

Isis und Osiris mit Drei-D-Brillen

*Neue Mittel, alte Geschichten: Abschlußarbeiten der
Kunsthochschule für Medien als „Cyber Event“*

Von Christoph Seebaum

Cyberspace heißt das Zauberwort, das die Phantasie belebt. Es steht für Räume, ganze Welten und Erlebnisse aus dem Computerrechner, für eine virtuelle Realitätsebene, in der nichts unmöglich zu sein scheint. Somit war mit allem zu rechnen, als die Kölner Kunsthochschule für Medien in die Black Box des Cinedom zum „Cyber Event“ einlud. Vier Abschlußarbeiten von Studenten und einer Studentin, die nach sieben Semestern die Hochschule verlassen, sollten gezeigt werden.

Mit Alfred Biolek

Alfred Biolek, selbst mit Lehrauftrag an der Schule, übernahm die Moderation, und nachdem er dem erwartungsvollen Publikum eine Kurzeinführung in Cyberkunde gegeben hatte, wurde im ersten der Videofilme bereits deutlich, daß es sich eben um eine Kunst- und nicht um eine Filmhochschule handelt, so daß am Alltagskino geschulte Sehgewohnheiten nur bedingt weiterhalfen.

Jochen Schmidt ließ sich in seinem viertelstündigen Cyberdrama „The Rebody“ von der ägyptischen Legende von Isis und Osiris anregen, um Videoaufnahmen und Bilder aus der virtuellen Realität miteinander zu kombinieren. Wenn Isis nun die Glieder des zersetzten Körpers ihres Geliebten wieder zusammenfügt, so geschieht dies mit Hilfe von 3-D-Brille und Datenhandschuh; die Computerwelt steht für das Reich der Toten. Gern hätte Schmidt die Cyberspace-Sequenzen live erzeugt, was jedoch daran scheiterte, daß der von ihm benutzte Großrechner eines Mathematischen Instituts nicht transportabel ist. Dann wäre noch deutlicher geworden, daß seine experimentelle Form der Performance näher ist als dem konventionellen Film.

Romantic goes techno – oder neue Mittel, alte Geschichten. Denn auch in Monika Grüters „virtuellem Musikfilm“ mit dem

Titel „Final Projekt“ spielt die Liebe eine wesentliche Rolle. Ein Pärchen erinnert sich besserer Zeiten – als es in einem Gemälde von Hieronymus Bosch glücklich war. Herkömmliche Spielszenen wechseln mit videoteknisch bearbeiteten Sequenzen, und öfters hat man den Eindruck, ein zu langsam geschnittenes Musikvideo zu sehen. Gerade der Einsatz aufwendiger technischer Mittel braucht, um den Zuschauer einzubeziehen, als Gegengewicht eine starke Geschichte. Ansonsten drängt sich das Gefühl auf, daß eigentlich die Technik Regie führt.

Vergleichsweise konventionell (und kommerziell ausbaufähig) war die Arbeit des Regie-Kollektivs mit Mark d. Fleig, Roger Kleiber und Sven Petersen. Ihr Kurz-Science-Fiction „Posthuman“ erzählt die Geschichte eines Cybernauten, der nach einem Unfall in der Virtual Reality verlorengeht. Hier dienen die eindrucksvollen Computeranimationen dazu, den Cyberspace, die Reisen der Cybernauten von der einen in die andere Welt erfahrbar zu machen. Die Jungregisseure, die nun mit dieser Arbeitsprobe auf die Suche nach Geldgebern für einen abendfüllenden Spielfilm gehen, sollten dabei gute Erfolgschancen haben.

Das gewagteste, weil technisch aufwendigste Projekt konnte jedoch zur allgemeinen Enttäuschung an diesem Abend nicht vorgeführt werden. In Michael Noffz' „Neuro-Cube“ – ein Würfel aus lichtdurchlässigen Stellwänden, auf die von außen ein Rundum-Videobild projiziert wird – hätte der einzelne Betrachter durch seine über Bodenkontakte registrierten und in der Bildperspektive umgesetzten Bewegungen selbst zum „Beteiligten“ am filmischen Geschehen werden können. Daß es letztlich nicht am Computerprogramm, sondern schlicht an einem der Videoprojektoren scheiterte, zeigt die Anfälligkeit der hochwertigen Technik und unterstreicht das, was an diesem Abend nicht nur einmal betont wurde: Mit Cyberspace befinden wir uns noch ganz am Anfang.