

Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 38 (1986)
Heft: 10

Rubrik: TV-kritisch

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Marc Valance

Ein Hacker, ein Medienzar, ein Dummy

Max Peter Ammann, der Leiter der Abteilung Dramatik des Fernsehens DRS wollte «*Videopoly*» an der Presse-Vorvisionierung nicht als Fernsehspiel verstanden wissen, auch Fernsehfilm sei eine irreführende Bezeichnung. Das Etikett «Science-fiction (SF)» mochten Autoren und Produzenten nicht gelten lassen. Ammann schlug als Bezeichnung schliesslich «Video» (das) vor. Dagegen wehrten sich aber die Autoren, die befürchteten, ihre Produktion könnte zu nahe an den Video-Clip geraten und damit abgewertet werden.

Was ist «Videopoly» also eigentlich? Zweifellos eben doch ein SF-Film, und zwar in jenem früheren Sinn, der der SF hauptsächlich die Darstellung zukünftiger Technik und Technologie zuschrieb. «Videopoly» stellt – kurz und etwas vereinfacht gesagt – die mögliche Entwicklung der elektronischen Medien dar, genauer: die Möglichkeiten der Videotechnik, der elektronischen Bild- und Tonaufzeichnung also, in Verbindung mit dem Computer. Ein «utopischer» Film (diese Bezeichnung ist nicht mehr gebräuchlich) ist «Videopoly» nicht oder nur am Rand. Denn er beschreibt *nicht* eine zukünftige Gesellschaft oder Gesellschaftsform.

Wolfgang C. Dupont, ein

Bankangestellter, spielt «Videopoly» mit geklautem Datenmaterial. Er hat die individuellen Daten des Medienzars Paul Moorckz an sich gebracht und will im Computerspiel jetzt Moorckz sein. Wie das Spiel funktioniert, ist nicht restlos klar. Der Spieler schlüpft in fremde Rollen und bewältigt dann ein katastrophales oder sonst aufregendes Ereignis, einen Flugzeugabsturz zum Beispiel. Moorckz bietet nun ein neues Szenarium an: die Verdoppelung eines lebenden Individuums. Dupont könnte wählen, ob er Original- oder Duplikatshamster sein will. Aber er mischt sich als Moorckz ins Spiel, denn es gelüstet ihn nach Macht, die er durch das Medium glauben erlangen zu können.

Moorckz hat ihm jedoch eine Falle gestellt. Er beobachtet Dupont schon lange (besser: er lässt ihn beobachten), mit Video, denn er will Dupont zum Superkandidaten seiner «Euroshows» aufbauen. Dupont, der freundliche, durchschnittlich erfolgreiche Herr Jedermann, soll den Super-Jackpot gewinnen und damit rund um die Welt bekannt werden. Dann aber kann Moorckz ihn in «Videopoly» vermarkten: Wer möchte dann nicht in die Rolle des legendären Jackpot-Gewinners schlüpfen, wer möchte am Feierabend nicht Wolfgang C. Dupont sein? Für den Einbau in «Videopoly» muss Moorckz Dupont duplizieren. Da reicht die billige Kopie nicht aus, die Moorckz' Mitarbeiter für die «Euroshow» aufgrund ihrer Videoaufzeichnungen gefertigt haben. Moorckz lockt Dupont in sein Laboratorium.

Schumann, seine rechte Hand (eine Dame!), vermisst Dupont jetzt haargenau, physisch und psychisch. Hier geht es nicht um eine Digital-Kopie für den Bildschirm – nein, Dupont wird in Fleisch und Blut (in

was für einem Material auch immer) dupliziert. In schöner Faust-Parallele schafft Schumann den Homunculus. Moorckz, der Chef, fühlt derweil göttliche Grösse.

Spiel um Macht

Ja, Moorckz hat den Grössenwahn, und zwar durchaus in klinischem Sinn. Er ist eine jener häufigen Figuren in SF-, Fantasy- und Abenteuergeschichten, die glauben, die Welt retten, beherrschen oder vernichten zu müssen. James Bond zum Beispiel hat es immer mit solchen verrückt-genialen und unmässig reichen Fieslingen zu tun. Doch die futuristische Super-technologie, hinter der sich diese Typen verschanzen, knackt diesmal nicht ein Agent à la 007, sondern Patrick, Duponts zwölfjähriger Sohn.

Dupont ist an Macht interessiert – von Computer-Technik versteht er nicht allzuviel. Deshalb verheddert er sich in Moorckz' elektronischen Schlingen. Patrick, sein Sohn, sieht dagegen nur die Technik. Macht als solche interessiert ihn nicht. Dazu ist er auch viel zu jung. Er ist ein kleiner Hacker der zweiten Generation. Sein Ehrgeiz ist es, das System zu beherrschen und das Video-Spiel, was immer es auch für eines sei, zu gewinnen.

Nachdem Dupont von seinem Computer-Terminal zu Hause verschwunden ist, macht sich Patrick, von seiner Mutter begleitet, auf die Suche nach ihm. Er ist der technische Tausendsassa, zu dem die Computerkinder, seit sie Lehrern und Eltern über sind, emporstilisiert werden: Natürlich kennt er sich nicht nur mit Computern, sondern auch mit der Alarmanlage aus, mit der Moorckz seine Privat-TV-Anstalt sichert. Dann besiegt er Moorckz persönlich

beim Video-Game und hackt den Vater aus Euroshow und Verdoppelungslabor heraus.

An seiner Frau hat Dupont in seiner ungemütlichen Lage keine rechte Stütze. Sie ängstigt sich nur angesichts der undurchschaubaren Technik und versteht nicht, wie das alles funktioniert. Sie will es auch nicht verstehen. Nicht hinsehen, ist ihre Devise. Was Angst macht, nimmt man am besten gar nicht wahr. Anders Isabell, die zehnjährige Tochter. Sie nimmt Duponts Verschwinden im Computer mit der Selbstverständlichkeit eines Menschen auf, der im Bewusstsein aufgewachsen ist, dass Maschinen alles können. Und dass man mit Maschinen alles kann. Für sie ist das Verschwinden des Vaters eine Panne, seine Wiederkehr – eine Reparatur.

Nicht zuletzt spielen in «Videopoly» noch zwei Techniker

mit. Sie senden von Moorckz' Sendeanlage aus die Euroshow rund um die Welt. Voll digitalisiert. Das heisst: Nichts an der Euroshow, die als Live-Show gilt, ist live. Sie ist vollsynthetisch, auf dem Scanner hergestellt. Die Sendestudios von Moorckz sind leer. Das Medium gaukelt dem Publikum Wirklichkeit vor und hat nichts zu bieten als Surrogate. Doch das macht den Technikern nicht die geringste Mühe. Sie nehmen es hin, die Verhältnisse sind eben so. Man kann es so *machen*, also macht man es so. Und das Machen macht Spass.

In erster Linie ist «Videopoly» also einmal ein futuristischer Krimi – recht spannend, obwohl die Handlung durch Längen immer wieder beeinträchtigt wird. Doch die Autoren wollten mehr. Sie verstehen ihren Film als kritisch. Er soll eine Warnung vor unerwünschten Entwicklungen

sein, eine Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Tendenzen und Realitäten. Der Datenschatten stand als Grundidee Pate für Duponts digitales Doppel. Mächtgier, Technikgläubigkeit, Grössenwahn, blinde Ablehnung, der Glaube an das Machbare – das alles ist in den Figuren angelegt. Aber die kritische Ebene des Spiels kommt nicht recht zum Zug.

Nicht erfüllte Erwartungen

Erzählerisch stehen Handlung und Figuren von «Videopoly» ausserhalb eines definierten gesellschaftlichen oder politischen

Die Familie auf der Suche nach dem ins Medium entschwundenen Vater (Arnfried Lerche). Simone Isermann als Isabell, Edi Piccin als Patrick und Eva Rieck als Mutter.



Kontextes. Wie sieht die Gesellschaft aus, die es zu solchen Entwicklungen gebracht hat? Worin unterscheidet sie sich von der unsrigen (die unsrige kann es ja nicht mehr sein)? Und wohin führen solche Entwicklungen? Zu welchen Lebensformen, Gesellschaftsformen, Wirtschaftsformen? Auf solche Fragen – sie machen die «utopische» Ebene der Science-fiction aus – gibt der Film keine Antwort. Er provoziert solche Fragen aber auch nicht. Denn das gesellschaftlich-politische Vakuum, in dem die Handlung sich abwickelt, wird ausgefüllt durch die Eigen-Mächtigkeit Moorckz'. Ihm ist Widerstand zu leisten. Und anstelle einer Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Kräften setzt nun der Kampf gegen ihn ein, den Ober-Bösen. James Bond kämpft nach genau dem gleichen Schema gegen Dr. No und Konsorten: das personifizierte Gute gegen das personifizierte Böse. Individualistischer geht's nicht mehr. Vor allem kann sich der Zuschauer jetzt hundertprozentig identifizieren – mit dem kleinen Patrick, dem blitzgescheiterten Bürschchen, das den genialen, aber bösen Übermächtigen auf dessen eigenem Feld schlägt. Da geht natürlich jeder mit. Nur: Kritisch ist jetzt niemand mehr.

«Videopoly» hat Videotechnik und Computer nicht nur zum Gegenstand, sondern führt sie zugleich vor. Nichts lassen die Autoren aus, was technisch machbar ist: überblenden, mischen, verdoppeln, einkopieren undsoweiter. Fasziniert von der Fülle des Optischen, lässt man sich durch die Story tragen, egal ob man sie als in sich logisch oder widersprüchlich empfindet. Man nimmt den Film von seiner kulinarischen Seite und unterlässt das Denken. Hinterher wird einem bewusst, dass auch die Autoren der Faszina-

tion des Mediums auf den Leim gekrochen sind. Gemessen an ihrem kritischen Anspruch, erzählen sie über Strecken nämlich die falsche Geschichte.

Im Hinblick auf den kritischen Gehalt des Films ist es völlig nebensächlich, *wie* ein Mensch (hier Dupont) dupliziert wird. Aber gerade das führen die Autoren in extenso vor. Apparate, Anschalltisch, Sensoren, Querschnitte durch Duponts armes Hirn (farbig, sehr schön!), Strahlenbündel, leuchtende Koordinatennetze undsoweiter. Die Duplizierung ist optisch attraktiv vorführbar – machbar eben. Darum wird sie gemacht. Dabei liefern sich die Autoren aber einer gewissen Lächerlichkeit aus, denn solche «technischen Vorgänge» durchschaut man in SF-Produktionen immer als anti-realistisch. Jede Komponente eines komplexen Trends, schreibt Stanislaw Lem in «Phantastik und Futurologie», *müsse* die Wirkung unfreiwilliger Komik haben, wenn sie durch isolierte Darstellung eine «Vergrößerung» erfahre. Spätestens dann werde sie durchschaut, wenn die Geschichte die «Prophезeizung» als Unsinn entlarvt habe. Das ist hier: sofort.

Spannender und dem kritischen Gehalt der Geschichte zuträglicher wäre es gewesen, darzustellen, was der duplizierte Mensch nun tut. Dupont II lacht nur ein wenig dummlich. Dabei knüpfen sich an ihn die brennenden Fragen: Wie benimmt er sich, wenn er nach Moorckz' Absicht hinterm Bankschalter steht? Durchschauen seine Kinder den falschen Papi? Und seine Frau? Ist so ein Dummy überhaupt ein vollwertiges Mitglied der Gesellschaft? Oder richtet er Schaden an? Das Erzählerische, Dramatische musste hier den technischen Möglichkeiten des Mediums weichen.

Komplizierter Plot

Der Plot von «Videopoly» ist ausserordentlich kompliziert aufgebaut. Handlungsebenen, Schauplätze, verschiedene Zustände von «Wirklichkeit» wechseln in rascher Folge. Wer nicht SF-gewohnt ist, wird Mühe haben, diese Sprünge mitzumachen. Aber auch SF-Fans werden ab und zu auf die Nase fallen. Die Autoren lassen sich (nach Lem) von einzelnen isolierten Fakten faszinieren. Der Plot baut nicht (was für die Verständlichkeit von SF- und Fantasy-Stories besonders wichtig ist) auf Hypothesen auf, die ihrerseits auf Mustern rationaler Erkenntnis basieren (Lem). Der Plot wirft verschiedene Hypothesen durcheinander und macht es schwierig zu erkennen, welche Fragestellung oder welche Problematik die Erzählung nun eigentlich darstellt. Geht es um die Digitalisierung der Wirklichkeit, den künstlichen Menschen am Bildschirm? Oder geht es um die physische und psychische Reproduktion des ganzen Menschen? Er operiert auch, als wäre bei SF alles erlaubt, ausserhalb der «Muster rationaler Erkenntnis».

Wie kann Patrick auf die physischen Personen (Unikate *und* Duplikate) vom Computer-Terminal aus Einfluss nehmen? Kann er das physische Duplikat (vom Unikat gar nicht zu reden) durch blosse Computer-Manipulation von Moorckz' Labor nach Hause schaffen usw.? Die Autoren bringen den etwas zusammengewürfelten Plot dann mit einem Kunstgriff ins Lot: Der ganze Film wird am Schluss als Video-Game by Moorckz' ausgegeben. Aber dieser Trick löst das Problem nicht. Es wäre ein Video-Game mit undurchsichtigen und widersprüchlichen Spielregeln. Da riskierten die Fans nicht einen müden Franken.

«Videopoly» ist also ein futuristischer Krimi mit ein paar Längen; ein Abenteuerfilm mit kritischer Absicht, die vor lauter technischer Brillanz und optischer Opulenz untergeht. «Videopoly» ist auch ein dramatisierter Katalog aller technischen Möglichkeiten der Videoproduktion. Der komplizierte Plot macht es schwer, das Werk nach einer einzigen Visionierung wirklich zu beurteilen. Die Abteilung Dramatik hatte nach der Diskussion bei der Pressevorführung denn auch ein Einsehen und strahlt «Videopoly» nun im Abstand von drei Tagen zweimal aus. ■

Videopoly

Film von Walter Deuber und Peter Stierlin (Drehbuch und Regie)
 In den Hauptrollen Arnfried Lerche, Eva Rieck, Hans Korte, Elisabeth Volkmann, Edi Piccin, Simone Isermann
 Kamera: Edwin Horak
 Hergestellt von Condor Features Zürich 1985 im Auftrag des Norddeutschen Rundfunks und des Schweizer Fernsehens DRS unter Verwendung neuester Videoverfahren.
 Ausstrahlung: 22. Mai, 20.00 Uhr;
 Zweitausstrahlung: 25. Mai, 10.00 Uhr

Film aktuell

Ursula Blättler

«Das Gespenst» ist frei

Mitte April wurde den am Prozess beteiligten Parteien das Bundesgerichtsurteil zugestellt, und anfangs Mai erfolgte nun auch die Bestätigung durch das Zürcher Obergericht: Der Film «Das Gespenst» des bayerischen Filmemachers Herbert Achternbusch ist vom Vorwurf der Verspottung christlicher Glaubensinhalte freigesprochen und darf in den Schweizer Kinos zur Aufführung gelangen. Genau zwei Jahre lang waren die bei der ersten öffentlichen Zürcher Vorführung im Kino Commercio beschlagnahmten Filmrollen unter Verschluss. Der Bundesgerichtsentscheid in Sachen «Gespenst» dürfte für die künftige Rechtsprechung betreffend kultureller «Störungen der Glaubens- und Kulturfreiheit» wegweisend sein. Erst einmal hat der von den Klägern (darunter der Vereinigung «Pro Veritate») angerufene Strafgesetzentwurf 261 bisher Anlass zu einem publizierten Bundesgerichtsurteil gegeben – anfangs der siebziger Jahre erfüllte ein Gemälde von Kurt Fahrner mit dem Sujet einer gekreuzigten Frau den Straftatsbestand der Verunglimpfung von Glaubensinhalten und verschwand hierauf in der Versenkung. Dem Bannstrahl des Artikels 261 ausgesetzt blieben jedoch seither

zahlreiche Schweizer Kunst- und Kulturschaffende, und erst die neue Rechtsprechung erlaubt es, wie die freigesprochenen Angeklagten Felix Hächler (Filmverleih) und Thys Brunner (Kinobesitzer) hoffen, religionskritische Auseinandersetzungen in der Öffentlichkeit ohne Angst vor Strafe zu führen.

Provokation ja, Blasphemie nein

Der lange juristische Leidensweg des 42. Heilandes, der da in Achternbuschs umstrittenen Film vom Kreuz steigt und mit den weltlichen Institutionen von heute seine liebe Mühe bekundet, führte vom Bezirksgericht Zürich (Freispruch) über das Obergericht (Schuldspruch) bis ans Bundesgericht (erneuter Freispruch und Rückweisung der Anklage ans Obergericht).

Die unterschiedlichen Urteile der einzelnen Instanzen sind dabei auf unterschiedliche Interpretation des in Frage kommenden Straftatbestandes zurückzuführen. So etwa können einzelne inkriminierte Filmszenen, isoliert von ihrem jeweiligen Kontext betrachtet, durchaus religiöse Gefühle Einzelner verletzen, doch hält das Bundesgericht ausdrücklich fest, dass der Film als Ganzes zu würdigen sei. Es kommt zum Schluss, dem Autor Herbert Achternbusch könne nicht unterstellt werden, er habe den christlichen Glauben «in verletzender Weise herabzusetzen oder aus Gegnerschaft lächerlich zu machen und in gemeiner Weise zu verspotten» gesucht. Die Urteilsbegründung greift übrigens unter anderem auf Rezensionen des Films in kirchlichen Publikationen der Schweiz («ZOOM») und in der BRD («Film-Dienst») zurück, die beide dem Werk wohl provokative Absichten, nicht aber die Absicht der Blas-