

## **fmx/07: Der erste Tag**

Heute - am 1. Mai. - war der erste Tag der alljährlich im Stuttgarter Haus der Wirtschaft stattfindenden "fmx" (früher: Film- und Medienbörse), und da ich das Glück hatte, als Journalist akkreditiert zu werden, hier also eine Auswahl meiner Eindrücke von diesem ersten Tag.

Nachdem ich mich am Vormittag erst einmal etwas umgeschaut hatte, war für mich das erste Highlight am frühen Nachmittag ein Vortrag, den Inga von Staden vom Medienboard Berlin-Brandenburg im Rahmen der Reihe "fmx/review" zum Thema "Web 2.0". Frau von Staden, die ich ob ihrem makellosen Englisch zuerst für eine Amerikanerin gehalten hatte, unterrichtet auch an der Filmakademie Baden-Württemberg, und ihr frei gehaltener Vortrag war für mich von den Vorträgen, die ich heute besucht habe, das klare Highlight. Neben ihrem souveränen Vortragsstil war natürlich auch das Thema des Vortrags - eben das vielzitierte "Web 2.0" - sehr interessant.

Frau von Staden sieht das Web, nach dem Crash von 2001 und einer Erholungsphase, erneut im rapiden Aufschwung, allerdings mit etwas anderen Vorzeichen als Ende der Neunzigerjahre, und der aktuelle Trend geht mehr und mehr zu dem, was man vielleicht "Socializing im Web" nennen könnte, und bei dem der einzelne User mehr und mehr einen aktiven Part übernimmt - sei es bei Online-Communities wie Flickr, dem inzwischen von Google aufgekauften YouTube, Blogs oder Wikis (Frau von Staden erwähnte u. a. die Wikipedia). Im Zuge dieses neuen Trends kommen aktiven Power-Usern, von Frau von Staden als "influentials" (oder, in einer privaten Wortschöpfung, als "quipes") bezeichnet, eine Schlüsselrolle zu, indem sie sozusagen der "Motor" sind, der andere User mit "Content" versorgt, sie so informiert, miteinander vernetzt oder ggf. durch das Veröffentlichen teilweise durchaus intimer Details ihres Privatlebens als Vorbild oder Anregung dient.

Andere Stichworte für wegweisende Web-Technologien, die im Laufe der letzten Jahre aufgekommen sind und die im Web 2.0 eine wichtige Rolle spielen werden, sind laut Frau von Staden Feeds (über RSS oder Atom) oder das Tagging und Verlinken zu Inhalten anderer User, was sich unter dem von mir etwas weiter oben benutzen "Socializing" zusammenfassen läßt: die User lassen sich nicht mehr sozusagen "von oben" mit "Content" versorgen, sondern werden selbst aktiv - so weit, daß ihnen in Zukunft mehr und mehr eine tragende Rolle zukommen wird.

Zum Schluß gab Frau von Staden noch einen Ausblick auf das nachfolgende Web 3.0, bei dem in Echtzeit generierte 3D-Welten, die von den Usern besucht (und ggf. auch mitgestaltet werden können) eine tragende Rolle übernehmen werden.

An diesen spannenden Vortrag anknüpfend berichteten Teut Weidemann und Florian Alexander Schmitz über interaktive Online-Welten wie "World of Warcraft" oder "Second

Life". (Zu dem danach folgenden Vortrag "Second Life Rocks. Second Life Sucks" von Michael Rueger hatte ich ehrlich gesagt nicht mehr die Energie und habe so nur ein paar kurze, wenn auch sehr eindrucksvolle Eindrücke seiner Präsentation mitbekommen.)

Mich, der ich mich bisher ehrlich gesagt praktisch überhaupt nicht mit Online-Rollenspielen beschäftigt hatte, hat besonders die Präsentation von Teut Weidemann sehr beeindruckt, weil mir damit das Potential von "World of Warcraft" erstmals so richtig bewußt geworden ist und ich nun gut verstehen kann, wie User regelrecht "süchtig" werden können (nach der Aussage von Herrn Weidemann verbringen einzelne User anscheinend bis zu zehn Stunden am Stück in der Welt von "World of Warcraft", kurz und prägnant einfach WoW genannt).

Florian Alexander Schmidt (der zum Thema auch ein Buch verfaßt hat), ging neben Technischem wie dem Bedarf nach besseren Eingabegeräten für Rollenspiele, die den Usern ein höheres Maß an intuitivem Agieren ermöglichen, u. a. auch auf die sozialen Aspekte des Online-Rollenspiels ein, was ich persönlich besonders interessant fand. So betonte er die Notwendigkeit eines sowohl moralischen und auch rechtlichen Regulativs in der Online-Welt. Als einen möglichen Lösungsansatz schlug er den Einsatz von Moderatoren/Admins vor, die von den Usern neu online gestellten Content zuerst überprüfen, bevor er in die Online-Welt integriert wird.

Gerade durch diese Vortragsreihe wurde mir persönlich erst so richtig bewußt, wie dramatisch sich die Beziehung zwischen der sog. "Real Life"-Realität zu derjenigen der Online-Welt(en) verändert hat und wohl noch weiter verändern wird. Neben den bisher ungeahnten Möglichkeiten, Teile seiner Persönlichkeit in einem Maße auszuleben, wie das der Alltag einfach nicht bieten kann, sehe ich allerdings die Gefahr, daß der Bezug eben zu dieser Alltagsrealität mehr und mehr verloren gehen könnte bzw. daß gerade Jugendliche vor Unbequemem wie den Hausaufgaben lieber in die spannende Online-Welt flüchten und daß auf diese Weise Dinge wie Lese- und Rechtschreibdefizite weiter zunehmen. Das ist zwar ein unbequemer Aspekt, den man meiner Ansicht nach aber nicht vernachlässigen sollte.

Der Vortrag, auf den ich schon den ganzen Nachmittag gewartet hatte, nämlich der zum Computer Animation Festival (CAF) der SIGGRAPH, weltweit der führenden Veranstaltung zum Thema Computergrafik und Visual FX, die alljährlich in Kalifornien stattfindet, fing leider mit einem kleinen Wermutstropfen an, da der angekündigte Paul Debevec leider nicht kommen konnte. Trotz dieser Enttäuschung führte Terence Masson von der SIGGRAPH dem Publikum in einer weltweiten Premiere den "Animation Trailer" zur SIGGRAPH 2007 vor, in dem ich, wenn mich nicht alles täuscht, einen kurzen Clip aus dem bei uns in Deutschland gerade anlaufenden "Spider-Man 3" entdeckt habe.

Schon dieser kurze Trailer machte für mich deutlich, daß es rein technisch gesehen praktisch nichts mehr gibt, was - mit entsprechendem Aufwand - nicht machbar wäre. Dies ist in meinen Augen allerdings ein sehr zweischneidiges Schwert, da (was

insbesondere die aus Hollywood importierten Blockbuster sehr deutlich machen) visuelle Effekte allzu oft zum Selbstzweck werden bzw. mehr und mehr im Vordergrund stehen. Hier würde ich mir persönlich eine Rückbesinnung auf die Zeit wünschen, in der *ein gutes Drehbuch und gute Dialoge* im Vordergrund standen und visuelle Effekte dem Drehbuch dienten.

Die absolute Überraschung des Abends war für mich ein Beitrag von Studenten der Filmakademie Baden-Württemberg, in dem zwei animierte Cyborg-Schnecken die Hauptrollen spielen. Dieser Kurzfilm, von dem Stills u. a. auf dem Umschlag des Programmheftes der fmx/07 sowie auf Flyern zu sehen sind, erinnert mich sowohl von seinem düsteren, dabei aber sehr atmosphärischen Ambiente wie auch von der Thematik her an das von Chris Cunningham gedrehte Video zu "All Is Full Of Love" von Björk, das 1999 mit dem MTV Music Video Award ausgezeichnet wurde (die Animation stammte von Glassworks in London), und neben der überragenden technischen Ausführung trägt die getragene Musik viel zur Atmosphäre dieses Kurzfilms bei, der - anders als das Björk-Video - leider kein Happy-End hat.

So kann ich als Fazit zu diesem ersten Tag der fmx/07 anmerken, daß ich trotz der teilweise sehr aggressiven Tendenzen in den gezeigten Filmen (die aber wohl einfach zum derzeitigen Zeitgeist gehören) gespannt darauf bin, was die kommenden Tage bringen werden. Eines der Highlights dürfte auf jeden Fall das Thema "Virtual Humans" sein, zu dem 3. Mai in der König-Karl-Halle eine Reihe von Veranstaltungen stattfindet.

© 2007 by Claus Cyrny.