

Reality Engines

Filmischer Realismus und Virtuelle

Jeder kennt die Bilder unsicher tappender VR-Benutzer aus dem Fernsehen: die Datenbrille auf dem Kopf, langsame Schritte, die Kopfbewegungen halb eines Blinden, halb eines stauenden Touristen; und man wird fragen müssen, ob die Überforderung an die Erstbegegnung gebunden ist oder ein konstitutiver Bestandteil des Arrangements sein könnte; ein Tanz im Datenraum oder der Ausdruck körperlicher Souveränität scheint nicht allein durch das Equipment blockiert zu sein. Dies könnte auf die chimärische Rolle zurückgehen, die dem Körper innerhalb der technischen Anordnung zugewiesen ist. Einerseits bringt der Nutzer seinen Körper in die virtuelle Welt ein; dies ist die entscheidende Differenz zum Kino, das den Körper des Zuschauers ausschließen muß, indem es ihn in einem gepolsterten Sitz stillstellt und durch Geräuschkämpfung, Klimatisierung und Dunkelheit von allen unmittelbar körperlichen Sensationen isoliert. Andererseits aber bleibt der Körper innerhalb der virtuellen Welt ein Fremdling, als ein tatsächlicher, körperlicher Körper bleibt er an die tatsächliche Welt gebunden. Den Körper selbst also durchläuft eine Grenze, die fühlbar werden müßte, wenn nicht die Überforderung die Illusion stützen und schützen würde.

Es scheint also sinnvoll, statt von der Simulation eines (euklidischen) Raumes vom Nebeneinander und Ineinander zweier differenter Raumtypen auszugehen, die sich im Körper des Nutzers treffen und in spezifischer Weise überlagern. Die Konfrontation zweier Räume ist uns vor allem aus dem Kino bekannt. „[It is] [...] the segregation of spaces“, hatte Metz geschrieben, „that characterizes a cinema performance and not a theatrical one.“ Die Filmtheorie hat daraus zunächst den Begriff der „Transparenzillusion“ abgeleitet, der beschreibt, daß der Zuschauer den Realraum, die konkrete Rezeptionssituation und die eingesetzte Technologie vergessen muß, damit der spezifische Realismus-Effekt des Kinos seine Kraft entfalten kann, und dann, bei Comolli, die wesentlich komplexere Vorstellung, daß der Zuschauer gleichzeitig in beiden Welten lebt und, wie Comolli schreibt, eine „double knowledge“-Struktur ausbildet. Auf einer bestimmten Ebene nämlich „weiß“ der Zuschauer natürlich um jene Differenz, die die filmische Maschinerie ihn vergessen machen will.

Für die Virtual Reality ließen sich hiervon zwei Folgerungen ableiten: zum einen, daß es eine Pointe der VR-Systeme sein könnte, dem Nutzer ein solches Vergessen überhaupt anzubieten und – im Kino gewohnt, im Datenuniversum aber unitär – die Schnittstelle und die eingesetzte Technologie potentiell verschwinden zu machen. Zum zweiten, daß dieses Vergessen nie vollständig sein wird, so daß es sinnvoll wäre zu fragen, auf welche Elemente die Realitätswahrnehmung, als ein Moment der „double-knowledge“-Struktur, sich nach wie vor stützen kann.

Die Propagandisten der Technologie beeilen sich, Utopien zu entwickeln, auf welche Weise der Appell auf alle Sinne ausgedehnt und die Illusion vervollkommen werden könnte. Vielleicht aber wäre es intelligenter, die „double-knowledge“-Struktur von vornherein anzuerkennen und davon auszugehen, daß der Nutzer immer an beiden Welten teilhat. Mit dieser Grundannahme würden unterschiedliche Stufen der Nutzerkompetenz beschreibbar, und die anfangs skizzierte Überforderung könnte eine Phase sein, die überwunden wird und wie im Fall des Kinos einen clevereren, „blasierteren“ Nutzer hervorbringen könnte.

In jedem Fall scheint es notwendig, nicht mehr umstandslos von virtueller „Realität“ zu sprechen, sondern ein kompliziertes Gleichgewicht zwischen der Subjektivität des Nutzers und der Objektivität der Vorgabe zu unterstellen. Der Realitätscharakter der virtuellen Realität, so könnte man zuspitzen, ist ein Subjekteffekt.

Wende ich den Kopf nach links und spielt mir der Rechner in Realzeit ein genau entsprechend verändertes Sehfeld in meine Brille ein, so sind es meine Nackenmuskeln, die mich davon überzeugen, daß ich es bin, der sich in diesem visuellen Raum bewegt und daß es sich folglich um einen Realraum handeln muß. Die körperliche Bewegung bewirkt eine äußerst komplexe Selbstaffektion, und dies ist der zentrale Begriff, den ich für die Analyse der VR vorschlagen möchte.

VR hat eine Möglichkeit gefunden, den Körper gegen den Kopf zu mobilisieren. Die innerkörperliche Wahrnehmung hat bestimmte Eigenschaften, die sie für die Herstellung von Realitätseffekten besonders geeignet machen. Während die Augen einen breiten, aber weitgehend homogenen Wahrnehmungsstrom produzieren, bedient sich die innerkörperliche Wahrnehmung eines extrem komplexen Systems von Kanälen, das in einem mentalen, aber weitgehend unbewußten Körpermodell endet; zudem ist das Hirn selbst im Körper verteilt, insofern viele Funktionen und Wahrnehmungen in weitgehend autonomen Nervenzentren außerhalb des Hirns vorprozessiert werden. Die Selbstverständlichkeit, mit der wir in unserem Körper zuhause sind, ist somit ein Effekt der Tatsache, daß unser Bewußtsein nur eine sehr lückenhafte Herrschaft ausübt und weite Bereiche seinem Gegenüber, den unbewußten Prozessen überlassen muß.

Realität

Es ist relativ still geworden um die Virtuelle Realität. Noch zu Beginn der 90er schien es, als sei dem filmischen Authentizitätsversprechen Konkurrenz entstanden; in einer Geste der Überbietung hatten die Rechner das fotografische Bewegungsbild gesprengt und begonnen, Bildräume zu generieren, die der Rezipient nicht mehr betrachtete, sondern körperlich betrat. Inzwischen wird die VR zurückgenommen und realistisch (?) als eine „Schnittstelle“ diskutiert... Ein medienübergreifender Exkurs von Hartmut Winkler



In seinem frühen Buch „Die Stimme und das Phänomen“ zeigt Derrida, daß die Stimme – oder medientheoretisch: die mündliche Äußerung – in der Geschichte der westlichen Metaphysik ein besonderes Privileg genießt. Derrida fragt nach einem Medium, das das denkbar Widersprüchlichste in sich vereinigt: die Objektivität der Objekte und ihre symbolische Vermittlung, ihre Idealität und ihre Nähe zum Subjekt, Wiederholung und Präsenz...; und er findet in der Stimme dieses Medium auf. Und Kern dieser einzigartigen Leistungsfähigkeit ist ein Modell der „Selbstaffektion“.

Die Tatsache, daß ich mich während ich spreche zugleich sprechen höre, bewirkt einen spezifischen Kurzschluß: Ich produziere Zeichen, nehme diese Zeichen aber nicht als äußere Signifikanten, als fremd und von mir abgespalten wahr, sondern als ein „volles“ Sprechen, als „meine“ Sprache, eine Sprache, die um den Sinn des Gesprochenen nicht fürchten muß. Das Sprechen/Hören verschränkt insofern zwei Formen von Präsenz: die Präsenz bzw. Verfügbarkeit der Sprache und meine eigene Präsenz als sprechendes Subjekt.

Voraussetzung allerdings ist, daß das Sprechen den Raum, und auch den inneren Raum des Körpers vollständig eliminiert. Diese Vorstellung von der Stimme auf die körperliche Selbstaffektion des VR-Benutzers zu übertragen ist bestehend. Nun scheint ein Handlungsmodell exakt in jene Funktion einzutreten, die Derrida allein der Stimme vorbehalten hat; körperliche Selbstaffektion und innerkörperliche Wahrnehmung scheinen den Raum in ähnlicher Weise zu reduzieren und eine ähnlich selbstverständliche 'Nähe zu sich selbst' zu setzen; mit der Folge, daß nun die Handlung, die körperliche Aktion die prekäre Aufgabe übernimmt, Subjekt, Zeichen und Bezeichnetes noch einmal zusammenzubringen.

Hält man diese Vorstellung auch nur für ansatzweise plausibel, erzwingt sie eine Neubewertung nahezu aller Begriffe, die in der Debatte eine Rolle spielen. So verliert der Begriff der „Handlung“ seine Alltags-Bedeutung und gerät in die Funktionale der Subjektposition. Es wird deutlich, daß das „Ich“, das vorgeblich Subjekt der Handlungen ist, sich, indem es handelt, stabilisiert und den Modus der Aktion dazu benutzt, die eigene Identität zu bestätigen. Handlungen scheinen für diesen Zweck vor allem deshalb geeignet, weil sie komplexe Situationen vereindeutigen; um überhaupt handeln zu können, muß das Subjekt sich versammeln; und sei es für den Moment, muß es seine widersprüchlichen Strebungen verleugnen und sich zu einer Einheit durchringen. Es muß Alternativen ausschließen und bereit sein, Fakten zu schaffen.

Handeln hat damit einen Aspekt von Gewalt, der gegen die Situation, vor allem aber nach innen, gegen das Subjekt selbst sich richtet. Und wenn die Medienentwicklung nun also zur „Interaktivität“ übergeht, erscheint auch dieser Begriff vor dem skizzierten Hintergrund in einem mehr als eigentümlichen Licht...

Eine „tatsächlich“ virtuelle Realität – dies bleibt zu ergänzen – sähe ohnehin anders aus. Man stelle sich ein Medium vor, das es erlaubt, aus einem unauffällig in der Ecke lagernden Haufen von Universalmolekülen programmgesteuert, massenfrei schnell und vollständig reversibel jede materiale Struktur zusammenzusetzen. Wie gegenwärtig die Bilder der Dinge auf dem Bildschirm wären es nun die Dinge selbst, die gerufen und fortgeschickt, materialisiert und dematerialisiert würden. Eine Stereoanlage nähme nur dann Raum ein, wenn sie Musik machen soll, ein Sessel nur, wenn ich sitzen will. Die Wohnung wäre bis auf den Haufen Universalmoleküle leer. Nicht ein Datenhandschuh greift meine Gesten ab und liefert meinen Fingerspitzen als Feedback Druck, sondern dort, wo ich hingreife, ist eine tatsächliche Tür (solange das Programm dort eine Tür vorsieht), und wenn ich Nebel aufrufe, atme ich feuchte Universalmoleküle ein.

Auch diese Virtual Reality allerdings könnte wahrscheinlich nur Material organisieren und würde zwangsläufig scheitern, wenn ich mir statt eines virtuellen Sessels einen virtuellen Hund wünschen würde. Vielleicht also sind die Kohlenstoffverbindungen, die wir „Kunststoff“ nennen, ein Vorgriff, der nur den Defekt einer übermäßigen Trägheit hat...☞

*Die vorliegende Version ist stark gekürzt, der ursprüngliche Text ist im Internet zugänglich.
<http://www.rz.uni-frankfurt.de/winkler~/reality.html>
Der Text basiert auf einem Vortrag auf der Goslarer Tagung „Das Leben wie es ist – Authentizität als Darstellung“.*

Schnitt

Schnitt-Special zum Dokumentarfilm

(effekte) duisburger filmwoche #22
das festival des deutschsprachigen dokumentarfilms 9. - 15. november 1998



Der Dokufilm kommt

„...man darf bezweifeln, daß die Filmkunst eine erzählende Kunst ist.“

mir dünkt, diese Äußerung von Germaine Dulac wurde lange Zeit auf den Dokumentarfilm angewandt. Denn schließlich „erzählt“ er Geschichten und das nicht weniger einfallsreich und intelligent als es ein Spielfilm vermag. Während letzterer sich entwickelte und gedieh, litt der Dokumentarfilm lange Zeit an einem Außenseiterdasein.

In den letzten Jahren fand jedoch ein beträchtlicher Wandel statt. Herausragende deutsche und internationale Produktionen, beachtliche Einschaltquoten und mehr Kinoauswertungen als jemals zuvor brachten den Dokufilm wieder allgemein ins Geschäft und Gespräch. Bei dieser Entwicklung war vor allem die regionale Unterstützung und Akzeptanz äußerst wichtig. Kaum ein anderer Standort hat dem Dokumentarfilm so viel zu bieten wie Nordrhein-Westfalen. Immer war mit einer Hilfestellung seitens des Landes und im besonderen des Ministeriums für Arbeit, Soziales und Stadtentwicklung, Kultur und Sport NRW zu rechnen. Finanziell konnte er sich der Unterstützung beider Förderorgane – Filmstiftung NRW und Filmbüro NW – immer sicher sein. Seinen theoretischen Diskurs ermöglichte lange Zeit das in Mülheim ansässige edi (Europäische Dokumentarfilminitiative), dessen Arbeit nun von der dfi (Dokumentarfilminitiative) weitergeführt wird. Zudem bietet die Duisburger Filmwoche seit nunmehr über 20 Jahren als wichtigstes Festival für den deutschsprachigen Dokumentarfilm außergewöhnlichen Werken eine Präsentationsplattform – und vor allem ein Diskussionsforum. Nicht zuletzt hat sich *der Schnitt* in jüngster Zeit der journalistischen Aufarbeitung des Dokumentarfilms verstärkt zugewandt. Was lag also näher, als die Kräfte zu bündeln und eine Publikation dem Dokumentarfilm zu widmen? Dabei gilt unser herzlichster Dank allen Mitarbeitern der Duisburger Filmwoche, ohne deren Hilfe das Special hätte nicht entstehen können, dem dfi, Kanal 4 und allen Unterstützern.

In der Hoffnung auf den weiterhin erfolgreichen Kurs – um den die Besucher der Duisburger Filmwoche nicht bangen müssen, da in diesem Jahr besonders viele talentierte, junge Filmemacher erste Kostproben ihrer Arbeit abliefern, von denen in Zukunft sicher noch viel zu erwarten sein wird – wünsche ich eine spannende Lektüre und ein noch spannenderes Festival.

Nikolaj Nikitin

Impressum

Das Schnitt Special entstand in Kooperation mit der Duisburger Filmwoche und mit freundlicher Unterstützung des dfi sowie Kanal 4

Redaktionsadresse:
der Schnitt
Nikolaj Nikitin
Huestr. 12, 44787 Bochum
Fon: 0234/91 60 86 - 5
Fax: 0234/91 60 86 - 6
e-Mail: info@schnitt.com
www.schnitt.com

Verlagsadresse:
Schnitt Verlag
Postfach 10 18 45
44718 Bochum

Herausgeber:
Nikolaj Nikitin

Redaktion:
Oliver Baumgarten (oB.),
Nikolaj Nikitin (NN),
Mark Stöhr (mars)

Redaktionelle Mitarbeit:
Markus Fritsch (M.F.), Natalie Lettenewitsch (NIL), Lisa Schneider, Carsten Tritt (tt)

Mitarbeit an dieser Ausgabe:
Caroline M. Buck (CMB), Benedikt Friedl, Lutz Hachmeister & Jan Lingemann, Thomas Rothschild, Samir, Gabriele Voss, Hartmut Winkler

Gestaltungskonzept:
Oktober-Kommunikationsdesign,
Fröhliche Morgensonne 1, 44867 Bochum,
Fon: 02327/9 28 55, Fax: 02327/9 28 56,
e-Mail: post@oktober.de

Anzeigenleitung:
Nikolaj Nikitin (Fon: 0234/91 60 86 5),
Oliver Baumgarten (Fon: 0234/38 52 56)

Dank an:
Michael & Markus Aust, Rüdiger Bertram, Dieter Czaya, Christine Dorn, Ingo Eulen, Katja Faulhaber, Nikolaus Geyrhalter, Lutz Hachmeister & Jan Lingemann, Ina Helmschrott, Petra Hennicke, Mathias Heybrock, Ann-Christin Hornberger, Theda Kluth, Anna Köhler, Björn Koll, Dieter Kosslick, Ralf Legroux, Silke Löhmann & René Wynands, Anne Marburger, Chris Majari, Ida Martins, pronetics, Thomas Rothschild, Samir, Herrn Saul, Fridolin Schönwiese, Hans L. Streuber, Gabriele Voss, Mike Wiedemann, Hartmut Winkler, Silke Zimmermann alle Kinobetreiber und Buchhandlungen, die den Schnitt anbieten und an alle anderen Beteiligten und HelferInnen!!!
den Autoren und dem Team der Duisburger Filmwoche
Dziga Vertov, dem einzig wahren Filmauge

Fotos:
Duisburger Filmwoche, Festivalfotos, HMR, NDR, Oktober, Samir, Verleihfotos

Auflage: 10.000 Exemplare

Erscheinungsdatum: 22. Oktober 1998

Druck:
Statwerk, Hilgerstr. 8, 45141 Essen

Vertrieb:
Eigenvertrieb

Anzeigenschluß: für der Schnitt Nr. 13 (Erscheinungsdatum: 17. Dezember 1998): 23. November 1998

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1. 4. 1998

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Vervielfältigung, Speicherung und Nachdruck nur mit Genehmigung des Verlages und der Autoren. Gerichtsstand ist Bochum. Für unverlangt eingesandtes Material wird keine Haftung übernommen.

3	Editorial Inhalt Impressum
4	Wie Wirklichkeit erzählen? von Thomas Rothschild
6	Reality Engines von Hartmut Winkler
8	Der Monteur als Platzanweiser von Gabriele Voss
10	Die Ökonomie des Dokumentarischen von Lutz Hachmeister und Jan Lingemann
12	Die Befreiung des Kadens von Samir
14	Vordergrund macht Bild gesund von Benedikt Friedl
17	Service Joris Ivens-Tagung
18	Zeitplan Alle Termine der Duisburger Filmwoche
20	Service Extras & Infos
22	Schnellschnitt – Filme der Duisburger Filmwoche Im Namen des Kobolds: Die Blume der Hausfrau Boom!!!: Centrelled Demeliten
23	Der Rest ist Theorie: Elf Freunde
24	Bewegungsspuren: it works Irgendwie weiter: Das Jahr nach Dayton
25	Die Sonne putzen: Nächste Woche is ja auch noch
26	Endgelagert: Pelym Boxer-Shorts: Peponok
27	Feiern in Reih und Glied: Schützenfest
28	Des Pudels Kern: Suche nach Leben Gib mir Futter!: Wien: Sieben Szenen
29	Neues vom Meister: Worte und Spiele
30	Mitschnitt – Poesie der kleinen Schritte Interview mit Fridolin Schönwiese
32	Mitschnitt – Zwischen den Stühlen Nikolaus Geyrhalter im Gespräch
34	Das dfi stellt sich vor