

Rolf Giesen

# Der Angriff der Zukunft auf die Gegenwart

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der  
Bewegtbilder – Spekulationen diesseits und jenseits  
der Digitalisierung

HERBERT VON HALEM VERLAG

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Rolf Giesen

*Der Angriff der Zukunft auf die Gegenwart.*

*Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Bewegtbilder – Spekulationen diesseits und jenseits der Digitalisierung*

Herausgegeben von Veit Quack in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Köln: Halem, 2018

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung, sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

In Einzelfällen wurden Abbildungen verwendet, deren heutige Rechteinhaber nicht ermittelt werden konnten und bei denen das Zitationsrecht möglicherweise strittig ist. Hier erklärt sich der Verlag bereit, rechtmäßige Ansprüche nach Anforderung zu den für den Nachdruck in diesem Buch festgelegten Bedingungen abzugelten.

© 2018 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Print: ISBN 978-3-7445-1193-3

E-Book (PDF): ISBN 978-3-7445-1191-9

<http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: [info@halem-verlag.de](mailto:info@halem-verlag.de)

SATZ: Herbert von Halem Verlag

LEKTORAT: Julian Pitten

DRUCK: docupoint GmbH, Magdeburg

UMSCHLAGGESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.

Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

## Danksagung

Für das Zustandekommen der Schrift bedankt sich der Verfasser bei Dr. Veit Quack, dem Geschäftsführer des Fachbereichs Szenografie/Fakultät II der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, der die Anregung zu diesem Buch gab. Der Filmuniversität gebührt großer Dank, dass sie eine teilweise sehr kritische, kontroverse, gelegentlich dystopische und spekulative Schrift freigab, um den Diskussionsprozess in der eigenen und weiteren Fachöffentlichkeit zu stimulieren.

Zahlreiche Personen aus dem In- und Ausland haben durch Hinweise und Kommentare zu dieser Schrift beigetragen: Müge Bulazar, Robert Blalack, Dr. Ralf Bülow, Jim Danforth, Thomas Długaiczek (Games Academy Berlin), Rainer M. Engel (Schrift-Bilder GmbH), Volker Engel, Hans-Joachim Flebbe (Flebbe Services GmbH Hamburg), Ari Folman, Herbert Gehr (Hahn Film Berlin), Frank Geiger (brave new works Hamburg), Prof. Frank Geßner (Filmuniversität Babelsberg), Didier Ghez, Prof. Lena Gieseke (Filmuniversität Babelsberg), Prof. Felix Gönnert (Filmuniversität Babelsberg), Gerhard Hahn (Hahn Film), Bernhard Henrich, Helmut Herbst, Joe Letteri (Weta Digital), Tony Loeser (MotionWorks Halle), Prof. Christian Malterer, Karl Meyer (3D Systems), Dennis Muren, Hanns-Georg Rodek (Die Welt), Heinrich Sabl, Thomas Schäffer (Nordmedia Hannover), Dörte Schreiterer, Dr. phil. Wolf Siegert (IRIS® Media), Dr. Karlheinz und Angela Steinmüller, J. P. Storm, Georg Struck, Douglas Trumbull, Prof. Peter Weibel (ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe), Prof. Dieter Wiedemann (Filmuniversität Babelsberg), Grigori Zurkan.

Institutionelle Hilfe kam von Julia Diebel (Filmuniversität Babelsberg), Peter Mänz (Deutsche Kinemathek, Museum für Film und Fernsehen Berlin) und Annegret Richter (AG Animationsfilm Leipzig) sowie von Kathleen Schröter, Wojciech Samek und Oliver Schreer (alle Fraunhofer-Institut für Nachrichtentechnik, Heinrich-Hertz-Institut, HHI, Berlin).

Mein Dank gilt auch meiner Frau Anna Khan für wertvolle Unterstützung und ständigen Zuspruch, während ich meinen Assoziationen freien Lauf ließ.

Berlin und Grambin im Sommer 2018

RG

# Inhaltsverzeichnis

Danksagung	5
Vorwort des Herausgebers	13
I. Einführung: Die Nacht Shivas	15
Kater Felix und das Fragezeichen	17
<i>Uhrwerk Orange</i>	19
Propagandaschlachten im Internet	20
<i>Er ist wieder da</i>	23
Sciencetollywood	24
<i>Nosferatu</i> und der okkulte Filmkonzern	29
<i>Total Recall</i>	31
Trickfilme	35
Wettbewerb und Globalisierung	37
II. Räume kulturell erschließen	39
Der Turmbau zu Babel als Zukunftspantasie	40
Eine Symbiose von Mensch und Umwelt	41
Der synthetische Film	43
PreViz und Animation	46
Optische Poesie	48
III. Über die Studiengänge Szenografie und Virtual Environments der Filmuniversität Babelsberg <i>KONRAD WOLF</i>	51
Synergiepotenzial	51
Die Digitalisierung des Filmemachens	52
Creative Technologies	53

IV.	Geisterbilder	58
	Bewegtbilder milliardenfach	59
	Phantasmagorien	59
	Jules Verne und <i>Das Karpatenschloss</i>	62
	Georges Méliès und <i>Die Reise zum Mond</i>	63
	Der Zweite Weltkrieg en miniature	63
V.	Walt Disney und die <i>Menschen im Weltraum</i>	67
	Ein Plädoyer für das Studium der Filmgeschichte	67
	Disney und Wernher von Braun	68
	Odyssee im Weltraum	70
VI.	Umstellung von analog auf digital	72
	Der Untergang der 6. Flotte	72
VII.	Die Verflüchtigung der Bilder im Internet	77
	Sprechende Löwen und Zentauren mit Pferdeschwanz	77
	Drei Arten, bewegte Bilder zu machen	78
	›Demokratisierung‹ der Produktionsmittel	79
VIII.	Die Digitalisierung der analogen Medien: Ein Rückblick	83
	Eine Teekanne wird vermessen	83
	<i>Futureworld</i>	84
	Lichtsegler und Vektorgrafik-Motorräder	84
	<i>Sexy Robot</i>	85
	Morphing	86
	<i>Jurassic Park</i>	86
	Bogey und Marilyn	87
	Pixar	88
	Motion Capture: Digitale Roboter und Androiden	89
	<i>Avatar</i>	91

IX.	Utopische Blockbuster	93
	<i>Endstation Mond</i>	93
	Sternenkriege	94
	Gigantomanie und Glücksspiel	95
	VFX-Kommerz	96
X.	<i>Das Boot</i> gegen <i>Star Wars</i>	101
	Bundesdeutschlands Antwort auf den Sternenkrieg	101
	<i>Fliegende Untertassen greifen an</i>	102
	<i>Sturzflieger</i>	104
	»Viele Tricks und wenig Film«	105
	Das vergessene Millionengab des deutschen Animationsfilms: ein Exkurs	108
	Der Einzug der Computergrafik	111
	<i>Cartoon Movie</i>	112
	<i>Biene Maja</i>	113
	Ein Belgier im deutschen Animationsfilm	115
	Schreck für die Anleger	116
	Der Siegeszug der 3D-Figuren	121
XI.	2D versus 3D: Eine ideologische Begriffsbestimmung	127
	Man darf – ja, man soll! Der farbige Puppen-Trickfilm?	128
	Spiel-Film ist gut – Film-Spiel ist besser!	128
	Vergewaltigung ist strafbar!	128
	Ein Unterschied – und ein Vorschlag	129
	Was für ein Mensch bin ich?	129
	Disney macht Karikatur-Plakate	130
	Nur in Deutschland!	130
	Eine Schlussbemerkung:	
	Puppen-Trickfilm und deutsche Spielzeug-Industrie	131

XII.	Interaktive Bilderkulturen und ihre soziale Bedeutung für etablierte Filmberufe	133
	Die synthetische Kamera	133
	Der Computer als Tool des Designers	135
	Spitzenkräfte verdienen gut, die Masse nicht	136
XIII.	Go East: Asien und China	139
	Disneyland Shanghai	139
	<i>Kung Fu Panda</i>	140
	Joint Ventures mit Amerika	141
	5000 Jahre Geschichte und ein paar Jahrzehnte Turbokapitalismus	143
XIV.	Homo ludens	145
	Nonlinear statt linear	145
	Interaktives Kino?	146
	Matrix Fantasy	146
	Im Visier der Kulturpessimisten	148
	Hollywood-Stars und Games	149
	Ballerspiele und Ego-Shooter	149
XV.	Visualisierung: Ein Wort zu den Brillen	151
	Stereoskopie im Kino	151
	Oculus VR	152
	Hype um Virtual Reality	154
	Visualisieren auch ohne Hilfsmittel	155
XVI.	BCI: Bildtransfer ins menschliche Gehirn – die virtuelle Traumebene	159
	Science Fact, Science Fiction und posthumane Cyber-Phantasien?	159
	<i>Artificial Vision</i>	160

Traumerlebnis	161
Bildermachen als religiöser Akt	162
Phantomatik	162
XVII. <i>Twilight Zone</i> : Die Nackten und die Toten oder Der Traum vom Ewigen Leben	167
Neuschöpfung des Menschen	167
<i>Alien: Resurrection</i>	168
Bildermachen und Körpertöten	169
Simulation des Gehirns	170
Digitale Bildströme	171
Das digitale Nirwana als Endziel des virtuellen Zeitalters?	173
XVIII. Digitale Ikonomanie: Auch eine Frage der Ethik und gesellschaftlicher Verantwortung	175
Ein Liebesbrief ans Kino	175
<i>Die Schrecken der Medusa</i>	176
Synthetische Parallelwelten als Herausforderung	179
Interviews	187
Gerhard Hahn, Tony Loeser, Georg Struck, Hans-Joachim Flebbe, Thomas Schäffer, Bernhard Henrich, Robert Blalack, Volker Engel, Joe Letteri, Karl Meyer, Felix Gönnert, Heinrich Sabl, Thomas Dlugaiczkyk, Müge Bulazar, Dörte Maria Schreiterer, Rainer M. Engel, Lena Gieseke, Christian Malterer, Wolf Siegert, Angela und Karlheinz Steinmüller, Peter Weibel und Dieter Wiedemann	
Literaturverzeichnis	317
Register	321
Bildnachweise	334



## Vorwort des Herausgebers

»Die Geschichte der Kinematographie ist voller Legenden«, schrieb Rolf Giesen in seinem Standardwerk *Special Effects* im Jahr 1985.<sup>1</sup> Inzwischen gehört die Kinematografie – verklärt zur Legende – selbst zur Geschichte. Die bewegte Bilderproduktion ist indessen Teil der digitalen Welt geworden.

Die heutige ›Bewegtbildproduktion‹ zehrt vom Erbe des Films, lebt also von der Kraft des Legendären, Dynamischen, Weltentrückten, des ›Bigger than Live‹ und übt so eine nahezu magische Anziehungskraft aus. Berufe wie Regisseur, Kamerafrau, Drehbuchautorin oder Szenenbildner versprechen ein Leben voller Kreativität und Abenteuer. Folglich erfreut sich das Filmstudium in Babelsberg großer Beliebtheit. Die Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF registriert kontinuierlich wachsende Bewerbungszahlen. Allein im Zeitraum von 2009 bis 2016 kam es zu einem Anstieg von 933 auf 1616.<sup>2</sup>

Immer mehr Studienanfänger streben zum Film, obwohl die späteren Berufs- und Verdienstmöglichkeiten voraussichtlich schlechter sind als in anderen Berufsfeldern. Hinzu kommt, dass die technologische Entwicklung als treibender Faktor eine grundlegende Umwälzung der Medienindustrie in Gang gesetzt hat, deren Konsequenzen für die späteren Berufsbilder schwer abschätzbar sind. Über Jahrzehnte waren die Rollen, Kompetenzen, Aufgabenfelder und Berufsbilder von Filmschaffenden klar umrissen und die Optionen beruflicher Perspektive klar beschreibbar. Heute ist die berufliche Zukunft unserer Absolventinnen und Absolventen hingegen voller Unwägbarkeiten. An der Schwelle zu einem neuen

1 GIESEN, ROLF: *Special Effects King Kong, Orphée und die Reise zum Mond*. Ebersberg/Obb. 1985, S.9

2 »Mit 1616 Bewerbungen 2016 steigt die Zahl mit Ausnahmen des Spitzenjahres 2014 (1619) seit sieben Jahren an, 2009 gab es lediglich 933 Interessenten.« Die drei am stärksten nachgefragten Studiendirectionen sind der Bachelor Schauspiel (604), der Bachelor Regie (307) und der Bachelor Drehbuch/Dramaturgie (100). Quelle: KIXMÜLLER, JAN: Semesterstart an FH Potsdam und Filmuniversität. Ungebrochene Nachfrage. In: *Potsdamer Neueste Nachrichten* vom 13.10.2016, S. 10 - 11.

digitalen Medienzeitalter stellt sich für die Filmbildung also ganz konkret die Frage, welche Lehrinhalte dauerhaft von Bestand sein sollen. Was stellt den Kern der Filmbildung der Zukunft dar? Welche wesentlichen Kompetenzen müssen wir vermitteln? Wie gewichten wir künstlerische Praxis, Forschung und Theorie?

Die vorliegende Veröffentlichung stellt den Versuch einer Bestandsaufnahme dar und soll der Orientierung dienen in einem sich im Wandel befindenden Umfeld. Umrissen werden jene Themenbereiche, die drängende Fragen der Filmbildung aufwerfen<sup>3</sup>.

Den Impuls für die Veröffentlichung gab das Seminar *UTOPIA-DYSTOPIA*, das wir bereits im Herbst 2013 mit dem *Star-Wars*-Pionier Robert Blalock und Rolf Giesen an der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* durchgeführt haben. Unser Ansatz war, die individuellen Zukunftsbilder der Studierenden selbst in Filmbilder übersetzen zu lassen. Aus diffusen Ideen, Ängsten und Hoffnungen sollten möglichst konkrete und anschauliche Bilder geschaffen werden. In gewissem Sinne geht es also um die Visualisierung des ›State of Mind‹ einer neuen Generation von Filmschaffenden, deren zukünftiges Berufsleben von ganz neuen Gegebenheiten geprägt sein wird. Die meisten Illustrationen in diesem Buch stammen aus diesem Seminar.

Wir freuen uns sehr, dass Rolf Giesen sich bereit erklärt hat, dieses mutige, geistreiche und anregende Essay zu verfassen, und wünschen viel Spaß beim Lesen einer schwungvollen Achterbahnfahrt durch die Zukunft des Films.

Potsdam-Babelsberg im Sommer 2018

Veit Quack

Geschäftsführer der Fakultät II der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*

3 »... und einem Fandiskurs der Fetischisierung von Hintergrundwissen über Tricks und Technikteileilen auf der anderen, verharren nicht wenige der einschlägigen Publikationen zu dem Thema in sicherer Halbdistanz zu akademischen Gepflogenheiten der theoretischen Systematisierung und kritischen Reflexion ebenjener Diskurse und Institutionen, aus denen sie ihre Information beziehen bzw. für die sie diese Informationen zumeist in anekdotischer Fülle und fortschrittsfrommer Rhetorik aufbereiten.« Quelle: WEDEL, MICHAEL: Die Effekte der Special Effects. In: WEDEL, MICHAEL (Hrsg.): *Special Effects in der Wahrnehmung des Publikums – Beiträge zur Wirkungsästhetik und Rezeption transfilmischer Effekte*. Wiesbaden 2016, S. 7



Konzeptentwurf zum Film *The 12th City* von Martina Mladenova

## I. Einführung: Die Nacht Shivas

In Management-Seminaren wird gern behauptet, dass im Chinesischen für *Krise/Chaos* und *Chance* dasselbe Schriftzeichen steht. Das stimmt nicht ganz. Abstrakte Begriffe werden im Chinesischen häufig aus zwei elementaren Wörtern, also Schriftzeichen zusammengesetzt. Krise wird mit *weiji* übersetzt, Chance mit *ji-hui*. In beiden Begriffen finden wir das Zeichen *ji*, das unter anderem Gelegenheit bedeutet. *Wei* bedeutet Gefahr, sodass man in dieser Gefahr natürlich auch ein kleines Element sehen kann, das aus der heiklen Situation herausführt.

Das alles ist weit hergeholt, aber es ist schön, daran zu glauben, dass jedes Chaos die Chance auf einen Neuanfang birgt – sofern man flexibel und aktiv genug ist zu überleben. In der Film- und Medienbranche gehörte das Chaos seit jeher zum Alltag.

Wir stehen an der Schwelle zum Beginn eines neuen virtuellen Zeitalters – da lohnt es schon, kulturhistorisch alte spirituelle Mythen auszuwerten und auf die Zeitlosigkeit ihrer Aussage hinsichtlich Ende und Neubeginn sowie Zeitenwende zu überprüfen.

Die hinduistische Gottheit *Shiva* gilt uns häufig als *Bhairava: der Schreckliche*, als der Weltzerstörer. Im Sanskrit aber heißt Shiva: *Glückverheißender*. Das höchste Fest in Indien zu Ehren Shivas ist *Shivaratri*, die ›Nacht Shivas‹.

Shiva müsse, heißt es in der Mythologie, zerstören, um neu aufzubauen:

»So wisset:

Jede Zerstörung hat die Eigenschaft, Platz für das Neue zu schaffen – so fürchtet Euch nicht!

Und es wird viel zerstört – innere Lebensbilder und äußere Lebensumstände, bis dass sich das Reich des Herrn all-überall etabliert.

Seht in der Zerstörung den Segen und hebt die Illusion auf, es müsse alles, was mit der Erhebung der Welt zu schaffen hat, im scheinbaren Frieden vonstattengehen. Das ist ein Irrtum [...]«

*Zerstörung* und *Aufbau* sind auch das kreative Credo der Zukunftsgestalter. Existenzen werden vernichtet, andere neu aufgebaut.

Tatsächlich vollzieht sich die scheinbare ›Machtübernahme‹ neuer, unbeschreiblicher Bilderwelten vordergründig nicht gewaltsam, trotz *CyberWars*, sondern durch Gewöhnung und Konditionierung: schleichend. Kann man sich heute noch junge U- oder S-Bahn-Passagiere vorstellen, die nicht sofort, wenn sie sich gesetzt haben, das Smartphone zücken, um mit ungemein flinken Fingern eine SMS zu schreiben?

Dazu – sic! – ein Fund aus einem Internet-Forum:<sup>4</sup>

»[...] könnt ihr ganz normal mit einem touchhandy sms schreiben und alles? ich habe nämlich gelnägel und möchte demnächst endlich mal ein neues handy. hab mir auch schon eins ausgesucht, allerdings kann ich kaum tippen damit, weil ich immer daneben tippe, denn die meisten reagieren ja nicht auf die nägel. deswegen probiere ich es immer mit der seite so, klappt aber nicht so ganz. deswegen würde ich gerne mal wissen wie ihr das hinkriegt oder ob ihr es überhaupt könnt und ob man sich irgendwann dran gewöhnt?! ich schreibe nämlich schnell sehr sehr viel sms. deswegen ist es mir schon wichtig.«

Oberflächlich betrachtet scheitert die Schöpfung des neuen, des virtuellen Menschen, der Bau einer imaginären Welt (*Worldbuilding*) schon an den Fingernägeln.

Dabei gab es solche Probleme vor zwanzig Jahren noch gar nicht. Wie wird es dann in fünfzig oder hundert Jahren sein, in einem bestimmt nicht langen Zeitraum also? Und wenn eine Frau in einem U-Bahnhof von jugendlichen Gewalttätern die Treppe hinuntergestoßen wird, sind die Bilder der Überwachungskamera gleich auf YouTube.

4 Mausi1201 am 23. 09. 2011 in: [www.erdbeerlounge.de](http://www.erdbeerlounge.de).

Die schöne neue Digital-Welt hat manches mit den utopischen Bildern der Filmgeschichte gemein, aber dennoch wurde sie nicht in den großen Filmstudios geschaffen, sondern in den Garagen anfangs verkannter Genies.

## Kater Felix und das Fragezeichen

Wie die Propheten des Alten Testaments, Schamanen und Spiritisten kommunizieren die Menschen heute mit Stimmen, die aus dem Jenseits zu kommen scheinen. Sie telefonieren mobil und schauen dazu Geisterbilder, die immer häufiger von synthetischen Wesen, den Homunkuli der Alchimisten ähnlich, bevölkert werden. Trotzdem hat dieses im Entstehen begriffene Zeitalter der Virtualität für die Konsumenten keinen göttlichen Ursprung. Sie sehen diese Bilder säkular, als ein Angebot der Medien, das die kommenden Generationen so selbstverständlich aufsaugen werden wie die Muttermilch. Wunder sind, zumindest auf dem Screen, keine Besonderheit mehr. Das hat schon Béla Balázs, der ungarische Filmtheoretiker, festgestellt, als er über die Vorläufer der dreidimensionalen Digitalwesen, die zweidimensionalen Linienwesen der frühen Kinematografie am Beispiel von Felix dem Kater schrieb, dass in ihrer Welt nichts unmöglich sei:

»Dem Kater Felix reißt einmal der Schweif ab und geht verloren. Er überlegt, wie er sich helfen könnte. Diese besorgte Frage wächst als Fragezeichen aus seinem Kopf heraus, als graphische Andeutung seiner Zweifel und Nöte. Felix bäugt das schöngeschwungene Fragezeichen. Er überlegt nicht lange, sondern steckt es sich hinten als Schwanz an – die Sache ist erledigt. Vielleicht könnte jemand an diesem Unsinn Anstoß nehmen, denn das Fragezeichen ist ja doch ein abstraktes Symbol! Aber es erscheint ja als Linie und unterliegt daher dem Gesetz der Zeichnung, wie der Körper des Katers Felix.«<sup>5</sup>

Der Unterschied zu heute ist, dass die Linien- oder besser: Pixelwesen nicht mehr abstrakt sind.

Die auf digitaler Basis so wundersame Bildervermehrung sollte eine Chance darstellen für professionelle Bildermacher. Aber sie bedeutet auch eine potentielle Gefahr, weil etablierte Berufsfelder der Film- und Fernsehbranche sozusagen über Nacht »entwertet« werden, da die Produktionsmittel inzwischen auch in der Hand von Amateuren sind:

»Der Amateur tritt mit seinen Inhalten zu einem Zeitpunkt auf dem Markt auf, an dem sich die AV-Medienbranche in einem Prozess der Umwandlung befindet. In dieser Lage hat von Amateuren kostengünstig erstelltes Material einen hohen Stellenwert. In dieser

5 BALÁZS, BÉLA: *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*. Wien 1949, S. 218.

Hinsicht üben Videoamateure bereits Einfluss auf den Markt für Videoproduktion aus. Der Amateur entwickelt sich zur Konkurrenz professioneller Medienproduktion in einer ohnehin schwierigen wirtschaftlichen Lage.«

Veit Quack gewinnt diesem Fakt in seiner gut recherchierten Dissertation zu Fragen des aktiven Mediengebrauchs durchaus positive Seiten ab: Die aktive Mediennutzung durch Laien eröffne die Möglichkeit neuer, sinnvoller Inhalte jenseits der professionellen Medienproduktion. Die nicht-professionelle Autorschaft des Amateurs, sein ›unverstellter Blick‹, stelle eine Chance der Beteiligung, Gestaltung und Bereicherung des öffentlichen Diskurses dar.<sup>6</sup>

Hervorgehoben wird auch die besondere Authentizität vieler Amateur-Aufnahmen.

Das Gefühl von Authentizität ist in der digitalen Szene sozusagen ›systemimmanent‹ und ästhetisch gewollt. Einige der ›Regeln‹ des *Dogma 95*-Manifests, unterzeichnet von dänischen Regisseuren wie Lars von Trier und Thomas Vinterberg, lesen sich wie ein Plädoyer der durch massenhafte Verbreitung ermöglichten Wiedergabe solcher Authentizität: nur Originalschauplätze; ausschließliche Verwendung von Handkameras; keine künstliche Beleuchtung, Spezialeffekte und Filter.

»Unschärfe, Überbelichtung und wackelige Filmbilder begegnen Zuschauern in aktuellen Filmen immer häufiger. Was noch vor 10 Jahren als Ausdruck mangelnder filmischer Qualität eingestuft worden wäre, ist heute ästhetisches Programm. In den vielen Dokumentationsformaten im Fernsehen oder in teuren Kinoproduktionen ist eine Bildsprache zum Standard geworden, die ihre ästhetischen Wurzeln im Dokumentar- und Amateurfilmbe- reich hat und auf Grund einer besonders authentischen Wirkung populär geworden ist.«<sup>7</sup>

Bezeichnend ist der Hinweis der Autorin, einer Volkskundlerin, dass es hier um einen Authentizitätsbegriff geht, der ursprünglich nicht Teil der fiktiven Welt des Spielfilms war, der geprägt und dann überbetont wurde in bestimmten Formaten des Fernsehens, ein Authentizitätsbegriff also, der transmedial ist:

»Seit Mitte der 1990er Jahre überschwemmen neue dokumentarische Film[sic!]formate wie Doku-Soaps, Doku-Dramen, Living-History-Dokus u. ä. mit Sendungen von Big Brother bis zum Schwarzwaldhaus 1902 sowohl die privaten als auch die öffentlich-rechtlichen Sender und erzielen höchste Einschaltquoten. Durch eine z.T. voyeuristisch anmutende Einblicknahme in das alltägliche Leben von Menschen wie du und ich ist in diesen Formaten ein populäres Bild von Wirklichkeit geprägt worden. Die hier entwickelte Authen-

6 QUACK, VEIT: *Videoproduktion für jedermann? Fragen des aktiven Mediengebrauchs am Beispiel der Entwicklung einer Software zur Videobearbeitung*. Frankfurt/M. 2013, S. 314f.

7 KRISZIO, JANINA: Nah dran: Strategien zur Vermittlung von Authentizität im aktuellen Spielfilm. In: *Vokus* 1/2006, S. 27.

tizitätstechnik überbetont die Inszenierung von spontanem, ungeplantem Handeln und stellt dadurch einen Bruch mit Darstellungskonventionen dar.«<sup>8</sup>

Das Streben nach Authentischem sei ein »Leitmotiv der Moderne«, stellt die Autorin fest, d. h. wir haben es hier mit einem Phänomen zu tun, das nicht allein technologisch stimuliert ist. Vielmehr ist die Technologie Ausdruck eines neuen Verständnisses, die Wirklichkeit zu begreifen und zu gestalten.

Mit einem Mal entdecken wir Ähnlichkeiten in der bewussten Stilisierung von Profis und den zufälligen Aufnahmen der anonymen Mehrheit der Bildermacher, die ähnliche digitale Tools verwendet. Hier ist es Filmkunst, dort ist es Banalität (Bildertourismus, infantile Selbstdarstellungen, »Selfies« genannt), milliardenfach konserviert (früher hätten wir gesagt: »verewigt«, heute wissen wir, dass angesichts der Bilderflut selbst unsere Vorstellung von Ewigkeit ad absurdum geführt wird). Tatsächlich eliminieren die digitalen Techniken – wie dies auch in jeder anderen Industrie geschieht – ganze Berufsfelder bzw. egalisieren sie: ein schleichender Prozess aller Industriegesellschaften, der von der Maschinenstürmerei über die Automatisierung bis in unser 21. Jahrhundert führt. Auch so erklärt sich das »Leitmotiv der Moderne«.

### *Uhrwerk Orange*

Die Kultur- und Tugendwächter sehen schwarz für die Zukunft einer alternden, sich an den Status quo klammernden Gesellschaft. Längst ist der Zukunftsoptimismus der Aufbruchsjahre einer sich nach dem Zweiten Weltkrieg jung fühlenden Gesellschaft der Skepsis und der Angst vor dem Verlust in einer überbevölkerten Welt gewichen. Zunehmender Autismus und Analphabetismus seien, so meinen die Skeptiker, die Folge von bildgesteuerten Monitorkulturen, die die Menschen auseinanderdividieren und kommunikativ auf dem kleinsten gemeinsamen Nenner einer Monitorkonserve versammeln. So würden sie, wie es Anthony Burgess vor über 40 Jahren vorausgesehen hat, unweigerlich zu Uhrwerk-Orangen:

»*Clockwork Orange* ist ein Parallelweltenroman und spielt in einer dystopischen Zukunft, in der der Kalte Krieg überwunden ist und die großen Kulturen der Welt, vor allem die angelsächsische und die russische, zu einer Weltgesellschaft verschmolzen sind. Damit ist eine alternative Sprachentwicklung einhergegangen [...]«<sup>9</sup>

8 Ebd., S. 30.

9 Ulrich Blumenbach in: BURGESS, ANTHONY: *Clockwork Orange*. Stuttgart 2012, S. 330.

Es ist zwar nicht die von Burgess erfundene Kunstsprache Nadsat, die sich insbesondere aus dem russischen Wortschatz speist, sondern ein Netzjargon oder Chatslang voller WhatsApp-Abkürzungen einer rastlosen Gesellschaft, aber die Voraussetzungen sind ganz ähnlich.

Das Medium übt einen quasi hypnotischen Reiz auf den bildersüchtigen User aus, und die digitalen Fälschungen der Bildmanipulatoren, die Waren und/oder Ideologien verkaufen wollen, sind als solche oft nicht mehr zu erkennen, nicht einmal von Fachleuten. Es gibt weltweit genügend Kräfte, die ihr politisch-fundamentalistisches und religiöses Kapital daraus zu schlagen wissen.

Die prophetische Alternative, die Anthony Burgess und mehr noch der auf seinem Roman basierende Spielfilm von Stanley Kubrick gegen die Uhrwerk-Orangen formulierten, bestand aus nichts anderem als aus Gewalt:

»Kubrick und meine Fabel versuchen zu sagen, dass wir eine Welt der Gewalttätigkeit, die mit vollem Bewusstsein praktiziert wird, einer Welt vorziehen, die auf das Gute und Harmlose konditioniert ist.«<sup>10</sup>

Lasst uns töten, Compañeros, so die unausgesprochene, aber implizite Message, bevor eine zukünftige Gesellschaftsordnung uns zu willenlosen Schwächlingen degradiert, konformistische ›Massenmenschen‹ aus uns macht, Automaten: ausgerechnet der Totschläger, jener ›natürliche‹ Mensch, jener ›frohe Affenmensch‹ ist der durch Zivilisation gezähmten Menschheit haushoch überlegen.

In der Realität findet die von Burgess und Kubrick befürchtete Konditionierung längst statt und hat auch die Gewalt und mit ihr den ›frohen Affenmenschen‹ absorbiert.

## Propagandaschlachten im Internet

Gegen diese Art von Manipulation scheint es keinen legalen Schutz in den neuen Chamäleon-Medien zu geben. Sadistische Gewaltakte sozial und religiös verwirrt, zum Terror bereiter Menschen werden bebildert und ungehindert wie grausige Moritaten ins globale Internet gestellt, virtuell aufgespießt wie abgeschlagene Schädel. Längst tobt hier eine technisch qualifizierte, mit den Mitteln der Verführung arbeitende Propagandaschlacht:

»Dass is [Islamischer Staat] Videotechniken beherrscht und seine Kämpfer sich auf Twitter, Facebook, Tumblr, YouTube, Instagram oder SoundCloud tummeln, hat sich herumge-

10 Burgess zit. nach SEESSLEN, GEORG; BERNT KLING: *Unterhaltung. Lexikon der populären Kultur*. Band I. Reinbek b. Hamburg 1977, S. 101.



sprochen. Sperren Netzwerke ihre Accounts, melden sich die Nutzer einfach unter neuem Namen an. Aber die Marketingstrategen können weit mehr, als nur die immer gleiche Botschaft mit besserem Klang und bunteren Bewegtbildern auszustrahlen. Sie arrangieren jedes Video, jede Botschaft speziell für unterschiedliche Adressaten: cool, clean und überlegen für westliche Beobachter; brutal und blutig fürs heimische Publikum, das nicht überzeugt, sondern nur verängstigt werden soll.

Mal übertreiben sie ihre eigenen Massaker. Mal etikettieren sie die von ihnen zu Tausenden in Syrien ermordeten sunnitischen Glaubensbrüder fürs Fernsehen einfach zu ›gottlosen Schiiten‹ um. Für den Nachwuchs sind populäre Videospiele wie ›Grand Theft Auto V‹ so manipuliert worden, dass die Kämpfer und die schwarze Flagge des IS darin auftauchen. In Kurzvideos der Serie ›mujaetweets‹ erzählt auch ein offenbar deutscher Kämpfer von seinem angeblich wunderbaren Leben im ›Kalifat‹. Die Szenen aus einer brüderlichen Multikultiwelt richten sich an junge Muslime im Westen: Seht her, bei uns sind alle gleich! Der Dschihad kennt keine Grenzen, suggerieren diese Bilder, er verbindet und macht glücklich. Und fürs Familienprogramm schwärmen fanatisierte Frauen in Blogs vom Familienleben im Krieg und von der Ehre, Witwe eines Märtyrers zu werden.

Es ist das ultimative Zielgruppenfernsehen, zwischen Gemetzel und Daily Soap, so professionell und modern gemacht, dass Rivalen wie al-Qaida daneben alt aussehen. Oder wie es die New York Times vor Kurzem formulierte: IS sei ›Dschihad 3.0‹.<sup>11</sup>

Das alles ist natürlich nur die Spitze des Eisbergs, aber ansatzweise spielt sich vieles schon nach den Regeln des von Hollywood geprägten Genre- und Action-Kinos ab. Die Digitalisierung der Bilder hat somit selbst dem extremistischen, dem politisch indoktrinierten Bild-Amateur und Autodidakten neue Pfade gewiesen.

Wie geladen die Atmosphäre ist, durfte der Verfasser 2011 als Referent auf einer Veranstaltung des Berliner Goethe-Instituts erleben: Als er vor Teilnehmern aus arabischen Ländern auf die Notwendigkeit für die Filmemacher zu sprechen kam, auch von etwas leben und sich selbst reproduzieren zu müssen, erntete er bei einigen Hohn und Verachtung. Ihnen gehe es, bekam er zu hören, zuerst einmal um Solidarität mit dem ›Arabischen Frühling‹ und nicht um Geld. Es waren echte Idealisten, die meinten, das Netz sei dazu da, ihren Idealismus zu transportieren.

Gleichsam eine Anleitung zu den Konflikten unserer Zeit gab der Politikwissenschaftler Samuel P. Huntington im 1993 prophezeiten *Clash of Civilizations (Kampf der Kulturen)*, der die universalistischen Ansprüche des Westens zunehmend im multipolaren, multikulturellen Konflikt mit anderen Kulturkreisen sah, am gravierendsten mit dem Islam und China (!), und Oswald Spenglers Theorie des *Untergangs des Abendlandes* auf ein neues Niveau hob (auch wenn Spengler seine

11 Digitaler Dschihad. In: *Der Spiegel* 41/2014, 6. Oktober 2014.

Schrift nicht pessimistisch verstanden wissen wollte): Das Überleben des Westens, schrieb Huntington, hänge davon ab, dass die Amerikaner ihre westliche Identität bekräftigten und die Westler sich damit abfänden, dass ihre Kultur einzigartig, aber nicht universal sei, und sich einigten, um diese Kultur zu erneuern und vor der Herausforderung durch nichtwestliche, sprich: muslimische und asiatische Gesellschaften zu schützen.<sup>12</sup>

Beispiel hierfür ist ein Anti-Mohammed-Video *Innocence of Muslims*, das trotz oder wegen seiner miserablen Qualität in der islamischen Welt erhebliche Proteste verursachte.

Nicht nur der islamistische Terror, auch der rechtsextremistische, nationalistische und braune Untergrund infiltriert umtriebig das Netz in seinem Bemühen, unsere Kultur vor ›Überfremdung‹ zu schützen, ein Widerspruch, denn das Internet ist ein globales Phänomen, doch in diesem Fall deckt die globale Struktur des Netzes die nationalistisch gesinnten Täter:

»Viele der deutschen Webseiten werden über Anbieter in Amerika bereitgestellt, denn dort sind rechtsextreme, antisemitische und rassistische Inhalte – im Gegensatz zu Deutschland – nicht strafbar. Vor allem Jugendliche sind im Visier der digitalen Strategie. Fast jede Kameradschaft hat eine eigene Homepage – oft mobilisieren sie ihre jungen Mitglieder für Aufmärsche und werben mit Kontaktangeboten. Rechtsextreme Musik, eines der Hauptmittel, um die Jugendlichen in die Szene zu locken, wird im Internet beworben und verkauft. Versandhändler aus der Szene vertreiben neonazistische ›Devotionalien‹. Hakenkreuzfahnen, Schlagstöcke, Wehrmachtvideos, Nazi-CDs bis hin zu Autogrammkarten von NS-Kriegsverbrechern – alles, was sich in der rechtsextremen Szene verkauft, wird auch Online angeboten. [...]

Auch sonst versuchen Neonazis stets, die neuesten technischen Entwicklungen im Netz zu nutzen. So gibt es semi-professionell produzierte »Nachrichtensendungen« und zu fast jeder rechtsextremen Demonstration mehr oder weniger gut gemacht Mobilisierungsvideos. Auch kann man neonazistische Musik und Interviews mit Rechtsrockbands über rechtsextreme Internetradios anhören. Eine wichtige Funktion erfüllen auch von Neonazis betriebene Internetforen. Dort können sich die Aktivisten der Szene ungestört über Demonstrationen, Rechtsrock, Strategien und andere Themen austauschen und gleichzeitig mit anderen Neonazis Kontakte knüpfen.«<sup>13</sup>

Selbst Disney und der *Sesamstraße* schauen die rechten Netzwerker ab, wie man mit populären Medien umgeht. Im Internet, in einem Video auf der Webseite

12 HUNTINGTON, SAMUEL P. : *Kampf der Kulturen. Die Neugestaltung der Weltpolitik im 21. Jahrhundert*. München 2002.

13 *Rechtsextreme im Internet*. 9. April 2008. [www.belltower.news](http://www.belltower.news).

*Zukunftsstimmen*, sieht man einen Neonazi Flugblätter in blauer Plüsch-Krümelmmonster-Kostümierung an einer deutschen Schule verteilen:

»Ihr habt immer nur Kekse für alles Fremde übrig [...]. Aber keine für die Identität und Kultur des deutschen Volkes. So vergiftet ihr Demokraten die deutsche Jugend bereits an den Schulen eures Systems [...].«

*Er ist wieder da*

Tatsächlich sind selbst Hitler und Konsorten im Fernsehen wie auch im Internet mehr präsent, als sie es früher waren: millionenfach auf YouTube.

Die *FAZ* überschrieb ihre Rezension der Verfilmung des deutschen Bestsellers *Er ist wieder da* durch David Wnendt, einen Absolventen der Filmuniversität Babelsberg, *Der Adolf in uns allen: Ein wundersam in die Gegenwart zurückgekehrter Hitler wird über Nacht zur ›Kultfigur‹, so als wäre zwischen 1933 und 1945 nichts Böses geschehen:*

»Die Menschen jubeln ihm zu, er stellt sich vors Brandenburger Tor und lässt sich fotografieren, geht ins Gasthaus zum Stammtisch, an dem rechte Parolen die Runde machen, tingelt durch Talkshows, wird bestaunt von der Presse, bejubelt vom Boulevard und zum Hit bei Youtube. Die Führung der NPD macht er derweil beim Ortsbesuch in der Partei-zentrale zur Minna, weil sie so ein verlorener Haufen sei. Wenn er bloß die SS wieder hätte! Hitlers scheinbar unaufhaltsamer Aufstieg bekommt erst dann einen Knacks, als ein Video auftaucht, das zeigt, wie er einen Hund erschießt. [...]

Man merkt, für wie schlau sich die Macher von ›Er ist wieder da‹ halten. Sie denken, sie hielten uns den Spiegel vor und wir bekämen das gar nicht mit. Dabei spielen einige von uns doch sogar mit: ›Er ist wieder da‹ arbeitet mit einer Spielhandlung und spielt schein-dokumentarisch mit Menschen, denen der vermeintliche Hitler in Alltagssituationen vor die Nase gestellt wird. [...]

Eingeführt hat die Methode der gezielten Provokation der amerikanische [sic! englische] Komiker Sacha Baron Cohen mit seiner Kunstfigur Borat. Das hatte schon bei Cohen etwas Denunziatorisches, weil er Menschen zum Mittel der Inszenierung macht. Bei ›Er ist wieder da‹ gewinnt dies noch an Schärfe, weil hier kein Unbekannter im Tanga antisemitische Liedchen trällert, sondern der vermeintlich leibhaftige Hitler brüllt. Wie soll man darauf reagieren? Die Inszenierung ernst nehmen, einschreiten, sich fernhalten? Wie man auch reagiert, man wird Teil der Inszenierung, die behauptet, sie habe Verweischarakter. Nur ein Passant wettet dagegen.