

META FILM



LA PETITE ILLUSION von Michaela Schwentner
BORGATE von Lotte Schreiber
PATHS OF G von Dietmar Offenhuber
CITYSCAPES von Michaela Grill & Martin Siewert
VERTIGO RUSH von Johann Lurf
MOSAIK MÉCANIQUE von Norbert Pfaffenbichler
HORSE CAMP von Ella Gallieni

“Über Film“: Die Arbeiten, die in diesem Programm zusammengefasst sind, beziehen sich allesamt auf andere, filmhistorisch bedeutsame Filme und analysieren Film und Filmemachen als solches. Die Strategien der einzelnen AutorInnen im Umgang mit dem filmischen Erbe sind dabei höchst unterschiedlich und reichen von klassischen Found Footage-Positionen bis hin zu komplexen, digitalen Dekonstruktionen.

Begleitendes Unterrichtsmaterial für Lehrerinnen und Lehrer zum Themenblock

META FILM

“Über Film“: Die Arbeiten, die in diesem Programm zusammengefasst sind, beziehen sich allesamt auf andere, filmhistorisch bedeutsame Filme und analysieren Film und Filmmachen als solches. Die Strategien der einzelnen AutorInnen im Umgang mit dem filmischen Erbe sind dabei höchst unterschiedlich und reichen von klassischen Found Footage-Positionen bis hin zu komplexen, digitalen Dekonstruktionen.

Der Themenblock **META FILM** besteht aus folgenden Filmen:

LA PETITE ILLUSION (2006) von Michaela Schwentner
BORGATE (2008) von Lotte Schreiber
PATHS OF G (2006) von Dietmar Offenhuber
CITYSCAPES (2007) von Michaela Grill & Martin Siewert
VERTIGO RUSH (2007) von Johann Lurf
MOSAIK MÉCANIQUE (2007) von Norbert Pfaffenbichler
HORSE CAMP(2008) von Ella Gallieni

Hinweis:

Die einführenden Texte sind als Diskussionsanregung und zur Information für die Lehrpersonen gedacht, die anschließenden Fragestellungen und Übungen richten sich an die SchülerInnen.

LA PETITE ILLUSION



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2006
Sprache	Französisch
Länge	4 Minuten
Regie, Ton, Konzept&Realisation	Michaela Schwentner
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Keine Angst vor großen Namen beweist Michaela Schwentner in der Collage-Miniatur *la petite illusion*, in der sie Meisterwerke des französischen Kinos zu einem lyrisch-abstrakten Bilderreigen verdichtet.

2. | Animierte Tafelbilder, visuelle Musik und Geschichten von Linien und Flächen

Michaela Schwentner bearbeitet mit ihren Videos konsequent die Randzonen einer Visual Culture, deren Eckpunkte Musikclip, Experimentalfilm und Visuals sind. Mitte der 90er begann sie mit experimentellen Musikvideos zu elektronischer Musik. Charakteristisch für ihre Arbeiten, wie für die meisten Arbeiten der Wiener Szene, war eine Reduktion und Strukturalisierung der Form, eine Konzentration auf wenige visuelle Informationen. Das hat sicher auch mit der Musik zu tun, die ja ebenfalls keine narrativen, opulenten Songs waren, sondern instrumentale Stücke mit freigelegter Struktur. Für Schwentner interessant sind jedoch die Schnittmengen und deren Ausfransen zu anderen Medien hin. So kann ein Musikstück Ausgangspunkt einer Reflexion über die Visualisierung von Kompositionsprinzipien sein, und Bild- und Tonspur werden so dicht aneinander gekoppelt, dass nicht mehr ersichtlich ist,

von welcher Ebene aus die Strukturbildung erfolgt. Dann wiederum fungieren ein Text, eine Fotografie oder ein kurzer Ausschnitt aus einem Spielfilm als Ideen- und Taktgeber. In allen Fällen arbeitet Schwentner präzise mit dem, was ihr zur Verfügung steht: Die Programme zur Bearbeitung der Ton- wie der Bildspur werden als Instrumentarium benutzt, um Farben, Flächen und Formen auf ihre strukturellen und haptischen Qualitäten hin zu untersuchen.

„Durch meine Arbeiten zieht sich, dass ich immer mit einem Sujet oder einem Bildausschnitt arbeite und das ändert sich über die ganze Länge des Videos nicht dramatisch, sondern nur in sich, minimal. Ich würde meine bisherigen Arbeiten als animierte Tafelbilder bezeichnen. Auch wenn die Arbeiten abstrakt sind, gibt es doch immer eine Aussage. Primär ist es eine ästhetische oder vielleicht besser formale Aussage durch die Aussparung eines konkreten bzw. narrativen Inhalts. Ich finde, eine ‚Erzählung‘, eine Dramaturgie gibt es trotzdem. Michaela Grill und ich sagen immer, wir erzählen die Geschichte von den Linien und den Flächen.“ (Michaela Schwentner)

Eine Strategie Schwentners ist es, fotografisches Ausgangsmaterial analog zur Musik zu verfremden, wobei mehr der Rhythmus als der tatsächliche Kompositionsprozess den Eingriff bestimmt. Das Bild ist pixelig, verzerrt, unscharf, der Ausschnitt wird analog zur Variation eines Themas in der Musik verändert, eine Detail fixiert, dessen Struktur selbst durchgearbeitet, verdichtet, reduziert.

Schwarzweiss dominieren, umso frappanter ist die Farbigkeit von Quadraten, Kreisen und Rechtecken, die plötzlich im Bild orange, türkis, pink ... aufleuchten oder es vertikal oder horizontal durchwandern. Farbe wird im Sinn einer minimalistischen Tradition anti-illusionistisch eingesetzt, sie verweist auf die Flächigkeit des Bildes, indem sie Strukturen oder Realbilder durchzieht, die eben noch Dreidimensionalität vorgaukelten. Gleichzeitig reflektieren sie den Produktionsprozess als Pixel oder Punkte eines digital erzeugten Rasterbildes. Die Farben selbst werden oft kontrapunktisch eingesetzt und vermitteln durchaus im malerischen Sinn Stimmung, die gemeinsam mit der Musik einen synästhetischen Emotionsraum aufmachen kann. Nicht zuletzt sind sie in ihrer emblematischen Funktion wie Signaturen der Autorin eingesetzt.

Analog zum Rauschen und Krachen der Tonebene flirren, rauschen und blitzen die Gebilde auf, scheinen sich zu verdichten, dann wieder zu verflüchtigen. Vrääh Öhner hat In diesem Zusammenhang auf die „Dekonstruktion von Sichtbarkeit“ verwiesen, da das Video „auf der Schwelle zwischen Sichtbarkeit und Wiedererkennen verharrt“ und nicht mehr als Evidenz einer Realität im Gegensatz zum Sound funktioniert. Die fragile Grenze zwischen Sichtbarem, seinem Erkennen und den zugrunde liegenden Wahrnehmungsmustern thematisiert Michaela Schwentner immer wieder. „Das Ausgangsmaterial liegt ihren Videos buchstäblich zugrunde wie eine zweite Ebene, die durchblitzt, sich in größeren Ausschnitten zu formieren versucht und wieder von der zweidimensionalen Fläche zurückgedrängt wird. Diese Ebene ‚dahinter‘ ist verfremdet, verzerrt, eine andere Sphäre, beinahe ein Milieu, aus dem Bilder an die Oberfläche drängen.“ (Claudia Slanar)

3. | Die Illusionsmaschine Kino und Schwentners „animierter Kubismus“

Ihr Vorhaben zu *la petite illusion* beschreibt die Autorin folgendermaßen: „Ausgehend von bestehendem visuellem Material möchte ich in meiner neuen Arbeit wieder wie bereits in *giuliana 64:03* Körper bzw. konkrete Bildinformationen und darüber hinaus ganze Szenen (unter anderem auch klassische Filmszenen/-bilder sowie Abbildungen von Werken aus dem Bereich der bildenden Kunst, vor allem der Malerei) bearbeiten. Diese sollen nicht nur zerlegt und abstrahiert, sondern auch wieder neu zusammengesetzt werden - und das vorwiegend mit jenen Mitteln, mit denen ich mich in letzter Zeit hauptsächlich beschäftigt habe - mit (3D-)Echtzeit-Animationssoftware und deren verschiedenen Effekten und Filtern.“ (Michaela Schwentner)

„In *la petite illusion* wird eine kleine Geschichte der Leidenschaften in Szene gesetzt: schweres Atmen, umspielt von einer jazzigen Basslinie, ein Kuss, der nächtliche Sturz einer Dame ins Wasser. Der Titel der Arbeit verweist ironisch auf Jean Renoirs *La grande illusion* von 1937, aber die Assoziation führt ins Leere: Weder in den Bildern noch im Ton wird Renoirs pazifistische Fabel direkt zitiert oder auch nur motivisch berührt. Die Patina des frühen Tonfilms, die in *la petite illusion* zelebriert wird, bleibt die einzige vage Verbindung zur ‚Grande Illusion‘ – der Klang und der look, die ästhetischen Stereotypen des frankophonen Kinos der Zwischenkriegszeit. Michaela Schwentners farblich asketische elektronische Manipulation gefundener Bilder und Töne ist eine sorgsam in Schwebelage haltene Studie historischer Kinoaffektbilder.“

Die Erzählung, die in *la petite illusion* stattfindet, ist selbst so etwas wie eine kleine Illusion: die bloße Andeutung einer Story, eine Art Mini-Melodram mit eingebautem Störsender. Während die narrativen Linien unaufgelöst bleiben, irrational verknüpft wie in einem Traum, werden die Filmbilder auch in sich instabil: Sie scheinen zu zerrinnen, ineinander zu verschwimmen, sie fallen, kaum konstituiert, schon wieder auseinander, beschleunigt, verlangsamt und traktiert vom stets präsenten Zugriff der Künstlerin. „Animierter Kubismus“ ist der Begriff, den sie selbst für ihr Verfahren wählt: Dabei überantwortet sie die flachen Filmbilder einem virtuellen digitalen Raum, einer anderen Illusion – und entlässt ihr Material in die Teilabstraktion. In dem Referenzraum, der hier mit romantischen Bildruinen, mit Fragmenten pathetischer Deklamation und französischer Salonkonversation, mit Spieldosenmusik und dem glockenhellen Gesang anonymen Filmdiven gefüllt wird, verwandeln sich Emotionen in Signale, werden die Einzelteile trivialer Filmtrauerspiele in neutrale Kinozeichen zurückübersetzt.“ (Stefan Grissemann)

Übung:

Versuche, die im Video erzählte Minimal-Geschichte nachzuerzählen. Vergleiche deine Geschichte mit den Geschichten deiner KlassenkollegInnen. Wo seht ihr das Gleiche? Was interpretiert ihr anders?

Fragestellungen:

Woran erinnert das verwendete Bild- und Tonmaterial? Mit welchen Assoziationen spielt die Künstlerin? Welche Stimmungen werden transportiert?

Wie verfremdet Michaela Schwentner das Bildmaterial? Welche Wirkung erzielt sie durch Reduktion und Strukturalisierung der visuellen Information?

Analysiere das Verhältnis von Bild- und Tonebene. Wie beeinflussen sie sich gegenseitig?

Praktische Übung:

Versuche ein Foto digital zu verfremden, ein neues abstraktes Bild mit Verweis auf die Struktur des Ausgangsmaterials herzustellen.

4. | Angaben zur Filmemacherin Michaela Schwentner // jade

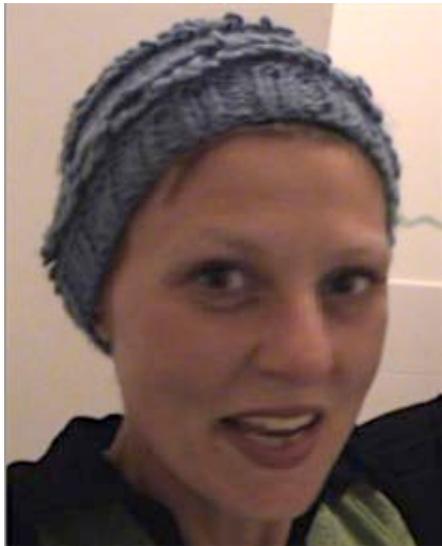


foto: <http://filmvideo.at/>

* 1970 in Linz

Studium der Philosophie, Geschichte, Film- und Theaterwissenschaften und Publizistik.

Betreiberin des offspace jadengasse (live electronics, ausstellungen, filmprojektionen...)
Organisation und Produktion von phonoTaktik. 02.vienna

Videographin (u.a. experimentelle Musikvideos für Radian, Christian Fennesz, Pure, General Magic...)

audiovisuelle Projekte: UNFAIR, szely/jade, pita/jade, der kopf des vitus bering

Co-Betreiberin des experimentellen Musiklabels mosz

Lehrbeauftragte an der Kunstuniversität Linz
lebt und arbeitet in Wien und Linz

Videos (Auswahl):

orchester 33 1/3 (S8) (1997)

R4 (2000)

transistor (2000)

low (2001)

#Z (2001)

the future of human containment (2002)

take the bus (2002)

JET (2003)

gone (2003)

giuliana 64:3 (2003)

tucker (2004)

tester (2005)

der kopf des vitus bering (2005)

la petit illusion (2006)

Auszeichnungen:

2004: local artist award 2004, crossing europe festival linz

2007: Förderpreis für Filmkunst, diagonale07

5. | Links und Literatur

Homepage der Künstlerin mit ihren Videos:

<http://www.jade-enterprises.at/start.html>

www.mosz.org

Diagonale Materialien #013 zu Michaela Schwentner:

Geschichten von Linien und Flächen. Michaela Schwentner im Gespräch mit Barbara Pichler. 2005.

Claudia Slanar: Fenster, Flächen, Farben. zu den Videoarbeiten von Michaela Schwentner. 2005

beide Artikel zum download:

<http://2005.diagonale.at/main.jart@rel=de&content-id=1095956399245.htm>

BORGATE



Genre	Essay
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Deutsch/Italienisch
Länge	15 Minuten
Regie, Drehbuch, Schnitt	Lotte Schreiber
Kamera	Johannes Hammel
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In *Borgate* (ital.:Vorstadt) nähert sich Lotte Schreiber filmisch dem römischen Stadtviertel Don Bosco an. In diesem – unter Mussolini geplanten und in der Nachkriegszeit gebauten Wohnviertel – wurden unter anderem Filmklassiker wie *Mamma Roma* (Pier Paolo Pasolini, 1962) oder *La Dolce Vita* (Federico Fellini, 1960) gedreht.

2. | Filmische Kartographien: Lotte Scheibers filmische Untersuchungen zu Architektur und (Stadt)Raum

In den Filmen und Videos der Architektin und Medienkünstlerin Lotte Schreiber spielen Architektur und Landschaft eine bedeutende Rolle. Die ihr eigene Bildsprache lässt nie den Verdacht einer Architekturdokumentation aufkommen, der experimentelle Zugang äußert sich in groben Korn, unruhigen Aufnahmen und radikalem Bildschnitt. Lotte Schreiber setzt das dargestellte Objekt über Bild, Ton und Zeit in einen neuen, subjektiven Blickwinkel, tritt mit der Architektur in eine Art Zwiegespräch.

Im 2002 entstandenen Video **quadro** (ital.: Viereck, Bild, Kader) untersucht die Künstlerin die sozialutopischen Ideen eines monumentalen 60-er-Jahre Wohnblocks in der italienischen Küstenstadt Triest. Wie eine Festung schwebt dieses imposante Gebäude mit quadratischem Grundriss auf einem Hügel über der Stadt. Material und Struktur dienen als verbindende Elemente der filmischen Interpretation, der Rhythmus der Montage entspricht dem Metrum der architektonischen Struktur. Gebauter Raum manifestiert sich in filmischer Zeit. Der kontemplative Bilderfluss entwickelt mit dem eindringlichen elektronischen Soundtrack von Stefan Nemeth einen unwiderstehlichen suggestiven Sog. Immer wieder werden die streng kadrierten statischen Einstellungen in grobkörnigem Schwarzweiß abrupt von stark verwackelten Videoaufnahmen zerrissen.

Domino (2005) ist der dritte Teil einer Versuchsreihe von Lotte Schreiber zur Erstellung von "filmischen Kartografien". Das titelgebende Domino-Prinzip bezeichnet ein Konstruktionssystem aus Stahlbeton, das 1914 von Le Corbusier entwickelt wurde. Diese Bauform revolutionierte die Architektur der Moderne, da die Wände von ihrer tragenden Funktion befreit wurden und sich dadurch völlig neue Gestaltungsmöglichkeiten auftaten. Lotte Schreiber begab sich für dieses Projekt auf eine winterliche Reise durch Griechenland, um anonyme Architekturen, jene dort häufig anzutreffenden Betonskelette filmisch aufzuzeichnen. In kargen Berg- und Küstenlandschaften findet sie diese unvollendeten, als Wohnhäuser oder Hotelanlagen konzipierten Raumfragmente, die sich als geometrische Fremdkörper in die mediterrane Umgebung einschreiben. Sie nutzt mittels streng kadrierter Schwarzweissaufnahmen diese "primären Strukturen" als Rahmen und geografisches Bezugssystem für die umliegende Landschaft. Während die Betonkuben systematisch auf Super 8 Film abgetastet werden, dokumentierte Schreiber die Autofahrt rund um den Peloponnes und auf der Insel Kreta mit einer Digitalvideokamera. In der metrischen Montage lässt sie die filmischen Materialien aufeinander treffen und konstruiert eine exakte zeitliche Struktur. Während bei den stakkato-artig geschnittenen Videosequenzen der O-Ton zu hören ist, sind die Filmaufnahmen mit elektronischen Sounds von Stefan Németh unterlegt.

Die Medienkünstlerin montiert auch in anderen Filmen - wie **quadro** oder **I.E. (site OI-sole eolie)** - Videobilder mit Super 8-Aufnahmen, die aus Natur und Gebautem gefilterten Abstraktionen werden mit Low Tech-Charme und in strenger Kunstsprache umgesetzt. Mit **Borgate** setzt Lotte Schreiber ihre Serie von filmischen Untersuchungen über Architektur und (Stadt)Raum fort.

3. | Cinecittà: Mussolinis Hollywood, Flüchtlingslager, Traumfabrik und dolce vita

Ob Federico Fellini oder Martin Scorsese: In der italienischen Filmstadt Cinecittà schufen Regie-Könige Kinogeschichte. Am 27. April 1937 von Benito Mussolini als Komödien- und Propaganda-Werkstatt eingeweiht, sollte die Cinecittà Hollywood Konkurrenz und Rom Ehre machen. Natürlich wurden da in den Anfangsjahren Propaganda- und Kriegsfilm gedreht, am häufigsten aber entstanden Komödien.

1945, nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs und der deutschen Besatzung wurde von der amerikanischen Militärverwaltung in Cinecittà ein DP-Lager eingerichtet zur Unterbringung so genannter „Displaced Persons“*. Das Lager, das zeitweise bis zu 1.800 Bewohner hatte, war die zentrale Verwaltungsstelle für DPs in Italien. Gina Lollobrigida lernte hier im Hospital einen Arzt, ihren ersten Ehemann kennen.

Bis 1943 wurden im Filmstudio-Komplex in der Via Tuscolana 1055, in einem südöstlichen Vorort von Rom, etwa 300 Filme gedreht. Regisseure wie Alessandro Blasetti, Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Luchino Visconti haben dazu beigetragen, den Mythos der Filmwerkstätte zu begründen. Dann kamen auch die **Amerikaner mit "Sandalenfilmen"** wie **Quo Vadis** (Mervyn LeRoy, 1951) und **Ben Hur** (William Wyler, 1959). Cinecittà wurde zum "Hollywood am Tiber". Regisseure und Diven aus Übersee brachten die *Dolce Vita* nach Rom. Liz Taylor und Richard Burton, Audrey Hepburn und Gregory Peck ließen die römischen Nächte glänzen. Fellini und Luchino **Visconti** konterteten mit der subtileren Filmkunst der alten Welt, mit **La Strada** (Das Lied der Straße, Federico Fellini, 1954) und **Il Gattopardo** (Der Leopard, Luchino Visconti, 1963). Fellini hat diese mal rauschhafte, mal dekadente römische Renaissance der fünfziger Jahre zum Film verdichtet. **La Dolce Vita** (Das süße Leben, 1960) heißt das Werk. Die blühend-blonde Schwedin Anita Ekberg in der barocken Fontana di Trevi wurde zum Symbol einer Ära. Nur: Bis auf die letzte Einstellung ist die Szene nicht im echten Trevibrunnen im Zentrum Roms gedreht, sondern in einer Nachbildung draußen in Cinecittà.

„Nichts und niemand hat Cinecittà so geprägt in all der Zeit wie dieser Mann aus Rimini. Bis heute ist Fellini auf dem 40 Hektar weiten Studioareal an der Via Tuscolana 1055 so gegenwärtig wie ein guter Geist - und das nicht nur in dem Museum, das sein einstiges Büro enthält. Der Meister erinnert die 250 Angestellten, die hier fest arbeiten, und die vielen fremden Filmemacher, Fernsehproduzenten, Fotografen und Werbedesigner an das, was Kino bewegen kann. Fellini und seinen Kollegen ist es in Cinecittà gelungen, den Rom-Mythos neu zu begründen und die in Provinzialität entschlafene Kapitale aufzuwecken. Sie haben mit ihren Filmen und Schauspielern die Stadt wieder zum Mittelpunkt der Erde gemacht, für all jene zumindest, die ihr süßes Leben über den Abgründen der Geschichte zelebrieren wollten.“ (Stefan Ulrich)

Ab 1964 war die Cinecittà Produktionsstätte für Italo-Western wie **Für eine Handvoll Dollar** (Per un pugno di dollari, Sergio Leone, 1964). Für die Filme, die nun entstanden, waren vor allem die Regisseure Sergio Leone, Sergio Corbucci und Sergio Sollima verantwortlich.

Der Siegeszug des Fernsehens veränderte später auch die Kinostadt. Die qualitätsvollen Produktionen nahmen ab, immer mehr wurde fürs kleine Format produziert. Daran hat sich bis heute nichts geändert, auch wenn Cinecittà die Krise der achtziger und neunziger Jahre bewältigt hat. Die Filmstadt wurde privatisiert, modernisiert. Sie kann den Regisseuren heute vom Dreh an virtuos nachgebauten Schauplätzen bis hin zur Bearbeitung des Filmmaterials alles bieten.

2002 drehte Martin Scorsese unter italienischer Sonne **Gangs of New York** (2002), 2004 Mel Gibsons **Die Passion Christi** (2004).

Doch ohne Fernsehproduktionen und Werbespots könnte Cinecittà kaum überleben. "Jedes Mal, wenn ich hier ankomme, erschüttert mich ein Erdbeben der Emotionen", sagte Sophia Loren bei den Feiern zum 70. Geburtstag der Filmstadt. Doch Cinecittà muss nicht im Blues versinken. Die Bertreibergesellschaft kaufte in letzter Zeit Studios in Rom, Umbrien und Marokko. Zugleich wird Cinecittà World geplant, eine Art Disneyland des Kinos, das bald drei Millionen Besucher im Jahr empfangen soll. Und vielleicht finden sich ja auch noch Zeit und Geld, um einen eigenen Streifen über die Filmstadt zu drehen. Richtig, den gibt es längst! Der Film heißt *Intervista* (1987) - und Regisseur ist Federico Fellini.

Schnitt. Szenenwechsel. Die Ankunft mit der Metro vor Cinecittà ist enttäuschend: Zwischen Trabantenstädten, Tankstellen und Einkaufszentren stehen umbrafarbene, mit Stacheldraht gekrönte Mauern, die die Traumstadt vor der banalen Außenwelt schützen. Kubische Torbauten im schmucklosen, rationalen Stil des italienischen Faschismus säumen den Eingang. Don Bosco: eigentlich hätte es eines der urbanen Vorzeigeprojekte des modernen Italien nach dem Zweiten Weltkrieg werden sollen. Das – obwohl bereits unter Mussolini geplante – Stadtviertel am südlichen Rand Roms, wurde ganz im Geist des Wiederaufbaus der Nachkriegszeit und im Stile des Modernismus der 1950er und 1960er Jahre errichtet. Vergleichbar mit Wohnbauprojekten in anderen europäischen Großstädten zeigt sich auch in Don Bosco virulent die Kluft zwischen den sozialpolitischen Utopien der Moderne und deren Realität.

***Displaced Person** (DP; engl. für eine „Person, die nicht an diesem Ort beheimatet ist“) ist eine Verwaltungskategorie der westlichen Alliierten von 1944. Sie bezeichnet eine Zivilperson, die sich aufgrund von Kriegsfolgen zwangsweise außerhalb ihres Heimatstaates aufhält. Der Begriff Displaced Persons wurde im Zweiten Weltkrieg vom Hauptquartier der alliierten Streitkräfte (SHAEF) vor allem für die Zwangsarbeiter und Zwangsverschleppten der nationalsozialistischen Herrschaft verwendet, die vornehmlich aus osteuropäischen Staaten aber auch dem ganzen Europa stammten und sich nach April 1945 in Deutschland aufhielten. Insbesondere werden Menschen so bezeichnet, die von den Nationalsozialisten interniert oder verschleppt oder als "Fremdarbeiter" im Ausland angeworben worden waren und am Ende des Zweiten Weltkrieges aus Konzentrationslagern, Zwangsarbeit und teilweise auch aus Kriegsgefangenschaft befreit wurden bzw. durch vom Kriegsende bedingte Umstände frei kamen.

4. | Borgate – Film, Architektur, Vorstadt

„*Borgate* reflektiert einen spezifisch peripheren Raum der Stadt Rom bezugnehmend auf filmische Räume historischer Beispiele. Die römische Vorstadtsiedlung Don Bosco spielt sowohl in Pier Paolo Pasolinis *Mamma Roma* (1962) als auch in Federico Fellinis *La dolce Vita* (1960) eine leitmotivische Rolle. Der Film thematisiert den Verfall der Moderne anhand dieser einst aufstrebenden Wohngegend. Die „neue Stadt“, einst Hoffnungsträgerin für ein besseres Leben, zeigt sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts als heruntergekommenes Viertel. Ein weiteres Thema bildet das räumliche Verhältnis der urbanen Bebauung zu der sie umgebenden Landschaft. Die Stadtgrenze als räumliches

Artfakt wird ins Bild gesetzt.“, schreibt die Medienkünstlerin und Architektin Lotte Schreiber über ihren Film.

Wohnhausanlagen in Reih und Glied, rasterförmig angeordnet, zwischen Grünflächen und Ödland in der Peripherie: **Borgate** reflektiert eine spezifische urbane Randzone in Rom um die via tuscolana, porträtiert eine in die Jahre gekommene Architektur, die besonders in Filmen des italienischen Realismus prominent in Szene gesetzt wurde. Anna Magnanis Stimme (aus **Mamma Roma**, Pier Paolo Pasolini, 1962) führt durch die Vorstadt – Fellini und Vittorio de Sica sind atmosphärisch nicht weit. Wo einst Kinogrößen arbeiteten, haben sich Glanz, Glamour und Träume verflüchtigt. Geblieben ist die Tristesse einer abgewrackten modernen Architektur, die die Spuren ihrer Abnutzung nicht zu kaschieren sucht. Dementsprechend nüchtern, unpräntentiös und „ohne Schminke“ ist auch der Titel des Films: **Borgate**, italienisch für „Vorstadt“.

„Lotte Schreibers Arbeiten sind filmische Kartografien, in denen sie die Formensprachen der Landschaft oder der Architektur in eine Formensprache der Kinematografie zu übersetzen versucht. Dieses Verfahren trifft auch auf **Borgate** zu: Das von der Stadtplanung am Reißbrett entworfene Wohnviertel Don Bosco transferiert Schreiber daher konsequenterweise in streng kadrierte Bilder und seriell montierte Sequenzen. „Im Wechselspiel dieser meist statischen Einstellungen oder ruhigen Schwenks über Fassaden und bauliche Details mit filmischen Zitaten von Pasolini und Fellini bis Antonioni produziert **Borgate** ein visuelles und akustisches Panoptikum über das Scheitern urbanen Utopien. Gestützt wird das durch die symphonische Komposition von Bernhard Lang, die dem „Erstarren“ der Bilder eine durchaus dramatische Komponente verleiht. Diese „Beunruhigung“ verstärkt sich durch jähe Einbrüche heftig bewegter Videofragmente, die wie Splitter eines „realen Raumes“ in den ästhetisierten Filmraum wirken. Anders als etwa Antonionis Flaneure, deren seelische Krisen sich in den objets trouvés, den weiten Straßen, flächigen Fassaden und leeren Plätzen der Vorstadt widerspiegeln, sucht und findet Schreiber präzise Detail- und Gesamtansichten jener suburbane Zone, um mit ihnen die Krise der Moderne selbst zu verhandeln.“ (Gerald Weber)

Fragestellungen:

Welchen Eindruck hast du von dieser Vorstadt-Siedlung? Welche Stimmung übermitteln Bild und Ton? Wie erzeugen sie diese Stimmung?

*Analysiere die im Film enthaltenen Tonfragmente aus **Mamma Roma** (Pier Paolo Pasolini, 1962): Wie haben die Menschen 1962 dieses Stadtviertel erlebt? Was waren ihre Erwartungen, Hoffnungen, Träume?*

Versuche, die ruhigen, geschwenkten oder statischen Architekturbildern in Schwarzweiss in Bezug zu setzen zu den stark bewegten, farbigen Aufnahmen. Was möchte die Regisseurin deiner Meinung nach ausdrücken?

Übung:

Recherchiere zum Thema „Stadtutopien / Idealstädte der Moderne“: Welche städtebaulichen Utopien haben radikale Vordenker wie Antonio Sant'Elia, El Lissitzky, Le Corbusier oder Lucio Costa entworfen? Warum wollten sie Architektur und Lebensweise so radikal verändern?

Moderne Architektur und die Bedürfnisse ihrer Bewohner: Sind diese Utopien bewohnbar? Wo sind deiner Meinung nach ihre Vorzüge? Wo ihre Nachteile?

4. | Angaben zur Filmmacherin Lotte Schreiber

foto: <http://filmvideo.at/>

* 20.08.1971 in Mürzzuschlag
 Architekturstudium: TU-Graz, University of Edinburgh und Neapel
 seit 2000: diverse Projekte im Bereich Film, Video, Rauminstallation
 zurzeit Vertragsassistentin am Institut für Raum und Design an der Kunstuniversität Linz
 Künstlerin, lebt und arbeitet in Wien

Filme:

36 (2001)
QUADRO (2002)
I.E. [site 01 - isole eolie] (2003)
PIANO PHASE (2004)
DOMINO (2005)
a1b2c3 (2006)
BORGATE (2008)

Auszeichnungen:**QUADRO:**

Best Experimental Film, New York Underground Film Festival, USA
 2. Preis Filmwettbewerb "Raumframes", Stuttgart, D
 Nominierung für den Int. Medienkunstpreis, ZKM, Karlsruhe, D

I.E. [site 01 - isole eolie]

Paul Standifer Memorial Award, Cinematexas, Austin, Texas, USA

PIANO PHASE:

Nominierung für Int. Medienkunstpreis, ZKM, Karlsruhe, D

5. | Links:

Homepage der Filmemacherin:

<http://www.pfaffenbichlerschreiber.org/de/FilmVideo/BORGATE>

Text zu Lotte Schreiber filmischer Arbeit:

Martin Behr: Filmische Kartographien. Die Medienkünstlerin Lotte Schreiber agiert als experimentelle, subjektive Landvermesserin.

<http://www.kulturservice.steiermark.at/cms/beitrag/10931010/25711218>

Infos zu Roms Filmstadt Cinecittà:

Mussolinis Traumfabrik: Roms Filmstadt Cinecittà wird erweitert, Stefan Ulrich, 21.01.2008

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/707/430459/text/>

wikipedia-Eintrag zu Roms cinecittà:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Cinecitt%C3%A0>

http://de.wikipedia.org/wiki/La_dolce_vita

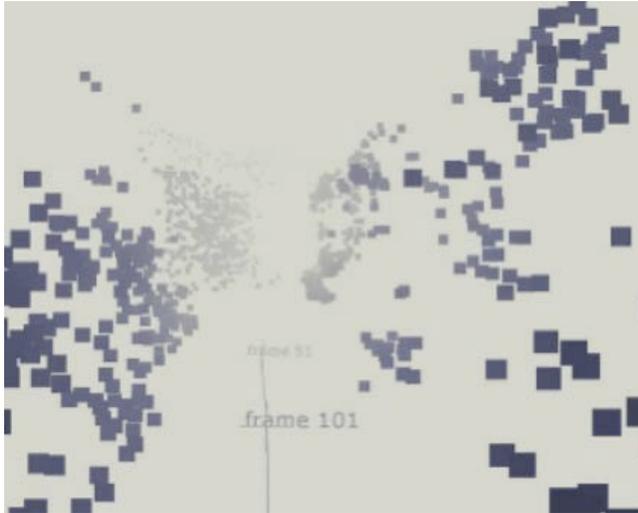
Infos zum DP-camp cinecittà:

<http://www.usmmm.org/museum/exhibit/online/dp/camp2b.htm>

Homepage der Cinecittà Studios:

<http://www.cinecittastudios.it/>

PATHS OF G



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2006
Sprache	Englisch
Länge	1 Minute 30 Sekunden
Regie, Konzept & Realisation	Dietmar Offenhuber
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In der Studie *Paths of G* analysiert Dietmar Offenhuber eine Szene aus Kubricks Erstem-Weltkriegs-Drama *Paths of Glory* (1957). Diese hochkomplexe filmische Analyse – die mithilfe eines Computerprogramms zur Überwachung von öffentlichen Plätzen erstellt wurde - erscheint im schlichten Gewand einer geometrisch-abstrakten Schwarzweiß-Animation.

2. | Paths of Glory und die sinnlose Tötungsmaschinerie des Ersten Weltkriegs

Drei Jahre vor Spartacus realisierte Stanley Kubrick mit *Paths of Glory* (Wege zum Ruhm, 1957) eine „schonungslose Anklage gegen das Verbrechen des Krieges und die Ruhmsucht der Militärs. Der mit einem Budget von nur 900.000 Dollar in Deutschland gedrehte Film gilt als einer der besten Antikriegsfilme überhaupt. Realistisch, zeitlos, erschütternd glaubhaft; eine erstaunliche Leistung für den damaligen Neuling im Regiefach.“, schreibt das Lexikon des internationalen Films.. „Hollywoods genauester Anti-Kriegsfilm.“, meint die Süddeutsche Zeitung. Kubrick „geißelt den sinnlosen Krieg als Grabenkampf von Geisteskranken, die am Leben vorbei leben.“

Seine genaue Psychostudie zeigt das niederschmetternde Fazit militärischen Denkens.“, analysiert das LEXIKON FILME IM FERNSEHEN.

Paths of Glory spielt während des Ersten Weltkriegs. Er basiert auf dem gleichnamigen Roman von Humphrey Cobb, der Kubrick schon in seiner Jugend fasziniert hatte. Cobbs Roman wiederum basiert teilweise auf realen Ereignissen, auf der Affäre um die Korporale von Souain.

Paths of Glory ist ein Antikriegsfilm, in dem der Regisseur Stanley Kubrick auf eindrucksvolle Weise die Absurdität des Krieges anprangert. Er kritisiert darin vor allem die Rolle der militärischen Führung, repräsentiert durch General Mireau, der seine Untergebenen in der Hoffnung auf eine Beförderung sinnlos in den Tod schickt, und General Broulard, der Mireau wider besseres Wissen zu dem Angriff überredet, sowie den Prozess gegen die drei Soldaten, der ohne Beweismaterial, Zeugen oder einen unabhängigen Richter stattfindet und an dessen Ende die ausgewählten Soldaten vor dem angetretenen Regiment wegen angeblicher Feigheit vor dem Feind standrechtlich erschossen werden. Der Regimentskommandeur Oberst Dax, gespielt von Kirk Douglas, setzt sich zwar nach Kräften für seine Männer ein, kann aber gegen das Militärgericht und die Voreingenommenheit Mireaus nichts ausrichten.

In Frankreich sah man in **Paths of Glory** einen Angriff auf die Ehre des französischen Militärs, weshalb der Film dort bis 1975 nicht gezeigt wurde. Der Film war nie offiziell verboten; allerdings hatte kein Verleiher je versucht, ihn durch die Zensur zu bringen. In Berlin verbot der französische Stadtkommandant im Juni 1958 die Aufführung im französischen Sektor. Außerdem drohte er, Frankreich würde seine drei Festivalfilme von der Berlinale zurückziehen, wenn **Paths of Glory** während des Festivals in Westberliner Kinos (sprich im amerikanischen und britischen Sektor) gezeigt würden. Um das Festival zu retten, appellierte der Berliner Senat an die Verleihfirma United Artists, den Film während der Berlinale aus dem Programm zu nehmen, was auch geschah. Mit dem erklärenden Vorspann versehen, der Film sei nicht gegen die Ehre der französischen Armee gerichtet, konnte der Film ab November schließlich auch im französischen Sektor gezeigt werden.

3. | Kriegshelden reduziert auf pure Geometrie

Paths of G ist eine „Bearbeitung von Stanley Kubricks **Paths of Glory**: Eine langgezogene Kamerafahrt durch einen Schützengraben. Von der Originalsequenz bleiben nur die Kamera Spur und geometrische Relationen des Sets erhalten und lassen zusammen mit der unveränderten Tonspur das Geschehen erahnen.“ (Dietmar Offenhuber)

„Die lange Rückwärtsfahrt im Schützengraben von Kubricks I.-Weltkriegs-Drama **Paths of Glory**, der Gang des Generals entlang der aufgereihten Soldaten, seine stets gleichen Fragen, sie werden in Dietmar Offenhubers Studie auf ihre pure Geometrie reduziert: Nicht mehr sieht man, als unterschiedliche Häufungen von Punkten, eine Bodenlinie, auf welcher die „verbrauchte“ Menge an Kadern in Einheiten von je 50 aufgezählt wird und die Bewegung der Kamera, zu hören ist jedoch der Originalton. Genug Daten, um die

Einstellung zu identifizieren, es fehlt jedoch das wohl Wichtigste der Szene, die Körperlichkeit, die Körper der Dinge und Menschen. Und doch ist diese Reduktion in gewisser Weise näher am ersten industrialisierten Krieg der Geschichte, als die Bilder von Kubricks Vorlage.

Der Schützengraben offenbart in seiner Abstraktion das, woran er notwendig scheitert: Erfahrung. Die industrialisierte Tötungsmaschine dehumanisiert, desubstanzialisiert den Menschen per se. Die Körperlichkeit der Soldaten, sie wird zu Funktionswerten, die Materialität des Grabens, sie wird zu einer Punktematrix, beide werden vermessen von der Mechanik der Kamera, des Einzelbildtransports. Einzig das Reden verbleibt analog, doch ist dieses gleichermaßen stereotyp, es affirmiert bloß die Szenographie.

Virilio, der ja stets auf die „Brüderlichkeit“ von modernem Krieg und Kinematographie verwies, würde diesem Verfahren nichts abgewinnen. Denn justament die bewusste innerfilmische Reduktion, die rein maschinellen, geometrischen Werte vermögen erst die wahre Gewalttat dieses Krieges zu denunzieren. Es braucht nicht das fiktionalisierte Faktum, es reicht, bereits existierende Bilder zu entsinnlichen, um zum historisch Faktischen qua Techno-Imagination (Flusser) zurückzuspringen. Man sieht weniger, erfährt jedoch mehr: Die neue Form entschält auch einen für die Rhetorik des Bildes wesentlicheren Inhalt. (Marc Ries)

Übung:

Vergleiche *Paths of G* mit der Originalsequenz in Kubricks *Paths of Glory*. Wie unterstützt oder verändert die geometrische Abstraktion den Inhalt?

Sieh dir *Paths of G* ohne Ton an und dann wieder mit Ton. Was ist zu hören? Welche Rolle spielt die Tonebene? Wie verändert sie den Inhalt, macht den Film erst als Referenz an Kubricks *Paths of Glory* lesbar?

4. | Angaben zum Filmemacher Dietmar Offenhuber



foto: <http://filmvideo.at/>

* 1973

Studierte Architektur

1995-96 Gruppe Relais, gemeinsam mit Manuel Schilcher und Gerda Palmetshofer

Arbeitet seit 1997 im Ars Electronica Futurelab

Seit 2000 Lehrauftrag an der FHS Hagenberg,

seit 2002 an der Kunstuniversität Linz

Beschäftigt sich mit Animation, Virtual Environments und Ausstellungsplanung

Videos:

Besenbahn (2001)

Kapitel 3 aus Berlin 10439 (2005)

mauerpark (2007)

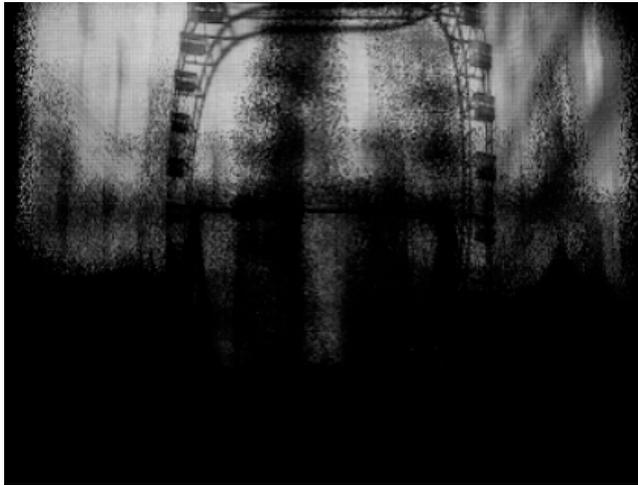
paths of g (2006)

Zurückbleiben bitte! (2007)

Daten zu Offenhubers Videos:

http://filmvideo.at/filmdb_persons.php?persid=3430

CITYSCAPES



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2007
Sprache	Kein Dialog
Länge	16 Minuten
Regie, Produktion	Michaela Grill, Martin Siewert
Produktion	Österreichisches Filmmuseum
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

cityscapes entstand auf Basis einer Live-Mehrfachprojektion mit Musik. Historische Wien-Aufnahmen geraten in der digitalen Bearbeitung von Michaela Grill zu einem pulsierenden und grieselnden flow aus Schemen von Menschen und Architektur, zu flächigen Strukturen und Bewegungsvektoren, bis am Höhepunkt das Riesenrad zu Martin Siewerts wall of sound zu tanzen beginnt.

2. | Musik – Video – Wahrnehmung

Das tonlose Video mit dem eingängigen Titel **Rock'n'Roll Will Never Die** (2002), das Michaela Grill gemeinsam mit Billy Roisz produziert hat, nimmt als Ausgangsmaterial die Dokumentation eines Konzerts von Christof Kurzmann, Toshima Nakamura und Martin Siewert beim Jazzfestival Saalfelden. Gedacht war das Video nicht zuletzt als visueller Kommentar zu dem Umstand, dass die sensorische Komplexität elektronischer Musikproduktion beinahe ausschließlich mittels Abstraktheit digitaler Daten abgebildet wird. Zu sehen sind aber nicht nur die Musiker, die mit ihren Laptops konzentriert musizieren, sondern auch ein nicht minder konzentriertes Publikum und eine die Bühne dominierende Leinwand.

Man könnte annehmen, die Musiker „begleiten“ die Bilder – und ordnen mit diesem Eindruck die Ton- der Bildebene unter. Tatsächlich wirft jedes audiovisuelle Zusammenspiel die Frage nach dem Produktionsprozess, nach den medialen Hierarchien auf. Michaela Grill folgt in ihren Arbeiten einem grundsätzlich künstlerischen Ansatz: Erstens sollen Bild und Ton nicht gefällig ineinander aufgehen, sondern Widerstand bieten und ihre Eigenständigkeit bewahren. Zweitens setzen ihre intermedialen Kooperationen auf kollektive künstlerische Praxen. Und drittens soll durch die kontextbezogene Auseinandersetzung mit dem akustischen und optischen Ausgangsmaterial die Wahrnehmung der BetrachterInnen bearbeitet werden. Zum Tragen kommen diese Ansätze in Michaela Grills Musikvideos, live visuals und Installationen seit 1999.

Während ihr erstes Musikvideo **o.T.** (1999) die Seh- und Hörgewohnheiten zum Schwinden brachte, indem die Kamera zur Musik von Takeshi Fumimoto über eine Betonwand raste, liegt den live visuals und Installationen meist nicht nur eine Geschichte zugrunde, sondern auch die Reflexion der Erzählweise und deren implizite Rezeptionsmuster. Beispielhaft dafür ist das Projekt **Boiled Frogs** (2000), das Michaela Grill zusammen mit Christof Kurzmann entwickelte. Ausgehend von der makabren wissenschaftlichen Studie, dass Frösche, die in heißes Wasser geworfen werden, dieses so schnell wie möglich wieder zu verlassen versuchen, während sie in langsam erhitztem Wasser verweilen, bis die Anpassung tödlich endet – wurde bei **Boiled Frogs** die Wahrnehmungskapazität der BesucherInnen getestet. Die Intensitätssteigerung der im Raum hängenden Bildträger und der Live-Musik war berausend.

Die Live-Experimente **My Kingdom for a Lullaby** sind der ambitionierte Versuch eines improvisierten Zusammenspiels der VideokünstlerInnen und MusikerInnen: vorbereitetes Videomaterial, das Michaela Grill und Billy Roisz aus Grundtönen der Instrumente visuell generierten, wurde live mit neu produziertem Bildmaterial kombiniert, mit dem wiederum die Musik vorangetrieben wurde.

„Der bewusste Einsatz des Basismaterials stand im Mittelpunkt des Live-Acts **Die Instabilität der Symmetrie** (2002). Das Konzept sah die „kritische Thematisierung des Phänomens der Ausschichtung von Basismaterial vor, das im Zuge seiner meist digitalen Wiederaufbereitung (gerade in Zeiten einer florierenden Remix- und Samplekultur) von jeglichem dem Ausgangswerk immanenten soziokulturellen wie kunsttheoretischen Initialkontext befreit wird.“ Die Musiker beschränkten sich ausschließlich auf im Zuge des Projekts entstandenes akustisches Material. Auf den beiden Screens rechts und links hinter der Bühne verfremdete Michaela Grill ausgewählte Szenen aus klassischen Hollywoodfilmen bis zur Unkenntlichkeit. Die Entkontextualisierung der dominanten Bilder glich einer tabula rasa, weil die fehlende Wiedererkennbarkeit jegliche Erklärungsmodi untergrub und so die Intensität der sensorischen Erfahrung potenzierte.“ (Christa Benzer)

In ihrem bei der Diagonale ausgezeichnetem Musikvideo **trans** werden die narrativen Regeln des klassischen Dramas zum Prinzip erhoben: Der Spannungsbogen wird erzeugt durch Auftakt, Exposition, ein erregendes Moment und Auflösung.

Dass diese komplexe narrative Struktur in einer extrem abstrahierten Version, die auf die Grundelemente des Films (hell/dunkel, Bewegung/Stillstand) reduziert ist, noch immer zu fesseln vermag, ist faszinierend.

In *KILVO* (2004) zeigt Grill in einem vierfachen Splitscreen Ansichten dieses Ortes in Lappland einem Kaleidoskop bewegter digitaler Postkarten gleich. „Die üblichen Assoziationen – Visionen von erhabener oder wenigstens vermarktbarer Schönheit, von Exotik oder unberührter Wildnis –, unterläuft *KILVO* allerdings konsequent. Anstatt die Idylle zu präsentieren, findet die Landschaft hier zu ihrer reduziertesten Form. Aus dem Hintergrund, ganz in Schwarz, Weiß und Grautönen gehalten, schälen sich Linien und Umrisse. Was man sieht, ist nicht klar zu erkennen, vielmehr zu erahnen. Für kurze Momente sind flüchtige Bilder zu entdecken, die sich wieder verlieren und verändern. Nicht um das originalgetreue Abbild geht es hier, sondern um die digitale Transformation einer realen Landschaft zu einem abstrakten Muster, um die Übersetzung in eine völlig andere und dieser Landschaft dennoch entsprechende visuelle Form. Bei aller Reduktion und strukturellen Strenge hat *KILVO* aber auch etwas Verspieltes. Die Bewegungen der Splitscreens folgen dem sprunghaften Rhythmus der Musik und ihrer Modulation. Bild und Ton verbinden sich zu einem unterhaltsamen und komplexen Spiel mit Strukturen, mit musikalischen und visuellen Synchronitäten.“ (Barbara Pichler)

3. | *cityscapes* – flüchtige, zufällige, gefundene Stadtatmosphären

„Die Wahrnehmung der Stadt in der Moderne ist gekennzeichnet durch Flüchtigkeit und Zufälligkeit. Diese setzt sich zusammen aus vorbeirasenden Fragmenten von sozialen und architektonischen Konstruktionen. *cityscapes* versucht Archivaufnahmen aus dem Österreichischen Filmmuseum in diesem Sinne lesbar zu machen. Einzelne Bilder werden aus dem kinematographischen Fluss isoliert und die ihnen eingeschriebenen Wahrnehmungsmöglichkeiten untersucht. Für Walter Benjamin zerfällt die Geschichte in Bilder nicht in Geschichten. *cityscapes* ist eine Spurensuche dieser Bilder.“ (Michaela Grill, Martin Siewert)

Die digitale Informationstechnologie ist, so der Philosoph Claus Pias, ein methodisches und systematisches Instrument des Vergessens. Phänomene der analogen Welt werden quantifiziert, dem analogen Prinzip der Entropie (Filme zerfallen, so wie die Statuen sterben) steht das digitale Prinzip der totalen Reversibilität und Konfigurierbarkeit diskreter Werte gegenüber. In gewissem Sinne ist *cityscapes* eine Versuchsanordnung darüber, wie das „dritte Leben“ der bewegten Bilder des 20. Jahrhunderts im 21. Jahrhundert aussehen könnte. Die Wien-Aufnahmen, die Michaela Grill digitalisiert und bearbeitet hat, stammen durchwegs aus Archivfilmen – Fragmente verloren gegangener Aktualitäten und Wochenschauen, herren- und urheberlose Artefakte, die Ruinen teils für immer verloren bleibender Film- und Lebenspraktiken der ersten beiden Jahrzehnte des Kinos. Wenn der Film für Walter Benjamin das vor-moderne Geschichtsverständnis mit dem „Dynamit der Zehntelsekunde“ gesprengt und die Welt als fragmentarisiert wahrnehmbar gemacht hat, so weist *cityscapes* uns in Bild und Ton auf

die radikale Kontingenz des digitalen Kodierungs-Dekodierungsprozesses hin: Binäres Wissen ist ein Maschinen-Wissen, aus dem wir versuchen Bilder, Töne, Melodien und Geschichten zu (re)konstruieren.“ (Michael Loebenstein)

Fragestellungen:

Wie geht Michaela Grill mit dem gefundenen Bildmaterial um? Was bleibt nach der Befreiung der Bilder von ihrem Kontext von der „Geschichte“ über?

*„Nicht um das originalgetreue Abbild geht es hier, sondern um die digitale Transformation einer realen Landschaft zu einem abstrakten Muster, um die Übersetzung in eine völlig andere und dieser Landschaft dennoch entsprechende visuelle Form“, schreibt Barbara Pichler über KILVO. Inwiefern trifft dieser Abstraktionsprozess auch auf **cityscapes** zu?*

*Wie ist Verhältnis von Bild und Ton in **cityscapes**?*

4. | Angaben zu den Filmemachern

Michaela Grill



foto: <http://filmvideo.at/>

*1971

Studierte in Wien, Glasgow und London. Seit 1999 verschiedene Film- und Videoarbeiten, Sound Installationen, Live Visuals und Performances in Österreich und im Ausland.

Lebt und arbeitet in Wien.

Videos (Auswahl):

cityscapes (2007)

Hello Again (2006)

monroc (2005)

KILVO (2004)

my kingdom for a lullaby #2 (2004)

trans (2003)

my kingdom for a lullaby #4 (2002)

kingkong (2000)

o.t. (1999)

Daten zu Grills Videos:

http://filmvideo.at/filmdb_persons.php?persid=3098

Martin Siewert



foto: <http://siewert.klingt.org/>

* 1972 in Saarbrücken (D)
Musiker und Komponist in akustischen und elektronischen Kontexten
Arbeit im Bereich Film- und Theatermusik, sowie Kompositions-, Remix- und Klanginstallationsaufträge.
lebt und arbeitet in Wien.

Videos:

Borgate (2008)
erase remake (2007)
cityscapes (2007)
monroc (2005)
trans (2003)

5. | Links und Literatur

Homepage von Martin Siewert

<http://siewert.klingt.org>

Christa Benzer: „Rock'n'Roll Will Never Die“. Zu den Musikvideos, Live-Visuals und Installationen der Videokünstlerin Michaela Grill. Springerin. Hefte für Gegenwartskunst. Heft 2/03.

<http://www.springerin.at/dyn/heft.php?id=35&pos=1&textid=1318&lang=de>

VERTIGO RUSH



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2007
Sprache	Kein Dialog
Länge	19 Minuten
Regie, Produktion	Johann Lurf
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Johann Lurfs fulminanter **VERTIGO RUSH** greift auf den von Hitchcock für den gleichnamigen Spielfilm entwickelten „Vertigo“-Effekt zurück. Während die Kamera nach vorne fährt, wird das Zoom synchron in entgegengesetzter Richtung geöffnet. Die systematische Auseinandersetzung mit dem „dolly zoom“ genannten Verfahren gerät zu einer berückenden Liebeserklärung an das Kino und an die Reichhaltigkeit der Filmsprache: Als überaus wirksamer Schock-Effekt in zahlreichen Kinofilmen verwendet, steht der Drehschwindel experimentierfreudige zwanzig Minuten lang erfahrbar im Mittelpunkt.

2. | VERTIGO RUSH und das dolly zoom -Verfahren

Der Titel **VERTIGO RUSH** zitiert einerseits Alfred Hitchcock und die grandiose Erfindung des Schwindel erzeugenden Kino-Effekts – und verweist andererseits auf die medizinisch-wahrnehmungstheoretische Versuchsanordnung des Films. Schließlich ist ‚Vertigo‘ doch auch der medizinische Fachausdruck für Drehschwindel, oder medizinisch genauer: für das subjektive Empfinden eines Drehgefühls oder Schwankens oder das Gefühl der drohenden Bewusstlosigkeit. Ein Phänomen, das häufig aus widersprüchlichen Informationen an Sinnesorgane entsteht, die am Gleichgewichtsempfinden beteiligt sind.

Der Dolly-Zoom, auch Travelling-Zoom oder Vertigo-Effekt genannt, ist ein Filmeffekt, der sich eine optische Täuschung zunutze macht. Beim Dolly-Zoom bewegt sich die Kamera auf Schienen (Dolly), während das fokussierte Objekt durch eine gegenläufige Anpassung der Brennweite während der Fahrt unverändert im Bild bleibt. Dadurch wird der Bildausschnitt des Hintergrundes entweder größer (bei der Wegfahrt - dolly out, zoom in) oder kleiner (bei der Zufahrt - dolly in, zoom out) wodurch ein unnatürlicher, sogartiger Effekt entsteht, der erstmals in Alfred Hitchcocks Film **Vertigo – Aus dem Reich der Toten** (1958) eingesetzt wurde, um Höhenangst auszudrücken. Als Erfinder dieses Effekts gilt Irmin Roberts, der damals für die Dreharbeiten zu **Vertigo** als Kameramann (Bildregisseur) der 2nd Unit verpflichtet worden war. (grafische Darstellung des Effekts unter http://de.wikipedia.org/wiki/Dolly_Zoom)

Der erzielte Effekt wird auch von Fachleuten häufig verwechselt, da er zunächst widersprüchlich erscheint. Der Hintergrund scheint dem Betrachter entgegen zu kommen, wenn die Kamera sich von der Szene entfernt (dolly out, zoom in). Umgekehrt wird bei einem dolly in die Perspektive gestreckt. Auf der Leinwand findet eine unnatürliche Verzerrung des Raumes statt, die Objekte, die nahe bzw. fern von der Kamera stehen, einander scheinbar näher kommen oder voneinander entfernen lässt, ohne dass diese sich dabei selbst bewegen. Der Effekt kommt in der natürlichen Wahrnehmung nicht vor, da das Auge keine Brennweitenveränderungen, also keinen Zoom vornehmen kann. Dennoch oder gerade deshalb hat der dolly zoom eine sehr starke Wirkung auf den Zuseher. Oft wird er eingesetzt, um die emotionale Extremsituation des jeweiligen Charakters darzustellen, etwa Schock, Überraschung, Schwindel, Angst, Panik, Rage, Wahnsinn.

Den Vertigo-Effekt kann man nicht in der Filmbearbeitung künstlich erzeugen, er muss – wie jede Kamerafahrt – am Set entstehen. Eine Filmaufnahme mit dolly zoom dauert immer mehrere Sekunden, da das Kamerateam die Kamera mehrere Meter auf Schienen bewegen muss und gleichzeitig an der Optik die Brennweite verändern muss. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Bewegung der Kamera, die Veränderung der Brennweite und die Korrektur der Schärfe eine gleichförmige Bewegung ergeben müssen, damit der Effekt perfekt wirkt. Eine Beschleunigung des dolly zoom-Verfahrens wie in **VERTIGO RUSH** eingesetzt ist nur tricktechnisch möglich.

VERTIGO RUSH behandelt eben diesen Effekt: Gegeben ist ein Kameraweg, der entlang der optischen Achse läuft, der in einer kontinuierlichen Kamerafahrt beschrieben wird. Ist die Kamera an einem Ende angekommen, schlägt sie ohne Unterbrechung die Gegenrichtung ein, bis sie wieder am Ausgangspunkt angelangt ist. Dort wechselt sie wieder die Richtung und wiederholt die Bewegung – es entsteht eine Pendelbewegung. Das Zoom durchläuft ebenfalls alle Stadien von der kürzesten Brennweite (Weitwinkel) bis zur längsten (Tele), kehrt am jeweiligen Maximum um, zurück zum Minimum etc. Diese beiden Pendelbewegungen finden während des ganzen Films statt. Ihre Geschwindigkeit steigert sich langsam, aber nicht direkt proportional zueinander, so kommt zu den beiden Bewegungen ein alternierendes Element hinzu. Der Effekt wird nicht wiederholt, es findet je nach Überlagerung eine Addition von Zoom und Kamerafahrt statt, vergleichbar der Addition zweier Wellen.

Visuell ergibt die Addition je nach Zusammenspiel Beschleunigung, Verlangsamung, Verzerrung in die eine oder andere Richtung.

Anfangs dauert ein einzelner Zyklus der Pendelbewegung 40 Sekunden, durch die kontinuierliche Beschleunigung wird sie aber immer schneller und schneller, bis die Frequenz der Pendelbewegung mit der des Film übereinstimmt (24 Bilder/Sekunde) und letztlich eine volle Pendelbewegung pro Kader erreicht. Auf jedem Kader die Spur einer vollständigen Pendelbewegung abzubilden macht in einem einzelnen Bild nicht unbedingt Sinn, im Zusammenhang mit den umliegenden Kadern bildet sich jedoch wieder ein eigenes Bewegungsmuster. Nähert sich die Zyklusfrequenz der Bildfrequenz kommt es zum Stroboskop-Effekt, bei dem sich aus der Überlagerung zweier Frequenzen eine neue Frequenz ergibt – also aus der Geschwindigkeit eine Verlangsamung, die sich bis zum Stillstand moduliert.

Die Tonspur besteht aus einer einfachen Sinuskurve, die bei 1 Hertz beginnt und beim Stillstand des Bildes 24 Hertz erreicht. Das menschliche Hörvermögen beginnt bei etwa 16 Hertz, das bedeutet also, dass in den ersten Minuten kein Ton hörbar, trotzdem aber unterschwellig wahrnehmbar ist. Diese 16 Hertz werden nach etwa dem ersten Drittel des Films erreicht, wenn die Frequenz des dolly zooms bereits im fortgeschrittenen Stadium ist, wo sich durch die Wiederholung der Bewegung ein Rhythmus erkennen lässt. Der Sinuston wird bei diesen niedrigen Frequenzen nicht als kontinuierlich wahrgenommen, sondern rhythmisch aufgefasst, obwohl er sich vom Aufbau nicht von Tönen mit höheren Frequenzen unterscheidet. Vom Klang her lässt er sich mit einem tiefen, ruhigen Brummen vergleichen. Wenn das Bild am Ende des Films zum Stehen gekommen ist, hat der Ton eine Frequenz von 24 Hertz erreicht, was der Bildwiederholfrequenz des Films (24 Bilder/Sekunde) entspricht.

3. | Kino-Maschine und Präzision: zur filmische Umsetzung

Zur Realisierung des Projekts schreibt der Regisseur im Konzept: „Um das Projekt realisieren zu können, ist eine Konstruktion notwendig, die sehr präzise arbeiten muss, um das gewünscht Resultat zu liefern. Die Kamera muss dabei einen etwa 6m langen Weg zurücklegen, um den Effekt überhaupt erst sichtbar zu machen (in den Filmbeispielen waren die Schienen bis zu 12m lang). Den Film eins zu eins in Laufgeschwindigkeit zu drehen, ist unmöglich, da manche Teile der Geräte, vor allem das Zoomobjektiv und das Dolly, nicht in der Lage sind, der Belastung von 24 Maximalwerten (vollständig vor und zurück) pro Sekunde standzuhalten. Die einzige Möglichkeit besteht also, jedes Bild einzeln aufzunehmen, und diese Bilder nachher zusammenzufügen. Für 20 Minuten Material muss so etwa 20 Stunden gedreht werden. Damit das exakt genug funktioniert, werden die beiden Pendelbewegungen, Zoom und Kamerafahrt, sowie der Auslöser, die Blende und die Belichtungszeit über ein motion control-System gesteuert. Eine fernsteuerbare Kamera und ein motorisierter Kamerawagen auf Schienen sind Kern des Aufbaus. [...] Die Bewegung wird ständig moduliert und nicht wiederholt. Weiters kommt durch den Stroboskopeffekt nach dem Stillstand, der mehr als Schwebezustand wahrgenommen

wird, wieder Bewegung ins Bild (nicht simulierbar). [...] Gefilmt wird ein Waldstück, das durch die lange Aufnahmedauer (etwa 20 Stunden) sowohl bei Tag als auch bei Nacht zu sehen sein wird.“ (Johann Lurf)

4. | Natur und Kino-Maschine: zur Wirkung von **VERTIGO RUSH**

„Im Zusammenspiel von Natur und (optischer) Maschine wird Verborgenes sichtbar. Das perverse Bild jener aus Lichtblitzen gebildeten künstlichen Sonne am Ende dieser Arbeit ist nichts als die Verwischung einer bewegten, in die Tiefe eines Waldstücks blickenden Filmeinstellung – und als visuelles Potenzial darin immer schon enthalten. [...] Die optische Täuschung des sich zusammen schiebenden Raums wird durch zunächst sanfte, später drastische Beschleunigung dieser Pendelbewegung intensiviert – und stufenlos der Abstraktion überantwortet, in ein „sich auflösendes“ Bild überführt.

VERTIGO RUSH lässt – mehr noch als an Hitchcock, der vor einem halben Jahrhundert die Technik des dolly zoom in *Vertigo* etabliert hat – an die kühnen Wahrnehmungsexperimente des New American Cinema der 1960er Jahre denken, insbesondere an Michael Snows strukturalistische Raum- und Bewegungsstudien, von denen eine auch diesen Film benennen könnte: **Back and Forth**. Die scheinbar so simple Grundsituation entfaltet genuin kinematografische Wirkung: Während in der – erst unterschwellig, bald nervös pochenden – Sinustonspur die Frequenz stetig erhöht wird, dehnt und verdichtet sich der Raum, als wäre er digital animiert, während das kaum kontrollierbare Spiel des Tageslichts seine (dokumentarischen) Spuren sogar in diesem System strengster filmischer Reglementierung hinterlässt. Mit der Geschwindigkeitsanhebung (und dem Einbruch der Dunkelheit) im zweiten Teil des Films verengt sich der Bildraum zum nächtlichen Schock-Korridor. **VERTIGO RUSH** mündet in die reine Raserei der perspektivischen Verzerrung, in den kontrollierten Rausch der Geschwindigkeit: die **serene velocity** des entfesselten Maschinenblicks.“ (Stefan Grisse mann)

Fragestellungen:

Wie wirkt dieser kompliziert zu erzeugende Effekt auf dich? Wird dir schwindlig?

Erkläre die schwindelerregende Wirkung des Effekts.

Übung:

In *Vertigo* (1958) von Alfred Hitchcock dauert die dolly zoom-Einstellung 15 Sekunden, in *Jaws* (1975) von Steven Spielberg 3 Sekunden, in *Goodfellas* (1990) von Martin Scorsese 26 Sekunden. Wofür benutzen die Regisseure den dolly zoom-Effekt? Was stellen sie mit diesem Effekt dar? Vergleiche die Szenen miteinander und mit Johann Lurfs *Vertigo Rush*.

Übung:

Vergleiche **VERTIGO RUSH** mit Ernie Gehrs **serene velocity** (1970) und den Arbeiten von Michael Snow. Worin ähneln sich die beiden Experimentalfilme?

Praktische Übung:

Versuche, mit einer digitalen Fotokamera den dolly zoom-Effekt nachzustellen. Untersuche den Einfluss der verwendeten Brennweite auf den abgebildeten Raum. Wie verändert die Brennweite den Raum, die Raumwirkung?

5. Angaben zum Filmemacher Johann Lurf

foto: <http://filmvideo.at/>

*1982 in Wien
Studiert „Film und Fernsehen“ und „Video und Videoinstallation“ an der Akademie der bildenden Künste Wien.

Filme:

Ohne Titel (2003)

Pan (2005)

Vertigo Rush (2007)

12 Explosionen (2008)

Auszeichnungen:

Vertigo Rush erhielt den Preis für innovatives Kino (Diagonale 08)

6. | Links**Infos zu Vertigo (1958) von Alfred Hitchcock und dem dolly zoom-Verfahren:**

Internet Movie Database-Eintrag zu Vertigo (1958) von Alfred Hitchcock
<http://www.imdb.com/title/tt0052357/>

Vertigo: Schwindel und Entschleierung, Ulrich Behrens, 2002
<http://www.filmzentrale.com/rezis/vertigo.htm>

Vertigo – Aus dem Reich der Toten
http://de.wikipedia.org/wiki/Vertigo_%E2%80%93_Aus_dem_Reich_der_Toten

Erläuterungen zum dolly zoom-Verfahren:
http://de.wikipedia.org/wiki/Dolly_Zoom

Michael Snow und Ernie Gehr: Infos und Filme

gesammelte Texte zum Experimentalfilmemacher Michael Snow:
http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/snow_dossier.html

Michael Snow - *Back and Forth (1969)* – Screenshots und Inhaltsbeschreibung
<http://arttorrents.blogspot.com/2008/03/michael-snow-back-and-forth-1969.html>

Michael Snow: *wavelength (1967)* – Film
<http://www.youtube.com/watch?v=IzPwuP6AmCk&feature=related>

Michael Snow: *la région centrale (1971)* – Film
http://www.youtube.com/watch?v=uYr_SvIKKul&feature=Playlist&p=D8AEBE6785936E9B&playnext=1&playnext_from=PL&index=13

Ernie Gehr: *serene velocity (1970)* – Film
<http://www.youtube.com/watch?v=KYfNFtLSuv4>

MOSAIK MÉCANIQUE



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Kein Dialog
Länge	9 Minuten
Regie, Konzept & Realisation	Norbert Pfaffenbichler
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In *MOSAİK MÉCANIQUE* von Norbert Pfaffenbichler sind sämtliche 98 Einstellungen (inklusive Start- und Endband) eines Chaplin-Films simultan im Loopmodus auf der Leinwand zu sehen. Analog zu diesem Verfahren hat der Komponist Bernhard Lang den Soundtrack gestaltet, in dem er die historische Aufnahme eines mechanischen Klaviers in Schleifen mit einer spezifischen Tonfolge zerschnitt und synchron zu den jeweiligen Filmloops abspielt.

2. | Notes on Film: Norbert Pfaffenbichlers digitale Studien zur Logik des Kinos

Das audiovisuelle Schaffen des Videokünstlers Norbert Pfaffenbichler setzt sich damit auseinander, wie Technik, die Rationalität und Kalkulierbarkeit digitaler Prozesse die materielle Welt und ihre Wahrnehmung grundlegend verändern. Seine frühen Arbeiten sind im Umfeld der „Austrian Abstracts“ (für die er als Kurator der gleichnamigen Diagonale-Werkschauen auch Definitionsarbeit geleistet hat) zwischen Kino, Installation, Hypertext und Musikvideo angesiedelt. „Es finden sich viele Bezüge zum strukturellen Film, László Moholy-Nagy und seine Vision einer mathematischen Konstruktion von Filmen muss als Inspiration genannt werden.“ (Barbara Pichler) Ästhetische Ansprüche werden mithilfe der technischen Möglichkeiten digitaler Arbeitsmittel umgesetzt und adaptiert. Die visuelle Ebene ist konzentriert auf die Oberfläche, auf serielle Wiederholungen, Strukturen und Muster, die Konstruktion und Dekonstruktion einzelner geometrischer oder grafischen Teile.

Mit dem Zyklus *notes on film* hat Pfaffenbichlers Werk eine Wendung hin zum Kino, zum narrativen Film genommen. *notes on film 01 else* (2002) ist die knapp 7-minütige Studie eines Gesichts in Großaufnahme als fünffacher split-screen. Eine Klammer umfasst das multiple Bild der Darstellerin, das Spiel beschränkt sich auf kurze Phasenbilder, dem Kern dessen, was ein Filmgesicht an Ausdruck, an Affekt transportieren kann. Seiner Verankerung in der Narration enthoben, wird jedes dieser Phasenbilder (und das Gesamtbild, das sie bilden) zum Zeichen.

Gänzlich ohne typografische Elemente oder räumliche Manipulationen des Bildfensters funktioniert *notes on film 02* (2006), jener Film Pfaffenbichlers mit Spielfilmlänge und einem Plot in 26, mit Schauspielern inszenierten Szenen einer Paarbeziehung. Wieder wird ein rigides Regelsystem angewandt, diesmal auf das Material eines Spielfilms: was sich in der herkömmlichen „story“ in der Verkettung von Ereignissen als schicksalshafter Fluss der Erzählung präsentiert, wird streng mechanisch, nach dem Alphabet von A bis Z und einer Zahlenfolge von 1 bis 26 in diskrete Elemente zerlegt. Jede der kurzen Szenen wird wiederholt gezeigt, mit geringfügigen Variationen. *notes on film 02* durchbricht die lineare Zeitlichkeit, die dem Kino als Kulturtechnik zugrunde liegt (der Filmstreifen, der im festgelegten Rhythmus durch den Projektor läuft und den Eindruck von Bewegung erzeugt), indem es die eine poetische Zeitlichkeit als mechanische Konstruktion lesbar macht.

Am radikalsten arbeitet *MOSAİK MÉCANIQUE (notes on film 03)* (2008) an der „Verschriftlichung“ der zeitbasierten Film-Kunst. Die Idee ist so simpel wie großartig: Die 98 Einstellungen der Komödie *A Film Johnnie* (1914), in der Charlie Chaplin permanent Filmset und Realität verwechselt, werden in einen in 14 x 7 Fensterchen unterteilten cinemascope-Raster gesetzt und jeweils geloopt. Gleich einem „lebenden Storyboard“ präsentiert sich der gesamte Film simultan dem Betrachter, zeitliches Nacheinander wird räumliches Nebeneinander, Entwicklung wird reversibel und Funktion der Leserichtung: Film beginnt links oben und endet rechts unten. Das Publikum ist nicht nur mit einer unmittelbaren Visualität konfrontiert, mit einem unfassbaren Gewusel an Gegenständen, Bewegungen und AkteurlInnen auf der Leinwand, es ist hin- und hergerissen zwischen analytischem Schauen – rhythmische Muster oder motivische Spiegelungen werden plötzlich sichtbar – und dem Versuch, die Handlung zu (re)konstruieren.

3. | MOSAIK MÉCANIQUE und die Zeichenhaftigkeit von Film

Norbert Pfaffenbichler beschreibt im Konzept sein Vorhaben folgendermaßen:

„SYNOPSIS

Sämtliche Einstellungen des Slapstickfilms *A Film Johnnie* (USA 1914) sind gleichzeitig in einem regelmäßigen Raster hintereinander angeordnet zu sehen. Jede Szene wird vom ersten bis zum letzten Kader, also von Schnitt zu Schnitt geloopt. Aufgrund der unterschiedlichen Einstellungslängen ergibt sich visuell ein pulsierender Polyrythmus. Die Gesamtlänge des Mosaik Films entspricht exakt der Länge des Originals.

ALPHABETISIERUNG

Der Stummfilm wurde "verschriftlicht". Die einzelnen Bewegungsbilder sind - wie lateinische Schriftzeichen - chronologisch von links nach rechts und von oben nach unten angeordnet. Der Film kann in seiner Gesamtheit wie von einer Buchseite "gelesen" werden.

RELEKTÜRE

Der Originalfilm wurde einer gründlichen Relektüre unterzogen. Das Ausgangsmaterial wurde dabei eigentlich nicht manipuliert, es wurden weder Bildmanipulationen vorgenommen, noch die Reihenfolge und die Längen der Einstellungen verändert. Titel, Zwischentitel, Einzähler und Nachspann sind selbstverständlich Teil des Mosaiks. Es wird lediglich ein alternativer, ein "panoramatischer" Blick auf das Original geworfen. [...]

VERRÄUMLICHUNG

Es kommt im Rahmen dieses Experiments zu einer de facto "Verräumlichung" des zweidimensionalen Mediums. Das Mosaik erinnert formal auch an einen Querschnitt durch ein mehrgeschossiges, modernes Wohnhaus. Das Montageverfahren des Ausgangsfilmes wird zum Konstruktionsprinzip des Films. Die Montage wird zur Architektur, die Zeit wird zum Raum.

MULTIPLIKATION

Durch die simultane horizontale und vertikale Anordnung der Bewegungsbilder werden die Räume und die Figuren des Ausgangsfilms vervielfacht. Jede Einstellung wird zu einer eigenen Kammer im architektonischen Gesamtgefüge. Die zappelnden Figuren sind Gefangene in ihren Kästchen, verdammt zur ewigen mechanischen Wiederholung.

EGALITÄT

Jede Einstellung wurde gleich behandelt, unabhängig von ihrer Länge und Bedeutung. Ein kurzer Zwischenschnitt nimmt denselben Raum ein wie eine lange Plansequenz. Dies führt zu einer deutlichen Verschiebung in der Wahrnehmung des filmischen Geschehens, die Aufmerksamkeit wird von der Dramaturgie auf die Syntax verlagert.

BLICKREGIME

Das zwingende Blickregime des Kinos wird gebrochen. Die Augen der BetrachterInnen können frei über die Leinwand gleiten. Der Fokus kann nach Belieben auf einzelne Schleifen, aber auch auf das gesamte Raster gelegt werden. Auf den ersten Blick wirkt das Geschehen wie eine Ansammlung von Insekten in einem Versuchslabor. Erst nach und nach wird es möglich, einzelne Bildinhalte zu identifizieren. [...]

TITEL

Der Titel des Projektes ist nicht nur eine Beschreibung des Inhalts sondern auch ein Verweis auf zwei Klassiker des Avantgardefilms. Einerseits bezieht er sich auf das erste Werk von Peter Kubelka *Mosaik im Vertrauen* (A, 1955), andererseits auf den einzigen Film des kubistischen Malers Fernand Léger *Ballet Mécanique* (F, 1924). Léger montierte in seinem Werk erstmals eine Szene mehrmals hintereinander und "erfand" so den Filmloop. Die Verwendung eines Film mit Charlie Chaplin ist ebenfalls ein Verweis auf eine Sequenz von *Ballet Mécanique*. Léger entwarf und animierte für dieses Werk eine

kubistische Chaplinfigur. Aufgrund dieser Referenzen erklärt sich auch die gleichzeitige Anwendung der deutschen und der französischen Schreibweise im Titel.

FOUND FOOTAGE

Häufig werden in found-footage-Arbeiten grobe Eingriffe am Material und inhaltliche Umdeutungen vorgenommen. Oft werden Ausschnitte aus vielen Filmen zu einem neuen Werk collagiert. Hierdurch unterscheidet sich dieses Projekt grundlegend von den meisten anderen Werken, die mit vorgefundenem filmischem Material arbeiten. Dieses Vorhaben stellt eine analytische Hommage an das frühe Kino dar.

SERIALITÄT

Serialität ist einer der essentiellen Begriffe in der Kunst des 20. Jahrhunderts. Vor allem in der Pop- und der Konzeptkunst wurde die Strategie der seriellen Produktion und Präsentation häufig angewandt. Im Rahmen des vorliegenden Projektes ist die Serialität aber keineswegs reiner Selbstzweck. Film ist technisch betrachtet eine elastische Rolle Celluloid, auf der viele Einzelbilder hintereinander angeordnet sind. Die Serialität ist also eine Grundlage des Mediums zur Erzeugung der Bewegungsillusion. Durch die polyfokale Präsentation wird das serielle Prinzip wieder sichtbar gemacht, wobei als kleinste Einheit nicht das statische, fotografische Einzelbild, sondern die bewegte, filmische Einstellung definiert wird.

MUSIK

Den Soundtrack zu diesem Filmprojekt hat der Komponist Bernhard Lang beigesteuert. Das bewegte Mosaik ist selbst Partitur und gleichzeitig Instrument des Soundtracks. Die visuelle Vielstimmigkeit wurde in eine akustische übersetzt. Die Komposition wurde völlig analog zur Bildebene hergestellt, wobei die Aufnahme eines mechanischen Klaviers als Rohmaterial diente. Jede Schleife bekommt eine spezifische Tonfolge zugeordnet, die exakt so lange dauert wie der Filmloop. Da sämtliche Schleifen unterschiedlich lang sind, ergeben sich beständig neue Klangkombinationen.

GROTESKFILM

Der Rückgriff auf einen historischen Slapstickfilm hat sowohl pragmatische als auch theoretische Gründe. Der verwendete Film hat eine perfekte Anzahl von Einstellungen und eine bewältigbare Länge von 09 min 15 sec. Bei Verwendung eines längeren Films mit wesentlich mehr Einstellungen würden die einzelnen Bildsegmente zu klein werden, um sie noch ausreichend gut auf der Leinwand erkennen zu können. Durch den Loopmodus und die Addition aller Einstellungen im Mosaik wird die groteske Komik noch einmal gesteigert und komplett ad absurdum geführt. [...]

FILM IM FILM

A Film Johnnie ist eine schlicht gestrickte, selbstreferentielle und selbstironische Komödie [...]. Chaplin verliebt sich heftig in das "Keystone-Girl" auf der Leinwand und läuft, nach dem er unsanft aus dem Kino hinausbefördert wurde, in das (tatsächliche) Keystone-Filmstudio. Der Produzent Mack Sennett und der Schauspieler Roscoe "Fatty" Arbuckle absolvieren Kurzauftritte als sie selbst. Der Tramp verursacht Chaos im Studio und behindert die Dreharbeiten, die gerade in Gange sind. Er wird wiederum hinaus geworfen. Das Finale des "Films im Film" wird im Freien vor einem

brennenden Einfamilienhaus gedreht. Chaplin, der die Situation falsch einschätzt, versucht die Angebetete zu retten und wird zu guter letzt von der verärgerten Schauspielerin verprügelt.“ (Norbert Pfaffenbichler)

Fragestellungen:

Versuche, die ursprüngliche Geschichte des Films **A Film Johnnie** zu rekonstruieren.

Wie verändert sich der Filminhalt durch die Auffächerung der einzelnen Einstellungen in eine Ebene und durch ihre gleichzeitige, parallele Präsentation? Was wird sichtbar?

Warum hat Pfaffenbichler einen historischen Slapstickfilm als Ausgangspunkt für seine Arbeit genommen?

Welche Rolle spielen Serialität, Multiplikation und Egalität in **MOSAIK MÉCANIQUE?**

Versuche, in **MOSAIK MÉCANIQUE** die „mathematische Konstruktion von Filmen“ auszumachen. Welchen Mehrwert erzeugt dieses strenge Reglement? Was wird sichtbar?

„Das zwingende Blickregime des Kinos wird gebrochen,“ behauptet der Regisseur im Konzept. Was ist mit „zwingendem Blickregime“ gemeint? Ist es in **MOSAIK MÉCANIQUE** tatsächlich gebrochen?

Erkläre den Titel des Films.

4. | Angaben zum Filmemacher Norbert Pfaffenbichler



foto: <http://filmvideo.at/>

* 1967 in Steyr
 Studierte von 1992 - 1994 Theaterwissenschaft und Publizistik an der Universität Wien, von 1994 - 2001 Visuelle Mediengestaltung, an der Universität für Angewandte Kunst, Wien.
 Arbeitet seit 2001 als freischaffender Künstler und Kurator.

Filme:

Wirehead (1996)

santora (1997)

traxdata (1998)

36 (2001)

notes on film 01 else (2002)

notes on MAZY (2003)

Piano Phase (2004)

Notes on Film 02 (2006)

a1b2c3 (2006)

MOSAÏK MÉCANIQUE (2007)

5. | Links und Literatur

homepage des Filmemachers:

<http://www.pfaffenbichlerschreiber.org/de/FilmVideo/MOSAÏKM%C9CANIQUE>

Michael Loebenstein: Notationen. Zu den Kinofilmen des Videokünstlers Norbert Pfaffenbichler. *Kolik* 9/2008.

HORSE CAMP



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Deutsch/Französisch
Länge	11 Minuten
Regie, Drehbuch, Schnitt	Ella Gallieni
Produktion	Filmakademie Wien
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Ella Gallienis *Horse Camp* ist ein Film über Zwischenräume, Wartezeiten, über Vordergrund und Hintergrund. Menschen schlafwandeln gleich Gespenstern durch die Korridore eines Filmstudios, dazwischen erotische, beiläufige und aggressive Begegnungen. Nicht einmal die Narration bietet mehr einen Halt, wenn am Ende, in einem ausführlichen Godard-Zitat Bild, Tonspur, Übersetzung und die Gesichter der DarstellerInnen in mehrfacher Hinsicht asynchron zueinander sind.

2. | Der Begriff des ‚hors-champ‘

Hors-champ ist der französische Begriff für das Out of Screen, das Off, das Außerhalb des Bildes und beschreibt grundsätzlich alles, was auf der Leinwand nicht zu sehen ist, aber mitgefilmt wurde und existiert. Manchmal wird das hors-champ, das Außerhalb des Bildes als Gesamtheit des diegetischen Raumes verstanden, also als alles zu Raum und Zeit des Gefilmten Gehörige. Filmemacher wie z.B. Jean-Luc Godard in *Le Mépris* (1963) spielen mit dieser Notion des hors-champ. Für manche Autoren ist das hors-champ sogar alles, was nicht im Bild zu sehen ist – sogar das aktuelle Japan für einen europäischen Degenfilm. Diese Definition ist provokant, aber meist ziemlich

unbrauchbar. Allerdings ruft sie uns das grundlegendste hors-champ des Films in Erinnerung, nämlich die Kamera und das Filmteam: nie sind sie im Bild zu sehen, obwohl sie immer anwesend sind.

Das hors-champ, das Off ist ein häufig verwendetes Stilmittel, um Spannung, um suspense zu erzeugen, sind doch wir Europäer gewöhnt, Bilder wie Texte von links nach rechts zu lesen. Unser westliches Auge fixiert zuerst ein Objekt links oben, streift dann nach rechts. Findet es keine Person, keinen Gegenstand etc. auf der rechten Seite, verlässt unser Blick das Bild, bevor er zur linken Bildseite zurückkehrt. Platziert der Regisseur kein Objekt in der rechten Bildhälfte, lässt er das Bild „offen“, lässt er Platz für Freiheit und Unbekanntes – der Zuschauer ist beunruhigt, setzt zu Spekulationen darüber an, was sich wohl rechts außerhalb des Bildes befindet, wohingegen ihn die linke Seite unberührt lässt. Im zahlreichen Spannungsszenen in Polizei- oder Horrorfilmen sind die Personen an die linke Bildhälfte gedrängt und bewegen sich nach rechts, auf das Unbekannte zu. In Ländern mit anderer Leserichtung wird der Effekt nicht so empfunden. Zudem ist die Theorie des wie ein Text „lesbaren“ Bildes umstritten. Filmemacher wie z.B. Sergei Eisenstein sind der Meinung, dass das Auge zuerst vom ausgefüllten Bildraum angezogen wird und erst dann Richtung offener Bildraum wandert, was auch eher den wissenschaftlichen Erkenntnissen entspricht (z.B. richtet sich der Blick auf ein Gesicht zuerst auf Augen und Mund und nicht auf bloße Hautpartien).

3. | *Horse Camp* und das hors-champ

Ella Gallieni bringt ihr Film-Vorhaben folgendermaßen auf den Punkt: „*Horse Camp* verlässt konventionelle narrative Strategien um das Nicht-Erzählbare greifbar zu machen. Wie lebt es sich „außerhalb des Bildes“? Warum ist Fiktion oftmals „realer“ als die Realität? Und warum kommt uns das eigene Leben oft so unwirklich vor? Gedreht an einem Tag im Zuge eines 3-monatigen Kurzfilmprojekts dokumentiert *Horse Camp* vor allem eines: eine Überschreitung.“ (Ella Gallieni)

Und so blickt der Film denn auch „jenseits des Filmbildes“, zeigt, was ansonsten im Off passiert, überschreitet die magische Grenze zwischen Fiktion und „Realität“. Der eigentlich gedrehte Film, ansonsten Zentrum des Interesses, bleibt in Ella Gallienis *Horse Camp* hors-champ, bleibt ausgespart, im Off, der Spekulation überlassen.

„Eine Tür geht auf, ein Lichtkegel fällt in den Raum, dann wieder Dunkelheit. Als sich die Tür ein zweites Mal öffnet, diesmal von innen, schleichen zwei Personen heraus, die sich hierhin zurückgezogen hatten – um sich ungestört näher zu kommen?“

Ella Gallienis Kurzfilm *Horse Camp* liefert Einblicke in die mysteriöse Welt einer Filmstudiolandschaft. Die Szenen, in Schwarzweiß gedreht, ordnen sich zu keinem kohärenten Ganzen. Welcher Film hier gerade entsteht, darüber lässt sich bloß spekulieren. Gallieni fokussiert auf keinen Arbeitsprozess – die wenigsten Szenen zeigen Menschen bei der Arbeit –, als vielmehr auf jene Momente, die sich zwischen Phasen der Konzentration ereignen: solche des Wartens, des Kommens und Gehens, einer sonderbaren Zerstreutheit, die auch spontan in Ärger und Ausgelassenheit umschlagen

kann. Während die einen zwischen den Dreheinsätzen Durchsagen lauschen, macht sich eine andere mit Mikro und Taucherbrille auf, den Sound des Gebäudes zu erkunden. Das Setting der Apparaturen, die Gallieni immer wieder wie ornamentale Rahmen ins Bild rückt, lassen die Miniaturen wie Treibgut aus einem größeren narrativen Fluss erscheinen. Lakonisch überschreiten sie die Schnittstelle zwischen Fiktion und Dokument, dem Gesteuerten und dem Zufälligen. Sogar der Titel ist ein hinter sinniges Spiel mit Signifikanten, steckt doch in Horse Camp der Begriff des 'hors-champ', das Außerhalb des Bildes, das Off, aus dem diese Bilder zurück zur Sicht- und Hörbarkeit drängen, aus der sie ausgeschlossen wurden. Erst eine längere Fahrt, die wie eine Paraphrase auf Godard wirkt, umfängt die Beteiligten am Ende in einer Drehzene – doch auf der Tonspur bleibt weiterhin alles ungelöst.“ (Dominik Kamalzadeh)

Fragestellungen:

Was meint der Begriff hors-champs?

*Beschreibe die Umkehrung des hors-champ im Ella Gallienis **Horse Camp**. Wie verhält sich hier das On zum Off? Was zeigt der Film, was nicht?*

Welche Elemente verweisen aufs Filmemachen, auf Dreharbeiten?

4. | Angaben zur Filmemacherin Ella Gallieni



foto: <http://filmvideo.at/>

*1983 in Wien.

Nach verschiedenen Studien (Komparatistik und Geschichte) beginnt sie 2006 studiert das Studium der Regie unter Michael Haneke an der Filmakademie Wien.

Lebt und arbeitet in Wien und Paris.

Filme:

LOSS (2006)

Soucis de luxe (2007)

Horse Camp (2008)

Texte: Claudia Trinker

Weblinks und Literaturhinweise

Verleih Sixpackfilm
<http://www.sixpackfilm.com>

filmABC - Plattform für Film- und Medienbildung
<http://www.filmabc.at>

Mediamanual (bm:ukk)
<http://www.mediamanual.at>

Informationen und Definitionen zur Filmmerzierung / Filmästhetik:
<http://www.movie-college.de/index.htm>

Das Wissensportal der deutschen Filmakademie:
<http://vierundzwanzig.de/>

Literaturwissen - Wie interpretiert man einen Film? Hrsg. von Peter Beicken. Reclam 2004.

Film verstehen - Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. James Monaco. rororo 2006.

Filme sehen lernen - Grundlagen der Filmästhetik. Rüdiger Steinmetz u.a. Zweitausendeins 2005. (Beinhaltet DVD mit Begleitbuch)

Abbildungsnachweis:

© wenn nicht anders vermerkt, bei:
 Verleih Sixpackfilm, www.sixpackfilm.com

filmABC | filme-sehen ist mehr als ins kino gehen
 Plattform und Anlaufstelle für Filmvermittlung. www.filmabc.at
 Theorie- und Praxis-Inputs, Seminare und Workshops, künstlerische Interventionen.

Gerhardt Ordnung | Projektleitung, Layout und Gestaltung go@filmabc.at
 Lisa von Hilgers | Filmreferentin, Text lisa.vonhilgers@filmabc.at
 Markus Prasse | Projektkoordination m.prasse@filmabc.at

filmABC wird gefördert und unterstützt durch



This content is licensed under a [creative commons 3.0 licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)