

# virtual reality

## „The Rebody“ – ein Cyberdrama

Auf der „Virtual Reality World '95“ wurde auf dem Stand der Imagina unter anderem das Cyberdrama „The Rebody“ vorgeführt. Der Kurzfilm reflektiert die neue Mensch-Maschine-Mensch-Kommunikation, ihre möglichen Ausformungen und Folgen, unter künstlerischen Gesichtspunkten. Das Cyberdrama bedient sich dabei ebenso der neuen elektronischen Medien wie überlieferter menschlicher Erfahrung aus vergangenen Epochen und Kulturen. „Es basiert auf dem theatralischen Ereignis-Charakter, ist aber ebenso als Film- oder Fernsehshow vorstellbar,“ beschreibt Jochen Schmidt sein Werk.

Der Handlungsrahmen der ägyptischen Legende von Isis und Osiris diente dem Regisseur als Grundlage für seinen Kurzfilm. Er wurde speziell auf die

ke gerissen und in den Orkus (die Unterwelt) geschleudert. Blutige Körperteile verschwinden in der Dunkelheit. Diese und andere Splatter-Effekte wurden von Roger Kleiber gekonnt inszeniert. Der Thronräuber herrscht grausam über die Erde. Schmidt unterlegt diese Sequenzen und kurzen Zwischenschnitte mit gut ausgewählten alten Archivaufnahmen, auf denen Bombenhagel und zerstörte Städte aus dem zweiten Weltkrieg sowie Unwetterskatastrophen zu sehen sind.

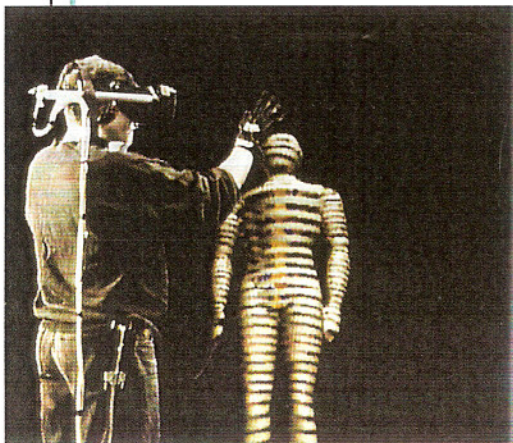
Seth fliegt über zerstörte Städte, Blut trieft von seinem Gesicht und Körper, so sehr ist er im Bluttausch. Zwischenzeitlich ist Isis, die Gattin des Ermordeten, in den Untergrund geflüchtet und reist von dort mit maschineller Hilfe ins Reich der Toten. Sie liegt verkabelt auf einem Labortisch. Im Cyberspace fügt sie mit Hilfe eines Datenhandschuhs ihren ermordeten Gatten aus ringförmig geformten Körperteilen, die die Binden der Mumie darstellen, wieder zusammen. Mit der wiederbelebten Mumie zeugt sie das Kind Horus. Dieses sitzt im Finale am Fußende des Wochenbetts seiner Mutter und erwartet Seth, der beide aufspürt. Mit seiner nackten Hand steuert Horus den computer-

animierten Mumien-Körper seines Vaters, um mit dessen Hilfe den Mörder hinzurichten.



### Viel Aufwand und wenig Budget

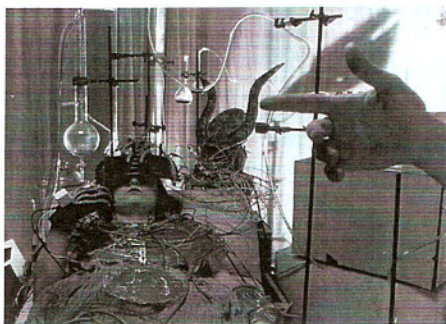
Die Animations-Sequenzen, wie die Zusammensetzung der Mumie, wurden bei der Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung (GMD) mit der CA-Software von Softimage realisiert und in das Wavefront-Format konvertiert. Anschließend wurden die Szenen in das VR-System von VPL Research geladen und vom Number-Cruncher „SGI Skywriter“ in Echtzeit für die Aufzeichnung auf Betacam-SP-Format berechnet. Die Realfilm-Aufnahmen drehte Schmidt an der Kunsthochschule für Medien Köln. Die Post-production wurde mit einer Sony „BVE 9100“, einem „Harry“ von Quantel und auf einem Avid „Media Composer“ durchgeführt. Sound und Musik stammen von Dietrich Hahne und Samuel Barber, die beides mit einer Yamaha „DMR8“ aufgezeichnet und editiert haben. Für fünf Drehtage und drei Wochen Editing standen rund 9.000 DM für einen Kurzfilm zur Verfügung, der nach den Möglichkeiten menschlicher Selbstbehauptung in einer zunehmend technologie-durchsetzten Umwelt sucht, so Jochen Schmidt.



Technik der Virtuellen Realität abgestimmt. Den Cyberspace stellt Schmidt als Totenreich dar, in das ein Mensch aus dem Diesseits mit technischer Hilfe eingreifen kann. Die Hand als technisches Steuerzeichen mit ihren unterschiedlichen symbolischen Bedeutungen wird zum Hauptmotiv des Films. Dem computer-generierten Cyberspace stellt der Regisseur eine konkrete fleischliche Realwelt gegenüber. Aus dem Zusammenwirken beider Welten geht eine neue Welt hervor.

### Die Story und die visuelle Umsetzung

König Osiris wird von seinem kriegerischen Bruder Seth ermordet, in Stük-



Text: Dr. Bernd Willim. Fotos: Jochen Schmidt.