

Die 3. interActiva: Ein Festivalbericht

Auch in diesem Herbst konnte man sich wieder aufmachen, drei Tage lang Medienzukunft vom Feinsten zu genießen. Wir Berliner hatten zudem besonderes Glück, da die interActiva umgezogen ist und seit diesem Jahr nicht mehr in Köln, sondern in Potsdam-Babelsberg stattfindet. Dort angekommen, galt es allerdings eine kleine Hürde zu überwinden: die Expo des Wandels. Diese Ansammlung überdimensionaler Rotkäppchen-Sekt-Flaschen, einer begehbaren Praktika-Kamera und anderer aufgeblasener Ost-Produkte (ein letztes Zucken der Treuhand?) bildete quasi das – einigermaßen uncreative – Vorprogramm.

Jeder Festivaltag stand unter einem thematischen Schwerpunkt, mit dem sich Workshops und (Wettbewerbs-)Präsentationen beschäftigten. Los ging's mit dem Workshop „Vom Internet zum Breitbandnetz - die Zukunft der Medien liegt in den Netzen“. Ex-Zukunftsminister Ossi Urchs moderierte die Themen Internet, ATM-Anwendungen und Datenkompression. Während die Internet-Beiträge ein-

mal mehr das WWW vorstellten und ATM-Visionen nur auf einer VHS-Kassette zu bestaunen waren, rettete die Datenkompression den Vormittag. Ken David verstand es, in seinem improvisierten Vortrag „New Developments in Multimedia Networking and Image Compression“ sehr unterhaltsam in das doch eher trockene Thema einzuführen und die Funktionsweise der verschiedenen Kompressionstechniken auch einem technisch mehrheitlich unbelasteten Publikum näherzubringen. Die Aktualität seines Themas illustrierte David am Beispiel der Produktion „Judge Dredd“ (Sylvester Stallone), die zur Zeit in den englischen Shepperton-Studios gedreht wird. Die Effekte werden in Lennox an der amerikanischen Ostküste produziert, die Nachproduktion findet in L.A. statt. Die drei parallel arbeitenden Teams kommunizieren über Datenleitungen, die auch die Filmsequenzen übertragen. Die dabei anfallenden riesigen Datenmengen in Echtzeit zu übertragen ist nur möglich, wenn die hochaufgelösten Bewegtbilddaten (verlustfrei) komprimiert werden. Denn die bei diesen

Produktionen geforderte Qualität hat nichts zu tun mit den bisher aus dem Netz bekannten briefmarkengroßen MPEG-„Filmchen“.

Veranstalter Peter Krieg moderierte den zweiten Workshop zu interaktivem Fernsehen und interaktivem Kino; eines jener Themen, über die zur Zeit viel geredet und wenig gezeigt wird. Daß gerade dieser Programmpunkt mit zum interessantesten geriet, was an den drei Tagen zu sehen und zu hören war, ist den beiden Referenten Jeffrey Diamond und Michael van Himbergen zu verdanken. Mit ihrer Firma Media Fusion arbeiten die beiden an Medienprojekten, die sicher mit zum Aufwendigsten gehören, was in dieser Branche zur Zeit produziert wird. In ihren Vorträgen „Interactive Developments in Hollywood and Silicon Valley“ und „Interactive Cinema and Television: Projects and Experiences“ berichteten sie über ihre Arbeit an dem gerade eröffneten Luxor-Casino (einem neuen Spiel-Tempel in Las-Vegas), in dem als Attraktion Filme des Effekt-Meisters Douglas Trumbull in speziellen Showscan-Kinos vorgeführt werden. Dabei werden die Sitze der Zuschauer entsprechend den Bewegungen im Film hydraulisch bewegt, um den Erlebniswert der Vorführung zu steigern.

Zur Erholung von diesen Mega-Kommerz-Anwendungen konnte der Wettbewerbsblock 1 dienen. Unter dem Titel „Interaktive Kunst, experimentelle Projekte“ wurden sechs (überwiegend studentische) Arbeiten gezeigt. Diese Nischen einer anderen als der kommerziellen Mediennutzung erscheinen mir sehr wichtig.

Aus ihnen kommen oftmals neue Impulse, die dazu anhalten, über Sinn oder Unsinn dessen nachzudenken, was mit der Technik - des Geldverdienens willen - produziert wird. Leider werden jedoch viele Künstler im Umgang mit Computern richtiggehend zu Technik-freaks und verstecken ihre künstlerische Aussage hinter der Begeisterung für das Medium. Diesem auf vielen Festivals zu beklagenden Mißstand traten jedoch die meisten der hier präsentierten Arbeiten entgegen. Besonders gefallen hat mir die Installation „Grid“ des Australiers Allan Giddy, dessen Anliegen es ist, wie er selbst sagt, „Maschinen als Katalysatoren von Kreativität darzustellen.“ In seiner Installation kann man ein durch Lichtschranken erzeugtes unsichtbares Gitter betreten und durch die Bewegungen in diesem Raum Klangkollagen aus Stimmen deutscher Politiker (von Hitler bis Kohl) erzeugen.

Kontrastprogramm am zweiten Tag: „Spielend Lernen - Lernend spielen: Multimedia und neues Lernen“ war das Thema einer hochkarätig besetzten Podiumsdiskussion. Mit Peter Krieg diskutierten Ernst von Glasersfeld, der Erfinder des radikalen Konstruktivismus, und Charlotte Corke von der Open Learning Unit an der Liverpool University. Die alternative Lernmethode des radikalen Konstruktivismus soll den Schülern ermöglichen, spielend zu lernen und nicht nur den Lernstoff zu büffeln. Eine Theorie, die sehr wichtige Impulse für den Entwurf interaktiver Lernprogramme geben kann, wie Charlotte Corke an von ihrem Team entwickelter Software anschaulich zeigen konnte. Doch nicht nur didaktisch werden

in Liverpool neue Wege gegangen. Auch technisch und gestalterisch hatten diese Programme einiges zu bieten. Eine Anwendung für die Medizinerbildung nutzte beispielsweise Daten aus Computertomographen um Einblicke in den Körper zu geben. Der Clou waren dabei die Schieberegler, mit denen der Körper in Echtzeit gedreht und geschwenkt werden konnte.

Der Workshop am Nachmittag versuchte die Möglichkeiten und den Stand der Multimedia-Ausbildung in Deutschland auszuloten. Unter dem Titel „Multimedia-Ausbildung in Deutschland: Wer? Wo? Was? Wie?“ diskutierten unter der Leitung von Ludwig Issing (FU, Medienpsychologie) Professoren der unterschiedlichsten Ausbildungsstätten (Fachhochschulen, Universitäten, Filmhochschulen) über entsprechende Möglichkeiten, sprachen aber auch die Defizite an. Überraschungen traten dabei erwartungsgemäß nicht zutage, allerdings wurde deutlich, daß das Schlagwort Multimedia inzwischen vielerorten Einzug in die Lehrpläne hält; wir machen da ja keine Ausnahme. Um so befremdlicher mutete es an, daß keine offiziellen Repräsentanten der Berliner Informationswissenschaft gesichtet wurden, während Herr Issing die Chance nutzte, seinen Arbeitsbereich vorzustellen; der in der Tat einiges zu bieten hat. Eine Anmerkung am Rande: Da es aus objektiv nicht immer nachvollziehbaren Gründen auf absehbare Zeit wohl keine institutionalisierte Zusammenarbeit zwischen Herrn Issing und Herrn Wersig geben wird, kann ich nur allen interessierten Studenten raten, sich im fünften Stock

umzusehen und dort entsprechende Veranstaltungen zu besuchen.

Der Wettbewerbsblock stand an diesem Tag natürlich im Zeichen der Lernspiele und des Edutainment. Die Bandbreite der Themen reichte dabei von Sexualaufklärung (im Auftrag der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung) über Rundfunkgeschichte bis zur Filmanalyse. Positiv aufgefallen ist dabei ein Beitrag zur Geschichte des Hörfunks, der als Abschlußarbeit an der Kölner Fachhochschule (FB Photoingenieurwesen) in Zusammenarbeit mit dem WDR entstand. Die Macher dieses von der Jury prämierten Programms konnten aus dem vollen schöpfen: Ihnen standen das riesige Medien-Archiv und die vielfältigen Produktionsmöglichkeiten des WDR zur Verfügung. Doch das alleine macht noch kein gutes Programm. So begründete die Jury ihre Entscheidung auch damit, daß in dieser ToolBook-Anwendung „die Möglichkeiten der interaktiven Struktur - die Verbindung unterschiedlichster Medien - sehr gut präsentiert wird.“ Durch die extensive Nutzung von Archivmaterial entsteht jedoch auf Grund fehlender Verwertungsrechte das Problem, daß das Produkt nicht ohne weiteres öffentlich gezeigt oder gar vermarktet werden kann.

Ein Ausflug in die Geschichte der „neuen“ Medien war die Präsentation einer 1988 im Umfeld des MIT entstandenen Anwendung zur Analyse von Orson Wells Film „Citizen Kane“. Obwohl erst sechs Jahre alt, mutete das Programm an wie ein Produkt aus einer

ganz anderen Zeit. Nicht die Spur von graphischer Benutzeroberfläche und Mausbedienung. Dafür aber - dank der analogen Bildplatte - eine exzellente Bild- und Tonqualität zu der die Macher vieler heutiger Produktionen nur neidvoll aufblicken können.

Der letzte Festivaltag stand ganz im Zeichen der kommerziellen Produkte. Screen-Chefredakteur Henry Steinhau moderierte eine Podiumsdiskussion mit dem Titel „Tools und Strategien - Aus dem Nähkästchen der Multimedia-Pioniere“. Ein Panel von Pionieren der Multimedia-Branche redete über Schwierigkeiten bei der Realisation von Multimedia-Produktionen. Interessant war, wie sich die Arbeitsweise bei der Produktion von Multimedia-Titeln gegenüber der Produktion klassischer Medien verändert. Die Integration unterschiedlichster Medien in ein Endprodukt - den Multi-Media-Titel - bedingt, daß Spezialisten aus ganz verschiedenen Bereichen zusammenarbeiten; oft nur für die Dauer einer Produktion. So entsteht das Konzept einer „verteilten Firma“, deren einzelne Teile durchaus auch räumlich getrennt sein können. Erhart von Ammon zeigte das am Beispiel der Produktion der Katalog-CD für den Otto-Versand. Dafür arbeitete er mit Firmen aus so verschiedenen Bereich wie der Druckvorstufe (Übernahme der Bilddaten des Print-Kataloges), der Programmierung, der Telekommunikation (Bestellen via Datex-J) usw. zusammen.

Im Wettbewerbsteil dieses Tages stellten sich die Macher kommerzielle Infotainment-Titel dem Publikum und der Jury. Zu sehen gab es neben Titeln, die schon auf dem Markt sind (z.B. Jean Pütz' „Betörende Düfte“ auch work in progress, wie „Ho'tel Panico“ von Anette Scholz. Ihr Programm entstand als Abschlußarbeit an der FH Wiesbaden zum 25jährigen Bühnenjubiläum Udo Lindenbergs und zeigt, wie man mit geringem Aufwand beeindruckende Ergebnisse erzielen kann - die nötige Kreativität vorausgesetzt. Das gefiel auch der Jury, die diese Arbeit prämierte mit der Begründung: „Uns hat daran gefallen, daß die Designer auf die Intuition des Benutzers setzen, auf die üblichen Menü-Tafeln und Buttons verzichtet haben, und daß man ihm ansieht, daß es mit eher schlichten Mitteln wie Cut-Outs und Readymades witzig und phantasiereich operiert: Low-Tech im High-Tech-Gewand.“ (Wie man hört, war sogar Lindenberg ganz angetan von dieser Arbeit.)

Trotz - oder gerade wegen - der nötigen Improvisationen konnte die interActiva auch im dritten Jahr als ein Festival überzeugen, das es wie wenige andere Veranstaltungen dieser Art schafft, sich ihren Werkstattcharakter zu erhalten. Ich wünsche uns, daß es dem Veranstalter auch im nächsten Jahr gelingt, so hochkarätige Referenten zu gewinnen und dabei die beinahe familiäre Atmosphäre zu erhalten.

■ Martin Frech