

PRESSEMITTEILUNG

Is this real? Virtuelle Realität in Filmen Die Top Five der Exozet-Mitarbeiter

Berlin, 10. September 2015 *Filme waren schon immer ein probates Mittel, um einen Blick vorauszuwerfen. Frank Zahn, CEO von Exozet, sagt: „Techniken, die gerade ihre Marktreife erlangen, wurden in Filmen lange vorher eingeführt. Vor allem virtuelle Realität gehört schon lange zum Einmaleins der Science Fiction.“ Zeit also, einen Blick auf virtuelle Realität in Filmen zu werfen. Wir haben die Exozet-Mitarbeiter nach ihren Lieblingsfilmen gefragt. Dabei gab es nur eine Regel: Die Virtual Reality muss im Mittelpunkt der Handlung stehen und darf kein einfaches Beiwerk sein.*

Es ist auffällig, wie eindimensional negativ die Zukunft im Film dargestellt wird. Frank Zahn sagt: „Es ist sonderbar, wie viele Berührungspunkte es zu geben scheint.“ Er fügt hinzu: „Man muss sich aber eigentlich nur umsehen und bemerkt, wie viel virtuelle Realität schon jetzt in unserer echten Realität steckt.“ Eigentlich ist jedes Smartphone ein Gateway für virtuelle Realitäten und auch mit der Einführung der neuen Wearables trägt jeder User ein Virtual Reality Device buchstäblich am Arm. „Wir bereiten unsere Kunden schon jetzt darauf vor. Wir stehen an einem Umbruch. Ganz neue Herausforderungen kommen auf uns und unsere Kunden zu. Wie wird VR/AR unser Leben verändern? Was bedeutet das für Wirtschaft, Politik und Gesellschaft? Wird es unsere Art zu kommunizieren verändern? So viel ist unklar, aber sicher ist: Es muss viel getan werden, um mit dieser innovativen Transformation umzugehen.“

Anders als im Film, wo die virtuelle Realität oftmals symbolhaft genutzt wird, um herauszufinden, was wirklich real ist, werden in unserem Alltag durch Virtual-Reality-Technologien keine tiefen Sinnfragen aufgeworfen. Vielmehr werden Antworten geliefert, die bestimmen, wie wir in der Zukunft miteinander leben und interagieren wollen.

Hier ist unsere Top Five:

Die Matrix - In dem Film von 1999 sind fast alle Menschen an ein Computerprogramm angeschlossen, der Matrix, und leben im eigentlichen Sinne in einer Virtual Reality. Diese Realität dient allein zur Bepfehlung der Homo Sapiens, sodass sie nicht merken, dass sie nur Batterien sind, kleine Kraftwerke, um Maschinen mit Energie zu versorgen. Nur eine Handvoll Menschen haben sich emanzipiert, ausgeloggt und versuchen, auch die anderen Menschen aus der Versklavung zu befreien. Der Grundgedanke geht in etwa auf Descartes zurück, der schon im 16. Jahrhundert darüber sinnierte, wie man sich sicher sein kann, dass das, was man sieht, auch einer Realität entspricht. Die Matrix ist die falsche Realität. Sie ist ein Trick, wenn auch ein sehr angenehmer. Immerhin sieht die Matrix ziemlich genauso aus, wie das Leben, das unsereiner den ganzen Tag lang lebt. Wohingegen die „reale“ Realität eine braune Steampunk-Einöde ist, in der alle Menschen Schleim essen, schlecht angezogen sind und schlimme Ravemusik hören, ohne Sonnenschein. Kein Wunder, dass so manch einer zurück in die virtuelle Realität will. Ganz nach dem Brecht'schen Motto: Was hilft da Freiheit, sie ist nicht bequem. Nur wer in der Matrix lebt, lebt angenehm.

13th Floor - Auch dieser Film stellt die Frage, was ist wahr, was nicht. Der Entwickler Hannon Fuller wird in der Virtual Reality, die er programmiert hat, umgebracht. Ein Kommissar macht sich auf, den Fall zu lösen und begibt sich auch in das Programm. Je länger er spielt, desto unrealer scheint ihm sein eigenes Leben. Bis er herausfinden muss, dass auch seine Realität nur eine Simulation ist und er selbst nur ein Programm: Ein Spiel, im

Spiel, im Spiel, eine technische Matroschka. Da bleibt nur zu fragen: Was ist eigentlich noch real?

Star Trek - Weniger existenziell geht es da zumeist im Star-Trek-Universum zu. Auf den so genannten Holodecks werden ganze Welten aus Photonen erschaffen. Die Decks dienen als fulminantes Freizeitvergnügen. Die eigene Fantasie wird zur Realität. Zwar wird vor allem in den Episoden der Serie ein intrinsischer Blick auf diese Technik geworfen, aber auch in den Filmen tauchen diese technologischen Wunderwerke auf. Mal wird dort auf einem Sechsmaster und in Paradeuniform Hochzeit gefeiert, ein anderes Mal werden angreifende Borg (ihrerseits kybernetische Kampfmaschinen mit Schwarmbewusstsein) durch die Simulation einer Kriminalgeschichte à la „Der Malteser Falke“ verwirrt und sterben im nostalgischen Kugelhagel.

The Cell - Jetzt wird es wieder düster. Eine neue Technologie macht es möglich, ganz real in die Gedankenwelt eines anderen Menschen einzudringen. Haarig wird es, als die Psychologin Catherine Deane, gespielt von Jennifer Lopez, in die Träume eines komatösen Massenmörders eindringen soll, um den Aufenthaltsort seines letzten Opfers herauszufinden. Bildgewaltig und grotesk geht es in den Hirnwindungen des Mörders zu, der sich wenig kooperativ zeigt. Irgendwie scheinen seine apokalyptisch-grausamen Albtraumwelten aber dennoch so überzeugend, dass Deane irgendwann vergisst, wo sie ist. Real ist das neue Schwarz. Es braucht einen Polizisten, um sie wieder in die Realität zurückzubringen.

Abre los ojos / Vanilla Sky - In diesem spanischen Film und seinem amerikanischen Remake geht es zunächst gediegen und luxuriös zu. Aber nach einem Unfall, der das Gesicht des Protagonisten entstellt, nehmen die Begebenheiten eine zuweilen surreale Wendung. Gern wird ihm gesagt: „Öffne deine Augen“, was in der Welt des cineastischen Foreshadowings zur Sorge verleiten sollte. Wobei auch das Versprechen „Wir sehen uns in einem anderen Leben, wenn wir beide Katzen sind“, das ihm von seiner Liebe zugeschnurrt wird, darauf hindeutet, dass etwas im Argen liegt. Kurz und Knapp: Der Herr schläft. Er hat sich nach seinem Unfall vor 150 Jahren(!) in Kryostase versetzen lassen. Die ungewöhnlichen Ereignisse sind nur Glitches, weil jemand wohl das letzte Update vergeigt hat. Auch dem Protagonisten wird die Wahl gelassen, in die reale Realität zurückzukehren. Es gehört zum guten Ton dieser Filme, dass er dieser Einladung folgt. Es bleibt zu hoffen, dass der wirkliche Himmel genauso wunderschön pink im Sonnenuntergang strahlt, wie jener in der virtuellen Welt.

Über Exozet

Exozet, die Agentur für Digitale Transformation, arbeitet für Unternehmen aus den Branchen Medien, Entertainment, Brands, Start-ups, Finance, Telekommunikation sowie für öffentliche Auftraggeber. Mit 120 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in Berlin, Potsdam-Babelsberg und Wien berät und gestaltet sie seit 1996 den Digitalen Wandel in Unternehmen wie z.B. Axel Springer, BBC, Red Bull, Audi und Deutsche Telekom. Bereits mehrfach wurde das Unternehmen ausgezeichnet, zuletzt 2015 mit einem Digital Emmy.

Kontakt:

Bei Fragen oder Interview-Wünschen wenden Sie sich gern an: Clemens Glade | Public Relations

clemens.glade@exozet.com | T: +49 30 24 65 60-220

exozet.com | facebook.com/exozet | xing.com/company/exozet