

**Zeitschrift:** Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino  
**Herausgeber:** Stiftung Filmbulletin  
**Band:** 38 (1996)  
**Heft:** 204

**Artikel:** Die Ära von Cyber-Film  
**Autor:** Hausheer, Cecilia  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-866582>

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### 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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### 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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 17.01.2026

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



# Die Ära von Cyber-Film

Cecilia Hausheer,  
Konservatorin für  
neue Medien am  
Museum für Gestaltung  
Zürich



Meine Hommage an 100 Jahre Film ist der Blick auf seine digitale Zukunft. Denn ein historisierend-retrospektiver Blick klammert aus, dass die elektronische Unterhaltungsindustrie, Computer- und Telekommunikationsfirmen massiv in den Film investieren, branchenverflechtende Alianzen getätigst werden und digitale sowie telekommunikativ vernetzte Arbeitsweisen bereits Alltag darstellen.

So beispielsweise erbte Sony mit der Übernahme von Hollywood-Filmstudios gleichzeitig die Filmrechte. Die Apple Computer AG ist offizieller Sponsor des eben eröffneten Sundance Film Festival's New Media Centers, an dem Künstler die Nutzung von Apple Multimedia-Technologie erkunden unter anderem für die Erzeugung von Special Effects, die auf 3-D-Animation basieren, und dessen Gründer niemand geringerer als Robert Redford ist. Die Computerfirma Silicon Graphics hat zusammen mit der US-Telefongesellschaft Sprint den privaten Superhighway Drums geschaffen, ein Kommunikationsnetz für Profis, das nebst Videokonferenzen auch die Übertragung von digitalen Bewegtbildern ermöglicht. Die in New York ansässige Firma R/GA Digital Studio, die mit zu den ersten gehörte, die 3-D-Computer-Animation mit Realfilmszenen verknüpfte und seit über einem Jahrzehnt an grossen Hollywood-Filmen beteiligt ist, hat sich 1994 an dieses Kommunikationsnetz angeschlossen und ist somit über eine T-1-Verbindung mit ihrer Filiale in Los Angeles und dem Hollywoodfilm vernetzt. Doch auch in unseren Breitengraden "rüstet" sich der Film für die digitale Ära. Unter dem Motto «Babelsberg bleibt in Europa» wird derzeit auf dem Gelände der Medienstadt Babelsberg, dem legendär ältesten Filmstudio Europas (UFA/DEFA), das High Tech Center Babelsberg auf die Beine gestellt.

Filmische Metapher der digitalen Ära des Films ist das Genre des Cyber-Movie, zu dessen charakteristischen Merkmalen der dramaturgisch tragende Einsatz von Special Effects gehört. In Ab-

grenzung zum Genre des Science Fiction Films, der ebenfalls ausgeprägt mit Special Effects arbeitet, spielen beispielsweise nicht mehr Wissenschaftler, die im Dienste der Erforschung des Weltalls stehen, die dramaturgisch zentrale Rolle, sondern die von ihnen geschaffenen Androide, die ihren Erzeugern ausser Kontrolle geraten sind und sie somit bedrohen (*TERMINATOR 2, BLADE RUNNER*), oder auch Tiere als Bild von mittels Computer möglich gemachten Eingriff des Menschen in die Logik der Natur, die sich an dessen hybrider Logik von totaler Kontrollierbarkeit rächen (*JURASSIC PARK*). Weitere Stichworte bilden etwa die Manipulation von Gehirntätigkeiten wie Erinnerung (*TOTAL RECALL*), Kommunikation mit dem irrational Wunderbaren im submarinen Raum (*THE ABYSS*), das Spiel mit der Abschaffung des menschlichen Todes (*DEATH BECOMES HER*), Zeitreisen *back to the future* (*TERMINATOR 2*). Verglichen mit dem Genre des Hyper-Films, der computerunterstützt komplexe nicht-lineare Erzählgeflechte für den interaktiven Eingriff der Zuschauer aufbaut, ist die Erzählweise des Cyber-Movie konventionell linear. Ungeachtet des dramaturgisch irrelevanten Einsatzes von Special Effects, der alles andere als charakteristischen Szenerie, obwohl dem Genre eigentlich nicht zugehörig, stellt Zemeckis' *FORREST GUMP* der in der Presse meistzitierte Cyber-Film dar.

In den Begegnungsszenen Forrest Gumps mit den US-Präsidenten John F. Kennedy und Richard Nixon wurde einem Massenpublikum die Bedeutung medialer Konstruierbarkeit von faktisch-historischer Realität für den Nachrichtenbereich schockartig bewusst, letztlich die Lügenhaftigkeit des dokumentarischen Bildes. Diese im zeitlichen Umfeld des Golf-Krieges ebenso mögliche Einsicht hatte jedoch der schreckliche Gehalt der Bilder emotional verstellt.

