

FILM:RISS **CALL FOR PAPERS**

VORTRAGSTITEL

Die unkonventionelle Kamera -
der Bruch mit der Linearperspektive im Film

BASIS DIPLOMARBEIT

Nichtlineare Darstellungen im Bewegbild -
Eine Analyse ästhetischer und narrativer Gestaltungsfelder

Martina Stiftinger
dm05032

BETREUUNG

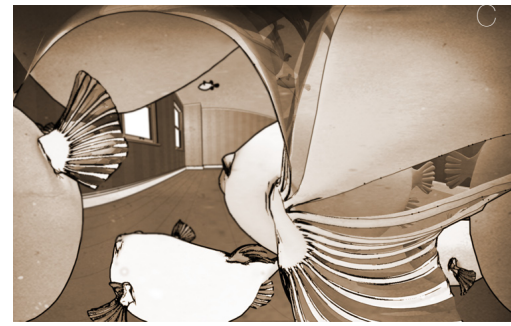
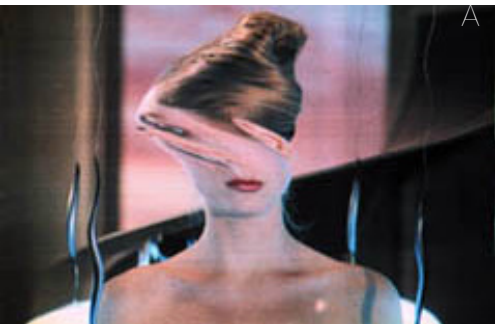
Mag. Jürgen Hagler

FORSCHUNGSZEITRAUM

Februar 07 - September 07

FH-HAGENBERG

Masterstudiengang Digitale Medien
Schwerpunkt Animation & Postproduktion



INHALTSANGABE FORSCHUNG

Filmische „Realität“ wird in der Regel durch die Nachahmung menschlicher Wahrnehmungsverhalten simuliert. So gehört die linearperspektivische Darstellung zu den essentiellsten Konventionen des narrativen Film- und Animationsbildes.

Die damit verbundene Raumwahrnehmung ist jedoch sehr beschränkt: Es ist beispielsweise nicht möglich, gleichzeitig nach vorwärts und rückwärts zu blicken. Die Darstellung eines Objekts aus mehreren Blickwinkeln bleibt mit dieser Projektionstechnik (ohne zu Hilfenahme separater Ansichtsfenster) ebenso undurchführbar. Ferner realisiert die zentralperspektivische Darstellung eine strukturerhaltende Abbildung, topologisch bedingte Verformungen werden nicht willkürlich intendiert.

Nichtlineare Darstellungen hingegen setzen sich über derartige Konventionen des zentralperspektivischen Bildes hinweg und versuchen zusätzliche bzw. andersartige Informationen über den Bildinhalt sichtbar zu machen.

Bereits in der Geschichte der Bildwissenschaft, in Malerei und Fotografie, finden nichtlineare Darstellungsmechanismen mannigfachen Einsatz. Die nichtlineare Gestaltung wurde jedoch nicht ausschließlich zur Informationsvisualisierung, sondern zusätzlich als wichtiges künstlerisches Ausdrucksmittel eingesetzt.

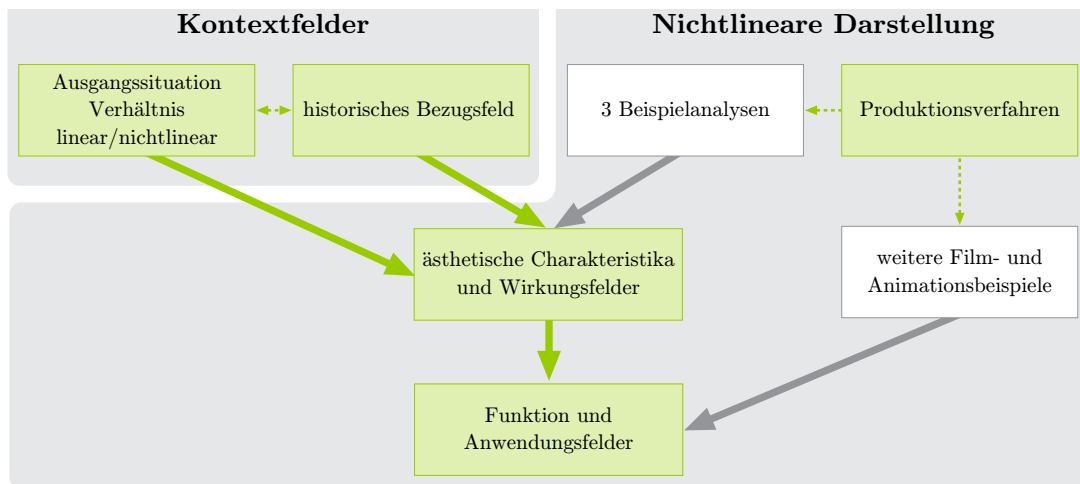
Doch inwiefern wirkt sich ein derartiger Bruch mit der linearperspektivischen Darstellung auf filmische Motive aus? Welche gestalterischen Möglichkeiten bergen nichtlineare

Darstellungen? Wie spielen die narrative Ebene und die veränderte Darstellungsmodalität zusammen? Gegenstand der Diplomarbeit ist die Untersuchung solcher nichtlinear gestalteter Inhalte in Bezug auf das filmische Erzählen im Bewegtbild.

Die Analyse umfasst mehrere Ebenen – ästhetische Charakteristika wie narrative Wirkungsfelder der Nichtlinearität stehen dabei im Zentrum. Ferner wird auf potentielle Funktionen der nichtlinearen Darstellung im Bewegtbild geschlossen, die jeweils unterschiedliche Anwendungsfelder versprechen.

Des Weiteren erfolgt eine Erörterung von Ansatzpunkten zur Umsetzung von nichtlinearen Gestaltungen, wobei einerseits Verfahren in der Computeranimation wie auch der Filmtechnik diskutiert werden.

Grundlage der Auseinandersetzung bildet eine Analyse dreier exemplarischer Filmbeispiele in Bezug auf ihre jeweilige der nichtlinearen Abbildung der Motive. Dafür wurden zwei bekannte Beispiele aus der Film- und Animationswelt gewählt: der Experimentalfilm „The Fourth Dimension“ [siehe A] von Zbigniew Rybczynski (USA, Italien, Frankreich, GB 1988), der Animationsfilm „Ryan“ [siehe B] von Chris Landreth (Kanada 2004). Weiters erfolgte die Untersuchung des eigenen im Zuge der Master Thesis entstandenen Animationsfilms „onde sonore“ [siehe C]. Der 3-minütigen Kurzfilm präsentiert seine fiktive Welt im Blickfeld eines 360° Panoramas. Die gesamte Rauminformation komprimiert sich in ein einziges Videobild.



AUFBAU VORTRAG

01 DEFINITION/AUSGANGSSITUATION

Im Vorfeld werden grundlegende Positionen der Darstellungsmöglichkeiten im Bewegtbild erörtert. Unter anderem wird versucht, folgende Fragestellungen zu beantworten: Welche Möglichkeiten existieren im Bewegtbild zur Darstellung von Inhalten? Über welche Eigenschaften definiert sich die linearperspektivische Darstellungskonvention? Wie positioniert sich die nichtlineare Darstellung gegenüber der Linearperspektive im Bewegtbild?

02 HISTORISCHE BEZUGSFELDER

Weiters werden historische Bezugsfelder näher untersucht. Der Schwerpunkt liegt auf Tendenzen aus der Malerei und der Fotografie, die durch eine extreme Abweichung von der Linearperspektive charakterisiert sind. Im Zuge dieser Betrachtung wird kurz auf Darstellungsinhalte sowie -intentionen eingegangen, die die nichtlineare Darstellung in diesen visuellen Künsten verfolgt.

03 ARTEN DER NICHTLINEAREN DARSTELLUNG

Der nächste Teil umfasst die Thematik der Erzeugungsverfahren von nichtlinearen Darstellungen in Film und Computanimation.

04 VORSTELLUNG BEISPIELANALYSEN

Anhand der Ergebnisse aus den Filmanalysen werden konkrete ästhetische Charakteristika der nichtlinearen Gestaltung herausgearbeitet. Deren narrative Wirkungsfelder werden unter anderem mit Hilfe von Rückschlüssen auf die historischen Bezugsfelder erörtert.

05 FUNKTION UND ANWENDUNGSFELDER

Abschließend erfolgt die Zusammenfassung von generellen Funktionen der nichtlinearen Darstellung im narrativen Bewegtbild. In der Regel lassen die Funktionen auf gewisse Anwendungsfelder im Bewegtbild schließen, wobei exemplarisch einige erörtert werden.

MOTIVATION KURZBIO

Meiner Meinung nach erweist sich die Thematik der nichtlinearen Perspektive im Film auf unterschiedlichsten Ebenen als besonders interessant:

Der Einsatz nichtlinearer Abbildungssysteme zur zusätzlichen Informationsvisualisierung ist meines Erachtens sehr spannend. Durch die Verschmelzung unterschiedlicher Blickwinkel, Blickfelder oder den Einsatz von Verzerrungen können dem Dargestellten mehr bzw. priorisierendere Informationen mitgegeben werden. Vor allem die Symbiose der Darstellungsart in Bezug auf den Erzählstrang ist äußerst faszinierend. Können filmische Inhalte durch eine andere Form in ihrer Abbildung leichter lesbar/wahrnehmbar gemacht werden? Wird die Filmnarration unterstützt oder kommt es zu Irritationen? Welche Möglichkeiten tun sich diesbezüglich auf?

Weiters stellt die nicht linear perspektivische Thematik eine Möglichkeit zur künstlerischen Ausdrucksweise dar. Durch Verzerrungen, Vereinigung mehrerer Blickwinkel und die Ausweitung des Blickfelds lassen sich diverse unterschiedliche Stimmungen und Ideen im Bewegtbild ausdrücken. Das dargestellte Animations- oder Filmbild

kann somit eine im Normalfall nur subjektiv wahrnehmbare Realität simulieren. Vorreiter sind auch hier Werke aus dem Bereich der bildenden Kunst. Man denke an Arbeiten von Pablo Picasso, M.C. Escher, Cezanne oder David Hockney.

Die Technik der nichtlinearen Darstellung wurde mit dem Ziel Inhalte leichter wahrnehmbar zu machen oder sie zu kontextualisieren oftmals in der Geschichte der Malerei eingesetzt. Wie definiert sich das Verhältnis der Nichtlinearität zwischen dem Bewegtbild und dem Einzelbild?

Weiters ist der damit verbundene medientheoretische Aspekt äußerst spannend. Die konventionelle Linearperspektive findet bei nichtlinear perspektivischen Arbeiten keinen Einsatz, da eine Erweiterung des Blickfelds bzw. eine Vereinigung unterschiedlicher Blickwinkel erfolgt. Dies bedeutet einen Bruch mit der kulturalisierten Konvention von Raumwahrnehmung im Bewegtbild.

HBLA f. künstlerische Gestaltung Linz 1997 - 2002
FH-Hagenberg | Bachelor-Studium Medientechnik & -Design 2002 - 2005
FH-Hagenberg | Master-Studium Digitale Medien, Animation & Postproduction 2005 - 2007
Kunsthochschule Linz | Diplomstudium Grafik-Design & Foto 2003 ~ 2009

KONTAKT DATEN

BETREUER

Mail: juergen.hagler@fh-hagenberg.at
Tel: 07236 3888-2124

Mail: martina.stiftinger@fh-hagenberg.at
Tel: 0699 1014 1309