Reihe von Fusionen (Tron: Videospiele und Film, Wargames: Computerspiele und Film), nämlich Rock, Rockvideo und Film.

Die Rockvideorevolution, 'the vid blitz' hat also gezündet. Jeder Popsänger macht also bereits 1-4 Videos für seine neue LP, die im Durchschnitt 35.000\$ kosten, aber auch viel mehr, wie z.B. 150.000\$ für 'Beat it' von Michael Jackson oder der Videoclip 'Pressure' von Billy Joel mit 200.000 \$.

"The attention that used to be devoted to content and song form, is now given over to the videos", bemerkte August Darnell von Kid Creole and the Coconuts. Das wichtigste aber dabei ist, daß die Musikvideos zum Zentrum einer neuen Ästhetik werden, zum im Moment historisch fortgeschrittensten Laboratorium für neue ästhetische Strategien, sowohl die Technik, den visuellen Stil, wie auch die Narration betreffend. Da in 3 bis 4 Minuten eine Songgeschichte erzählt werden muß, im Gegensatz zum 2stündigen Hollywoodfilm, nähert sich auch das kommerzielle Popvideo Avantgardefilm-Techniken an in seinem Splitting, seiner Simultaneität, Fragmentierung der Erzählung, in der Surrealität und Künstlichkeit seiner Bildkompositionen, in der Geschwindigkeit seiner Montage und in der Neuheit seiner Effekte.

New Hollywood-Regisseur Paul Schrader ('Cat People', Autor von 'Taxi Driver') bemerkt diesen Zusammenhang zwischen der Filmentwicklung und Musikvideos als Kunstform sehr richtig: "Technically, these videos are the most refreshing using happening in film right now. They are a wonderful place for directors to hone their visual sense." Auch wenn viele Musikvideos nur erweiterte, in der Zeit verlängerte Werbeaufnahmen, Werbefilme sind, und viele Popvideo-Regisseure aus der Werbefilmindustrie kommen, sind sie dennoch im Moment der einzige Ort, wo sich die Videokunst weiterentwickelt, da der offizielle Kunstbetrieb und die Gesellschaft den Videokünstlern der ersten Stunde nicht genügend Mittel zur Verfügung gestellt haben, um ihre Kunst weiter entwickeln zu können.

Auch noch in der industriellen Verformung der Musikvideos ist mehr Video-kunst zu sehen, mehr Freiheit, Experiment und Fortschritt im visuellen Design als in den meisten Kunstvideos der Kunstszene: das gehört zu den Paradoxien unserer kapitalistischen Gesellschaft. Deswegen kommt es auch wieder - wie schon zur Zeit der Pop Art - zur Auflösung der Barrieren zwischen Avantgarde-Kunst und populärer Kultur, wie sich aus den ersten Musikvideo-Wettbewerben ersehen läßt, wo Kommerzkünstler und Avantgarde-Künstler gleichermaßen geehrt werden. Musikvideos stellen eine neue Phase der Pop Art dar. Musikvideos sind eine neue Kunstform.

Für diese neue Kunstform gibt es auch schon Preise. Die britische 'Academy of Film and Television Arts' verlieh 1982 Preise für 'the best of british music promos', welches ab 1981 die besten 20 Pop-Promos (Promotion clips für Popmusik) aus über 100 eingereichten Videos vorstellt. Russell Mulcahy, ein geborener Australier, bekam einen Sonderpreis für seine 'outstanding contribution' für die Entwicklung der Pop-Promos in United Kingdom. Er hat 1979 das berühmte Video von den Buggles gemacht: 'Video killed the Radio Star' 1973 gewann er mit seinem Kurzfilm 'Contrived Mindflashes' beim Sidney Filmfestival. Zu den 20 besten Pop-Promos von 1982 zählten. (wobei übrigens zwischen art director und director im Musikvideo die gleiche Ungerechtigkeit zu herrschen scheint wie zwischen Drehbuchautor und Regisseur beim Film, deswegen nenne ich auch immer den art director).

Die 20 besten Musikvideos sind u.a.:

Billy Joel, 'Pressure', director Russell Mulcahy, art director Bryce Walmsley, Asia, 'Heat of the Moment', dir. Todley Crene, Joe Jackson, 'Real Man', director Steve Barron, art director Bruce Hill, Malcom McLaren, 'Buffalo Gals', director Malcom McLaren, The Kinks, 'Come Dancing', director Julian Temple, art director Roger Burton, Peter Gabriel, 'Shock the Monkey', director Brian Grant, art dir, Brice Warmesley.

Zu den bekanntesten britischen Musikvideo-Regisseuren neben Mulcahy, fehlen also noch Steve Barron, Brian Grant und Julian Temple. Temple ist als Regisseur besonders interessant, da er Malcom McLarens Punkfilm 'The great Rock'n Roll Swindle' gedreht hat und vor kurzem für das britische Fernsehen den erstaunlichen Film 'It is all true - a cautionary tale about the video age'. Die Zeitschrift Heavy Metal verlieh im September 1983 ihre ersten H.M.MUSIC VIDEO AWARDS: bestes Musikvideo des Jahres 'Shock the Monkey' von Peter Gabriel, director: Brian Grant. Aber auch 'Siberia', Musik von Love of Life Orchestra des Avantgardekomponisten Peter Gordon, director Kit Fitzgerald und Jon Sanborn, den beiden Avantgarde-Video-künstlern, sowie 'Come on Eileen' von Dexy's Midnight Runners, director Julian Temple. Best director: Russell Mulcahy für 'Allen Town', Sänger: Billy Joel. Aber auch nominiert war Thomas Dolby für 'She blinded me with Science'. Beste Performance der Gruppen: The Clash für 'Rock the Casbah'; beste Performance für einen Mann erhielt der Avantgarde-Schlagzeuger David Sunteeghem für 'Ear to the Ground', director Kit Fitzgerald und Jon Sanborn. Beste Performance für eine Frau erhielt Toni Basil für 'Mikie', director Toni Basil selbst. Beste art direction: The Wolfe Company für 'Mexican Radio' der Gruppe Wall of Voodoo, director Francis Delia. Best special effects: Dean Winkler, Jon Sanborn und Kit Fitzgerald für 'Big Electric Cat', Sänger Adrian Below.

Die typische Mischung aus Avantgarde, Semikommerz und Kommerz finden sich bei dem Preis für die beste Musikvideo-Kompilation, nämlich The Tubes-Video, director Russell Mulcahy, aber auch 'New Video' von Antarctica, director Kit Fitzgerald, Sanborn und Peter Gordon und schließlich auch 'Physical' von Olivia Newton-John.

Heavy Metal errichtete sogar schon eine Ruhmeshalle für Musikvideos, darunter 'Ashes to Ashes' von David Bowie oder 'Popmuzik', director Brian Grant aber auch 'Lake Placid', director Nam June Paik.

Doch ist es falsch wie Time zu sagen "there was no single pioneer, no moment of signal inspiration". Denn Musikvideos sind die direkte Fortsetzung bestimmter Produktionen des Avantgardefilms; z.B. der Titel 'Youth Music for your Eyes' von M.C.A. Homevideo für ein Paket von 13 Titeln ist genau eine Wiederholung von Viking Eggelings Filmprogramm 'Musik zum Sehen'.

In der Entwicklung vom Avantgardefilm bis zu den massenmedialen Musikvideos, kann man genau die Rolle der Avantgarde erkennen, den Begriff 'Avantgarde' konstituieren, welchen Begriff eine Theorie der Postmoderne wider alle Fakten gerne beseitigen würde.

Hier ist der Einfluß der Avantgarde eine Modelluntersuchung wert. Denn die Avantgarde-Leute eroberten für den Film neue Themen, Techniken und Stile, für die sie von der Gesellschaft diskriminiert, bestraft und existenziell bedroht werden und welche dann etwas später von der Filmindustrie verwandelt und abgeschwächt aufgegriffen werden. Dieser Diebstahl des Kommerzes an der Avantgarde, der in allen Bereichen: Film, Literatur, Musik vorkommt, ist Ausdruck einer Gesetzmäßigkeit, nämlich daß der Eine seine Existenz, seine Erfindung verschwendet, womit der Andere seine Existenz verdient. Daß der Eine für etwas extrem bestraft wird, wofür der Andere belohnt wird, wie es nur in einer Gesellschaft der Lüge erfolgen kann.

Es gibt wohl keinen Film, der seinerzeit mehr Tabus gebrochen hat, als "Flaming Creatures" 1963 von Jack Smith, ein Undergroundfilm so under ground, daß er nicht einmal auf der Avantgarde - Filmfestival von Knokke gezeigt werden durfte, sondern nur außerhalb des offiziellen Festivals in einem Hotelzimmer. Dieser Film in s/w, der uns heute gänzlich milde erscheint, führte die Homosexualität und jene Charaktere explizit in den Film ein, wie sie später Andy Warhol benutzen sollte (teilweise sogar die gleichen Schauspieler). Das gleiche kann man von Kenneth Anger's "Scorpio Rising" 1963 sagen. Beide Filmemacher landeten vor Gericht, wurden verfolgt, finanziell ausgebeutet etc. und dennoch waren sie es, die der Flut von Edelpornos wie "Emmanuelle", "Madame sowieso", der "Geschichte der O.", den homosexuellen Kunstfilmen von Rosa von Praunheim, Fassbinder, Werner Schroeter, Frank Ripplow und vor allem den erotischen Hollywoodfilmen die Tore öffneten. Smith konnte danach nie mehr einen Film vollenden, dafür wurden seine Nachfolger subventioniert und erhielten Festivalpreise. Anger überlebte dank seines Buches "Hollywood Babylon", aber er brauchte 12 Jahre, um seinen Film "Lucifer Rising" zu beenden. Die urbane Jugendkultur, der Fetischismus der Motorradgangs, der Gebrauch des Rock'n Roll, der Homoerotismus, die Medienzitate, der suggestive Schnitt, die assoziative Montage des "Scorpio Rising" finden sich wieder in den Hollywood-Produktionen "The Wild Angels", "Easy Rider", "Midnight Cowboy", "Mean Street", "American Graffiti" etc. Doch die optischen Wunder in Angers Film würde ich dennoch nicht für alle Tricks in "Close Encounter Of The Third Kind" eintauschen.

Ähnlich einflußreich in Hollywood waren Warhols Filme, der über die Nichtanerkennung dieser Wirkung seitens Hollywood verbittert, ja sehr verbittert ist. "Midnight Cowboy" von John Schlesinger (mit Jon Voight) kann man als direkte Fortsetzung von "The Hustler" und ähnlichen Filmen Warhols sehen. Ja, es wurde sogar Warhols Crew in diesem Film verwendet und ursprünglich war daran gedacht, Warhol als Stargast bei einer Party im Film auftreten zu lassen, doch Warhol lehnte entrüstet ab.

Im kleinen österreichischen Rahmen wiederholte sich das gleichfalls. Valie Export wurde für gewisse lieberale Szenen von der Presse noch in Grund und Boden verdammt, z.B. als 'Pornografin' beschimpft. Dadurch erhielten wir für die nächsten Projekte kein oder nur wenig Geld, während unsere Epigonen mit den fast gleichen Szenen - nur etwas brutaler, spekulativer, künstlerisch unmotivierter und Jahre später - dafür bei Presse und Staat mit Jubel und Subventionsmillionen reüssierten.

Videomusik, wie der zeitgemäße Ausdruck für visuelle Musik lautet, hat nicht nur technische sondern auch ästhetische Vorläufer. Die Verbesserung und Verbreitung der visuellen Musik durch Video hat dazu geführt, visuelle Musik mit Videomusik zu identifizieren. Dabei machen nicht erst Laser, Computeranimation und Videotechniken die visuelle Musik möglich, sondern es gab sie schon im Zeichentrickfilm z. B. bei Walt Disney ("Fantasia" war der erste populäre Zeichentrickfilm) und eigentlich schon seit Beginn des Kinos (Leopold Survage "Rythme" 1912-14); Viking Eggeling ("Symphonie Diagonale" 1924); Hans Richter ("Rhythmus 21,22,23"), Walter Ruttmann, Oskar Fischinger in den 20er Jahren in Deutschland, in Amerika. Thomas Wilfred, Norman McLaren, John Whitney - Pioniere der computererzeugten visuellen Kunst (Permutation) und seine Familie (Bruder James, die Söhne John, Michal und Mark) haben das Feld für "Bewegungsbilder und elektronische Bilder", für "audiovisual music", "computer assisted movie production" und "a computer art for a video picture wall" (alles Ausdrücke von Whitney) vorbereitet: "An art that should look like music sounds", so beschreibt Whitney selbst das Feld der visuellen Musik. Gordon Belson, der grandiose Len Lye und Scott Bartlett im Film, Nam June Paik und Ed Emshwiller in Video gehören noch zu den bekannteren Vertretern einer avancierten visuellen Musik. Terry Riley, der bekannte Minimal-Musiker, hat zusammen mit dem Avantgardefilmer Tony Conrad einen wunderbaren Film gemacht. Ich selbst mache seit ca. 8 Jahren Videomusik-Performances und seit 3 Jahren Video-Rockkonzerte mit dem 'Hotel Morphila Orchestra' als live act. Wie ja überhaupt die live acts der Rockbands mit light shows, die Discotheken-Lichtglitzer etc. die ungeheuer reiche und vielfältige Vorgeschichte der Videomusik bilden. Der 'visual music maker' ist da. Beispielhaft für den Einfluß der Avantgarde auf diesem Gebiet ist die 'slit-scan'-Technik, die John Whitney entwickelt hat und die Douglas Trumbull - damals 25 Jahre alt - für die "Space Odyssee 2001" zu seinem 'stargate corridor' weiterentwickelt hat, zu einer Maschine, die einen unendlichen Licht-, Farben- und Formen-Korridor simulieren konnte.

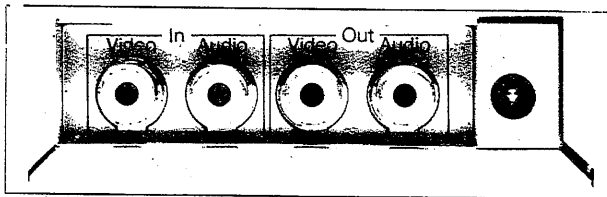
Der Einfluß des Bild- und Erzählstils der Comics und des Werbefilms (verselbständigtes Licht, verselbständigte Architektur) auf das Kino wäre ebenfalls eine Untersuchung wert. Architekt, setdesigner, special effect man und director of photography werden gleichwichtig wie der Regisseur in diesem neuen Kino der 80er Jahre - siehe "The Bladerunner". Deswegen hat Robert Bresson 1980 auf dem Venedig-Filmfestival zu Recht gesagt: "Die Filmemacher von heute machen eher Kinematographie als Kino." Bresson spielt dabei darauf an, daß der Kameramann im englischen 'the cinematographer' heißt und als solcher dafür verantwortlich ist, die Vorstellungen des Regisseurs durch die Kontrolle des Lichts und der Kamera in Bilder zu verwandeln. Der Filmemacher im Avantgarde- bzw. Underground-Umfeld ist die Vereinigung von director (Regisseur) und cinematographer (Kameramann).

Moebius, der berühmte Zeichner für 'Heavy Metal' - wo er u. a. zusammen mit dem Semi-Avantgarderegisser Jodorowsky ("Montana Sacra", "El Topo"), dem ehemaligen Aktionskünstler, - die Geschichte "The Incal Light" publiziert, hat am Set für "Alien" von Ridley Scott mitgearbeitet und sein Design ('trash deco') ist auch noch im zweiten Film von Scott "The Bladerunner", den es nun auch als Comicbook und Videogame gibt, zu spüren. Douglas Trumbull, Syd Mead haben als Trick- bzw. Designspezialisten ebenfalls bei "The Bladerunner" mitgearbeitet. Musik und Video konvergieren also zu Musikvideo-Interface. Wie geheime Zwillinge strömen also hier zwei Kunst- und Technikformen zusammen. Die neuen 'image technicians' und

Musikvideo-Künstler wie Russell Mulcahy, Todd Rundgren, Toni Basil, Kit Fitzgerald, Woody Wilson, Jon Sanborn etc. schaffen eine neue Sprache bestehend aus 'beataphors' statt metaphers.

Leute im Nebel, die Zeitungen öffnen, die zu brennen beginnen oder Geschichts-silhouetten, die aus reflektierendem Wasser aufsteigen etc., akzeptierten die Leute nicht im Film, weil der literarisch, linear und narrativ orientiert ist; aber bei Musikvideos, weil die Leute an die Abstraktion der Musik gewöhnt sind. Weil sie dort abstrakte visuelle Gedanken akzeptieren und das Niveau, die visuelle Phantasie gehoben werden kann. Außerdem hat Video einen Effekt ähnlich dem Cartoon. Brian Grant und Russell Mulcahy betonen, wie falsch es wäre, den Inhalt eines Songs mit Bildern zu illustrieren und wie wichtig es ist, nicht literarisch sondern metaphorisch, metonymisch zum Text zu visualisieren. Phantastische, surrealistische Logik bestimmt auch 'Ashes to Ashes' von David Bowie und David Mullett. Avantgarde-Künstler und TV-Regisseure stehen hier noch nebeneinander. Neben 'The Tubes'-Video von Mulcahy und 'The Tubes' (Musik) oder 'Slip Stream' von Jethro Tull und David Mullett arbeiten bekannte Avantgarde-Komponisten und Video-Künstler. Sanborn und Fitzgerald, Video-Künstler im Gefolge von Nam June Paik, kolaborierten mit dem Avantgarde-Komponisten Robert Ashley bei 'The Lesson', der bislang reichsten 'video imagery' vielleicht. Bilder von Landschaften, Porträts von Performances schließen untereinander zu einem mehrspurigen Soundtrack mit Musik und Dialogen.

Die Amerikaner tendieren mehr zur Story. 'Siberia' (von Fitzgerald, Sanborn u. Peter Gordon) vermennt Farben, Umrisse, weiße Landschaften zu einem elektronischen Wunderland. Die beiden machen aber auch Musikvideos zu Hendrix' Version von 'Wild Thing' und zu drei Songs der neuen King Crimson-LP. Ebenso wie Avantgarde-Schlagzeuger David van Tichem machten sie 'Ear to the Ground'. Meist gehen sie von realen Bildern aus und verwandeln sie mithilfe der Videotechnik in abstrakte Statements. Tony Basil, Schauspielerin in "Five Easy Pieces" von Bob Raffaelson, in "Easy Rider", also in persönlichen Hollywoodfilmen, Gloria Gravin ("The Rose" von Michael Cimino, "American Graffiti" von George Lucas) machte Musikvideos für David Byrne und Talking Heads. Ihre Erfahrungen als Tänzerin und Choreographin brachte sie in ihre Musikvideos ein, wobei sie vom Rhythmus, vom Beat ausgeht, nicht vom Text. Ihre Video-LP 'Word of Mouth' mit der Smash-Single 'Mikke', herausgebracht von Englands erster Gesellschaft, die von ihren Künstlern gleichzeitig Audio- und Video-LPs herausbringt, benützt den gewichtlosen 'Limbo'-Videoraum, um ihren Körper durch einen Lichtraum zu pulsieren. Den gleichen 'Limbo' nutzte Todd Rundgren in 'The Planets' für eine Mischung von Synthesizer-Videoeffekten, Live-Aktionen, Malerei, Skulptur, Modell. Für diese halbe Stunde Video arbeitete er sechs Monate. Das Brechen der Bewegung durch Sequenzen in verschiedenen Geschwindigkeiten: slow motion, stop, repeat, fast motion, ergibt eine Art relative Bewegung, wo du das Ende einer Aktion vor ihrem Beginn sehen kannst. Diese unendliche Bewegung der Videotechnologie ergänzt den imaginären Videoraum (Limbo). Diese Entwicklung tendiert natürlich auch zur Ersetzung des Videobandes durch die Videoplatte.



VI 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 Disk! 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 Tage auf Disk wechseln. God save the industry! Philips Magna, Vox, Universal Pioneer haben Plattensysteme für Laserabtastung entwickelt, RCA, Toshiba und Sanyo haben eine Disk für Elektrodenlesung, 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 Kaderns 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 insges. 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 Plastikscheibe, 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 Disk. 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 Vertriebs-

system. 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! Der Manipulation der visuellen Materie sind durch das digitale Kino in Zukunft keine Grenzen mehr gesetzt.

3-D-Laservisionen und holomorphe Projektionen direkt in den Raum scheinen dadurch als Nachfolger von Tape und Disk am Horizont der Zukunft auf, siehe Laserprojektion in "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" von George Lucas. 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 3-D-TV, ohne die Farbbrillen. Bill Etras Firma in Kalifornien heißt Digital Image, Digitales Bild. Wegen der differenzierten Handhabung des neuen TV-Mediums Laser Disk 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.

Wir sind unterwegs in ein Zeitalter der totalen Simulationen. Aber natürlich steht meinem Herzen ein 8-mm-Film von einer Straßendemonstration näher als der digitale Himmel.

Peter Weibel ,Wien,27.12.1983



Die Rückkehr der Jedi-Ritter

ROUND TABLE

