

„TRACEROUTE“. Johannes Grenzfurthner pilgert in seinem viel beachteten Road-Movie zu den heiligen Plätzen der Nerds.

COMING-OUT EINES NERDS

FILMSTART:
16.09.16

„UFO-Hannes“ war sein Spitzname: Filmemacher Johannes Grenzfurthner führt selbst durch seinen Film



Foto: www.monochrom.at

Er wuchs im katholischen Stockerau auf, wurde im Alter von 11 Jahren zum Atheisten und entwickelte früh einen Pixel-Fetisch. Seine schrägen Interessen - Gehirn-Aquaplaning, Raumschiffe, das Loch in den Anden - brachten Johannes Grenzfurthner in der Schule den Spitznamen „UFO-Hannes“ ein. Seine Lebensgeschichte ist die klassische Story eines Außenseiters, der Gleichgesinnte suchte, und diese in der neu geborenen Wunderwelt des Internets fand.

Mit 40 Jahren begibt sich Grenzfurthner nun auf Spurensuche der Nerdkultur. Die biografische Klammer in seiner Doku „Traceroute“ ist eine Einladung an den Zuschauer, ihn auf seiner Reise zu den heiligen

Orten der Nerds zu begleiten. Der Roadtrip führt an ungewöhnliche Orte an der Ost- und Westküste der USA: Ins Sperrgebiet, in dem das US-Militär angeblich außerirdisches Leben erforscht, an den Drehort der TV-Serie „Cosmos“ und an die Grabstätte des ersten Affen im Weltall. Auf seiner Pilgerreise trifft er Matt Winston, den Sohn des legendären Special-Effects-Experten Stan Winston, und nimmt dessen Originalrequisiten in den Mund. Nachdem Grenzfurthner schon zu Beginn des Films von ersten Masturbationserfahrungen vor dem Computer erzählt, hat er eben nichts mehr zu verlieren.

Zur skurrilen Tonalität des Films trägt auch Grenzfurthners österreichisch gefärbtes Englisch bei. Zu Beginn des Films

erklärt der Filmemacher, dass er auf Englisch durch den Film führt, da, österreichisches Deutsch klinge wie „Kriegsverbrechen mit Schlagobers“. Zuvor informiert er das ausländische Publikum, Österreich sei international vor allem für Musik und Massenmord bekannt. Dass der Film aber nicht nur ein absurd-witziges Bio-Pic ist, sondern auch politischen Anspruch hat, zeigt sich im Film etwa, wenn Grenzfurthner die Nerd-Szene als zu weiß und männlich kritisiert. Im Interview mit celluloid spricht Johannes Grenzfurthner über den Aufstieg der Nerds, Widerstand in der Kontrollgesellschaft und die Verbindung zwischen Technologie und Sexualität.

BITTE UMBLÄTTERN

celluloid: Sie haben den Film vor kurzem in New York auf der Hope gezeigt, einer der wichtigsten Hacker-Messen der Welt. Wie war das Feedback?

JOHANNES GRENZFURTHNER: Als nach dem Screening 50 Leute Schlange standen, damit ich ihnen die Filmplakate signiere, kam ich mir vor wie ein Star Trek-Charakter auf einer Fan-Convention. Und ein Zuseher hat ganz beschämt zu mir gesagt: „Ich hätte mir das ja nicht gedacht – aber ich glaube, ich bin auch ein Nerd.“ Das hat mich am meisten gefreut.

Also das Coming-out eines Nerds?

Ja, und genau darum geht es ja in meinem Film, und darum, wer ein Nerd ist, wie man sich als solcher definiert, welche Möglichkeiten des Nerd-Seins es gibt. Ein Ausblick und ein Rückblick.

Auffällig oft kommt im Film das Thema Sex zur Sprache. In einer Szene interviewen Sie die Sexarbeiterin Maggie Mayhem, die sich auch als Nerd definiert.

Ja, Maggie entspricht nicht jenem Klischee des Nerds, das die meisten Menschen im Kopf haben. Die Szene aber ist viel diverser, als man glaubt.

Im Film kritisieren Sie zugleich auch, dass die Nerdkultur zu wenig divers ist.

Ja, nehmen wir die Hope-Konferenz, sie ist zu 80 Prozent männlich. Aber es wird langsam besser: Vor zehn Jahren waren es noch 95 Prozent. Nerds vergessen gerne, wie sehr sie mittlerweile privilegiert sind, und es ist politisch notwendig darauf hinzuweisen, und den Status Quo zu hinterfragen und zu verändern.

Ist es heute sozial akzeptiert, ein Nerd zu sein?

Ja, Nerds sind im Mainstream angekommen. Die Nerds meiner Generation beherrschen die Welt und kontrollieren, wie wir alle Informationen aufnehmen, etwa mit Google Maps, wie Menschen von A nach B kommen. Eine Generation traumatisierter Außenseiter beherrscht auf einmal den Planeten – aus Freud'scher Sicht eigentlich ganz interessant. Natürlich lassen sich Nerds jetzt feiern, und fühlen sich mit ihren gut bezahlten Jobs mit sechsstelligen Einkommensbeträgen bei Firmen wie Google wie im globalen Kinderspielzimmer.

Ist es ein Verrat an die Szene, wenn

man als Nerd für große IT-Firmen arbeitet?

Für mich sind Nerds immer noch Teil einer Gegen- und Widerstandskultur, aber die Welt ist heute eine andere. Die Gesellschaft hat sich, wie Michel Foucault das analysiert, von einer Disziplinär- zur Kontrollgesellschaft gewandelt. Klare Hierarchien gibt es nicht mehr. Früher war es in der Kunst und in der Technologie relativ einfach, subversiv zu sein. Mit flachen Hierarchien ist Widerstand nicht mehr so einfach möglich. Bei Ikea zum Beispiel werden Mitarbeiter dazu angehalten, mit Kollegen, aber auch mit ihren Chefs per du zu sein, weil man dann psychologisch eher zur Selbstausbeutung bereit ist. Daran, dass dich der Boss rauschauen kann, und du ja eigentlich dem Konzern strukturell egal bist, ändert sich nichts. Aber auf einmal fühlen sich alle so wohl. Google ist, mit freiwilligen 15-Stunden-Arbeitstagen ein gutes Beispiel für diese Tendenz.

Wie war es, als Nerd im niederösterreichischen Stockerau aufzuwachsen?

Damals gab es den Begriff „Nerd“ noch gar nicht, und meine Interessen – UFOs, Science Fiction, Computer – galten als komplett uncool. Viele meiner Freunde haben sich gewundert, warum ich mich für so „schwindelige Sachen“ interessiere.

Wurden Sie deshalb zum Außenseiter?

Ja, bis zu einem gewissen Grad. Aber ich war immer ein sozialer Mensch, habe zum Beispiel aus sozialer Verpflichtung heraus mit meinen Freunden Fußball gespielt, obwohl es mich überhaupt nicht interessiert hat.

Seit wann sind Nerds Mainstream?

Erstmals wahrgenommen wurden Nerds in US-Serien Mitte der 1970er-Jahre, sie waren immer tollpatschige, aber auch entscheidende Figuren – sozusagen die „comic relief“-Charaktere, die das Publikum langsam auf Globalisierung und Informationszeitalter vorbereitet haben. Ich bin mit „Ein Trio mit vier Fäusten“ aufgewachsen, und einer der drei Detektive war ein Nerd. In den frühen 1980er-Jahren hätte es keine Sitcom gegeben, die wie „Big Bang Theory“ nur aus Nerds besteht – diese Serie ist ein gutes Beispiel dafür, dass Nerds inzwischen im Zentrum der Gesellschaft angekommen sind. Das Internet hat es uns ermöglicht, als vernetzte Community große Macht auszuüben. Das hat auch Schattenseiten.

Einmal pro Jahr veranstaltet das von ihnen mitgegründeten Künstlerkollektiv monochrom in San Francisco die Arse Elektronik, eine Messe zu Sex und Technologie. Worum geht es da?

Wir beschäftigen uns damit, wie Technologie Sexualität verändert und umgekehrt. Die VHS-Kassette hat sich als Videoformat ja nur aufgrund der Pornoindustrie durchgesetzt, und auch den ersten großen Internetboom gab es aufgrund von Pornofilmen. Viele Patente aus Bereichen wie Site-Tracking, Voice-over-IP-Telefonie und Videostreaming liegen nach wie vor bei Leuten, die damals in der Pornobranche tätig waren. Diese Korrelation zwischen Sex und Internet, die es seit jeher gibt, ist sehr spannend.

Warum haben Sie für Ihren Film den autobiografischen Zugang gewählt?

Nerds und Hacker sind oft schlechte Geschichtenerzähler, die irgendetwas in ihrem Fachjargon daherbrabbeln, aber oft nicht zum Kern der Sache kommen. Ich wollte zuerst eine emotionale Bindung herstellen. Warum sollten sich Menschen für meinen Roadtrip, meine Weltsicht interessieren, wenn sie mich nicht kennen? Daher sind die ersten Minuten meines Films ein Geständnis und eine Einladung an den Zuseher, mich auf meine Reise begleiten.

„Traceroute“ wurde auf etlichen internationalen Filmfestivals gezeigt. Funktioniert der Film überall gleich?

Der Film hat so viele Referenzen drin, dass er überall funktioniert, in den USA aber fast noch besser. Interessanterweise funktioniert er auch, wenn das Publikum völlig un-nerdig ist. Europa-Premiere war ja am Dokumentarfilmfest in München. Er wurde auch in Indianapolis auf der Gen Con gezeigt, der weltweit größten Rollenspielkonferenz, die vom Dungeons & Dragons-Erfinder Gary Gygax gegründet wurde. Dass mein Film dort gezeigt wird, ist ungefähr so, als ob man einen Oscar in der Rollenspielszene bekommt – aber es kennt halt keiner die Rollenspielszene. Ich sage das mit einem breiten Grinsen.

Im Film erzählen Sie, dass Sie Ihr erstes Date in einem Rollenspiel hatten...

Ja, mit 15 oder 16 Jahren, aber nicht ich hatte das Date, sondern mein Charakter – und nur mit einer fiktiven Figur. Mein Charakter hatte ein Date – ich habe mich so gefreut!



Einen Blick hinter die Nerd-Kultur ermöglicht Johannes Grenzfurthner in „Traceroute“, zu sehen im Wiener Topkino

War Ihnen immer klar, dass Sie der Geschichte der Nerdkultur als Road-Movie nachspüren wollen?

Ich habe mir lange überlegt, welches Medium geeignet ist. Gewisse Botschaften funktionieren in unterschiedlichen Medien einfach besser. Klar, den Film könnte man auch als Ausstellung oder Computerspiel umsetzen, in dem man durch meine Vergangenheit läuft. Aber ich finde, diese kohärente, chronologische Erzählung funktioniert als Film besser.

Wie kam es zu Ihrer USA-Affinität?

Wenn man wie ich in den 1970er-Jahren in Österreich aufgewachsen ist, passiert das automatisch. Ich bin in einem konservativen Umfeld erzogen worden. ÖVPler bis zum Abwinken. Und wir waren nahe am Eisernen Vorhang. Die Angst der nuklearen Auslöschung war stets präsent, wir mussten in der Volksschule zum Beispiel unter den Tisch klettern. Vieles von dem, wofür ich mich interessiert habe, kam aus den USA. Bis heute

hat Sci-Fi in Deutschland einen Schundheftcharakter, mein guter Freund Michael Marrak, deutscher Sci-Fi-Bestsellerautor und großartiger Illustrator, kann bis heute nicht wirklich davon leben. Es gab auch in Deutschland gute Sci-Fi-Zeitschriften, aber was aus den USA kam, war immer interessanter, neuer, experimenteller. Und als ganz junger Weltraumfan haben die USA mich mit ihrer Propagandaschlacht für sich gewonnen. Sowjets haben ja nie den Mond betreten. Von den großartigen Leistungen mit unbemannten Sonden wie Lunochod hab ich erst viel später erfahren. Und von den Nazi-Schattenseiten des US-Mondprogramms auch.

Die Gruppe Monochrom ist ein klassisches Beispiel für Cyberpunk. Inwiefern?

Zuerst war Cyberpunk ein Sci-Fi-Genre, das Nerds wie mich beeinflusst hat. Ich wollte eine Gruppe gründen, die sich für Politik interessiert und wollte nicht, dass die Zukunft so aussieht, wie sie in den

Sci-Fi-Welten von William Gibson oder John Brunner skizziert wurde: Totalüberwachung durch Implantate, Polizeistaat, Konzerne, die die Welt reagieren. Diese Politisierung der Nerds fand in den 1990er-Jahren statt, und monochrom formierte sich aus Cyberpunk-Kids, die im politischen Erwachsenenwerden ihren Geist einsetzen wollten, um die Welt zu veränderrn.

Monochrom gibt es seit über 20 Jahren...

Ja, inzwischen ist monochrom 23 – super Nummer. Das ist ja die große Hackerszahl!

■ Interview: Bettina Figl, New York

Johannes Grenzfurthner, geb. 1975, ist Filmemacher und Mitbegründer des Künstlerkollektivs Monochrom. Er lebt in Colorado und in Wien.

[HTTP://MONOCHROM.AT/TRACEROUTE/](http://monochrom.at/traceroute/)

Der Film „Traceroute“ läuft ab 16. September 2016 im Topkino.