

Digitalisierung : ohne Ende

Autor(en): **Zielinski, Siegfried**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **42 (1990)**

Heft 12

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931422>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://www.e-periodica.ch>

tel aller Haushalte ein solches Gerät. Ein gigantisches Käuferpotential für Kassetten, das sich die Branche durch ein entsprechend breitgefächertes Angebot und vor allem auch durch ein aufpoliertes Image zu erschliessen hofft. So haben sich letztes Jahr die meisten schweizerischen Videotheken zu einer Art freiwilligen Selbstkontrolle zusammengefunden, die Brutalo-Exzesse wie «Die Folterranche der gequälten Frauen» endgültig aus den Gestellen verbannen will. Ins plötzlich familienfreundliche Selbstverständnis der Videotheken passt auch der Wunsch nach einer Bezeichnung der Kassetten, die klar erkennen lässt, ab welchem Alter die Filme freigegeben sind.

Baldiges «Aus» für Videotheken?

Dies zeigt die Bemühungen einer Branche, welcher der Wind eines verschärften Wettbewerbs ins Gesicht bläst. Nicht nur sind Pay-TV-Kanäle wie «Teleclub» oder die demnächst startende bundesdeutsche «Premiere» mit ihrem ausschliesslichen Angebot an Spielfilmen stark im Kommen, noch bedrohlichere Konkurrenz kommt aus der Ecke

neuer Technologien. Schon heute lassen sich 70 Minuten bewegte Bilder auf eine Compact Disc komprimieren; somit ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis auch zweistündige Spielfilme in digitaler Topqualität auf der kleinen Scheibe Platz finden. Ist dies mal der Fall, wird man sich Spielfilme wie heute schon Audio-CD's im Warenhaus oder Fachgeschäft kaufen können. Die Auswahl wäre riesig, der Preis so niedrig, dass sich ein Leihgeschäft gar nicht mehr lohnt. Die bis anhin so festgefügte Reihenfolge in der Auswertung könnte sich dann drastisch ändern, das Kino seinen Stammplatz der Erstaufführung verlieren.

Sind nämlich einmal die hochauflösenden Gross-Bildschirme da, welche die digital aufgezeichneten Spielfilme in einer Qualität wie im Kino wiedergeben, könnte die Filmpremiere bald nicht mehr auf der Leinwand, sondern am heimischen Bildschirm erfolgen. CD und TV wären dann die beiden wichtigsten Auswertungsformen audiovisueller Software, ein noch massiveres Kinosterben wäre die Folge. – Für die Videotheken, wie wir sie heute kennen, würde es schlicht den Tod bedeuten. **///**

Digitalisierung – ohne Ende

S I E G F R I E D Z I E L I N S K I

Vier Phasen: Von der Ausbildungs- ...

In der gut zehnjährigen Entwicklung des Angebots an industriell bespielten Videokassetten lassen sich in den am stärksten entwickelten Videonationen deutlich vier Phasen unterscheiden: Die erste (zirka 1976–1979) war noch stark geprägt durch das dem Heimvideomarkt vorausgegangene Diffusions-Niveau, auf dem der Videorecorder vor allem in Aus- und Weiterbildungseinrichtungen genutzt wurde. Spezielle Angebote aus diesem Bereich prägten das Bild im Zentrum, umrankt schon – im anderen gehaltlichen Extrem quasi – von pornografischen Offerten. (Pornografie spielte und spielt bei vielen Medienträgern eine wichtige Rolle. Aber der Heimvideosoftwaremarkt dürfte die erste Industrie gewesen sein, die regelrecht auf der Pornografie begründet wurde!)

In der zweiten Phase um die letzte Jahrzehntwende (1979–1981) erheischte das neue Phänomen als «Video-Boom» verstärkt öffentliche Aufmerksamkeit. Sie war geprägt durch die Dominanz des

Genre-Kinos, in quantitativer wie in qualitativer Hinsicht. Mit der schnellen Ausbreitung der Geräte wurde auf den Markt geworfen, was billig war und wofür Lizenzen zu bekommen waren: Angebote aus den verstaubten Filmverleiher-Regalen der vierziger, fünfziger und sechziger Jahre, Billig-Western und die knochenbrecherischen Eastern, Kriegs- und Menschenfresserfilme sowie auch hier wiederum Pornografisches der diversen Spielarten und Handelskategorien, grösstenteils vom älteren Medienbruder Schmalfilm überspielt oder in den ungeschnittenen Fassungen derjenigen Streifen, mit denen zuvor vor allem die Bahnhofs- und Non-Stop-Kinos der Rotlichtbezirke beliefert worden waren.

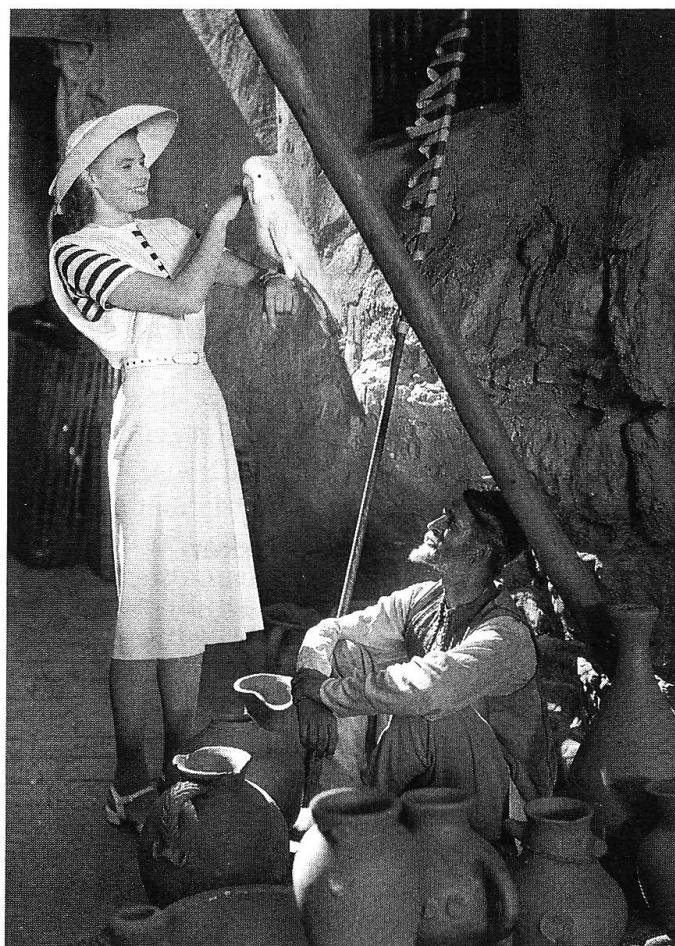
... zur Luxuskassette

Die dritte Phase (ab 1982) war geprägt durch den Einstieg der grossen internationalen Filmverleiher, insbesondere der Major-Companies Hollywoods. Jetzt wurde der auf produktions-ästhetisch hohem Niveau realisierte aktuelle Kino-Spielfilm zum dominierenden Angebot. Der Videomarkt

wurde zum – gegenüber dem Kino leicht zeitversetzten – sekundären Filmmarkt. Um diesen Schwerpunkt herum gruppierte sich das Genre-Kino der B- und C-Filmkategorien, das hauptsächlich für öffentliche Aufregung sorgte; in der Bundesrepublik führte es 1985 zur Verschärfung der Jugendschutz-Bestimmungen, in der Schweiz ebenfalls zu mehreren parlamentarischen Initiativen und schliesslich 1989 zur Verabschiedung des Artikels 135 des Schweizerischen Strafgesetzbuchs. Neben dem konstanten Angebot an Pornografischem entstanden in dieser Phase aber zunehmend auch neue Marktsegmente: audiovisuelle Trainings-, Sprach- und Hobbykurse, Sportkassetten, Musikvideos, Männermagazine, bis hin zur elektronisch illuminierten Tapete (audiovisuelles Ozeanrauschen oder Kaminfeuerprasseln). Diversifikation war in dieser Phase angesagt, ein Prozess, der sich bis heute fortgesetzt hat und so ausgeprägt geworden ist, dass es seit zirka zwei Jahren berechtigt ist, von einer qualitativ neuen Phase zu sprechen.

In dieser vierten Phase (ab ungefähr 1986/87) eroberte die bespielte Videokassette öffentliche Büchereien und den seriösen Buchhandel. Es entstanden audio-visuelle Kunstkataloge wie Buchreihen, und es etablierten sich Magazine der europäischen Videokunst-Avantgarde. Reiseveranstalter entdeckten in bewegten Bildern eine neue Möglichkeit, ihre Offerten anzupreisen. Geo-Magazine und wissenschaftliche Publikumszeitschriften erschienen auch audio-visuell. Selbst das herausragende Organ der westeuropäischen Cinephilen, die «Cahiers du cinéma», richtete ein Kassettenangebot mit ausgesuchten Perlen der Kinogeschichte ein. Die neue Seriosität, Gesellschafts- und Kunstfähigkeit hing nicht zuletzt damit zusammen, dass die Wiedergabequalität der Abspielmaschinen und auch die Güte der Bandmaterialien beträchtlich gesteigert werden konnten.

Aufwendige Editionen, wie etwa die Luxuskassetten mit sämtlichen frühen Werken René Clairs, die ein Kölner Unternehmen für ungefähr 1000 Franken feilbietet, wären vor einigen Jahren noch völlig unvorstellbar gewesen. Das Zentrum des Massenmarktes ist ergänzt worden durch zahlreiche kleinere zielgruppenorientierte Spezialmärkte an der Peripherie, die offensichtlich auch wirtschaftlich lukrativ oder zumindest tragbar sind. – Nach wie vor praktisch kein Platz ist jedoch in der Branche für diejenigen Videos, die von politisch, sozial oder kulturell engagierten Gruppen oder Einzelpersonlichkeiten – zahlreich – produziert werden: die sogenannten unabhängigen Videos. Völlig zu Unrecht fristen sie ein Schattendasein, ausgeschlossen aus dem Softwarekommerz ebenso



In der vierten Phase erschienen Filmklassiker und aufwendige Reeditionen von Werken bekannter Meister. Absoluter Renner ist «Casa Blanca».

wie diskriminiert durch die etablierte Kulturkritik, die nach wie vor auf das Kino als vorgeblich einzig adäquatem Ort für Filmisches fixiert scheint.

Paperback Movie

Massive Verschiebungen in den Nutzungsprioritäten könnten in Zukunft durch zwei Projekte bewirkt werden, an denen das Medienlaboratorium des Massachusetts Institutes of Technology in Boston arbeitet. Beide hängen in ihren möglichen Effekten unmittelbar miteinander zusammen. Das eine nennt sich Unrecordable Television und versucht, Fernsehsignale so zu modifizieren, dass sie zwar am Bildschirm empfangbar, aber von einem Videorecorder nicht aufschreibbar sind. Gezielt richtet sich dieses Projekt gegen die Aufnahme von Spielfilmen, dem attraktiven Zentrum der Begierde von Videoaktivisten. Wäre dieses Projekt erfolgreich, dann griffe auch rasch und noch stärker das andere, das treffend Paperback Movie genannt wird. Hierbei geht es darum, die Materialkosten für eine Spielfilmkassette soweit herunter-

zudrücken, dass sich weder das Kopieren noch das Aufzeichnen wirtschaftlich lohne. Ziel ist es, die kompletten Informationen eines 35mm-Films in digitalisierter Form auf einer Compact Disc unterzubringen, deren Materialwert nur Pfennige respektive Rappen beträgt. (Die wenigen Minuten visueller Information, die gegenwärtig auf einer CD-Video unterzubringen sind, werden noch analog gespeichert.) Mit dem Paperback Movie würde die begehrteste audiovisuelle Ware auf einer neuen Stufe in Millionenaufgabe als Billigprodukt vermarktbar werden und endgültig ihren Platz in den Regalen der Supermärkte finden.

Eine Reihe von technischen Erweiterungen und Innovationen schickt sich gegen Ende des 80er Jahrzehnts an, den Videozusammenhang auch kultur(industri)ell zu modifizieren: die Steigerung der Bildqualität des Heimvideo durch Super-VHS etwa, mit der die Kluft zwischen professionellen Anwendern und Amateuren weiter verringert wird, die Ausfeilung der Bedienungsfeatures, die Digitalisierung der in den Fernsehstudios verwendeten Recorder und Editiergeräte, die sich in einzelnen Bausteinen schon bis in die Maschinen des Konsumentenmarktes vorgeschoben hat, und nicht zuletzt HiVision, das hochauflösende Fernsehen als Sachsystem der erweiterten Audiovision, zu dem wiederum entsprechende Videorecorder als zentrale Bestandteile gehören.

Dialogfähiger Film

Auf den Aspekt des interaktiven Video/Dialog-Videos soll zum Schluss noch eingegangen werden. Wie ein Mythos hat sich das Signifikantenpaar Interaktivität/Dialogfähigkeit in das Projekt der neueren televisuellen Kommunikation insgesamt eingeschrieben und drängt nun auch in den Video-

zusammenhang vor. Jenseits der sprachlichen Irreführung, die in diesen Bezeichnungen insofern steckt, als sie bei traditioneller TV-Nutzung einen nicht-interaktiven, prinzipiell passiven Rezeptionsprozess voraussetzen: Bedeuten sollen sie, dass in das Wechselverhältnis von (Medien)Mensch und (Medien)Maschine Formen des Handelns implementiert werden, welche über die nur mentale, wahrnehmungsphysiologische Aktivität hinausgehen, wie zum Beispiel taktile Handlungsformen (Computermonitore, die auf Abtasten reagieren wie in Grahame Weinbrens und Roberta Friedmans filmischem Experiment «The Earl King») oder manuelle Eingriffe in das programmierte filmische Produkt über die Tastatur des Rechners. Auf der Ebene der einschlägigen Kommunikate bedeuten sie die Ablösung respektive Ergänzung der nur linear-chronologischen Anordnung des filmischen Ablaufs durch die chronologische und räumliche Gliederung. Das heisst, im Fluss filmischer Zeit werden an bestimmten Stellen auswählbare (dramaturgische, schauplatzbezogene, schauspielerische usw.) Alternativen nebeneinander angeboten.

Prinzipiell ist das keine phantastische Zukunftsmusik. Wir kennen solche Strukturen bereits aus der Computerspielerei, besonders aus der Adventure-Software. Und vertraut sind sie auch den High-Tech-Pädagogen der audiovisuell gestützten Bildung und Ausbildung («interaktive» Lern- und Lehrprogramme). Aber mit der zunehmend enger werdenden Symbiose von Bild- und Datenspeicher- und Weiterentwicklung beider mit der verbindenden Dimension des Digitalen werden sie auch für den Bereich des Spielfilms denkbar, sowohl in der häuslichen, als auch der öffentlichen Nutzung.

Als Resultat und vorläufiger Fluchtpunkt zeichnet sich in dieser Perspektive der Computer-Spielfilm ab. In das auf einem magnetischen oder effektiver: optoelektronischen Speicher abgelegte filmische Programm griffe der einzelne Spieler (oder auch mehrere nebeneinander) modifizierend in den Ablauf ein. Vor allem wird er aber wohl simpel auswählen können. Erweitertes Medienhandeln der Subjekte stellt sich in der Perspektive der Kulturindustrie im wesentlichen als optimiertes optionales Handeln dar: Phantasiewaren auf einer neuen Stufe ihrer Entwicklung.

Was sind die lebenden Toten des phantastischen Zombie-Genres oder die Fleisch- und Blutorgien der Splatterfilme gegen die techno-strukturelle Gewalt solcher Art? Letztere kann zumindest sicher sein, von den staatlichen Sittenwächtern unbehelligt zu bleiben, wenn nicht gar gefördert zu werden. **///**

In Zukunft sollen auch Spielfilme mittels Tastatur manipuliert werden können.

