NONCHALANCE

Schriftlicher Teil der Masterarbeit

Nonchalance

Absender

Janic Eberhard

Studiengang

Zürcher Hochschule der Künste ZHdK
Departement Kulturanalysen und Vermittlung DKV
Master of Arts in Transdisziplinarität MTR

Stand

17. Dezember 2013

Inhaltsangabe

Einleitung	03
Thesen	04
Format	05
Thema	06
Narration	07
Inhalt	08
Figuren	09
Staging	10
Szenografie	11
Bild	12
Ton	13
Musik	14
Montage	15
Referenzen	16
Publikation	17
Konklusion	18

Einleitung

Ausgangslage

Gegenwärtig gibt es kein etabliertes Format in der Schnittmenge des Spielfilms und des Experimentalfilms, bei dem sich die beiden Disziplinen transdisziplinär, also auf Augenhöhe, begegnen. Ein solches Ausbalancieren der jeweiligen positiven und produktiven Eigenschaften würde die Möglichkeit eröffnen, ein leichtes, gedehntes Unterhaltungsformat zu entwickeln, das reflexive Lücken [ ] beinhalten könnte, innerhalb derer existentielle Themen verhandelt und zugänglich gemacht werden könnten. Ziel der Masterarbeit ist die Entwicklung und Anwendung erwähnter Lücken sowie die Sichtbarmachung von unbewussten Mechanismen der Zerstreuung.

Vorgehensweise

Die Miniserie *Nonchalance Vakuum*, bestehend aus 10 Episoden à je 6 Minuten Film, ist das Produkt dieses Versuchs, prädestiniert fürs Web. Inhaltlich reiben sich 3 Figuren in einer Sitcom-artigen Konstellation aneinander. Alltägliche Missverständnisse, unscheinbare Handlungen und triviale Hindernisse werden zu Problemen existentiellen Ausmasses rekonstruiert. Im Spannungsfeld dieses primär negativ konnotierten Themas, der Zerstreuung, finden sich viele narrativ interpretierbare Momente unter anderem die angewandte fragmentarische Erzählstruktur, die Repetition per se und natürlich die ausgeprägten Charaktereigenschaften der Figuren. Parameter wie Informationsdichte, Interpretationsraum, Bildgestaltung, Geräuschkulisse oder Rhythmus sind auf die Grundidee, die Leichtigkeit, abgestimmt. Diese Reduktion und Abstraktion führen zum Vakuum, einer unter Druck stehenden Leere, einem Unterdruck ohne Luftwiderstand.

Ziel dieses Dokuments

Der schriftliche Teil der Masterarbeit überprüft und reflektiert die einzelnen Parameter der praktischen Arbeit auf die oben formulierten Ziele und die nachfolgenden drei Thesen.

Thesen

These 1: Die Lücke

Die Entwicklung der Lücken war primär Mittel zum Zweck. Die visuellen, auditiven und inhaltlichen Stellschrauben wurden so angezogen oder gelockert, dass sich in unregelmässigen Abständen und auf verschiedenen Ebenen Leerstellen auftaten. Innerhalb dieser teilweise sehr kurzen Zeitfenster wurden Irritationen provoziert die wiederum reflexive Momente seitens des Betrachters auslösen sollten. Die Lücken garantieren eine poröse Oberfläche und machen ein Vordringen in eine zweite Schicht möglich. Das filigrane Konstrukt zog diverse Feinjustierungen, beispielsweise bei der Montage des Materials, nach sich. Die Leerräume durften nicht als solche erkannt werden oder den Erzählfluss unterbrechen, sondern sollten diesen fördern und nur punktuell leicht umleiten oder irritieren.

These 2: Die Leichtigkeit

Die Erhaltung der Leichtigkeit war oberste Bedingung. Diese entstand vor allem auf der Ebene der Geschichte und der Verkörperung dieser, dem Schauspiel. Die Situationskomödie bot die beste Ausgangslage dafür. Die Nonchalance befindet sich stets auf dem schmalen Grad zwischen existentieller Tragik und unbekümmertem Frohsinn und beinhaltet somit eine spannungsgeladene Grundlage. Die durch die Serie entstehenden, kurzen aber intensiven Einheiten sind vergleichbar mit dem Steinehüpfen: Mit jedem Aufprall kann ein kleiner, verfestigter Mechanismus angeschlagen oder in Schwingung versetzt werden und zugleich, unter hoher Geschwindigkeit, die Progression vorangetrieben werden. Der am Steinehüpfen ebenfalls verdeutlichte Unterhaltungswert einer trivialen Handlung, ist einer der Hauptfaktoren im Bezug auf Zugänglichkeit, Vermittlung und Attraktivität.

These 3: Die Zerstreuung

Die Sichtbarmachung der Zerstreuung war ein weiteres Ziel. Da die empirisch erfassten Mechanismen als ganze Situationen, in Leitblanken gefasst, auf isolierter Bühne interpretiert wurden, entstanden viele eigendynamische und unvorhersehbare Momente. Die Reduktion des Settings schuf neue Beziehungen zwischen Raum, Zeit und Figur und lenkte den Fokus auf das Geschehen hinter dem Offensichtlichen. Die repetitiven, automanipulativen Mechanismen sind so angelegt, dass sie erst nach einer gewissen Zeit, nach mehreren Episoden, ersichtlich werden. Damit dieser Moment funktioniert, müssen die vorherigen Bedingungen erfüllt sein. Erst wenn der Unterhaltungswert gegeben ist, der Betrachter mehrere Episoden der Serie gesehen, sich auf die Filmsprache eingestellt und diese akzeptiert hat, lassen die irritierenden Momente langsam eine Struktur erkennen.

Format

Repetition

Ich mag die Serie als Phänomen und als Werkzeug. Wiederholungen dienen der kontinuierlichen Bearbeitung eines Gegenstandes bis dieser die gewünschte Form (Produkt) angenommen hat oder sich genug Abfallmaterial auf dem Boden befindet (Prozess). Die Erkenntnis dieses Vorgangs kann das Durchbrechen der Endlosschleifen möglich machen.

Serie

Das hier verwendete serielle Filmformat, angelegt auf die Abbildung eines einzelnen Tages pro Episode, hat die selbe Funktion: Wiederbearbeitung und Weiterentwicklung bei konstanter Bewegung. Andere Attribute die ich an der Serie mag, sind die lange Lebensdauer über mehrere Staffeln (Seasons) hinweg, die enormen Entwicklungsmöglichkeiten der Figuren, die sich ständig verschiebenden Beziehungen der Charakteren, die Reaktions- und Integrationsfähigkeit externer, politisch oder sozial relevanter Ereignisse, die intensive Beziehung zwischen Betrachter und Charaktere sowie die Segmentierung in kurze, verdaubare Episoden. Das Medium Film ist mir persönlich das nahegelegenste Medium. Es bietet viele Möglichkeiten der Transformation und der Aufbereitung eines Themas, während das Bild selbst Sprachgrenzen durchbrechen kann. Beim Onlinevideo ist die grossflächige Verbreitung verlustfreier Teil des Konzepts. Als lückenfüllendes Format mit fünfminütiger Laufzeit, kann eine Episode einzeln während einer Wartezeit oder Pause und direkt nacheinander angesehen werden.

Sitcom

Am spannendsten finde ich das Format der klassischen Situationskomödie der Sitcom. Ein enger, konstanter Raum bindet unterschiedlichste Figuren aneinander, die sich unter normalen Umständen aus dem Weg gingen und lässt sie aufeinander prallen. Aber ich bin über das verschenkte Potential der gegenwärtigen Anwendung und Auslegung der Sitcom enttäuscht: Die Informationsdichte ist derart hoch, dass zu keinem Zeitpunkt ein Abschweifen oder Durchatmen möglich ist, inhaltlich wird auf oberflächlichste Unterhaltung gesetzt und der Themenhorizont beschränkt sich meistens auf banalste Beziehungskonflikte und dessen absehbaren Folgen. Das Anpassen der Stellschrauben und das Einziehen einer reflexiven Ebene auf dafür geschaffener Grundlage, könnte ein leichtes Unterhaltungsformat hervorbringen, welches existentielle Themen verhandelbar macht. Damit dieses Format aus der Nische heraustreten und sich etablieren kann, muss es die äussere Gestalt etablierter Formate annehmen.

Thema

Verortung

Die Zerstreuung als subjektives Konstrukt ist Thema des Projekts und ebenfalls im Spannungsfeld der Unterhaltung sowie der Reflexion zu finden, daher vermutlich Bedingung für deren Existenz. Die Ambivalenz des Begriffs ist bereits zu erkennen. Die Zerstreuung ist die primäre Mechanik derer sich die Figuren bedienen, um ihrem endlos langweiligen Alltag zu entrinnen. Die Komplexität dieses Mechanismus erkannte ich erstmals bei nachfolgender Beobachtung.

Beobachtung

In der Nachbarschaft sah ich ein pulsierendes Aufglühen einer Zigarettenglut in der Dunkelheit. Im darauf folgenden Erklärungsversuch hielt ich diese Sichtung in schriftlicher Form fest und versuchte den Hintergrund narrativ zu rekonstruieren. Über eine Zeitspanne von mehreren Monaten protokollierte ich absurd wirkende Verhaltensmuster. Im Fokus standen repetitive, alltägliche Handlungen, die weder eine unmittelbare Notwendigkeit noch eine Dringlichkeit aufwiesen und deren Verrichten sogar mehr Arbeit zu generieren schien. In den meisten Fällen versetzten die Handlungen das Subjekt direkt an den Ausgangspunkt zurück und damit in eine Wiederholung oder Endlosschlaufe. Am eindeutigsten war dies bei isolierten Personen, die in ihrem Umfeld keine interpersonellen Reibungsflächen fanden und so den Dialog in einen Monolog transformierten, um den leeren Raum auszufüllen. Die Vermutung lag nahe, dass es im Zentrum dieser Kreisbewegung etwas gab, das sich lieber umkreisen als ansehen lässt. Bei näherer Betrachtung schienen viele Muster auf unterschiedliche Ausprägungen der Existenzangst zurückzuführen, als direktes Resultat der Konfrontationsangst. Ein Selbstschutzmechanismus. Das Problem verschwand oder wurde unscharf, sobald man es zu fassen versuchte oder genau darauf sah, also sich konzentrierte.

Stossrichtung

Ich beschloss, die kompletten Szenen aus ihrem Kontext herauszulösen, auf einer Bühne neu zu inszenieren und mich somit über Umwege dem Ziel zu nähern. Die Zerstreuung ist meiner Meinung nach ein ambivalentes Phänomen mit enormer Tragweite. Sich mit den eingeschliffenen Mechanismen der Verdrängung auseinanderzusetzen ist ein schmerzhafter, aber notwendiger Prozess, um der Wurzel allen Übels auf die Spur zu kommen. Eine Gratwanderung, die am besten indirekt und mit Humor angegangen werden sollte. «Blinder als blind ist der Ängstliche» Zitat von Max Frisch aus *Biedermann und die Brandstifter*. Löst man den Begriff der Konfrontationsangst zwecks inszenatorischen Ankerpunkten weiter auf, kann folgende dreifaltige Erscheinung ausgemacht werden und als isolierte Hauptcharaktereigenschaft den Figuren injiziert werden: Ungewissheit, Unkontrollierbarkeit und Vergänglichkeit. Die Figuren werden sich dementsprechend dagegenstellen und diese zu verbergen versuchen. Es bilden sich folgende Antikörper: Reglementierung, Strukturierung und Planung.

Narration

Struktur

Die Erzählstruktur besteht grundsätzlich aus segmentierten Momentaufnahmen. Thematisch sind in einer Episode meist drei Blöcke, die Sequenzen, auszumachen, die sich parallel oder zeitverschoben abspielen können. Angereiht sind die einzelnen Szenen in einer aus der Sicht der Figur logisch erscheinenden Ereigniskette. Theoretisch. Praktisch mussten aufgrund der Lesbarkeit und den Sehgewohnheiten Abstriche dieser Idee gemacht und einzelne Kettenglieder bei der Montage reorganisiert werden. Druckabfall, Strukturbrüche, abrupte Richtungswechsel oder offene Enden rahmen die gedehnte Ereignislosigkeit ein. Bereits hier bilden sich natürliche Leerstellen im Ungesagten, manchmal nach enttäuschter Erwartung.

Loop

Der Spannungsbogen innerhalb einer Episode beginnt und endet im Gegensatz zur klassischen Dramaturgie flacher. Episoden schliessen nie mit Cliffhanger oder Höhepunkten ab, sondern sterben quasi im Schlaf, nur um am nächsten Morgen das Spiel von neuem zu beginnen. Die Story wird um einen trivialen Episodenschwerpunkt aufgebaut. Das Ende einer Episode bringt den jeweiligen Protagonisten zurück zum Anfang. In der nächsten Episode wird das zuvor von der Figur gelernte auf Null gestellt, also irgendwo zwischen drin bewusst vergessen oder unterbewusst verdrängt. Die Absicht war eigentlich die Tragik des Alltäglichen zu einer sich wiederholenden Unerträglichkeit auszudehnen, diese Idee wurde aber bereits im Schnittraum unerträglich und wurde korrigiert.

Herstellung

Auf jeder gestalterischen Ebene und in jeder Arbeitsphase wurden experimentelle Versuche unternommen die Geschichte zu ent- oder verzerren. Teile davon erschienen im Produkt, die meisten wurden verworfen. Oftmals wurde der nicht der gewünschte Effekt sondern der gegensätzlichste erzielt, eine Gefahr welche schon in der Ambivalenz der Thematik ersichtlich war. Die komödienhafte Grundstimmung bricht, überaffirmiert oder überschlägt sich gelegentlich, nicht nur auf der Leinwand, sondern auch im Herstellungsprozess. Trotzdem schützt das nonchalante Schema, dank der Oberflächlichkeit vor einem zu tiefen Eindringen und Verheddern, vor allem auf theoretischer Ebene. Denn weder Autor, noch Regisseur oder Schauspieler sind von den zerstreuenden Mechanismen befreit. Die inhaltliche Oberfläche wird so lange bearbeitet, manchmal naiv, bis etwas geschieht. Fluss und Produktivität bestimmte auch die Taktfrequenz des kompakten und doch leichten Drehs.

Inhalt

Story

Innerhalb dieses ereignislosen Vakuums beginnen die Figuren sich selbst das Leben schwer zu machen. Handlungen sind nie existentieller Natur. Hindernisse entspringen stets dem Wesen des jeweiligen Protagonisten. Zu Beginn jeder Episode wird der Normalzustand etabliert. Funke für das folgende, kahlschlagende Strohfeuer ist eine Ungereimtheit, ein fehlinterpretiertes Ereignis, welches die Protagonisten aus dem ritualisierten, zyklischen Ablauf herausreisst und gleichzeitig in einen neuen verschlägt. Mit jedem Erklärungsversuch verstrickt sich die Figur mehr in dem absurden Konstrukt, legt dabei aber eine umgekehrt proportionale Gelassenheit an den Tag. Streuung durch Konzentration. Durchbrochen werden kann diese Endlosschleife von der Figur selber nicht, sondern lediglich vom Betrachter.

Ensemble

Das Ensemble besteht aus drei, in ihrer Funktion deplatzierten Hauptfiguren: dem wortkargen Hausherrn, dem intriganten Hausmädchen, dem vergesslichen Gärtner und einer Leiche, hier als Versatzstück eingesetzt. Bei jeder Figur handelt es sich um die Verkörperung einer Facette der Existenzangst. Alle isolierten Eigenschaften bilden zusammen einen komplexeren Charakter. Der Schöpfer dieser schizophrenen Situation erkennt man am Namen. Die Figuren tragen alle einen entsprechenden altdeutschen Namen, auf die Langlebigkeit der Problematik und eine eingeschliffene nordeuropäische Steife verweisend. Namen werden von den Figuren, bis auf einen, nie laut ausgesprochen, somit bleiben sie im Prinzip namenlos und inexistent. Panisches Versteckspiel zeigt die Angst vor dem Alleinsein.

Figuren

Heinrich

Der versteifte Hausherr Heinrich (55, *rîhhi* für Mächtiger oder Herr und heim, resp. *hagan*, resp. *hag* für umfriedigten Ort, vgl. Schützeichel, Althochdeutsches Wörterbuch) hat früh gelernt, dass jeder als Eindringling zu behandeln ist und jede Unordnung oder Ungereimtheit als mysteriöses Indiz eines Übergriffs zu verstehen ist. Auf seinem Feldzug für Ruhe und Sicherheit werden auch härtere Präventivmassnahmen ergriffen. Heinrich hat grosse Angst vor der Dunkelheit und ist abhängig vom verführerischen Zuckerwasser und schläft mit hochgelagerten Füssen um mehr Blut im Kopf zu haben.

Sieghilde

Das intrigante Hausmädchen Sieghilde (28, *sigu* für Sieg und *hiltja* für Kampf) ist vor ein paar Jahren als Küchenhilfe eingestellt worden. Seit ihrer Ankunft verschwand nach und nach die restliche Belegschaft, so übernahm sie schliesslich alle Aufgaben im Haus. Innerhalb dieser endlosen Langeweile kreiert sie, zu ihrem eigenen Amüsement, aus latenten Spannungen handfeste Konflikte. Dabei steht sie sich, aufgrund ihrer einfältigen Überheblichkeit und Koketterie, selbst im Weg. Ihre ausgeprägte Trägheit macht sie notgedrungen kreativ. Sie übernachtet in der Besenkammer, da sie dank den Lösungsmitteldämpfen gut einschlafen kann.

Siegfried

Als ehemaliger Friedhofsgärtner ist Siegfried (85, *sigu* für Sieg und *fridu* für Frieden oder Sicherheit) ein Virtuose des Schaufelwerks. Augenringe, wildes, entpigmentiertes Haar und ein apathisches Wesen zeigen den physischen und psychischen Zerfall in einer Art *memento mori.* Traumatische Kriegserfahrungen, Treppenstürze und der Wunsch nach linearer Beständigkeit überschlagen sich, womit sämtliche Anweisungen des Hausherrn ins Leere laufen. Beim geringsten Anzeichen von Gefahr macht er sich aus dem Staub. Er schläft am liebsten in unmittelbarer Nähe anderer Personen.

Siegmund

Das spontane Auftauchen und Verschwinden der domestizierten Leiche Siegmund (60, *sigu* für Sieg und *munt* für den Schutz der Unmündigen) ist ungeklärt. Oft stellt er lebensgefährliche Dummheiten an. In den einseitigen Gesprächen wirkt er paralysiert, kann aber durchaus grobe Gefühlszustände wie Empörung, Verwunderung oder Ratlosigkeit in mimischen Standbildern darstellen. Da man ihn nicht los wird, hat man den Umgang mit seinem trockenen Humor gelernt. Seit seinem Tod ist er Nichtraucher.

Siegmar

Siegmar (0, *sigu* für Sieg und *mari* für berühmt oder sagenhaft) ist eine weise Taube, heimisch auf dem hauseigenen Fahnenmast. Bei schlechtem Benehmen oder akustischer Überreizung wird er zum Abschuss freigegeben und als Hauptmahlzeit wiederverwertet. Da Siegmar mehrere Leben hat, stört er sich nicht weiter daran.

Staging

Stillleben

Das Staging oder Blocking geschieht normalerweise als technischer Zwischenschritt während der Auflösung und beinhaltet die räumliche Positionierung der Figuren und des Equipments, wie Licht und Kamera. Gelegentlich wird die Methode der Figurenaufstellung auch bereits beim Schreiben genutzt, um sich über die physischen und metaphysischen Eigenschaften und Beziehungen der Figuren bewusst zu werden. In diesem Fall sind diese oft alleine im Raum anzutreffen. In Dialogen sprechen sie immer, wenn auch nur leicht, aneinander vorbei. In gewissen Momenten scheinen sie gar zu sich selbst zu sprechen. Die oft unbeweglichen Haltungen dienten auch der ästhetischen Bildkonstruktion. Ein Stillleben eben.

Kontakt

Unter den Figuren gibt es bis auf wenige Ausnahmen keinen Kontakt. Im Bezug auf latenten Spannungen unter ihnen kann dies unterschiedliche Auswirkungen haben. Die räumliche Aufstellung der Figuren und die Winkel in denen sie zueinander stehen, können Spannungen aufbauen, kippen, oder entschärfen. Ein weiterer Vorteil dieses Stellens ist die Beziehung die der Autor oder Regisseur durch die Schauspieler hindurch mit seinen Figuren aufbauen kann. Solche Befragungen der Figur (Travis Technique) können selbst komplexe und unterbewusste Charaktereigenschaften freilegen und zugänglich machen. Ich denke, als Autor habe ich stets ein Verhältnis der Hassliebe zu meinen Figuren, das die Spannung aufrecht erhält.

Szenografie

Akzidenz

Die reale Bühne hat gegenüber einer künstlichen den grossen Mehrwert des Unvorhergesehenen. Den Umgang mit partieller Unberechenbarkeit ist notwendig für einen leichten Arbeitsprozess. Sich während des Schreibens in die Atmosphäre des Produkts oder gar an dessen Location zu begeben, fördert das Verständnis für diesen Raum und die vergangene Zeit. Die in sich geschlossene, von einem Park umgebene Location, hat enorm zum positiven und ruhigen Arbeitsklima beigetragen. Die gesamte siebzehnköpfige Crew am Drehort unterzubringen war meine Absicht, aber es gab kein warmes Wasser.

Zeitlichkeit

Das Medium Film kann das Zerfliessen der Zeit erfahrbar machen, die Illusion von Lebendigkeit unterlaufen und dabei gleichzeitig die Illusion des Kontinuums aufrecht erhalten. Diese erstarrte Atmosphäre wird insbesondere durch abgestorben Pflanzen, die abgestandene Luft und die darin enthaltenen Staubpartikel versinnbildlicht. Die helle, postapokalyptisch anmutende Aussenwelt und der warme Farbton lassen auf eine hohe Raumtemperatur schliessen. Die von Gebrauchsspuren gezeichneten Oberflächen sind von einem staubigen Film überzogen. Ein klar strukturierter und minimal mit einfacher Holzmöblierung ausgestatteter Lebensraum verweist in vielerlei Hinsicht auf eine metaphysische Ebene. Lücken können im Bezug auf den Verlust oder den präventiven Schutz vor Verlust negativ betrachtet werden, aber auch positiv als Abstossen materieller Güter. Die Vergangenheit, zeigt sich vor allem in der älteren Bausubstanz und den Abnutzungserscheinungen der aus heutiger Sicht spielerisch, gar kindlich scheinenden architektonischen Stilmittel. Die harmonische Bildwelt hält die Einstellungen zusammen und verwischt die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt, wobei sich das narrative Spektrum erweitert. Die Figuren gehen im eigenen Umfeld unter und werden zu Nebenfiguren ihrer eigenen Geschichte. Die entsättigten Farben bilden eine homogene Palette in natürlich vergilbtem Ambiente, blasse Gesichter eingeschlossen. Undurchsichtige Fensterscheiben dienen als Sichtschutz, um diesen Mikrokosmos als Rückzugsort nach innen und aussen abzuschirmen. Der einst von Hand konstruierte Ort, der Schutzraum wird zum endlosen Warteraum, innerhalb dessen Mauern sich die Missverständnisse konzentrieren. Die verlockende aber trügerische Pufferzone, die Grünanlage, wird gemieden. Die Bauart der Villa berichtet von Ernsthaftigkeit, überheblicher Sorglosigkeit aber auch Leere und Langeweile.

Akzente

Leichtigkeit ist, wenn man der Schwere etwas wegnimmt. Die Reduktion alleine hat bereits absurde Situationen und Verschiebungen in der Wahrnehmung generiert. Innerhalb einer kargen Szene erhalten isolierte Objekt enorme Beachtung. Die Konzentration wird selbst zur Zerstreuung. Jeder Figur wurde zu Beginn aus praktischen Gründen mit einem funktionalen Objekt ausgestattet. Im Nachhinein tendieren diese dazu als erotisch aufgeladene Fetischobjekte wahrgenommen zu werden. Auf einer weiteren Ebene findet man einen ziemlich deutlichen Hinweis: bei Arno Böcklins Gemälde der *Toteninsel (*dritte Version). Weitere kriegerisch anmutende Symboliken wurden gestreut. Elementare Effekte wie Donner, Feuer und Rauch werden punktuell eingesetzt um die Flüchtigkeit der Existenz zu versinnbildlichen. Schall und Rauch. Diese tauchen auf wenn evolutionäre Subthemen angerissen werden.

Bild

Komposition

Eine einfache und klar strukturierte Bühne bestimmt das karge Bild. Die ruhige Szenerie bietet rein optisch Freiraum für Gedanken und Luft zum Atmen. Eine Oase für den überreizten Augapfel. Bei längeren Szenen oder Einstellungen mit weitwinkliger Linse, also viel sichtbarem Raum, soll der Effekt des Suchbildes entstehen, der es dem Zuschauer ermöglicht, seinen eigenen Fokus zu setzen. Daher wurde auch auf das klassische Stilmittel der Tiefenunschärfe verzichtet. Sinnbildlich kann auch über diesen Punkt lange philosophiert werden, aber das überstiege den Rahmen dieser spielerischen Untersuchung. Es wurden tendenziell Kameraeinstellungen mit einer gewissen Distanz gewählt wie beispielsweise die Supertotale, die Totale oder die Halbtotale. So erhält der Zuschauer nur beschränkt Einblick in die Innenwelt der Figuren, welche sich auch vom Betrachter abwenden können.

Kameraführung

Die Einstellungen sind meist statisch, ohne Kamerabewegung. Gewisse Szene wurden sogar in einer einzigen Einstellung gedreht, sinnbildlich für die regungslose Beobachtung eines stehengebliebenen (sterbenden) oder perplexen (toten) Passanten. Laut Konzept sollten sich die Aufnahmewinkel waagerecht und rechtwinklig nach vorhandenen geometrischen Strukturen ausrichten, abgestützt auf dem versteiften gedanklichen Raster der Protagonisten. Während der Auflösung des Drehbuchs bemerkten wir jedoch, dass der dogmatische Umgang mit der geometrischen Bildgestaltung aufgelöst und die Zentralperspektive zu Gunsten des Abwechslungsreichtums aufgeweicht werden musste. Zudem liess die räumliche Situation nicht immer alles zu und der Kameramann hatte einen verstauchten Fuss.

Postproduktion

Das Farbspektrum wurde bereits im Konzept festgehalten und nach Bezug der Location festgezurrt. Dieses Bewusstsein ist zwingend nötig für eine saubere Farbkorrektur in der Nachbearbeitung. Das Abstimmen und Angleichen der jeweiligen Lichtsituation innerhalb der Innenräume erwies sich als weniger zeitintensiv als erwartet, selbst wenn die Diskrepanz von einer Einstellung zur nächsten relativ hoch war. Dafür forderte das Vereinheitlichen von Aussen- und Innenaufnahmen mehr Aufwand.

Ton

Geräuschkulisse

Der Originalton innerhalb der kargen Räume war relativ trocken und grell, was wunderbar ins Konzept passte. Da die Räume nicht mit Requisiten überfüllt wurden blieb das auch so. Es wurde darauf geachtet dass die Räume mit knarrenden Holzböden im richtigen Moment eingesetzt wurden, wenn es beispielsweise darum ging die einzelnen Bewegungen der Figuren zu verdeutlichen oder zu kommentierten. Bei Aussenaufnahmen oder offenem Fenster wurde ein sanftes Rauschen, verursacht durch die umliegende Vegetation, nachträglich hinzugefügt. Dieses leise Rauschen verweist auf das Auge des Sturms in dem sich die Villa befindet. Diese Idee zeichnet sich auch im wolkendurchzogenen, leicht stürmischen Himmel ab. Nebenbei hat das Rauschen eine beruhigende Wirkung. Technisch betrachtet ist Rauschen möglichst viel Information auf möglichst allen Frequenzen, also alles und nichts zugleich. Der an die Villa angrenzende Verkehr wurde nachträglich so gut es ging herausgefiltert um die Illusion einer Isolation von der Gesellschaft aufrecht zu erhalten. Mit Foley wurde sparsam umgegangen um die Distanz zu den Figuren zu wahren. Je mehr man deren Bewegungsgeräusche vernahm, desto näher rückte man an sie heran. Die Mischung bleibt relativ trocken und nüchtern.

Sprache

Die normale Stimme der Figuren ist monoton und eher unverständlich. Gedankenstimmen gibt es nicht. Monologe werden ausgesprochen. Wird nicht gesprochen, wird nicht gedacht. Auch wenn die Figuren in diesen Momenten einen gegensätzlichen Eindruck zu erwecken schienen. In erregtem oder überfordertem Zustand fliehen die Stimmlagen auf eine künstliche, überspielte, aufgesetzte Ebene, höher in der Grundfrequenz. Diese überspielte Art haucht viele Dialoge surreal an. In Gesprächen wird meist aneinander vorbeigeredet. Das weder muttersprachliche noch akzentfreie Hochdeutsch verweist ebenfalls auf eine Verstellung. Auf einer tieferen Ebene funktioniert die Sprache, im Sinne Anton Tschechows, als Existenzberechtigung, also als dramatisierte Autosuggestion der Figuren, sich vor ihrer Nicht-Existenz fürchtend.

OFF

Der Ton ordnet sich in der Regel dem Bild unter, fungiert aber als primärer Narrator, sobald sich die Geschichte ausserhalb des sichtbaren Rahmens abspielt. Während der Montage hat die Geräuschkulisse, insbesondere die nicht von im Bild sichtbaren Geräuschquellen stammenden Töne, eine reparierende Funktion erhalten um die Geschichte zu verdeutlichen oder zu zerstreuen. Aber nur wenn das Bild eine solche Verdichtung zuliess.

Musik

Werkzeug

Im Konzept war die Rede von leichter Pianomusik zur Verkörperung der gefährlichen Leichtigkeit. Quasi als Hintergrundmusik ähnlich der Fahrstuhlmusik. Was ursprünglich als unscheinbare, eigens komponierte Melodie angedacht war, hat sich während den Proben am E-Piano zu einer Abwandlung eines bekannten Stücks gewandelt. Die fehlerhaften Versuche sowie das krampf- und zwanghafte Wiederholen des Pianisten und den Nebengeräuschen die er dabei verursacht, lassen diesen aus dem funktionalen Schatten hervor und als eigene Figur auf die Bühne treten. Das Musikstück erreicht nun eine tragikomische Ebene. Die Verwendung eines so bekannten Stücks soll auf den, im sozialen Kontext, flächendeckenden Befall der Problematik verweisen. Abwandlungen dieser melodiösen Klanglandschaft oder lediglich Tonfolgen daraus, sollten ursprünglich dramaturgische Schlüsselmomente sowie Einleitung und Ausklang jeder Episode markieren. Bei der Montage stellte sich jedoch heraus, dass man sich damit auf eine kommentierende und ungewollt komische Ebene begäbe. Das malträtieren des Flügels steigert sich als eigenes narratives Element, quasi als Running Gag, in jeder Episode und gipfelt in der letzten in der Zerstörung des Instruments.

Soundtrack

Heinrichs Interpretation von Beethoven's Komposition *Pour Elise* wurde im Soundtrack der Serie in *Pour Sieghilde* umgetauft und verkörpert nun auf eigene Weise die Unsicherheit und Verzweiflung des Protagonisten Heinrich. Der Soundtrack hat sich parallel zu einem eigenständigen Nebenprodukt entwickelt und steht dem Betrachter als Album mit 7 Stücken auf der Webseite als Download zur Verfügung.

Montage

Komposition

Getreu allgemeinen Aussagen ein Film sei nicht fertig bevor er fertig sei oder ein Film entstehe dreimal: beim Drehbuch, bei der Aufnahme und bei der Montage, lief in dieser Phase vieles zusammen. Selbst wenn sich der Stil eigentlich aus dem produzierten Material ergab, waren noch viele schwerwiegende Entscheide zu fällen. Die unzähligen Einzelteile in eine lose Beziehung zueinander zu stellen ohne eindeutige Aussagen zu machen war subjektiv und bleibt diskutierbar. Jeder Eingriff in eine am Vortag gesetzte Abfolge glich einem Tanz auf einem Mienenfeld. Jeder Schnitt war eine neue Aussage, jeder überflüssige Blick einer Figur ein Kommentar, jede weggeschnittene Bewegung ein Indiz weniger. Jedes Umstellen hatte Kettenreaktionen über mehrere Episoden zur Folge. Auch wenn die Serie keinen übergeordneten Handlungsbogen zu besitzen scheint, funktionieren die Episoden nicht wirklich, wenn deren Reihenfolge umgestellt wird. Die Schnittart variiert je nach bedarf zwischen hart gesetzten, offensichtlichen Schnitten und den versteckten Shadowcuts.

Statistik

Aufgenommen wurden während den 8 Drehtagen rund 572 Minuten Film. Dies bedeutet eine Durchschnittliche Leistung von 7.5 Minuten Laufzeitfilm pro Tag und ist rund doppelt so hoch wie die im Film üblichen 3 Minuten pro Tag. Nach der ersten Triage blieben noch 220 Minuten ziemlich gutes Rohmaterial, nach der vierten Rohschnittphase noch 90 Minuten gutes Material und nach der zweiten Feinschnittrunde noch 60 Minuten schönes Material. Auf diese 60 Minuten Laufzeit kommen 250 Schnitte, was bei rund 200 Arbeitsstunden im Schnittraum auf 12.5 Schnittsetzungen pro Tag kommt, also ungefähr ein gesetzter Schnitt pro Stunde. Der gesamte Herstellungszeitraum betrug 18 Monate. Dabei wurden rund 3000 Arbeitsmannstunden investiert.

Referenzen

Inspirationen

Das Konzept als einheitlicher Leitfaden wurde immer wieder zu Hand genommen um, wenn verloren, den Pfad wiederzufinden. Im Konzept eingeflochten oder notiert sind Inspirationen wie Fotos, Theaterstücke, Essays, Filme, TV-Serien, Webserien, Sachbücher, Novellen, Theaterstücke und freie Formate. Ich behandle diese Referenzen einerseits als Methode um mich in die leichte Arbeitsstimmung zu versetzen und andererseits als praktische Umsetzungsbeispiele. Dabei hilft in seltenen Fällen auch das Bonusmaterial zu den jeweiligen Projekten. Bei den meisten Werken will ich aber absolut nichts über deren Herstellung wissen und auch nicht zu konzentriert darauf schauen, aus Angst die innewohnende Spannung zu zerstören. Gewisse Referenzen sind eher temporär andere begleiten mich seit Jahren. In regelmässigen Abständen führe ich mir diese zu Gemüte. In meinem War Room hängt eine wuchernde Sammlung an Inspirationen und Moodboards bis zum Beginn des effektiven Schreibprozesses. Dann muss die Wand weiss und das Zimmer abgeschottet werden. Wenn Rückstände von Klebestreifen nicht zu entfernen sind, muss die Wand neu gestrichen werden. Alpinweiss geht dafür nicht.

Leitlinien

Zu den Werken die ich als sehr konstant und daher wichtig im Bezug auf mich und meine Arbeiten betrachte, wozu Marcel Duchamp sagen würde «eine endlose Inspiration», gehören die unten stehenden, sich alle samt im Radius der Zerstreuung und der Reflexion befindend, jedoch nicht kalibriert im Bezug auf die Projektidee. Als gemeinsamer Nenner ist die Isolation des Schauplatzes von der Aussenwelt auszumachen.

Du Levande, Film von Roy Andersson, 2007
Twin Peaks, TV-Serie von David Lynch & Mark Frost, 1990
Coffe And Cigarettes, Film von Jim Jarmush, 2003
Rushmore, Film von Wes Anderson, 1998
Huis clos, Theaterstück von Jean-Paul Sartre, 1944
Die Physiker, Theaterstück von Friedrich Dürrenmatt, 1962
Les séquestrés d'Altona, Theaterstück von Jean-Paul Sartre, 1959
Rabbits, Kurzfilmserie von David Lynch, 2002
Le Quattro Volte, Film von Michelangelo Frammartino, 2010
Eigentlich möchte Frau Blum den Milchmann kennenlernen, Kurzgeschichten von Peter Bichsel, 1964
Limits of Control, Film von Jim Jarmush, 2009
New Kids, TV-Serie von Steffen Haars und Flip van der Kuil, 2007

Publikation

Microsite

Die Basis der öffentlichen Kommunikation bildet die Website *www.nonchalance.ch*. Hier werden die publizierten Episoden eingebunden. Nebst allgemeinen Informationen und Kontaktangaben findet man darauf flankierende Medien und Hintergrundinformationen wie Fotos vom Set oder den Soundtrack zur Serie. Eine zweite Tiefenebene versorgt den interessierten User mit Originaldrehbüchern, Abstract, Thesenblatt und Konzeptauszügen.

Hosting

Primär wird die Serie online publiziert. Die breite Streuung (Broadcast) erreicht theoretisch eine hohe Anzahl Betrachter. Auch die Geschichte ist mehrschichtig aufgebaut, so dass sie von Betrachtern mit unterschiedlicher kulturellen Prägung oder intellektueller Flughöhe betrachtet werden kann. Theoretisch. Für einen technisch optimalen Ablauf sorgen Videoplattformen wie *YouTube, Vimeo, Metacafe* oder *Dailymotion,* um nur einige zu nennen. Einmal auf diesen Servern hinterlegt, können die Videos mit diversen Endgeräten abgerufen werden, dazu gehören neben herkömmlichen auch mobile Endgeräte, Fernseher oder Spielekonsolen. Diese bieten auch Rückmeldungsmöglichkeiten wie Kommentarfunktionen und Statistiken über das Userverhalten. Solche Informationen müssen unbedingt ernst genommen werden, da es Indizien für eventuelle Schwachstellen und Probleme sind. Systembedingte Algorithmen, Nutzerverhalten und Tags bestimmen beispielsweise, neben welchen interesse- oder themenverwandten Videos die Episoden angezeigt werden. Ein Effekt der dem Projekt zu Gute kommt.

Embedding

Eine weitere Möglichkeit ist die Publikation mit einem Medienpartner, was zur Folge hätte, dass die Publikationsbedingungen im Dialog neu verhandelt werden müssten. Nichtsdestotrotz sollen die Videos nicht nur auf den gehosteten Videoportalen abrufbar sein, sondern in externen Kanälen, Blogs, Webseiten, Film- und Kulturplattformen sowie soziale Netzwerke integriert werden. In der Flut an täglich produzierten Videos, ist eine exakte Platzierung wichtig. Auch die Teilnahme an Wettbewerben für Webserien ist denkbar.

Konklusion

Lebensdauer

Die geschützte Werkstatt des Studiengangs diente der experimentellen Entwicklung des Formats und des prozessorientierten Erkenntnisgewinns. Zu diesem Zweck wurden 5 Episoden à 6 Minuten hergestellt. Die in der ersten Zwischenpräsentation versprochenen 30 Minuten Laufzeit wurden abgeliefert. Danach übernimmt das Kollektiv selbständig die Fertigstellung der ersten Staffel, bestehend aus 10 Episoden. Nach Publikation und Auswertung wird erneut über das Vorgehen und das angestrebte Folgeprojekt und über mögliche Synergien und Koproduktionen diskutiert.

Prozess

Die Transdisziplinarität zeigt sich in diesem Projekt nicht nur im Ausbalancieren der Formate, sondern auf den gesamten Herstellungsprozess. Am Projekt beteiligt waren verschiedene Personen unterschiedlicher künstlerischen Disziplinen (Kunst, Szenografie, Theater, Spielfilm, Musik, Lichttechnik, Informatik, Didaktik, Medienwissenschaft) westlicher Kulturen. Der Film ist per Definition ein transmediales und interdisziplinäres Unterfangen. Dieses kollaborative Projekt hat Kompetenzbereiche ausfliessen lassen und Hierarchien aufgeweicht. Jede Person hat den Weg des Projekts beeinflusst, Prioritäten verschoben und neue Möglichkeiten eröffnet, hinter und auf der Bühne. Trotz produktiver Belastung und hoher Taktfrequenz ist die Leichtigkeit bis auf wenige Knackpunkte jeweils vorm Phasenübergang (Konzeption, Kreation, Produktion) nie verloren gegangen.

Ziel

Sich auf diese übersetzende Weise dem Themenfeld zu nähern, hat neue Erkenntnisse und völlig neue Perspektiven geschaffen. Die Komplexität und Ambivalenz der Zerstreuung und die implizierte Verstrickungsgefahr für die Involvierten war uns von Anfang an bewusst, aber der spielerisch leichte Umgang mit der Problematik hat ein zu tiefes Eindringen verhindert und einen intuitiven Zugang erhalten. Der Inhalt widerspiegelt diese Nonchalance. Die unterschiedlich funktionierenden Leerstellen mussten subtiler als erwartet konstruiert und eingesetzt werden, aber Andockmöglichkeiten sind omnipräsent. In kurzen aber intensiven Einheiten kann dem Betrachter viel zugemutet werden, während sich die Wirkung mit jeder Episode erhöht, vorausgesetzt der Anreiz zum Weiterschauen, der Unterhaltungswert, ist gegeben. Diesbezüglich dürfte man sich näher an etablierten Formaten befinden. Die fragmentarische Erzählstruktur würde zu Gunsten des Erzählflusses paralleler Erzählstränge weichen und die Sprachebene als narrativ tragendes Element eingesetzt werden. Die gedehnten Momente innerhalb langer Einstellungen, die harmonische Ästhetik und die reduzierte Szenografie unterstützten die Idee der Leichtigkeit und wurden positiv wahrgenommen. Inwieweit die reflexiven Lücken Denkprozesse in Gang gesetzt haben, ist schwierig nachzuweisen, aber die Grundlage wurde geschaffen. Die sinnentleerten Handlungen sollten spätestens nach der dritten Episode als solche enttarnt werden und beim Betrachter Fragen aufwerfen.