

Lucia Hofer  
Matrikelnummer: 1374012

## **Wechselspiel (Interplay)**

Schriftlicher Teil der künstlerischen Abschlussarbeit

Betreut von Univ.-Lekt. Mag. Dr. phil. Franz Thalmair und  
Sen. Lekt. Mag. art. Jo Schmeiser

Angestrebter akademischer Titel: Master of Arts

Studienrichtung: TransArts  
Abteilung TransArts  
Universität für angewandte Kunst Wien

Sommersemester 2016

## **Inhaltsverzeichnis**

### **Einleitung**

#### **1. Inhalt**

- 1.1 Die erste, zweite und dritte Geschichte
- 1.2 Das (Wechsel-)Spiel
- 1.3 Das (Wechsel-)Ende

#### **2. Form** – Das Wechselspiel zwischen Klarheit und Unklarheit

- 2.1 Drei unterschiedliche Filmstimmungen in den jeweiligen Geschichten
  - 2.1.1 Die beunruhigende Geschichte
  - 2.1.2 Die eigensinnige Geschichte
  - 2.1.3 Die unverfängliche Geschichte
- 2.2 Die Waldstimmungsbilder

#### **3. Material**

- 3.1 Die Kamera Canon 5D Mark II – Das Wechselspiel zwischen Foto- und Filmkamera
- 3.2 Das Spiegel-Rig, die Waldaufnahmen
- 3.3 Die Protagonist\_innen
- 3.4 Der Wald

#### **4. Präsentation**

#### **Kredits**

#### **Danke**

#### **Quellenangabe**

## Einleitung

Die Arbeit Wechselspiel (Interplay) ist eine offene Geschichte, die inhaltlich wie formal zwischen Film und Leinwand, Ruhe und Bewegung, Abstraktion und Inszenierung, konträren Filmstimmungen sowie zwischen Blickwinkeln und Reflexionen pendelt.

Ziel ist es, in dieser Arbeit den/die Betrachter\_in in seinen/ihren Erwartungshaltungen zu irritieren, aber auch nicht. Die bisher erlernte gewohnheitsbedingte herkömmliche Filmbildsprache wird durch minimale subtile Veränderungen divergent dargestellt. Formale Richtlinien des Kinofilms und seiner Darstellung werden untersucht, indem auf die herkömmliche Kinofilm-Präsentation verzichtet wird. Abstrakte Bilder, die im Interpretieren Offenheit zulassen, werden von arrangierten Bildern abgelöst. Es wird dabei eine Atmosphäre geschaffen, die den/die Rezipient\_in auf seine/ihre eigene Selbstreflexion, seine/ihre eigene Wahrnehmung zum neu Kombinieren einlädt. Drei Geschichten, die in der Grundstruktur dasselbe erzählen: einen Mann und ein Mädchen im Wald, doch werden die Szenen filmisch jeweils unterschiedlich dargestellt. Umberto Eco schreibt in seinem Buch *Das offene Kunstwerk*, dass der/die Betrachter\_in mit seinen/ihren eigenen Erfahrungen, seiner/ihrer gesellschaftlich kultureller Bildung das Kunstwerk erst durch die subjektive Rezeption vollendet. So stellt sich meine Arbeit die Aufgabe, diesen Themenkomplex filmisch zu untersuchen.

Folgende Fragen stellen sich:

Welcher Geschichte wird durch die variable Gliederung der drei Teile welche Bedeutung zugeordnet? Verändert sich die Bedeutung?

Was heißt Offenheit? Wenn in der gegebenen Offenheit Raum für Interpretation entsteht, inwiefern fordert die Interpretation Selbstreflexion, wenn der Referent die Referenz selbst ist, wie Eco schreibt?

Wie gehen wir aufeinander zu? Wie re-agieren wir? Was ermöglicht uns einen Perspektivenwechsel? Was lässt uns erkennen, dass unsere eigene subjektive Realität nicht die Realität anderer ist, und dass die allgemeine Realität aus subjektiven abgeglichenen Realitäten besteht?

Können Erwartungshaltungen durch Irritation zur Selbstwahrnehmung, also dass wir auf uns selbst zurück geworfen sind, führen?

Anders formuliert, ist es möglich durch subtile Veränderungen zu irritieren und daraus Raum für eine neue Eigenwahrnehmung zu schaffen? Falls ja, resultiert aus der Irritation eines erwarteten Moments die Erkenntnis, dass es an uns selbst liegt, wie wir mit unseren Emotionen umgehen bzw. den Umgang in Frage stellen?

## **1. Inhalt**

„Schließe dein leibliches Auge, damit du mit dem geistigen Auge zuerst siehest dein Bild. Dann fördere zutage, was du im Dunklen gesehen, dass es zurückwirke auf andere von außen nach innen.“ Caspar David Friedrich <sup>1</sup>

### **1.1 Die erste, zweite und dritte Geschichte**

Ein Mann verfolgt ein Mädchen im Wald. Er geht strengen Schrittes und ist dicht hinter ihm. Es dreht sich kurz um, hat Angst und läuft davon. Er behält seine Schrittgeschwindigkeit, es entkommt und setzt sich auf eine Bank im Wald. Der Mann folgt ihm und geht auf das Mädchen zu. Er hat einen kleinen Stock in der Hand, zeigt auf es und fragt, ob es ein Mädchen gesehen habe. Das Mädchen schaut ihn nicht an, sagt nichts. Er akzeptiert die Antwort und geht ein paar Schritte weiter, dreht sich um und sieht nach ihm. Doch das Mädchen sitzt nicht mehr auf der Bank, es ist verschwunden. Er geht weiter.

Ein Mädchen spaziert im Wald. Es setzt sich auf eine Waldbank und vertreibt sich die Zeit, indem es mit Blättern spielt. Ein Mann kommt in Schrittgeschwindigkeit auf das Mädchen zu, seine Hände in den Jackentaschen. Er fragt es, ob es ein Mädchen gesehen habe. Das Mädchen schaut ihn an und weist ihm mit einer Handbewegung den Weg in den Wald. „Da hin!“, antwortet es. Der Mann schaut in den Wald und folgt der Richtung, die ihm gewiesen wurde.

Ein Mann und ein Mädchen gehen im Wald nebeneinander spazieren. Das Mädchen biegt links ab und setzt sich auf eine Bank am Wegrand. Der Mann folgt ihm und setzt sich neben das Mädchen. Als ein wenig Zeit vergangen ist, fragt der Mann das Mädchen, ob es ein Mädchen gesehen habe. Es schaut ihn an, stellt sich auf die Bank, hüpfte auf den Boden und geht los. Er beobachtet es ruhig, steht auf und geht ihm gelassen nach.

### **1.2 Das (Wechsel-)Spiel**

Ein Mann und ein Mädchen spielen im Wald ein Spiel. Die Aufgabe besteht darin dem Mädchen die Frage zu stellen, ob es ein Mädchen gesehen habe. Es gibt kein Gewinnen oder Verlieren. Es zählt die Interaktion. Der Mann und das Mädchen können frei entscheiden, wie und ob sie aufeinander zugehen, ob sie antworten oder nichts tun.

### **1.3 Das (Wechsel-)Ende**

Die drei Geschichten werden zu einer Geschichte zusammengefasst. Es kann mit jeder einzelnen Geschichte begonnen werden, und mit jeder einzelnen wieder enden. Jede Geschichte hat ein offenes Ende, wie auch die zusammengefasste Geschichte ein offenes Ende hat.

## 2. Form – Das Wechselspiel zwischen Klarheit und Unklarheit

“At the beginning you have no plan, only an idea of what the film might be. Then you say, “oh, that’s good, that’s a story, that’s a character, there’s themes in here we are happy with”, and it all holds together. Then you bring in the actors, the art department, costume department and everybody else in and things start shifting ever since. I mean, we still got the same map, we know the destination, but there’s been some meandering going on... And finally when you’re editing, and that’s the major point, you realize you shot everything in the wrong order. So we move it around again. But it ends up being the same film. It’s always strange how that happens, I get quite mystical about it. I basically feel the film is making itself and it forces us all to march at the beat of it’s drum, and not mine.” Terry Gilliam <sup>2</sup>

### 2.1 Drei unterschiedliche Filmstimmungen in den jeweiligen Geschichten



Die drei Geschichten wurden mit Hilfe eines Storyboards erarbeitet, arrangiert und durchdacht. Im Gegensatz dazu stehen die abstrakten Waldstimmungsbilder, die im Moment der Aufnahme entstanden sind.

Die Geschichte wird in drei unterschiedlichen Filmstimmungen dargestellt. Kameraeinstellungen und folglich auch Schnitt werden in den Geschichten einmal überraschend, einmal herkömmlich angewendet. Das Kostüm ändert sich von einem strengen bis hin zu einem legeren Outfit. Die Lichtfarbe zeigt in den Szenen den Wechsel von kalt zu warm. Der Ton pendelt zwischen abstrakter und gewohnter Geräuschkulisse hin und her.

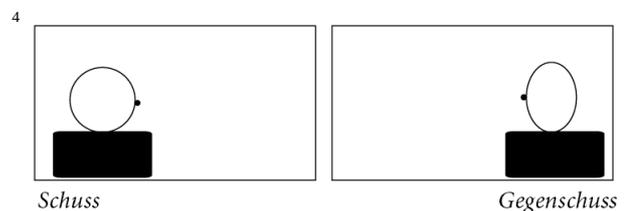
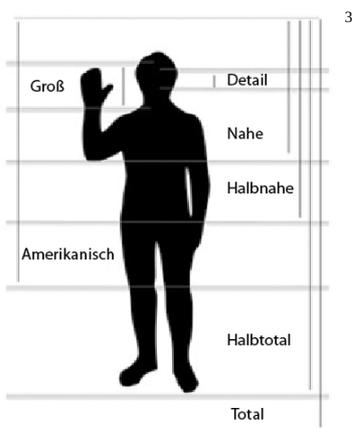
Eine Atmosphäre zeigt den Wald düster und neblig, einmal sonniger und einmal herbstlicher. So sind die einzelnen Sequenzen mit der jeweiligen Waldstimmung an die Erzählperspektive beunruhigend, eigensinnig und unverfänglich angepasst.

### 2.1.1 Die beunruhigende Geschichte



Das Mädchen wird von einem Mann verfolgt. In einer halbnahen Kameraeinstellung<sup>3</sup> werden zuerst nur die Füße der Protagonist\_innen gezeigt. Der/die Betrachter\_in weiß nicht, wen diese Füße tragen. An der Schrittfolge lässt sich erkennen, dass sich die weiblichen Beine umdrehen und beginnen von den anderen Beinen wegzulaufen. Doch vor wem? Die nächste Kameraeinstellung ist eine Totale, die das Mädchen zeigt, wie es sich noch einmal umdreht und auf dem Waldweg davonläuft. Der Mann kommt ins Bild und geht ihm strengen Schrittes nach. In der weiteren Kameraeinstellung, wieder eine Totale, sitzt das Mädchen auf der Bank und hat den Blick nach unten gerichtet, es kaut an ihren Fingernägeln. Der Mann kommt auf das Mädchen zu. In einer Halbnahen wird der Mann gezeigt, wie er dem Mädchen die Frage stellt, ob es ein Mädchen gesehen habe. Wie in gewohnten Schnittabfolgen des klassischen Schuss-Gegenschuss-Prinzips<sup>4</sup> wird hier nicht die darauf folgende Halbnahe des Mädchens gezeigt, sondern die Totale, in der beide Protagonist\_innen zu sehen sind. Die Reaktion des Mannes ist, dass er mit einem kleinen Stock auf das Mädchen zeigt, es ihn dagegen nicht ansieht und stillschweigend, leicht den Kopf schüttelnd, nach unten blickt. Der Mann akzeptiert die Antwort und geht weiter. Wieder zeigt die Kamera den Mann in einer Overshoulder-Perspektive<sup>5</sup> und begleitet ihn auf den weiteren Weg. Er dreht sich um, und die nahe Kameraeinstellung zeigt dem/der Betrachter\_in das, was der Mann sieht. Das Mädchen sitzt nicht mehr auf der Bank und ist verschwunden. Die Kameraeinstellungen positionieren sich als außenstehende Beobachtung und auch als PoV des Mannes (*Point of View*; aus seiner Sicht).

Die neblige Stimmung wird in einem bläulichen Filmlicht dargestellt und unterstreicht, nach der Lehre von Johannes Itten<sup>6</sup>, die kühle dunkle Intention. Die Protagonist\_innen sind dunkel gekleidet, der Mann in zugeknöpfter Jacke und Jeans, den kleinen Stock in seiner Hand. Das Mädchen ist in schwarzen Leggings und Pulli zu sehen.



### 2.1.2 Die eigensinnige Geschichte



Der Wald zeigt sich in wärmerer Lichtfarbe, einem leichtem Orange. Der Film beginnt mit einer Totalen, die das Mädchen zeigt, wie es gelangweilt zur Bank geht und sich hinsetzt. In der nächsten halbnahen Kameraeinstellung wird das Mädchen beobachtet, wie es mit den Blättern, die auf der Bank im Wald liegen, spielt. Aus der Perspektive des Mädchens, im Gegenschuss, kommt der Mann auf das Mädchen zu. Er trägt eine rote Mütze und die Hände in den blauen Taschen der Daunenjacke. Er fragt freundlich, ob das Mädchen ein Mädchen gesehen hat. Im halbnahen Gegenschuss blickt es hoch und antwortet während es ihm mit einer Handbewegung die Richtung in den Wald weist: „Da hin!“. Er blickt nach und folgt der Richtung, geht aus der halbnahen *Cadrage* (Bildausschnitt). Die Kameraeinstellung wechselt zwischen der allgemeinen Beobachtung und den jeweiligen Perspektive des Anderen, wobei hier der Blick vom Mann auf das Mädchen in der Augenhöhe des Mädchens ist.

### 2.1.3 Die unverfängliche Geschichte



Die beginnende Kameraeinstellung – eine Totale – zeigt, wie ein Mann und ein Mädchen nebeneinander im Wald spazieren gehen. Beide kommen an einer Bank vorbei. Das Mädchen biegt links ab und setzt sich. Der Mann bleibt stehen, beobachtet es und folgt ihm. In einer Nahen wird das Mädchen gezeigt, wie es nachdenklich schaut. Im halbnahen Gegenschuss wird der Mann gezeigt, wie er ruhig nachdenkt. Nach einiger Zeit schaut er zum Mädchen und fragt, ob es ein Mädchen gesehen habe. Es blickt schnell zu ihm und steigt auf die Bank. Während des Sprungs folgt ein Schnitt, genannt Bewegungsschnitt, und in der Totalen sieht der/die Betrachter\_in, wie das Mädchen von der Bank hüpf und zu laufen beginnt. Der Mann hingegen schaut ihm ruhig nach, steht auf und schlendert gelassen hinterher. Die Kameraeinstellung folgt der herkömmlichen Bildsprache des Kinos, sie irritiert den Betrachter nicht. Der Wald wird im wärmeren Licht gezeigt. Das Mädchen, schwarz gekleidet, trägt diesmal offene Haare, und der Mann ist leger angezogen.

## 2.2 Die Waldstimmungsbilder



Zwischen den einzelnen Geschichten, wie auch zwischen den einzelnen Sequenzen werden abstrakte Waldbilder gezeigt. Dem Schnitt und Bildrhythmus folgend stehen sie als eigenständige Filmebene parallel zu dem inszenierten Filmen.

Der gesamte Film, die Geschichten und die Abstraktion des Waldes werden in einem *Loop* (geschlossener Kreislauf) gezeigt. Er kann mit jeder Geschichte begonnen werden und mit jedem Teil enden. Diese Filmcollage aus Ort, *Cadrage*, Schnitt, Kostüm, Licht, Bewegung und Ton zeigt einen kleinen Ausschnitt einer Geschichte. Der kurze Dialog soll einen möglichst großen Spielraum für den Wechsel verschiedener Atmosphären und Reflexionen einräumen.

### 3. Material

„...you better put some ACID in your movie camera before using it as it should be used, or let's say, as they want you to use it...!“ Philippe Ros<sup>7</sup>

#### 3.1 Die Kamera Canon 5D Mark II – Das Wechselspiel zwischen Foto- und Filmkamera

Die Kamera Canon 5D Mark II ist eine Fotokamera mit Videooption. Im Verhältnis zu herkömmlichen Videokameras ist sie billig. Der/die Benutzer\_in kann gute Optiken verwenden, und daher ist es möglich, auf billige Art qualitativ hochwertige Bilder im 16:9 Format zu kreieren. Da ihr Baukörper aber einer Fotokamera gleicht, und sie das Film-Ausgabematerial in HD mit einem h264 Codec<sup>8</sup> beschreibt, wird sie von Filmemacher\_innen öfters abgelehnt. Den physikalischen Bewegungsabläufen, die beim Filmen mit einer Kamera wichtig sind, wird sie nicht gerecht. Der Codec erfordert vorausschauendes Denken, er verlangt, dass der/die Benutzer\_in überlegen muss, was er/sie im Bild belichtet und welche Farbtemperatur verwendet werden soll. Er/sie muss in die Matrix der Kamera eintauchen um sein/ihr Bild gestalten zu können. Denn in der Nachbearbeitung können diese Einstellungen aufgrund des Codecs kaum bis gar nicht bearbeitet oder korrigiert werden. Bei herkömmlichen (digitalen) Filmkameras ist in der Postproduktion heutzutage noch vieles möglich: aufgezeichnet im Rohformat besteht die Möglichkeit den *Look* des Bildes auch erst am Computer zu bestimmen. Im Gegensatz dazu muss der/die Benutzer\_in der Canon 5D Mark II im Vorhinein wissen, wie der Film später aussehen soll. Dies ist in etwa mit einer 16mm analogen Filmkamera vergleichbar, wo entschieden werden muss, welches Filmmaterial, ASA, Tages- oder Kunstlicht für welche Szenerie gebraucht wird, um den gewünschten Charakter des Bildes zu erreichen. Diese Fotokamera verlangt im Filmen ähnliches „analoges filmisches Denken“, denn sie fordert durch ihre Grenzen im Arbeitsprozess konzentriertes, vorausschauendes Bestimmen der Bilder. Daher ist sie im Benützen ein Objekt, das zwischen dem Film und der Fotografie pendelt.

<sup>8</sup> Codec h264

Der Lichtsensor der Kamera zeichnet digitale Informationen der Lichtfarbe auf. Diese Daten oder Signale werden zur Weiterverarbeitung umgerechnet. Da die analogen Signale kaum verlustfrei kodiert werden können, gibt es verschiedene Kompressionstechniken. Der h264 Codec ermöglicht große Datenmengen schrittweise zu vereinheitlichen. Vereinfacht ausgedrückt heißt das, es werden verschiedene aufgenommene Lichtfarben und deren einzelne Informationen zusammengefasst und schränken daher den Spielraum der digitalen Nachbearbeitung der Farben dementsprechend ein.

#### 3.2 Das Spiegel-Rig, die Waldaufnahmen



Die Fotokamera wurde auf ein Film-Handkamera-Rig montiert. Auf diesem Handkamera-Rig wurde ein aus Stahl gebauter Rahmen installiert, der es ermöglicht, die vor die Linse gespannte Glasplatte in alle Richtungen zu drehen und zu wenden ermöglicht (siehe Skizze). Dadurch können die umliegenden Reflexionen ins gefilmte Bild eingeblendet werden. Die Waldbilder zeigen das Bild der Linse und das umliegende gewünschte Umfeld in einem. Diese physikalischen Reflexionen wechseln sich mit dem Bild ab, das die Kamera aufnimmt.

### 3.3 Die Protagonisten\_innen

Der Mann

Wichtig ist hier, dass der Mann als Phänomen 'Mann' wandlungsfähig ist. Dadurch, dass in allen Szenen derselbe Mann vorkommt, bietet sich die Möglichkeit, in ein und derselben Person Verschiedenes wahrzunehmen.

Das Mädchen

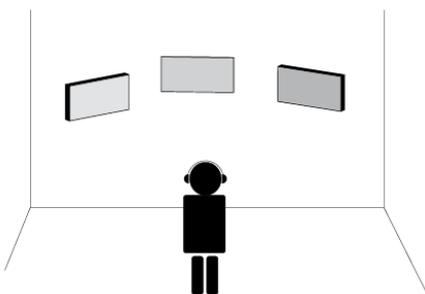
Sein Alter ist nicht klar ersichtlich, es könnte 14 Jahre alt sein, älter oder aber auch jünger. De facto ist es 10 Jahre alt. Sein schwarzes Kostüm erschwert das Einschätzen des Alters.

### 3.4 Der Wald

Als Spielort wird der Wald gewählt: der Wald als eigener Ort, Umgebung, mit seinen verschiedenen Bedeutungen und seiner Beschaffenheit. Sei es die Natur selbst, der Erholungsraum, oder aber auch der Ort, an dem unvorhergesehene wilde Geschichten erlebt werden können. Ikonographisch steht der Wald zum Beispiel in der Romantik für das Düstere und das Undurchdringliche der äußeren und der inneren Natur: der menschlichen Seele<sup>3</sup>. Der Wald in seinen unterschiedlichen Betrachtungsmöglichkeiten bietet einen Interpretationsraum, der wandlungsfähig ist.

## 4. Präsentation

Der Film wird auf drei hängenden Leinwänden mit einem Beamer gezeigt. Jede Szene bekommt eine eigene Leinwand (siehe Skizze). Die Leinwandgröße ist je nach Ausstellungsraum anpassungsfähig. Die abstrakten Waldaufnahmen werden, im variablen Rhythmus, auf allen Leinwänden gezeigt und verbinden die Unterschiedlichkeit der drei Filmszenen. Die jeweilige Leinwand ist mit einem Molina-Stoff auf einen Keilrahmen gespannt und in unterschiedlichen Farbtönen je nach Stimmung der Geschichten flächig grundiert. Dadurch wird eine bestimmte Farbintensität des Videomaterials erreicht. Auf eingewählte Silberfäden zur Verstärkung der Brillanz, wie dies bei Kinoleinwänden der Fall ist, wird hier verzichtet. Ebenso wird hinter diesen drei Leinwänden keine tiefschwarze Wand wie im Kino hinterlegt, die dort für einen hohen Kontrast sorgt. Im Ausstellungsraum wird ein Wechselspiel zwischen Film und bearbeiteter Leinwand erzeugt. Die Aufmerksamkeit soll auf die verschiedenen Betrachtungsweisen gelenkt werden und Grundannahmen in Frage stellen.



## **Kreditis**

Ein Film von

Lucia Hofer

Bildgestaltung / Kamera

Lucia Hofer

Thomas Hofer

Mann

Johannes Gabl

Mädchen

Leticia Kammerer - Hofer

Sounddesign / Tonmischung

Moritz Wallmüller

Ton

Milena Hauser

Mädchenstimme

Elisa Wrobel

Schnitt

Lucia Hofer

Best Girl

Alina Kammerer - Hofer

Locationscout

Lucia Hofer

Elisabeth Koller

Kameratechnik

Michael Gassebner

**Vielen Dank an:**

Bundesforste Tirol, BC ArtConsulting – Antonius Bacak, Filmlicht Innsbruck, Teresa Waas, Nicole Weniger, Peter Paulhart, Franz Thalmair, Jo Schmeiser, Ricarda Denzer, Rainer Wölzel, Johannes Steurer, Nita Tandon, dem TransArt Leitungsteam, den Studienkollegen, Hermann Hauser, Evelin Kammerer, Daniel Hofer, Hans und Elfe Hofer, meiner ganzen Familie, Verena Wrobel, Bernadette Ganahl und allen die mir geholfen haben.

Kontakt:

hofer.lucia@gmail.com

- 1 Caspar David Friedrich, Uwe M. Schneede, *Die Kunst des Surrealismus*, Verlag C. H. Beck oHG, München 2006, S. 153
- 2 Terry Gilliam, zitiert aus dem podcast The BBC Film Programme (2009), <http://www.gernotgrassl.com/?tag=zitate>)
- 3 <https://neuemedienltd.wordpress.com/author/chriwin/>
- 6 Johannes Itten, *Kunst der Farbe: Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst*, Studienausgabe, Otto Maier Verlag Ravensberg 1961, Verlag Seemann, 2001
- 7 Philippe Ros, DOP, zitiert aus dem Filmfestival Camera Image 2010, Vortrag über den Dokumentarfilm *Oceans*
- 9 <http://www.walimex-webshop.com/en/walimex-pro-walimex-pro-video-dslr-kit-rig-profess.html>, Illustration selbst zugefügt