

2001

MMK im Science-Fiction-Film: eine Bilanz

*Moderatorenpapier von
Dr.-Ing. Hansjürgen Paul
Institut Arbeit und Technik
im Wissenschaftszentrum NRW
zu Gelsenkirchen
für die AG 1 der MMK 2001
zu Brodten*



Inhaltsverzeichnis

1	Vorbemerkung.....	3
2	Arbeitspläne der Arbeitsgruppe.....	6
2.1	Unschuldige Zukünfte.....	6
2.2	Gefährliche Arbeitsweise.....	8
2.3	Ziele und Botschaften.....	8
3	Arbeitsaufgaben für Arbeitsgruppenteilnehmer.....	10
3.1	Pflichtprogramm SF.....	10
3.2	Papier.....	11
3.3	Literatur.....	11
3.4	Video.....	12
4	Voting.....	13
5	Moderatorenkontakt.....	14
6	Links.....	15
7	Bildernachweis.....	17



1 Vorbemerkung

Sir Alfred Hitchcock hatte einst die Idee, in seinen Filmen selbst aufzutreten – in kleinen Statistenrollen, etwa als ein Fahrgast in einem Bus oder in Form einer Silhouette in einer Glastür. Mit der Zeit trat ein Problem auf: die Zuschauer im Kino achteten nicht auf den Film, sondern suchten kollektiv die Leinwand nach dem Statistenauftritt von Alfred Hitchcock ab. Hitchcock verlegte daraufhin seine Auftritte in die ersten Szenen des jeweiligen Films – damit die Zuschauer sich danach besser auf den Film konzentrieren konnten.

Ich befinde mich in einer ähnlichen Situation... Spätestens seit der Otzenhausener MMK erwartet man von mir den Vollzug eines ähnlichen Rituals. Und bevor dieses nicht vollzogen ist, achtet keiner auf meine Argumente. Das praktischste ist daher, ich nutze den Status des Moderators erbarmungslos aus und plaziere den Ritualvollzug an den Anfang des Moderatorenpapiers – in der Hoffnung, daß man mir danach besser folgen kann. Beginnen wir demzufolge also mit Kai Krause...

Wie so manch anderer auch war Kai Krause von dem Film Stanley Kubricks bzw. Arthur C. Clarkes "2001: A Space Odyssey", der 1968 in die Kinos kam, fasziniert. Dieser Faszination – und dem, was daraus wurde – verlieh Kai Krause zu Beginn des Jahres 2001 in einer der typischen Kai-Krause-Grafiken auf seiner Homepage Ausdruck.

"When I watched «2001» over thirty years ago I somehow imagined that arriving there would feel different, very different. Somehow I cannot help but feel that something went wrong – very, very, very wrong." – „Als ich mir «2001» vor über dreißig Jahren ansah, hatte ich mir irgendwie vorgestellt, daß dort anzukommen, sich anders anfühlen würde, ganz anders. Irgendwie kann ich mir nicht helfen, aber irgend etwas ging schief – sehr, sehr, sehr schief.“

Die Jahre 2000 und 2001 waren im 20. Jahrhundert Synonyme für die Zukunft – ähnlich wie das Jahr 1984. Während 1984 zum Inbegriff einer Zukunft wurde, vor der man sich fürchtete, waren 2000 und 2001 Jahre, die man unbedingt erleben wollte. Man wollte sehen, wie die Welt im 21. Jahrhundert aussah, welche der zahllosen, in Science-Fiction-Romanen und -Filmen beschriebenen Errungenschaften Wirklichkeit wurden. Man wollte es erleben, dabei sein – wenn die Menschheit zu den Sternen aufbricht, wenn die Menschheit fremdes Leben und neue Zivilisationen kennenlernt...

Nichts ist. Kein fremdes Leben, keine neuen Zivilisationen. Keine technischen Errungenschaften. Noch nicht einmal eine Menschheit. Fakt ist: die Erforschung des Weltraums, die Reisen zu fremden Planeten sind mehr Science Fiction als je zuvor. Im Jahr der ersten Mondlandung gab es dazu bessere Chancen als 2001. Einige tech-

nische Errungenschaften – nicht unbedingt die, von denen man geträumt hat – sind zwar Wirklichkeit geworden, strotzen aber dafür auch vor lauter unerwünschten Risiken und unerwarteten Nebenwirkungen. Die Menschheit ist zerstrittener denn je und ständig kommen zusätzliche, sich bis aufs Messer bekämpfende Bevölkerungsgruppen hinzu.

Bleibt festzuhalten: 2000 und 2001 sind keinen Deut besser als 1998 oder 1989. Gesellschaftliche Utopien – zumindest die erstrebenswerten – sind heute noch genau so utopisch wie gestern und vorgestern. Die Zukunft ist – zum Zeitpunkt der MMK im November 2001 – bereits Vergangenheit. Irgendwas ist auf dem Weg ins Kubrick-Jahr 2001 schief gelaufen – sehr, sehr schief...



2 Arbeitspläne der Arbeitsgruppe

2.1 Unschuldige Zukünfte

Nachdem in der Vorbemerkung klar geworden ist, daß unser Jahr 2001 gewisse Unterschiede zu dem Jahr 2001 in Stanley Kubricks Film aufweist, und nachdem ebenfalls deutlich wurde, daß die Jahr-2000-Utopien ihre Unschuld verloren haben – um es einmal etwas prosaisch überspitzt zu formulieren – was bleibt dann für die Arbeitsgruppe auf der MMK und für die Teilnehmer im Vorfeld zu tun?

Zunächst einmal soll festgelegt werden, womit wir uns in der Arbeitsgruppe nicht beschäftigen wollen. Es soll nicht um gesellschaftliche Utopien gehen – einerseits ist dies schlicht zu deprimierend, andererseits passen diese Utopien nur bedingt in den Kontext der MMK – geht es uns doch um Menschen, Maschinen und Kommunikation. Aus soziologischer Perspektive sind gesellschaftliche Rahmenbedingungen, Kommunikation und Technikeinsatz keineswegs zu trennen. Dennoch soll – im Kontext der Arbeitsgruppe – hier getrennt werden, was zusammengehören mag.

Es soll auch nicht um das Schicksal technologischer Utopien gehen – etwa um die Frage, warum die Menschheit bisher keinen vernünftigen Überlichtantrieb hinbekommen hat – obwohl davon in jedem zweiten Science-Fiction-Film und in jedem dritten Science-Fiction-Roman ohne Probleme Gebrauch gemacht wird. Dabei würde es sicherlich hinreichend viele Diskussionen über Maschinen und sie nutzende Menschen geben; ob allerdings das Problem mit dem „schneller als Licht“ und den entsprechenden Nebenwirkungen im Rahmen der Arbeitsgruppe einer befriedigenden (\approx funktionierenden) Lösung näher gebracht würde, erscheint zumindest fraglich. Informatiker gehen zwar immer wieder Problemstellungen an, bei denen ihnen kein Fachwissen im Weg ist – trotzdem...

Die „Kommunikation“ von Mensch und Maschine im Science-Fiction-Film soll unser Thema sein. Die Führungszeichen sind in diesem Fall doppelt und dreifach berechtigt – und entfallen im folgenden daher ganz. Erstens kommunizieren Menschen und Maschinen nicht, zweitens sind die Maschinen in Science-Fiction-Filmen mindestens so viel Fiction wie die darin handelnden Menschen – und drittens kommunizieren in vielen Filmen eben doch Mensch und Maschine, etwa in den „Alien“-Filmen. Und wenn Roboter in der Folge „Hüter des Gesetzes“ der Serie „Raumpatrouille Raumschiff Orion“ eine Neurose bekommen können, dann klingt das zumindest ziemlich gleichberechtigt.

Womit wir auch schon beinahe mitten in der Arbeit wären... Fassen wir lieber die Aufgabestellung noch etwas präziser: In der Arbeitsgruppe sollen Science-Fiction-Filme der letzten 100 Jahre¹ bezüglich ihrer Mensch-Maschine-Kommunikation bilanzierend diskutiert werden. Es soll untersucht werden, welche technischen Konzepte der Mensch-Maschine-Kommunikation dem jeweiligen Film – ggf. auch dem dazugehörigen Roman – zugrundeliegen.

Daß damit Maschinen- und Menschenbilder sowie gesellschaftliche Utopien verbunden sind, soll nicht verschwiegen werden und kann durchaus zu einem Thema werden. Der Hauptschwerpunkt soll aber auf dem technischen Konzept liegen.

Mensch-Maschine-Kommunikation im Science-Fiction-Film ist ein mehr oder weniger geschlossenes, technisches Szenario: ein in das angenommene Know-how einer fiktiven Gesellschaft eingebundener Vorschlag, wie ein bestimmtes kommunikationstechnisches Problem zu lösen ist. Die Mittel des Films erlauben es dabei, von der lästigen Physik, exorbitanten Kosten, endloser Forschung und ähnlichen Hindernissen zu abstrahieren und die Nutzung in den Vordergrund zu stellen.

Damit wird mit filmischen Mitteln ein sehr vertrautes Problem angegangen: die Gestaltung interaktiver Systeme. Es werden im Grunde sehr aufwendige Mock-ups produziert, in denen dann Stellvertreter der eigentlichen, im wahrsten Sinne des Wortes „zukünftigen“ Benutzer agieren. Sieht man einmal davon ab, daß es dem Filmemacher tendenziell eher darauf ankommt, futuristisch aussehende und durchgestylte Oberflächen zu präsentieren, die im Kino bzw. auf dem Fernsehschirm gut wirken² und echte Handhabungsprobleme (fast) nie zu einem Thema werden, erinnert diese Vorgehensweise durchaus an empfohlene Strategien partizipativer Systementwicklung.

In diesem Zusammenhang sollte die Arbeitsgruppe der Frage nachgehen, warum Mock-up-Bau und Szenario-Entwicklung in der Informatik – und in anverwandten Disziplinen – ein solches Mauerblümchen-Dasein fristet. Weil man vielleicht auch so seine Produkte verkaufen kann? Weil niemand für den „Set“ der Systementwickler bereit ist zu zahlen?

Ist die Umsetzung wirklich innovativer Konzepte ohne den Einsatz von „Science-Fiction-Methoden“ überhaupt möglich? Bleibt „Innovation“ ohne Szenarien und Mock-ups nicht nur ein Herumfummeln am Status quo? Und wird dadurch nicht der Fortschritt unnötigerweise verlangsamt?

An dieser Stelle des Moderatorenpapiers wäre es durchaus möglich, die Arbeitsgruppenarbeit weiter vorzustrukturieren und die Fragestellung weiter zu kanalisieren. Daß dies nicht geschieht, liegt nicht (nur) an der Bequemlichkeit des Moderators. Dies ist ja schließlich das Moderatorenpapier, das Lust auf das Mitarbeiten in der Arbeitsgruppe machen soll, und kein Spezifikationspapier, daß den Forschungsauftrag eines Projektantrags festlegen soll...

¹ Ja, der letzten 100 Jahre... – seit 1895 gibt es das Kino und damit auch irgendwie den Science-Fiction-Film. Der früheste müßte ein von Jules Verne inspirierter 16-Minuten-Film aus der Zeit vor dem Ersten Weltkrieg gewesen sein: „Die Reise zum Mond“ von Georges Méliès (1902). Spätestens aber beginnt der Untersuchungszeitraum mit Fritz Langs „Metropolis“ (1926) bzw. mit Charlie Chaplins „Modern Times“ (1936). Vgl. dazu <http://www.sapo-media.de/100kino/frame.html>.

² Bei dieser Gelegenheit: einen schönen Gruß an die Designer...

2.2 Gefährliche Arbeitsweise

Die typische Arbeitsweise der Arbeitsgruppe soll mit dem Betrachten eines Ausschnitts aus einem Science-Fiction-Film beginnen. DVDs und VHS-Videokassetten werden dazu mit den entsprechenden Abspielgeräten der Arbeitsgruppe zur Verfügung stehen.

Ausgangspunkt soll dann die Identifikation und Analyse der Mensch-Maschine-Kommunikation sein – manchmal ist so etwas in Science-Fiction-Filmen nämlich gar nicht so offensichtlich. Die Arbeit könnte dann beispielsweise mit der Fragestellung fortgesetzt werden, ob und wie weit man in dem Film daneben gezielt hat bzw. wie nahe wir in unserem Jahr 2001 diesem Mensch-Maschine-Konzept gekommen sind.

Eine solche Arbeitsweise ist – wie die Auseinandersetzung mit Science-Fiction generell – mit einer gewissen Gefahr verbunden: man wird von dem Medium gefesselt und schaut sich erste einmal stundenlang Filme an. Die Arbeitsgruppe wird sicher mit diesem Problem zu kämpfen haben: erst einmal das Filmmaterial sichten und spätestens bei der Suche nach besonders aussagekräftigen Szenen sich für zwei Tage vor der Leinwand im Angebot verlieren...

Eine weitere Gefahr geht von der Tücke des Objekts aus: mit DVD-Player, Videorekorder, Verstärker, Boxen und Beamer ist ein für MMK-Verhältnisse enormer Hardware-Park beisammen, der auch ohne Ausbleiben technischer Pannen hinreichend viel Ablenkung bietet. Der Moderator wird sich vorher entsprechend abhärten – was auch den Teilnehmern zu empfehlen ist – und bereits bei den Aufgabenstellungen für die Teilnehmer hoffentlich wirksame Maßnahmen ergreifen (vgl. Abschnitt 3).

Als flankierende Maßnahme sollte ein erwiesenermaßen hinreichend skeptisches Arbeitsgruppenmitglied als Kontrollinstanz wirken – was gleichzeitig mit Protokollierungstätigkeiten und dem Vortrag am MMK-Mittwoch verbindbar wäre...

2.3 Ziele und Botschaften

Die Ziele, die die Arbeitsgruppe auf der MMK erreichen will, können zum jetzigen Zeitpunkt nur die Ziele des Moderators sein. Das kann den Moderator natürlich nicht davon abhalten, diese hier zu präsentieren. Potentielle Teilnehmer der Arbeitsgruppe können ja jederzeit zu definitiven Teilnehmern der Arbeitsgruppe werden und ihre eigenen Vorstellungen einbringen.

Der Titel der Arbeitsgruppe nennt das wesentliche Ziel der Aktivitäten: eine Bilanzierung von Mensch-Maschine-Kommunikation. Dazu gehört es, am Ende der Tagung eine Aussage darüber treffen zu können, wie erfolgreich der Science-Fiction-Film der letzten 100 Jahre Elemente des menschmaschinekommunikationsspezifischen Status quo vorhergesagt hat. Was wurde Wirklichkeit, was blieb uns (bisher) erspart?

Hinter diesem unmittelbaren Auftrag steckt die Beantwortung der Frage, ob man durch Anwendung der Szenariotechnik technischen Entwicklungen Vorschub leistet bzw. bestimmte Entwicklungen verhindert. Wenn man hinreichend viel in ein Szenario investiert – und Science-Fiction-Filme waren noch nie sonderlich kostengünstig zu produzieren – wächst damit die Aussagekraft des ablaufenden Szenarios? Sagt ein Mock-up aus Hollywood mehr, wird seine Botschaft eher verstanden als ein mehr oder weniger von Zeit- und Geldmangel geprägter Mock-up?

Dem entsprechend kann die Botschaft der Arbeitsgruppe die Wiederentdeckung von Szenarien und detailliert und aufwendig gestalteter Mock-ups sein – basierend auf den Wirkungen von Science-Fiction-Filmen. Die Erkenntnis könnte natürlich

ebenso gut sein, daß man Industrial Light + Magic und diverse andere professionelle Filmschaffende benötigt, um Illusionen zu schaffen, die man glaubt.

Die Botschaft der Bilanzierung wird auf jeden Fall nicht nur die Aussage sein, wieviel Prozent der Mensch-Maschine-Kommunikation-Szenarien Mock-ups bleiben werden. Oder das der Trend in die andere Richtung geht, weil jedes Handy heute futuristischer aussieht als jene Apparatur, in die einst James T. Kirk gesprochen hat bzw. sprechen haben wird.³

³ Wie sagte schon der Kommandant des Zeitschiffs *Relativity*, Captain Braxton, in der Star-Trek-Serie „Raumschiff Voyager“ so treffend: „...Grammatikalisch korrekt formuliere ich schon seit Jahren nicht mehr...“ (Zur Story vgl. <http://home.t-online.de/home/ritchi/relativ.htm>).



3 Arbeitsaufgaben für Arbeitsgruppenteilnehmer

Bleibt die Frage zu klären, welche Leistungen die Arbeitsgruppenteilnehmer im Vorfeld der MMK zu erbringen haben, um sich für die Arbeitsgruppe zu „qualifizieren“. Die Qualifizierung ist zweigeteilt.

3.1 Pflichtprogramm SF

Da die Arbeitsgruppe sich ja hauptsächlich mit Science-Fiction-Filmen beschäftigen wird und eine gute Kenntnis diverser Science-Fiction-Filme⁴ unverzichtbar ist, besteht die Pflichtaufgabe für alle Teilnehmer darin, sich bis zur MMK im November bei jeder Gelegenheit Science-Fiction-Filme anzusehen. Und dabei möge man bitte genau hinsehen und sich Szenen mit Mensch-Maschine-Kommunikation, falls machbar, mehrfach zu Gemüte führen. Wie schon erwähnt, kommen dabei im Grunde die kompletten letzten 100 Jahre des Kinos und des Fernsehens in Frage. Schon jetzt der Hinweis: zu Beginn der Arbeitsgruppe muß jeder Teilnehmer bei der Vorstellungsrunde jene SF-Filme und -Serien benennen, die er im Vorfeld der MMK studiert hat.

Alle Teilnehmer der Arbeitsgruppe werden gebeten, auf DVD, VCD oder VHS-Kassetten verfügbare, nach Brodten mitbringbare Science-Fiction-Filme und -Serien dem Moderator zu melden. Ziel ist es, eine möglichst umfangreiche Videothek während der MMK zur Verfügung zu haben. Erinnerung sich beispielsweise ein Teilnehmer an die eine Szene in der klassischen Star-Trek-Serie, in der diese alte Raumsonde an Bord gebeamt wird und..., so muß er nicht wortreich die Szene schildern, sondern ein Griff genügt und die Sucherei geht los.

Für den zweiten Teil der Qualifizierung gibt es in drei Alternativen: Papier, Literatur und Video.

⁴ Bitte... Ich möchte nach Möglichkeit niemanden in der Vorstellungsrunde sagen hören „Ich habe noch nie einen Science-Fiction-Film gesehen und eigentlich mag ich das Genre nicht...“ – oder ähnliches...

3.2 Papier

Wer sich lieber schreibenderweise ausdrückt, kann sich durch ein beinahe konventionelles Thesenpapier für die Arbeitsgruppe qualifizieren. Das Thesenpapier muß sich natürlich mit Mensch-Maschine-Kommunikation und dem Science-Fiction-Film beschäftigen.

Die Ausführungen sollten beispielsweise Fragestellungen wie *Konzepte der Mensch-Maschine-Kommunikation im Science-Fiction-Film und ihre Alltagstauglichkeit* oder *Mensch-Maschine-Kommunikation im Science-Fiction-Film: was wurde wie und wo Realität* behandeln.

Ein Bilanzierungsbeispiel zur Illustration: die Krankenstation des Raumschiffs Enterprise. In der klassischen Originalserie gibt es Behandlungsbetten, auf die der Patient gelegt wird und die ohne zusätzliche Verkabelung die Vitalwerte des Patienten auf einem Display anzeigen. Diese um 90 Grad schwenkbaren Liegen waren Vorbild für Arbeiten der US-Navy, die ähnliche Konstruktionen auf den Krankenstationen der Flugzeugträger eingeführt hat. Natürlich ist es sehr schwierig, draht- und schlauchlos den Blutdruck zu messen, aber Plus, Pulsrate, Unregelmäßigkeiten der Herzstätigkeit oder die Körpertemperatur kann man ähnlich wie in Dr. McCoy's Krankenstation ermitteln.

Es ist aber auch denkbar, ein Thesenpapier über die Szenario-Methode in der Informatik zu verfassen – eine entsprechende SF-Orientierung vorausgesetzt. Thema könnte beispielsweise sein: *Die Rolle des Science-Fiction-Films in der MMK-Forschung*.

Bitte beachten: wer sich für diese Variante entscheidet, muß sich trotzdem vor der MMK fleißig Science-Fiction-Filme ansehen. Denn die Qualifizierung ist ja zweigeteilt.

3.3 Literatur

Zu Science-Fiction-Filmen gibt es Berge von Literatur. Es handelt sich dabei in erster Linie um Spin-off-Romane (Taschenbücher, „Groschenheftchen“) oder -Comics. Diese sind im Zusammenhang mit der Arbeitsgruppe allerdings weniger interessant. Die Literatur-Hausaufgabe dreht sich um die „Technical Manuals“.

Insbesondere zu Langzeit-Science-Fiction-Serien wie „Star Trek“ und „Babylon 5“, aber auch zu mehrteiligen Kinofilmen wie „Star Wars“, gibt es Bücher, die die Technologie der jeweiligen Universen beschreiben. Diese technischen Handbücher⁵ dokumentieren und erklären nicht nur, wie die jeweiligen Raumschiffe und Stationen aufgebaut sind – etwa durch die berühmt-berüchtigten Reißzeichnungen – sondern beschreiben auch die Handhabung von Waffen, Kommunikatoren, Replikatoren und ähnlichem Gerät.

Aufgabe wäre es, zwei oder drei dieser Manuals durchzuarbeiten, signifikante Beispiele zur Mensch-Maschine-Kommunikation herauszusuchen und für die Arbeitsgruppe „vorzudiskutieren“.

⁵ Einige Beispiele: Slavicsek, Bill (2000): Star Wars, Der Todesstern, Technisches Handbuch; Johnson, Shane (1996): Star Wars, Technisches Handbuch; Sternbach, Rick / Okuda, Michael (1994): Star Trek. Die Technik der U.S.S. Enterprise. Sonderausgabe. Das offizielle Handbuch; Zimmermann, Herman / Sternbach, Rick / Drexler, Doug (1998): Star Trek Deep Space Nine: Technical Manual.

3.4 Video

Zur Diskussion von Science-Fiction-Filmen gehört natürlich der Science-Fiction-Film. Die Vorbereitung dieser Diskussion ist der Gegenstand der „Video-Qualifizierung“.

Da wir (leider...) nicht die Zeit haben werden, uns alle Filme, die wir für relevant erachten, in voller Länge anzusehen, muß eine Vorauswahl getroffen werden. Die Aufgabe besteht darin, die wichtigsten, prägnantesten (und unterhaltsamsten) Mensch-Maschine-Kommunikation-Szenen aus den Science-Fiction-Filmen der letzten 100 Jahre auszuwählen, zu analysieren und Film und Analyse zur MMK mitzubringen.

Ziel sollte es sein, die Analyse (inklusive einer Film- und Szenenbeschreibung) den Arbeitsgruppen-Teilnehmern im Vorfeld zu präsentieren. Auf jeden Fall müssen die Teilnehmer, die diese Qualifikationsform wählen, sich mit dem Moderator in Verbindung setzen und Film und Szene samt Analyse anmelden – damit am Ende nicht zehn Leute die Toiletten-Szene⁶ aus „2001“ bearbeitet haben...

Wichtig ist, daß der entsprechende Film – mindestens aber die Szene – mit zur MMK gebracht wird: als DVD, als VCD oder als VHS-Kassette⁷. Der Teilnehmer führt in der Arbeitsgruppe die Szene vor und stellt dann seine Analyse dar: Beschreibung des Mensch-Maschine-Kommunikation-Typischen, Bewertung, Vergleich mit Wirklichkeit gewordenen Mensch-Maschine-Kommunikations-Formen, Einordnung in den Entstehungszeitraum und dergleichen mehr.

Im Zusammenhang mit dem Pflichtstudium der wichtigsten Science-Fiction-Filme beschreibt dies die zweite Möglichkeit, sich für die Arbeitsgruppe zu qualifizieren. Der Moderator wünscht sich, daß möglichst viele Teilnehmer diesen Weg beschreiben...

Letzte Anmerkung: Da die Analyse der SF-Szene weniger Arbeit als ein „Papierthesenpapier“ macht und die Auswahl der entsprechenden Szenen als Nebenprodukt bei der Sichtung der Science-Fiction-Filme anfällt, geht der Moderator davon aus, daß von den entsprechenden Teilnehmern signifikant mehr als nur ein Film bzw. mehr als nur eine Szene ausgewählt und analysiert wird.

⁶ <http://www.ee.ryerson.ca:8080/~elf/aso/zeroGtoilet.html>

⁷ Dieser Punkt kann – in Absprache mit dem Moderator – entfallen, wenn dieser den Film ohnehin mit in die Arbeitsgruppe bringt.

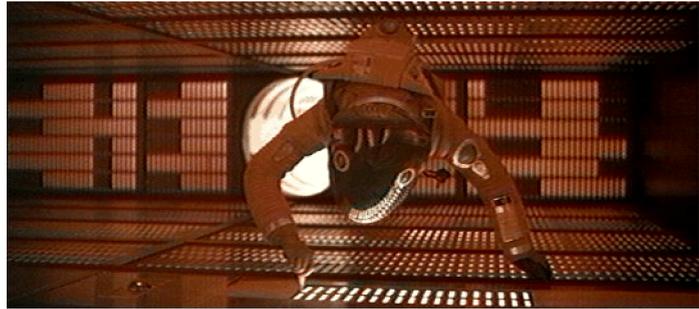


4 Voting

Da während der wohligen Novembertage – wie schon ausgeführt – die Zeit vorne und hinten nicht reichen wird, um das gesamte Video-Material zu sichten, andererseits es schlicht schade wäre, die Gunst der Stunde nicht zu nutzen, muß ein Kompromiß her. Und hier der geniale Vorschlag...

Jeder Arbeitsgruppenteilnehmer kann drei Science-Fiction-Filme benennen (bis zum 1. November 2001 per EMail an den Moderator), die es wert wären, in voller Länge während der MMK in der Arbeitsgruppe vorgeführt zu werden; diese Filme sollten sich natürlich durch einen signifikant hohen MMK-Anteil auszeichnen. Der Moderator wird die Nominierungen auswerten und das Ergebnis mit nach Brodten bringen. Aus den drei am häufigsten genannten Filmen wird dann ein Film ausgewählt – Kriterium: der Film muß als DVD in Brodten zur Verfügung stehen.

Der genaue Termin der Vorführung wird noch mit der Leitung der MMK 2001 abzustimmen sein und u.U. auch für Nichtarbeitsgruppenteilnehmer offen sein. Eines ist jetzt aber schon sicher: der Wunschfilm wird garantiert nicht parallel zur Drachenfelslecture laufen...



5 Moderatorenkontakt

Falls es jemand nicht wissen sollte... – so kann man den Moderator erreichen:

Dr.-Ing. Hansjürgen Paul
Institut Arbeit und Technik
Abt. Produktionssysteme
Munscheidstr. 14
45886 Gelsenkirchen

Telefon: +49.(0)209.1707229
Telefax: +49.(0)209.1707245
Mobil: +49.(0)171.7863794
EMail: paul@iatge.de



6 Links

Hier noch ein paar Surfdestinationen für angehende Arbeitsgruppenteilnehmer. Diese sind selbstverständlich nur zur Einstimmung und als Start gedacht – und nicht alle Seiten dürften den Ansprüchen der MMK gerecht werden.

Niemand wird ernsthaft eine vollständige Liste bei dem Thema erwarten. Hoffe ich zumindest...

2001

<http://www.palantir.net/2001>

<http://www.filmsite.org/twot.html>

<http://www.2001-odysseeimweltraum.de>

<http://www.visual-memory.co.uk/amk>

<http://sites.inka.de/alcatraz/retros/2001/main.html>

<http://www.andrewagner.com/hal9000.htm>

<http://www.ee.ryerson.ca:8080/~elf/aso/zeroGtoilet.html>

Raumpatrouille – Raumschiff Orion

<http://www.fkolb.de/orion>

<http://www.hallomausi.de/update%20dez%202000/S-orion.htm>

<http://www.starlightcasino.de>

http://user.saarland-online.de/sc108900028/orion_page.html

Star Trek

<http://www.startrek.com>

<http://www-user.tu-chemnitz.de/~hja/trek.htm>

<http://aia.wu-wien.ac.at/Startrek/titelseite.html>

<http://www.stce.de>

<http://startrek.jbroecker.de>

Star Wars

<http://www.starwars.com>

<http://www.nasm.edu/StarWars>

Alien

<http://www.kinopolis.de/filminfo/a/alien.html>

<http://www.kinopolis.de/filminfo/a/alien2.html>

<http://www.kinopolis.de/filminfo/a/alien3.html>

<http://www.kinopolis.de/filminfo/a/alien4.html>

<http://www.accesscom.com/~alvaro/alien>

<http://www.alien.com>

<http://www.foxhome.com/alienlegacy>

Men in Black

<http://www.meninblack.com>

<http://www.spe.sony.com/movies/meninblack>

Das fünfte Element

<http://www.dem.de/entertainment/kino/109/109838.html>

<http://www2.pair.com/nlw/filme/sf/ef/fuenftee.htm>

<http://www.kinopolis.de/filminfo/f/fuenfteelement.htm>



7 Bildernachweis

<http://www.spe.sony.com/movies/meninblack/media/images/mibhq08.jpg>

<http://iquebec.ifrance.com/lecinemaniac/hitchcigare.jpg>

http://www.byteburg.de/images/div-userimages/content/blitz2001_1600x1004.jpg

http://user.saarland-online.de/sc108900028/orion_crew.jpg

<http://www.nasm.edu/StarWars/images/BookImages/r2d2.jpg>

http://www.foxhome.com/alienlegacy/assets/aliens/multimedia/2mul_img5.jpg

<http://sites.inka.de/alcatraz/retros/2001/pics/10.jpg>

<http://www.startrek.com/content/PHOTO/tng/170433.jpg>

<http://www.kinoweb.de/film97/FifthElement/pix/feld.jpg>