The Rebody – Operation Osiris

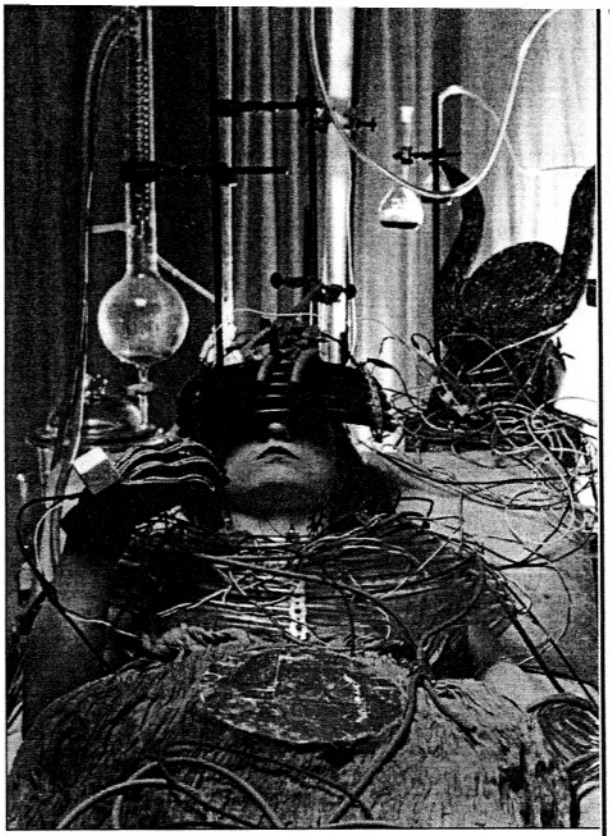
Jochen Schmidt berichtet in seiner Diplomarbeit über einen Videofilm, der Elemente des expressionistischen Filmes mit Computeranimationen verbindet. Die Handlung basiert auf der ägyptischen Legende von Isis und Osiris. Bei Jochen Schmidt wird sie zur cyberdramatischen Geschichte von einem zerfetzten Körper, der durch die Liebe einer Frau in der virtuellen Welt wiedererersteht, um seinem Zerstörer erneut zu begegnen.

J o c h e n S c h m i d t

Zielsetzung und Projektaufbau. Das Abschlußprojekt unterteilt sich in zwei Abschnitte: in eine speziell für das Medium Virtual Reality entworfene Computeranimation und in einen Videofilm, der sich um die Präsentation dieses VR-Systems herum aufbaut und diese spezielle Form der Computeranimation in eine Spielhandlung einbindet. Einmal steht daher Virtual Reality selbst als eigenständiges Medium im Mittelpunkt, dann seine Einsatzmöglichkeiten im Verbund mit herkömmlicheren medialen Formen. Es wird also zunächst nach den Besonderheiten dieses neuen Mediums gesucht, um eben diese Charakteristiken dann in einen größeren Zusammenhang einfließen zu lassen.

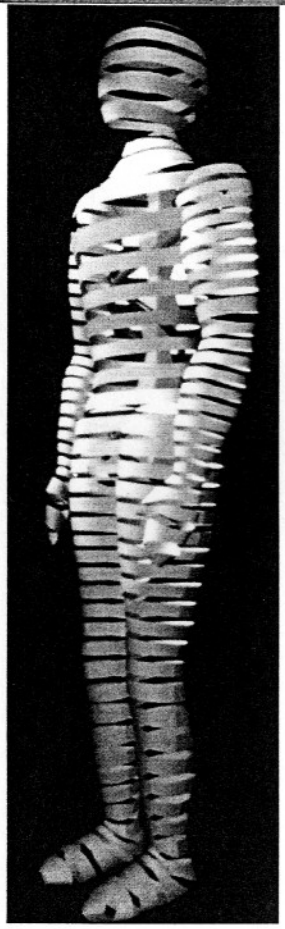
Virtual Reality und die Medien. Das eigentlich Interessante an VR ist seine Interaktionsmöglichkeit in Realtime. VR wird dadurch zu einem Life-Act-Medium. Die Bilder einer Animationssequenz müssen nicht mehr einzeln berechnet werden, sondern werden unmittelbar mit der Aktion erzeugt. Sie können über Videobeamer projiziert oder direkt auf Tape aufgenommen werden. Daraus ergeben sich interessante Möglichkeiten zur Bühnenbildgestaltung für Theater und Tanz. Durch das Trägermedium Video kann VR im Fernsehen eingesetzt werden – auch ein Life-Medium!

Es ist möglich, die Bewegungsabläufe in VR als Steuerdaten im Rechner zu speichern und zeitversetzt abzuspielen oder aufzunehmen. Indem einzelne Meßdaten (Position der Hand, des Kopfes, Drehwinkel, etc.) festgehalten werden, läßt sich so ein ganzer flüssiger Bewegungsablauf als Rohmaterial speichern und auf ein Modell übertragen, das vielleicht gar nicht im Virtuellen Raum vorhanden war. Animationstechniken lassen sich realistischer hinsichtlich figürlicher Schauspieler gestalten. Für den Trickfilm- und Realfilmbereich wird es so möglich, neben realistischeren Bewegungsabläufen auch Life-Animationen in den Dreh einzuspielen, d.h. Schauspieler könnten sich in Echtzeit in einem künstlichen Setting wie in einer anwesenden Umgebung bewegen oder ihre Aktionen werden auf künstliche Charaktere übertragen. Im Falle dieses Projektes war es leider noch nicht möglich, die Lifemöglichkeiten von VR mit dem Ablauf des Filmdrehs zu verkoppeln. Zwar wurden die einzelnen Teile schon in Realzeit aufgenommen, aber zu anderer Zeit an einem anderen Ort. Die für VR benötigte Hardware ist noch zu sperrig, um sich einfach transportieren zu lassen. Doch trotz der an die herkömmliche Filmproduktionsweise angelehnten Drehorganisation sucht dieses Projekt in seinen einzelnen Teilen nach Möglichkeiten, mit den gegebenen Bedingungen von VR eine Ästhetik zu entwickeln, die eine vorläufige Mischform aus den theatralischen und filmischen Aspekten dieses Mediums darstellt.



Das Modell Rebody. In Operation Osiris wird der Körper als Raum erfahrbar gemacht. Die Figur ist eine offene Mumie. Die Bänder beschreiben zwar die Konturen eines menschlichen Körpers, aber sie tun das ins Leere. Nähert man sich der Figur von außen, so nimmt sie als Gestalt unterschiedliche Positionen an. Je nach Bewegung des Betrachters liegt sie, steht sie, fällt sie, ist sie ein Riese, ein Monument, eine Kurve, eine Fläche, ein Zwerg. Und je nach Betrachtungsweise des Cybernauten fliegt dieser, taucht er oder geht er. Fährt man in die Figur hinein, so wird sie zum Raum, nimmt sie tunnelartigen Charakter an, oder kugeligen, oder treppenförmigen. Die Figur läßt sich auch in sechs einzelne Glieder zerlegen. Man kann sie anfassen und umkombinieren. Aus der Mumie wird ein Hampelmann, ein Müllhaufen, eine Skulptur. Als Orientierungsmarke dient eine Wirbelsäule, die nicht verrückt werden kann. Eine Art Maßstab: Brancusis unendliche Säule. Man muß nicht in die Figur hereinfahren, um sie von innen zu betrachten. Man kann sich auch ihren Kopf überstülpen. Die Geste deutet ein weiteres Charakteristikum von VR an: in die Haut von etwas / jemand anderem schlüpfen als Rollenspiel. Raumerfahrung, Gestaltwahrnehmung, Interaktion und Rollenspiel beziehungsweise Dialog werden anhand eines einfachen Modells durchgespielt.

The Rebody: Virtual Reality und Filmtheater. Von der Seite der VR her gesehen, bietet der Osiris-Mythos VR-spezifische Motive an, die die Charakteristiken des Mediums verdeutlichen: das Reisen durch Räume, das Erfahren einer anderen Welt, das Eingreifen in diese Welt. Von der Seite des Films her gesehen, bietet der Osiris-Mythos so ziemlich alles, was ein gutes Drama braucht: tödliche Konflikte, wahre Liebe, Kampf der Gegensätze, Showdown. Doch der eigentlich interessante Moment bei diesem Thema ist, daß diese Geschichte es erlaubt, beide Welten, die des konkret Gefilmten und die des immateriell Konstruierten, in ihre jeweiligen Extreme wegdriften zu lassen und sie doch in ihren Gegensätzen noch aneinander zu binden. Das Thema des zerrissenen und wiedererrichteten Körpers wird daher auf der einen Seite sehr blutig und damit konkret präsentiert und auf der anderen Seite des Alltäglichen intensiviert dargestellt, während sich die Computeranimation um eine realistische Wiedergabe nicht kümmern muß und ihre eigenen medialen Stärken, die Symbolik, die Abstraktion und die Andersartigkeit gegenüber der fotografischen Wahrnehmung des Films ganz ausspielen kann. Im Falle des augenblicklichen Einsatzes von VR sind die Modellierungsmöglichkeiten noch sehr gering und eine realistische Wiedergabe der Alltagswelt ist noch in weiter Ferne.



In „Operation Osiris" wird der Körper als Raum erfahrbar gemacht. Die Figur ist eine offene Mumie.

Der sehr künstliche Charakter der aktuellen VR-Ästhetik wird hier nun dazu genutzt, von vorneherein eine andere Welt darzustellen: das Totenreich. Osiris wird nicht in einer realen Landschaft zusammengesucht, sondern in einer künstlichen, nicht derselbe Mensch wird wiederaufgebaut, sondern ein neuer – oder gar keiner, je nachdem. Mittels der Verankerung der Symbolwelt in einen Handlungsablauf wird die Welt der Symbole mit Bedeutungen aufgeladen – und mit Gefühl! Die Erinnerungen von Isis werden mit der Computerfigur verbunden und geben dem Symbol oder dem leeren Raum Fleisch und eine Geschichte. Die Bewegung der Hand ist nicht mehr blankes Greifen und Eingreifen in mehr oder weniger mechanische Zusammenhänge, sondern ist Hervorholen, Wiedererkennen, Wunsch und Erwartung. Der symbolische Raum wird emotionalisiert und behält dennoch seinen spezifischen Charakter. Die leere Figur wird Projektionsfläche und mit Inhalten gefüllt. Diese Inhalte sind persönlicher Natur: die Person wird im Nichts wiederhergestellt, der Datenraum „beseelt". Die Hand ist nicht nur technisches Zeichen für einen Steuervorgang, sie ist Bedeutungsträger und -überträger: sie schafft in ihrer Gestik einen Zusammenhang, der eng verwoben ist mit der Geschichte, der Innenwelt und der Lebenswelt ihrer Trägerin. Sie nimmt Stellung.

Die Konzeption des Videos. Die Darsteller hatten sich in verschiedenen Formen von Umgebungen zurechtzufinden: es gab den konkreten Raum, unbelassen, den konkreten Raum als materielle Bühne, als Projektionsfläche und als leeren Raum der Möglichkeiten. Die Treppe oder der Keller etwa waren Drehorte klassischer Natur. Der Darsteller bewegt sich in einer Welt der greifbaren Dinge, mit deren Hilfe inszeniert wird. (Das Geländer, die Wand, die Türen...)

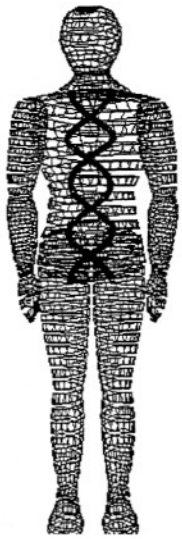
Die meisten Szenen wurden im Studio gedreht, teils mit aufgezogener Bluebox, teils ohne Blueboxausleuchtung, sondern eher mit Bühnenlicht. Der Darsteller formuliert hier ein bestimmtes Gestenrepertoir, das dann in der Postproduktion choreographiert werden kann. Oder er reagiert auf Bildwelten, die ihm über Monitor live zugespielt wurden und ihm so eine Orientierung gaben, über die Umwelt, in der er sich gerade befand. Oder er saß im leeren Raum, dessen Charakter während des Drehs noch gar nicht feststand und der erst später über Chromakeys zum konkreten Raum wurde. Einige Festlegungen sicherten die Kontinuität der Erzählung und erlaubten somit Freiräume und Kombinationsmöglichkeiten bei anderen Sequenzen. Die Festlegun-

gen gab es in jeder benutzten Bühnenkategorie (Thronsaal etwa innerhalb der Blueboxwelt, Labyrinth innerhalb der konkreten unbelassenen Welt, Kreissaal etwa innerhalb der konkreten Bühnenwelt). Es wurden drei Typen von Kamera benutzt: eine statische Kamera für die Schauspieler, eine bewegliche Kamera für die Splatterszene und eine Motion Control Camera im Datenraum. Während die statische Kamera Raum für das Ereignis läßt, drängt die bewegliche hin zur subjektiven und führt vom allgemeinen ins Detail. Die Computerkamera – eine Kombination aus Kopf und Handbewegung in VR – läßt sich dafür mehr Zeit. Ihre Betonung liegt auf dem Schwenk und der Fahrt. Sie sorgt für die Umschau und Raumerweiterung. Auch die Darsteller selbst kamen aus unterschiedlichen Bereichen: ein Schauspieler mit Film- und Theatererfahrung, eine Tänzerin, ein „Modell", ein Kind. Besonders der Gegensatz zwischen gestenreichen Aktionen, minimalen Bewegungen und einfacher stiller Präsenz sollte den Rollen entsprechend herausgearbeitet werden.

Das Video als Cyberdram. Keine der vier Figuren aus dem Videofilm hat eine technikfreie Beziehung zu ihrer Umwelt. Abgesehen davon, daß jede Figur eine ihr eigene Umwelt besitzt, zeichnen sich alle durch eine apparatgetragene Verbindung zu ihrer Welt aus. Osiris ist mit seinem elektronischen Stuhl mit dem Kosmos verbunden, in dessen Mitte er ruht. Seth ist nach der Besitzergreifung des Stuhls mit Macht versehen, jede seiner Körperbewegungen auf der Erdoberfläche als Zerstörung widerhallen zu lassen. Isis hat die Fähigkeit, über eine medizinlaborartige Gerätschaft im Untergrund auf eine künstliche Welt einzuwirken, die introspektiven Ursprungs ist. Die Mumienfigur bekommt nach ihrer „Erleuchtung" die Fähigkeit mittels des Handsymbols aus der anderen auf diese Welt einzuwirken. Horus schließlich vereinigt die Attribute der anderen in sich (Handschuh von Isis, Flügel von Seth, Binden von Osiris / Figur) und wird Teil von einer Welt, die er technisch selbst gestaltet. Alle Figuren allegorisieren verschiedene Ausformungen der über Technik vermittelten Mensch / Umwelt- Beziehung. Jeder Charakter wird damit zu einem Beispiel und weist über seine konkrete Funktion im Handlungsablauf hinaus auf eine symbolische Ebene, die diese Funktion generalisiert. Jede Figur ist ein Weltbild in Aktion. Die Aktion hingegen wird aber durch die zwischenmenschliche Beziehung alleine motiviert und getragen. Die Struktur des Melodrams oder des Rachedramas ist ausschließlich personenbedingt. Der Konflikt ist menschlicher Natur.

Durch die grundlegenden Voraussetzungen der technischen Vernetzung wird er zum Kampf der Prinzipien. Das Zwischenmenschliche als eigentliches Merkmal des Dramas wird zum universellen Konflikt. Wie im antiken und mittelalterlichen Theater ist der Mensch verbunden mit höheren Gewalten, die heute aber technischer Ausprägung sind. Ob der Mensch, der nach wie vor im Zentrum der kybernetischen Strukturen, die die Welt bedeuten, steht, seine triebhaft tierische Natur mittels der Technik universalisiert oder durch diesen Mittler zu einer Harmonie mit sich und seiner Mitwelt findet, bleibt das zentrale Thema künftiger Lern- und Lehrstücke der Mensch / Maschine / Mensch-Kommunikation.

Virtual Reality – ein Life Act Medium. Hinsichtlich der Filmarbeit und Theaterarbeit wird der Einsatz von VR zu neuen Produktionsformen führen müssen. Dem Film ermöglicht VR spontanere Aktionsmöglichkeiten während der Aufnahme, also eine Hinwendung zum Ereignis, wie es die Bühne vermittelt. Das Theater hingegen wird filmischer denken müssen, denn der Einsatz von VR auf der Bühne ist immer mit dem Kamerablick verbunden. Vielleicht ist das Fernsehen hingegen der eigentliche Mittler zwischen diesen Polen. Es ist



am ehesten dazu in der Lage, den Ereignischarakter und filmischen Blick zu vermitteln und bietet aufgrund seiner Videosprache auch technisch die Voraussetzungen einer schnellen Anbindung von VR an das Mediennetz. Hier wäre also eine „Cybershow" auch mit den gegenwärtigen Mitteln denk- und durchführbar. Eine weitere klare Zukunftsentwicklung wird die anzunehmende Verschmelzung von Lifeact, Bildübertragung und Filmprodukt im Bereich des sich rasch entwickelnden Mediums HDTV sein. In seiner digitalisierten Variante erlaubt dieses Medium dann eine Zusammenführung dieser Aspekte auf hohem technischen und ästhetischen Niveau. In diesem Projekt liegt der Hauptakzent bezeichnenderweise bei der Postproduktion und dem Moment des Drehs selbst, also bei der unmittelbar spontanen Erfahrung von Kommunikation und bei der geradezu beliebigen Umgestaltung von Ausgangsmaterial.

Letztlich werden aber alle diese Möglichkeiten, in denen man sich so rasch verliert, durch eine Rahmendefinition gebunden, die sowohl auf technische als auch auf schauspielerische Bedingungen hin angelegt worden ist. Die Bewegungsmöglichkeiten der Schauspieler mit VR werden auf einige Zeit hin noch sehr begrenzt bleiben. Der technische Aufwand ist noch sehr beträchtlich. Dennoch sind in nächster Zeit Fortschritte im Soft- und Hardwarebereich zu erwarten, die VR bald zu einem wirklich einsatzfähigen Werkzeug gestalten werden. Auch die Interfacegestaltung wird Brille und Handschuh bald hinter sich lassen und die Ausschließlichkeit der Computerwahrnehmung wird sicherlich bald transparenter werden. Von seinem Potential her läßt sich dieses Medium dann im Verbund mit herkömmlicheren medialen Formen sowohl partiell einsetzen – als Life-Animation – als auch global, als leerer Raum, in dem alle anderen medialen Formen ihre Plattform finden. In der Kombination von Elementen aus Film, Theater und Installation, sowie technischen Erweiterungen durch Multimedia, Telepräsenz, Künstlicher Intelligenz und Robotik scheint am Horizont der Machbarkeit ein Glasperlenspiel des wissenschaftlichen Zeitalters auf, das die Frage nach dem Selbstverständnis des Menschen in einer technisierten Umweltbeziehung zum eigentlichen Konfliktpotential eines kybernetischen Gesamtkunstwerks macht.

Die Suche nach dem Selbstbild des Menschen ist der eigentliche Motor des Theaters. Sie wird auch eine Form der Auseinandersetzung charakterisieren, die auf dem schmalen Grad zwischen *Death-Act* und *Life-Act* ein Hilfsinstrument zu selbstbewußter Handlungsfähigkeit sein kann.