

# Krieg und Spiele

**Johannes Gutenberg-Universität Mainz**  
**Kunsthochschule Mainz / Filmklasse**  
**Erstprüfer:** Prof. Dr. Harald Schleicher  
**Zweitprüfer:** Anton Kokl  
**Semester:** [SS 2016]

**Arbeitstitel:** [Krieg und Spiele]

**Name:** Nikita Max Claudius Klink  
**Semesteranzahl:** 14  
**Adresse:** An der Allee 148, 55122 Mainz  
**Telefon:** 0160/3513949  
**Fach 1:** Bildende Kunst  
**Fach 2:** Philosophie  
**Fach 3:** Bildungswissenschaften  
**E-mail:** nikitamk@students.uni-mainz.de  
**Matrikelnummer:** 2658392

# INHALT

<b>1. Einleitung (Moderne Zeiten)</b>	- 4 -	<b>5. Somnium Interminatis</b>	- 46 -
<b>2. Experimentalfilme</b>	- 6 -	<b>6. :: asphaltinstrumente ::</b>	- 50 -
2.1. Einleitung (Gewalt, Genuss, Immersion)		<b>7. Gemälde</b>	- 55 -
2.1.1. <i>Archivmaterial</i>	- 8 -	7.1. Hieronymus	- 56 -
2.1.2. <i>Nachgestellte Szenen</i>		7.2. Hühner	- 58 -
2.1.3. <i>Selbstgedrehte Szenen</i>		7.3. Spiegelfrau	- 60 -
2.2. Verdun	- 9 -	<b>8. Drucke</b>	- 62 -
2.3. Normandie	- 11 -	<b>9. Quellen</b>	- 72 -
2.4. Westwall	- 23 -		
<b>3. Kalenderfilme</b>	- 27 -		
3.1. 14	- 27 -		
<b>4. Installationen</b>	- 30 -		
4.1. Pakistan	- 30 -		
4.2. ABGESTEMPELT	- 34 -		
4.3. ABGETIPPT	- 38 -		
4.4. Cine Color Cube	- 40 -		

## 1. Einleitung (Moderne Zeiten)

*„Homo sapiens, der weise Mensch. Wäre es nicht so traurig, könnte man es für den tollsten Witz der Geschichte halten: Der weise Mensch – das ist etwa so originell wie der vegetarische Löwe, der steppende Regenwurm oder die bürokratische Spitzmaus. {...} Seien wir doch ehrlich: Die Geschichte der Menschheit ist über weite Strecken eine Geschichte der Unmenschlichkeit! Über Jahrtausende hatten wir nichts Besseres zu tun, als uns gegenseitig niederzumetzeln. Wer zählt die Millionen und Abermillionen, die gefoltert, gehängt, gesteinigt, erstochen, erwürgt, erschlagen, erschossen, verbrannt, vergiftet, vergast wurden? Ein einzigartiger Blutstrom zieht sich durch die Jahrhunderte, er ist der rote Faden in einer sinnlosen Aneinanderreihung von Mord und Totschlag, Ausbeutung und Gewalt, die sich Geschichte nennt. Eine weit treffendere Artbezeichnung als Homo sapiens wäre daher Homo demens, der irre, der wahnsinnige Mensch. Denn genau das zeichnet uns vor allen anderen Tieren besonders aus: Nur wir sind irrsinnig genug, unser Leben für pure Fiktionen wie „Gott“ und „Vaterland“, „Ehre“ und „Ruhm“ aufzuopfern.“*  
(Schmidt-Salomon, 2012, S.12f)

Seinerzeit hat Charlie Chaplin mit seinem Werk eine humoristische Kritik abgeliefert. Damals ging es vorrangig um die, durch die Einbindung des Menschen in maschinell getaktete Arbeit, pervertierten Produktionsprozesse.

Jede Zeit und jede Generation durchlebt ihre jeweils typischen Absurditäten.

Ich habe mit meinen Arbeiten den Anspruch einige dieser, wie ich finde, zeittypischen Absurditäten aufzudecken und mit Hilfe der Bildmontage zu dekonstruieren.

Der rote Faden, der sich durch meine Arbeiten, zieht ist eine metakritische Auseinandersetzung mit Problemlösungsstrategien in beziehungsweise mit zeitgenössischen Medien. Film, Fernsehen und Videospiele haben in unserer Gesellschaft einen wesentlichen Einfluss auf die Etablierung eines gemeinsamen Weltbildes.

Fast alle meine Arbeiten basieren deshalb auch auf vorgefundenem Material, das ich zum Anlass nehme, mich mit einem bestimmten Thema (zB. Kriegsfilm, christliche Mythologie, Esoterik) auseinanderzusetzen. Dieses Material findet sich in

den Arbeiten zumeist als found-footage wieder. Die Arbeiten erheben keinen Anspruch darauf, im herkömmlichen Sinne zu unterhalten oder einer klassischen Dramaturgie zu folgen, die es dem Betrachter einfach macht sich einzufühlen. Fast alle Arbeiten sind darauf angelegt, in verschiedenster Weise zu stören, anzuregen und sich kritisch mit dem Material auseinanderzusetzen.

Alle Arbeiten haben auch einen dokumentarischen Anspruch und spielen mit der Frage nach der Authentizität des Materials.

Obwohl ich als Student der Filmklasse einen Schwerpunkt auf die filmische und installative Arbeit gelegt habe. Die malerische und drucktechnische Auseinandersetzung ist entscheidend für mich.

Meine Herangehensweise an die Materie ist dabei allerdings grundsätzlich verschieden von der im Filmmedium. Während es mir bei meinen Videoinstallationen und Filmen hauptsächlich um die adäquate Behandlung eines bestimmten Themas und um eine Entwicklung von Komplexität en-

tlang der Zeitachse geht, steht in meiner drucktechnischen und malerischen Arbeit der inhaltliche Aspekt nicht an erster Stelle, sondern wurde meinem subjektiven Interesse am Druck- bzw. Malprozess und einem bestimmten Bildmaterial untergeordnet. Dieses nehme ich als Vorlage, um eine möglichst komplexe Bildsprache auf dem gegebenen Raum zu entwickeln.

Natürlich gibt es dennoch eine große Schnittmenge der Inhalte zwischen meiner filmischen und meiner bildnerischen Arbeit, was aber nicht konstitutiv für meine bildnerische Arbeit ist.

Themen, die sich quer durch mein Oeuvre ziehen, sind Gewalt, Religion und Arbeit.

Gewalt, in allen Facetten des Begriffes, ist ein stark unterschätzter Faktor in unserer Gesellschaftsbildung. Auch wenn wir glücklicherweise nicht mehr in einer Gesellschaft leben, in der offene, körperliche Gewalt an der Tagesordnung ist, so bleibt das Gewaltpotential und die subtile Gewaltausübung doch erhalten und äußert sich in verschiedenen Formen.

Ähnlich verhält es sich mit der Religion. In aller Regel nehmen wir, zumindest als Gesellschaft, in Anspruch bei wichtigen Entscheidungen diese auf Basis wohl erwogener, rationaler Argumente und wissenschaftlicher Fakten zu treffen. Konzeptuell hat die Religion, im strengen Verständnis, keinen Platz mehr in unserer Gesellschaft. Dennoch gibt es starke affirmative Bemühungen, die zu paradoxen Gesellschaftskonstellationen führen.

Auch der Status der Arbeit hat sich, angesichts des gesamtgesellschaftlichen Fortschritts, in paradoxer Weise entwickelt. Statt anzuerkennen, dass es insgesamt weniger Arbeit zu tun gibt, weil die meisten Produktionsprozesse maschinell optimiert wurden und aus dieser Entwicklung positive Energie zu schöpfen, indem man die Menschen insgesamt entlastet, ist „Arbeitslosigkeit“ nach wie vor ein stark negativ besetzter Begriff. Umgekehrt ist es so, dass viele Menschen nun Arbeit erledigen, zu der sie überhaupt keinen persönlichen Bezug haben und in der sie keinen Sinn erkennen können.

## **2. Experimentalfilme**

### *2.1. Einleitung (Gewalt, Genuss, Immersion)*

In unserer Gesellschaft besteht eine grundsätzliche Inkonsistenz im Umgang mit Gewalt und deren Darstellung in den Medien sowie in der Auseinandersetzung mit derselben.

Einerseits wird die tatsächliche Anwendung von Gewalt, die nicht staatlich legitimiert ist, öffentlich geächtet und mit Attributen wie „unmenschlich“ versehen. Andererseits gibt es offensichtlich ein großes Interesse an der ausführlichen Darstellung von Gewalt, wobei sich viele Medienschaffende nicht mal mehr die Mühe geben, diese Gewalt als Mittel zu einem bestimmten Zweck zu benutzen. Die Gewalt genügt sich selbst.

Offensichtlich ist es faktisch so, dass zumindest große Teile der so genannten westlichen Gesellschaft ein starkes Interesse an Gewalt haben und zwar nicht nur im Sinne eines Interesses an einem gesellschaftlichen Phänomen, so wie wir es hier diskutieren, sondern tatsächlich als Genussmittel.

*„Das Schöne am Krieg ist schwer zu bewältigen, die Tatsache, dass du dich nie fragen musst, wann der nächste Adrenalinschub kommt. Du musst kein Scheinleben führen und Todesphantasien pflegen. Wenn es wirklich um Leben und Tod geht, hast du Klarheit im Leben, im Kino haben wir das alles schon gesehen. {...} Es ist so hinreißend, unterhaltsam und spannend, dass wir nicht mehr wahrnehmen, wofür es eigentlich steht....Leiden...Leiden zu unserer Unterhaltung.“*

*(Michael Herr (Schriftsteller) in: Schrijber, 2001, Time: 22:20min)*

Diese Faszination an Krieg, Kriegsmaschinen und dem Töten selbst war für mich der Anlass, mich auch in künstlerischer Form mit dem Thema auseinanderzusetzen. In meinen thematisch miteinander verbundenen Experimentalfilmen („Verdun“, „Normandie“, „Westwall“), befasste ich mich auf einer Metaebene mit der bildnerischen Auseinandersetzung der Problematik des Krieges. Metaebene meint in diesem Falle, die Arbeit mit und über die Bildsprache der Kriegspropaganda im weitesten Sinne. 2014 jährte sich der Erste

Weltkrieg zum hundertsten Male.

Passend zu diesem Jubiläum wurden in den öffentlich-rechtlichen Medien viele Analogien zu zeitgenössischen Entwicklungen gezogen.

Es wurden bundesweit Ausstellungen zum Thema „100 Jahre Erster Weltkrieg“ gezeigt und von entsprechenden Sendungen begleitet. Diese Auseinandersetzung hat einen gewissen Zynismus, der zu dieser Zeit offen zutage getreten ist. In diesem Zynismus sehe ich nun wiederum gewisse Analogien zu meinen Montagen, in denen ich found-footage mit selbst gedrehtem Material zusammenführe. Was in den Medien diskutiert wurde, versuchte ich, mit künstlerischen Mitteln intuitiv zu erfassen und zu vermitteln.

Anders als es in den Medien geschieht, habe ich mit meinen Montagen den Anspruch das Phänomen von Krieg, Gewalt und der medialen Auseinandersetzung auf einer Metaebene audiovisuell erfahrbar zu machen. Die Montagen bestehen primär aus drei Bildebenen, die konzeptuell aufeinander aufbauen. Diese Bildebenen werden in den folgenden Absätzen näher ausgeführt.

### *2.1.1. Das Archivmaterial*

Hierbei handelt es sich um found-footage aus der jeweiligen Zeit und Umgebung.

In aller Regel fand ich dieses Material bestenfalls in DVD Qualität vor, immer jedoch im Format 4/3. Dieses Material diktierte in gewissem Sinne meine weitere Vorgehensweise, denn um die verschiedenen Bildebenen sinnvoll miteinander verknüpfen zu können, müssen sie auf den kleinsten gemeinsamen Nenner gebracht werden.

Aber nicht nur in technischer, sondern auch in konzeptueller Hinsicht bestimmt dieses Ausgangsmaterial, wie ich weiter vorgehe. Beispielsweise bestimmte es primär, welche Orte ich später real aufsuchte, um eigene Aufnahmen zu machen.

### *2.1.2. Nachgestellte Szenen*

Nachgestellte Szenen sind in erster Linie Spielfilme und/oder Reenactments, die sich mit dem kriegerischen Konflikt an dem betreffenden Ort befassen. Auch hierbei handelt es sich meist um found-footage und bestimmt gegebenenfalls, was ich später vor Ort drehen werde.

### *2.1.3. Selbstgedrehtes Material*

Das Ziel der Dreharbeiten ist vor allem möglichst viele Aufnahmen zu machen, deren Ort und Einstellung dem vorgefundenen Material möglichst gleichen.

Ich versuche also diesselbe Aufnahme zu einer anderen Zeit unter anderen Umständen zu machen, um die Differenz möglichst authentisch wiederzugeben.



## 2.2. Verdun

Der erste Film der Serie der Experimentalfilme ist „Verdun“.

Er setzt sich noch aus lediglich zwei Bild- und Tonebenen zusammen.

Zum einen besteht er aus selbstgedrehtem Material, das ich auf dem Gelände des ehemaligen Schlachtfeldes von Verdun gedreht habe.

Zum anderen besteht er aus Überblendungen von Archivmaterial der Schlacht von Verdun.

Konzeptuell war es mir sehr wichtig, eine möglichst große Übereinstimmung des Bildmaterials zu erzeugen. Darüber hinaus lebt der Film von dem starken Kontrast zwischen der zerstörten Landschaft, die auf den Archivbildern zu sehen ist, und dem dichten Wald der Gegenwart, in dem man aber überall noch Schützengräben und Granattrichter vorfindet. Die dortige Landschaft wurde weitgehend sich selbst überlassen, zumindest nicht weiter bebaut, abgesehen von dem ein oder anderen Denk-/Mahnmahl und ist insofern, wenn man von dem neuen Bewuchs absieht, in ihrer Struktur erhalten geblieben. Das Ergebnis



ist ein riesiger landschaftlicher Bereich, der im Wesentlichen die Funktion erfüllt an, die dortigen Ereignisse zu erinnern. In den jeweiligen Ortschaften befinden sich zahlreiche Museen und Ähnliches, in denen man auch mit historischen Filmaufnahmen der vorher besuchten Orte konfrontiert wird.

Diese Filmaufnahmen sind die ersten Bewegtbilder von Kriegshandlungen und waren, in ihrer

historischen Einzigartigkeit, der Anlaß mich mit dem Thema zu befassen. Dabei hat dieses Material hat durchaus ambivalenten Charakter. Es erweckt in uns, aus der zeitlich erlebten Distanz, spontan den Eindruck ein authentisches historisches Dokument zu betrachten. Allerdings müssen wir uns die damaligen Entstehungsumstände vor Augen führen. Filmmaterial war unverhältnismäßig wertvoller als heute und auch die Gefahr für den einzelnen auf dem Schlachtfeld war unvergleichlich höher. Ohne

es am einzelnen Beispiel nachweisen zu können, behaupte ich, dass es unrealistisch ist, anzunehmen diese Aufnahmen seien im strengen Sinne dokumentarisch. Höchstwahrscheinlich wurden sie zum größten Teil während tendenziell ruhigeren Zeiten, zwischen den eigentlichen Schlachten, inszeniert. Eine Praxis, die sich bis heute als Propagandamittel bewährt hat, wie der Film „Flags of our Fathers“ beispielhaft veranschaulicht.



### 2.3. *Normandie*

Der zweite Teil der Serie besteht aus einer etwas komplexeren Montage von vier verschiedenen Bildebenen.

Ebenso wie bei „Verdun“ habe ich auch hier mit Archivbildern als Ausgangsmaterial gearbeitet, allerdings kamen in diesem Falle auch noch Mitschnitte des Videospieles Call of Duty 2 (kurz COD2) hinzu, sowie Ausschnitte des Spielfilms „Saving Private Ryan“.



Auf der Basis dieses Bildmaterials filmte ich vor Ort die äquivalenten Einstellungen.

Die Besonderheit von „Normandie“ ist die besonders hohe Dichte an Übereinstimmungen und Vielfaltigkeit der Medien. Schaut man sich die Dokumentationen, Spielfilme und Videospiele an, fallen viele formale und inhaltliche Übereinstimmungen auf. Aufgrund dieser Redundanz konnte ich alle Medien weitgehend widerspruchsfrei zu einem kontinuierlichen Film zusammenmontieren, in dem man ständig zwischen dokumentarischem, filmischen und ludischem Bildmaterial springt.

Dafür habe ich zunächst das gesamte Bildmaterial in einer möglichst homogenen Bildgestaltung aufeinander angepasst. Erst im Laufe des Films bricht diese ästhetische Angleichung durch die sukzessive Aufdeckung der Originalbilder wieder auf. Durch dieses Stilmittel und die gleichzeitige Verschränkung der unterschiedlichen Medien entsteht eine Irritation, die aber die Kontinuität der Handlung nicht negativ beeinflusst.

Hier wird subjektiv erfahrbar, was Elisabeth Bronfen in ihrem Buch „Hollywoods Kriege“ postuliert, dass nämlich jede Reinszenierung der Schlacht notwendigerweise auf vorangehende Inszenierungen zurückgreifen muss und diese somit „recycelt“ (vgl. Bronfen, 2013, S.229) werden.

*„Fast alle Diskussionen um Shooter und <Killerspiele> {...} drehen sich in ihrem Kern um die Frage, inwiefern hierbei in Ästhetik, Repräsentations- und Handlungsformen, Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesellschaftlichen und/oder individuellen Gewaltbegriff zugearbeitet bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial <vermittelter> Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewaltbehandlung auszugehen sei.“  
(Nobr, 2010, S.7f)*



Da dem Medium Videospiele in der akademischen und künstlerischen Betrachtung traditionell wenig Aufmerksamkeit gewidmet wurde und wird, werde ich an dieser Stelle etwas detaillierter auf das Thema Videospiele und Gewalt eingehen. Was unterscheidet nun die Gewalt in Videospielen von anderen Formen bzw. Repräsentationsformen von Gewalt?

Zunächst einmal besteht ein Spannungsverhältnis zwischen dem passiven Konsum von Gewaltdarstellungen und der tatsächlichen Handlung. Im Videospiele ist der Konsument gleichzeitig Ausübender der Gewalt, die er wahrnimmt. Anders als in Film, Theater und Ähnlichem ist der Konsument hier notwendiger Bestandteil der Inszenierung von Gewalt und vor allem ist er in aller Regel derjenige, der selbst die Gewalt ausübt.



Hier stellt sich nun die Frage, ob man die spielerische Anwendung von Gewalt im Computerspiel als tatsächliche Gewaltausübung bewertet oder ob es sich dabei nur um eine Aktivierung einer vorprogrammierten Sequenz handelt, wie man es letztlich auch mit dem Einlegen einer DVD macht.

Meiner Meinung nach gibt es jedoch mindestens drei Punkte, die die Gewalt in Videospielen einzigartig machen. Das ist zum Ersten das Phänomen der ludischen Gewaltausübung im generellen Sinne. Diese wiederum besteht zum Zweiten aus dem Erlebnis des Flows und im speziellen Fall der Videospiele aus der Faszination der Immersion.

*„Sofern diese Regeln der Simulation gewaltsamer Handlungen dienen, ermöglichen sie einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form von Gewalt. Diese unterscheidet sich nicht nur von realer Gewalt erheblich in ihren Bedeutungen, Motiven und Konsequenzen, sondern auch von der fiktiven Gewaltdarstellung in Kino und Fernsehen, in der Gewalt konsumiert wird, ohne dass das Publikum über eine Eigenverantwortlichkeit am Dargestellten reflektieren muss. Die „gaming situation“ erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt.“*  
(Jahn-Sudmann und Schröder, 2010, S.29f)

Wie die Bezeichnung schon sagt, geht es bei der ludischen Gewalt um die spielerische Annäherung an Gewaltakte. So objektiv formuliert klingt es zunächst einmal recht zynisch. Es erscheint kontraintuitiv die Worte Spiel und Gewalt in einen direkten Zusammenhang zu bringen. Faktisch ist es aber möglich, sich jedes denkbare Phänomen auf spielerische Art anzueignen. Und tatsächlich gibt es, wenn man es konsequent und objektiv be-



trachtet, seit Menschengedenken schon Spiele, für die zumindest die implizite Anwendung von simulierter Gewalt essentiell ist. Man denke nur an Spiele wie „Schach“, „Völkerball“, „Räuber und Gendarm“ oder „Cowboy und Indianer“. All das sind Spiele, in denen ludische Gewalt vorkommt und im Gegensatz zum Videospiel provozieren diese keinerlei Kontroversen. Wodurch werden nun diese Kontroversen ausgelöst? Sicher ist die Explizitheit der Gewaltdarstellung im Videospiel ein Alleinstellungsmerkmal, das viele Menschen irritiert. Sie sehen als passive Zuschauer, wie der Spieler andere Spieler oder Computergegner abschießt, und sind schockiert darüber, dass ihr Gegenüber bei so etwas Freude empfindet. Objektiv betrachtet wird bei der ludischen Gewalt im Videospiel natürlich niemand direkt geschädigt. Es handelt sich um Pixel, die man anhand von vorprogrammierten Regelmäßigkeiten verschieben kann.

*“Letztlich ist das Sterben einer Spielfigur ein Prozess, dessen Effekte im Bezugssystem des Spiels nur wenige Entsprechungen zu den vielfältigen Bedeutungen und Konsequenzen, die der Tod außerhalb der virtuellen Welt hat, aufweisen. Sterben im Spiel ist auf der ludischen Ebene lediglich eine vorübergehende Einschränkung der Handlungsoptionen. Für die Spielenden bedeutet die Einschränkung in der Regel den Verlust des Spielfortschritts seit dem letzten Speichervorgang {...} Gewalt findet im Spiel auf einer symbolischen Ebene statt.“*  
(Jahn-Sudmann und Schröder, 2010, S.29)

Entscheidend ist hier der Begriff von der symbolischen Ebene. Ebenso wenig wie jemand, der einen Landwirtschaftssimulator spielt, tatsächlich Felder bestellt, übt der Spieler von gewalthaltigen Videospielen tatsächlich Gewalt aus. Es handelt sich hierbei eher um ein Probehandeln, das das Potential hat, bestimmte menschliche Grundbedürfnisse zu erfüllen, die wir im gesellschaftlichen Diskurs meist tabuisieren.



*„Vielmehr fordern Computerspiele dazu heraus, die Spielwelt als Möglichkeitsraum transgressiver Akte zu nutzen, deren Reiz einerseits darin liegt, dass sie auch in der realen Lebenswelt vorstellbar sind, aber dort in aller Regel weder ausgeführt werden können noch dürfen, und dass andererseits zugleich die Differenz zwischen realer Handlung und Spielhandlung der Spielerin dem Spieler stets präsent und diese Differenz für das Spielvergnügen auch konstitutiv ist. Die Spielerin/ der Spieler weiß jederzeit, dass ihre/ seine Spielhandlungen lediglich Konsequenzen im Spiel haben, aber nicht für die Welt außerhalb des Spiels. Damit ist grundsätzlich alles legitimierbar, was innerhalb des digitalen Spieles geschieht.“*

*(Jahn-Sudmann und Schröder, 2010, S.33f)*

Hier kann nicht im Detail auf diese Grundbedürfnisse eingegangen werden. Mir scheint jedoch evident, dass das Videospiele und in verstärktem Maße das gewaltsame Videospiele, die Bedürfnisse nach Kontrolle (Flow), Macht und dem Eintauchen in Parallelwelten (Immersion) erfüllen kann. Das es diese Bedürfnisse tatsächlich gibt und das diese „nur“ aufgrund gesellschaftlicher Konventionen nicht aus-



gelebt werden, zeigt sich eindeutig dann, wenn Menschen in Ausnahmesituationen gebracht werden, in denen sie Macht über andere folgenlos ausüben können. Insofern bilden die Videospiele einen interessanten Kumulationspunkt, in dem historisch real geschehene Gewaltakte reaktiviert und in Bronfens Sinne recycelt werden, um einen legitimen Rahmen für heutige, simulierte Gewalt anzubieten. Die dahinterstehenden Bedürfnisse bleiben dieselben, unterscheiden sich nicht strukturell, wie auch eine Analyse von Sönke Neitzel und Harald Welzer zeigt:

*„(Aber) Pohl ist Flieger, er jagt und tötet Menschen von oben, und man hat nicht den Eindruck, als treibe ihn ein ideologisches Motiv, wenn er schildert, wie er Städte bombardiert und Menschen abschießt. Seine Opfer haben weder Attribute noch werden sie gezielt ausgewählt. Wen er erwischt, ist ihm gleichgültig, dass er erwischt, darauf kommt es ihm an. Das macht ihm einfach Freude, und die braucht kein Motiv.*

*Seine Haltung scheint nicht auf einen größeren Sinn oder Zweck gebaut, sondern eher auf die Verbesserung der Ergebnisse im Rahmen seiner Möglichkeiten. Dieses sinnen-tobene Töten ist vermutlich, woran es erinnert: eine Jagd, eine sportliche Handlung, die ihren Sinn daraus bezieht, besser zu sein, noch mehr zu erwischen. Deshalb macht es Pohl auch so wütend, dass er abgeschossen wird, mitten in der Jagd. Das versaut ihm das Ergebnis.*  
{...}

*... die Ansatzlosigkeit seiner Menschenjagden jedenfalls repräsentiert jenen Typ von Gewalt, den Jan Philipp Reemtsma „autotelisch“ nennt: eine Gewalt, die um ihrer selbst willen ausgeübt wird und keinen Zweck verfolgt.*  
{...}

*Sie ist der radikale Widerspruch zu jenem Selbstbild, das moderne Gesellschaften und ihre Mitglieder von sich ausgebildet haben; nämlich des Vertrauens in die Stabilität von Institutionen und Regelwerken und vor allem in die Monopolisierung von Gewalt.“*

*(Neitzel und Welzer, 2011, S.88f)*



Das bringt uns zum nächsten Punkt.  
Woher kommt der Spaß am Töten, im Spiel wie auch in der Realität?  
Hierfür gibt es mehrere Erklärungsmodelle:



*„Nach Thomas Hausmanninger ist die Funktionslust, die Lust am Funktionieren des psychophysischen Apparats, ein Grund dafür, dass Vergnügen beim Betrachten von Gewaltdarstellungen in einem sicheren Rahmen entsteht. {...}*  
*Die Mood-Management-Theorie geht davon aus, dass Medien zur Regulierung des Erregungsniveaus genutzt werden. {...}*

*Nach dem Sensation-Seeking-Ansatz gibt es bei einem Teil der Mediennutzenden eine Veranlagung zur Suche nach intensiven und neuen Erfahrungen. {...}*

*Und schließlich können massenmediale Angebote mit besonders drastischen Gewaltdarstellungen Jugendlichen einen Distinktionsgewinn ermöglichen, indem die Erfahrungsinintensität für die Gruppe der Rezipienten ein Zusammengehörigkeitsgefühl schafft {...} und das Souveränitätsgefühl, mediale Formen zu beherrschen, die Eltern und Lehrern das Blut gefrieren lassen.“*

*(Jahn-Sudmann und Schröder, 2010, S.21f)*

Wie so oft liegt die Wahrheit wahrscheinlich auch hier in einer von Person zu Person variierenden Anteilhaftigkeit der verschiedenen Erklärungsansätze.

Ich persönlich glaube allerdings, dass der Hauptanteil bei den meisten Personen in dem Erleben des so genannten Flow-Gefühls liegt.

*“Flow (englisch „Fließen, Rinnen, Strömen“) bezeichnet das als beglückend erlebte Gefühl eines mentalen Zustandes völliger Vertiefung (Konzentration) und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit (Absorption), die nie von selbst vor sich geht – auf Deutsch in etwa Schaffens- bzw. Tätigkeitsrausch oder auch Funktionslust.” (Wikipedia)*



Hier liegt auch meiner Ansicht nach die Schnittmenge vieler Erklärungsansätze.

Videospiele sind in der Regel so angelegt, dass der Spieler immer wieder vor neue Anforderungen gestellt wird, die er gerade noch so bewältigen kann, die ihn aber selten überfordern und noch wichtiger, niemals unterfordern. So wird sichergestellt, dass der Spieler ein permanent gutes Gefühl hat.

Worin die Handlungen im Spiel bestehen, ist hierbei sekundär, entscheidend ist allerdings, dass es sich um sogenannte „kurze Handlungsketten“ handelt.

*„Der Shooter ist ein Fest der kurzen Handlungsketten. {...} Der Lustgewinn dieses <Handeln> besteht darin, dass es primär ein Handeln als Kompensation ist und erst sekundär ein Handeln als Gewalt. Die Gewalt ist auf der Ebene des Dargestellten präsent, nicht aber im Zentrum der Handlungsebene. Der Lustgewinn entsteht aus den (ultra-) kurzen Handlungsketten, nicht aber aus der Gewalt <an sich>.*

*Nobr, 2010, S.14*

Ein besonders hervorzuhebender Aspekt des Videospieles ist der Begriff der Immersion.

*„Von einem immersiven Bild wird gesprochen, wenn der Betrachter dieses Bildes, das gesehene Bildobjekt nicht für ein Bildobjekt, sondern für eine reale Sache hält. Es kommt zu einer Verwechslung: Der Betrachter merkt nicht, dass er ein artifizielles Objekt sieht. {...} Immersion widerfährt (vielmehr) jedem, der überhaupt wahrnimmt. Er taucht in die wahrgenommene Welt ein. Dass meine Wahrnehmung mich in der Welt sein lässt, bedeutet, dass meine Wahrnehmung immersiv ist. Den sogenannten immersiven Bildern geht es somit nicht nur darum, die Immersion neu zu erfinden, sondern das Ziel dieser Bilder ist es, der Bildwahrnehmung ihren Sonderstatus zu nehmen, das heißt, die Bildwahrnehmung der normalen, immer schon immersiven Wahrnehmung anzugleichen.“*  
(Wiesing, 2011, S. 103)

Der Grad der Immersion beschreibt im Wesentlichen die Identifikation des Subjektes mit seiner wahrgenommenen Umwelt. Streng genommen müsste man den Begriff auch auf unsere alltägliche Wahrnehmung anwenden, denn ebenso wie in einem Computerspiel ist die von uns wahrgenommene Wirklichkeit ja keine objektive Realität, sondern eine Konstruktion, die unser Gehirn aus unseren Sinneseindrücken und Erfahrungen formt. Diese Erfahrung ist also lediglich die größtmögliche Immersion, die wir bisher kennen gelernt haben.

Entsprechend bewerten wir Computerspiele unter anderem danach, wie nah sie der Wahrnehmung unserer Realwelt kommen.

Das wichtigste und problematischste Mittel dafür ist nicht etwa die Grafik, sondern vielmehr die Mensch-Computer-Schnittstelle.

Modernste Spielmechaniken ermöglichen dem Spieler heutzutage eine so hohe Immersion, dass er den Avatar als eigenen Körper wahrnimmt.

*„Der Avatar im Shooter {...} ist ein offener Stellvertreter, der produktiv angeeignet werden kann: Er hat weder ein Gesicht noch eine Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein Äußeres {...} reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: {...} Der Shooter zelebriert damit die Freiheit des Avatars (und des Spielers): Die Bindung von Spieler zu Stellvertreter ist gekennzeichnet von einer hoch individualisierbaren Aneignung, Projektion oder Interpretation. Gleichzeitig aber ist der Avatar eine unverhandelbare Stelle der der Interaktion, Partizipation und Immersion.“*

*(Nobr, 2010, S.10)*

Fällt dadurch nun die „symbolische Ebene“ der Handlung weg, wenn das Spiel für den Spieler immer mehr zur subjektiven Realität wird?

Hier stellt sich auch die Frage, ob und wenn ja inwiefern man das Töten in der realen Welt als spielerisch wahrnehmen kann. Denn wenn man sich Berichte von Menschen anschaut, für die das Töten zur Routine geworden ist, wird evident, dass viele Menschen das Potential besitzen im Töten eine sportliche Herausforderung zu se-

hen. Als „spielerisch“ kann man diese Haltung aber wohl nur im übertragenen Sinne bezeichnen, denn ein wesentlicher Faktor des Spieles ist, dass es eine eigene Rahmung hat und dass die Handlungen im Spiel keinen direkten Einfluss auf die Welt außerhalb dieses Rahmens haben, was beim realen Töten nicht der Fall ist. Dennoch kann diese begriffliche Bestimmung nicht darüber hinwegtäuschen, dass zahlreiche Soldaten das Töten subjektiv anders wahrnehmen.

*„Angst zu töten...Okay, aber es macht Lust. Du wirst sexuell aufgeladen, alles ist Vollgas. Hohes Adrenalin wird dein Lebensstil. Du kannst nicht mehr zum Normalmaß zurück. Es ist Leben an der Grenze.“*

*(Richard Stillwell (Vietnam Veteran) in: Schrijber, 2001 Time: 16:28min)v*

#### 2.4. *Westwall*

Der dritte Teil knüpft konzeptuell wieder an den ersten Teil („Verdun“) an. Hier spielte für mich persönlich die Nähe zu der Gegend, in der ich aufwuchs, eine große Rolle. Nach meinen ersten beiden Experimentalfilmen, die an durchaus prominenten Orten spielten, begann ich zu recherchieren, welche Rolle meine unmittelbare Heimat in kriegerischen Auseinandersetzungen der letzten beiden Weltkriege spielte. Ich musste



feststellen, dass unweit von meinem Geburtsort ein großes Gebiet liegt, in dem im Zweiten Weltkrieg der Vorstoß der Alliierten stagnierte. Für diesen Teil habe ich wesentlich genauer recherchiert und kann deshalb nach bestem Wissen und Gewissen behaupten, dass die Orte an denen ich die Aufnahmen gemacht habe, mit den historischen Orten übereinstimmen (ausgenommen der Einstellungen im Wald).









Das ist auch entscheidend, denn die Arbeit hat, verglichen mit den anderen beiden der Serie, verstärkten konzeptuellen und dokumentarischen Anspruch. Jede Bearbeitung ist zuerst am Computer entstanden. Zumindest erfüllt das von mir gedrehte Material erfüllt somit den Anspruch größtmöglicher Authentizität und Neutralität. Das vorgefundene Archivmaterial belegt dies nur insofern nur bedingt, als wir zumindest unterstellen können, dass die Aufnahmen teilweise gestellt wurden. Näheres zu dieser These habe ich bereits in meiner Beschreibung zu „Verdun“ ausgeführt.



### 3. Kalenderfilme

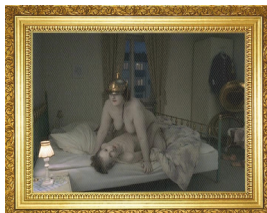
Ein weiteres Gruppenprojekt ist der alljährliche Adventskalender der Filmklasse.

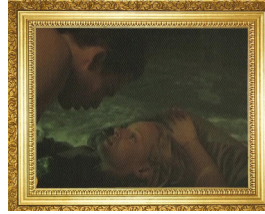
Hier wird jeden Tag nach dem System eines klassischen Adventskalenders ein Video hochgeladen. In diesem Kalender finden sich auch viele kleinere, teils unausgereifte Arbeiten. Es ist eher ein Experimentierfeld als ein ernster Präsentationsraum für ausgereifte Arbeiten. Dennoch habe ich auch in diesem Rahmen eine Arbeit gemacht, die ich für präsentierbar halte.



#### 3.1. 14

Ich habe den Advent zum Anlaß genommen mich nochmals mit der Bibel, um genauer zu sein, mit dem Anfang des Matthäus-Evangeliums auseinanderzusetzen. Dort wird der Stammbaum Jesu in vierzehn Gliedern aufgezählt, daher auch der schlichte Titel des Videos, der mit dem Adventstag, an dem es hochgeladen wurde, übereinstimmt. Dieser Text lieferte mir die Vorlage für ein weiteres found-footage-Projekt, in dem ich verschiedene Sex/Vergewaltigungsszenen aus Spielfilmen zu dem vorgelesenen Text montierte. Der Text besteht im Wesentlichen in einer einfachen Aufzählung der Zeugungsakte, wobei immer nur die Männer bis hin zu Joseph genannt werden. Der Film endet dann mit einer mikroskopischen Aufnahme einer künstlichen Befruchtung, ein Seitenhieb auf die Tatsache, dass der Stammbaum Jesu insofern keine Rolle spielt, als Joseph nach dem eigenen Verständnis der Bibel ja gar nicht der Erzeuger Jesu ist. Insofern könnte man kritisch sagen, diese ganze Aufzählung macht überhaupt keinen Sinn.





#### 4. Installationen

Installationen bieten dem Betrachter jeweils einzigartige Rezeptionsmöglichkeiten.

Im Idealfalle verbinden sie die Immersionsmöglichkeiten des Films mit der unmittelbaren Erfahrbarkeit von Realität, im Sinne einer Lebenssituation, mit der der Zuschauer nicht nur theoretisch (wie im Film), sondern ganz unmittelbar konfrontiert wird. An Installationen fasziniert mich besonders die, im Idealfalle, totale Kontrolle des Künstlers über die Rezeptionssituation. Eine Installation muss immer der jeweiligen Umgebung bestmöglich angepasst werden und bildet im Unterschied zu vielen anderen Kunstformen eine „reale Situation“, die keine distanzierte Auseinandersetzung zulässt.

##### 4.1. *Pakistan*

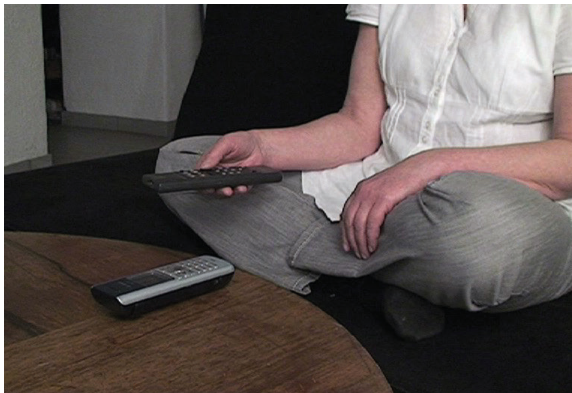
Die Installation Pakistan gibt es in zwei verschiedenen Versionen.

Zum Einen als in die Installation integrierte Performance und zum Anderen als reine Videoinstallation. Sie besteht im Wesentlichen aus zwei

Videos. Auf der einen Seite die Protagonistin der Installation, eine Frau mittleren Alters, die auf einem Sofa sitzt und sich eine Fernsehsendung anschaut (Dieser Teil der Installation funktioniert auch als Performance). Auf der anderen Seite der Live-Mitschnitt eben dieser Sendung. Bei der Sendung handelt es sich um eine esoterische Lebensberatung auf Basis von Kartenlegen und Engel-Kontakten. Im Laufe der Fernsehsendung entschließt sich die Frau schließlich in der Sendung anzurufen. Im folgenden Gespräch wird der esoterische Lebensberater ihr davon abraten den damaligen Flutopfern in Pakistan zu spenden. Stattdessen solle sie auf einen Mann warten, der sie kontaktiere.

Auch diese Arbeit hat einen dokumentarischen Ansatz. Bei der Fernsehsendung handelt es sich tatsächlich, um einen Live-Mitschnitt. Nichts daran, außer die Instruktionen an die Schauspieler\*in, sind inszeniert.

Die Installation gewinnt selbstverständlich ungleich an Leben, wenn die Schauspieler\*in ihren Teil des Dialoges live spielt.







HosmikaTV  
Live



Enrico Marker



0900 - 533 599 5

1,00 €/Min. u. z. B. Festnetz - Mobil ggf. zuzüglich

in Kulissen zu sprechen.™

Dauerwerbesendung

Rosemarie  
Blickhaeuser



Beratercode:

7612

Orakel- und  
Engelkarten

Astrologie  
Kartenlegen  
Hellsehen

#### 4.2. ABGESTEMPELT

Hauptbestandteil der Installation ist ein Metalltisch auf den mittels eines Spiegels ein Film projiziert wird, der auch an genau diesem Tisch aus genau diesem Winkel gedreht wurde.

Auf dem Tisch platziert sind drei Ablagefächer, die mit den Begriffen UNWICHTIG UNERHEBLICH und UNWESENTLICH betitelt sind. Außerdem finden sich drei Stempel mit den Begriffen UNGENÜGEND, UNPROFESIONELL und UNZULÄSSLICH, des Weiteren das dazugehörige rote Stempelkissen und ein Stapel weißes DIN-A4 Papier.

Der auf die so gestaltete Fläche projizierte Film deckt sich perfekt mit den realen Objekten, mit dem Unterschied, dass man durch die Projektion auf dem Tisch auch zwei Hände sieht, die damit beschäftigt sind, das Papier mit den drei Stempeln zu bearbeiten und es in die drei Fächer einzusortieren.

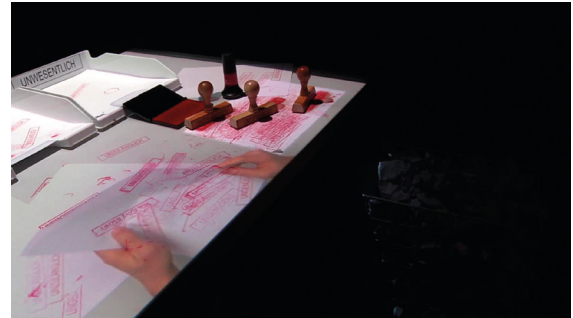
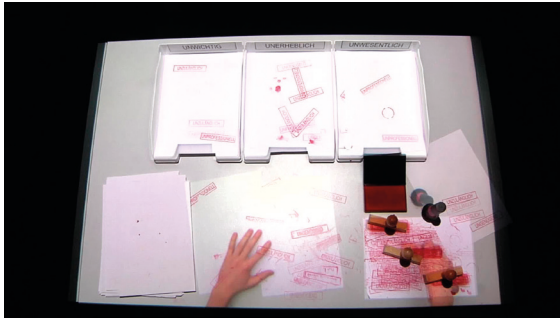
Durch die visuellen Überschneidungen und Abweichungen von Original und technischer Reproduktion entsteht ein Irritationsmoment,

der bei manchen Menschen den unwillkürlichen Drang weckt, in die Installation einzugreifen, um die optischen Überschneidungen anzupassen, was natürlich aussichtslos ist, da sich die aufprojizierten Papieransammlungen stetig ändern.

Gelegentlich wird von dem aufprojizierten Arbeiter ein Papier zusammengeknüllt und nach rechts aus dem Bild fallengelassen. An genau dieser Stelle steht in der Installation ein Papierkorb, der bis zum Rand mit den entsprechenden Zetteln gefüllt ist. Immer, wenn dies geschieht, hört man aus dem Papierkorb den entsprechenden Ton des fallenden Papiers.

Die Idee zu dieser Installation kam mir während meiner Tätigkeit als Wissenschaftliche Hilfskraft für Öffentlichkeitsarbeit an der Kunsthochschule Mainz.

Zu größeren Anlässen, wie in diesem Falle der Rundgang der Kunsthochschule, gehörte es zu meinen Haupttätigkeiten innerhalb kurzer Zeit sehr viele Einladungen in Briefe zu stecken, diese mit der entsprechenden Adresse zu bekleben und sie dann abzustempeln.



Nach einiger Zeit kommt man in eine Art „Flowzustand“, in dem sich die Hände selbstständig machen und die Arbeit einen gewissen monotonen Rhythmus entwickelt.

Dieser Aspekt der Arbeit hat mich auf der ästhetischen Ebene sehr gereizt und findet sich vor allem auf der Tonebene der Installation wieder.

Inhaltlich ist die Arbeit an jegliche eintönige und vor allem unpersönliche Büroarbeit angelehnt. Ich bin der Meinung, dass wir ganz besonders in Deutschland einen bestimmten sozialen Interaktionsmodus vertreten, der sich darin äußert, dass in den seltensten Fällen eine persönliche Auseinandersetzung mit den Betroffenen stattfindet. Vielmehr werden die Dinge auf normierte Art und Weise nach bestimmten Schemata professionell verwaltet, ohne die persönlichen Eigenheiten der jeweiligen Sache zu betrachten.

Insofern ist meine Arbeit als eine Blaupause zu betrachten, die sich auf jegliche solcher Tätigkeiten mit negativen Ausgang für die Beteiligten bezieht.

Ein weiterer wichtiger Aspekt meiner Installa-

tionen ist die zeitliche Dimension.

„AGESTEMPELT“ hat subjektiv erlebt keinen Anfang und kein Ende.

Zwar werden die drei Fächer in unregelmäßigen Abständen geleert, allerdings wird auch direkt wieder Papier nachgeliefert. Der Film selber bildet auf diese Art einen unmerklichen Loop, der den Betrachter im Unklaren darüber lässt, wie lange das Video tatsächlich läuft. Auf diese Art wird die Arbeit zum Sinnbild moderner Sisyphus-Arbeit.

Entsprechend sind die Zuschauer aufgefordert, an der Installation teilzunehmen. Es steht ihnen frei, sich an den Tisch zu setzen und den Arbeitsvorgang nachzuvollziehen oder auch zu sabotieren. Durch die Beteiligung der Zuschauer entwickelt sich die Installation im Laufe der Zeit.



### 4.3. ABGETIPPT

In einem dunklen Raum sieht man einsam einen Schreibtisch stehen, auf dem ein Computermonitor mit Maus und Tastatur platziert sind. Auf dem Boden hinter dem Tisch sieht man weitere baugleiche Monitore liegen, die allerdings offensichtlich defekt sind.

Man hört Tippgeräusche und leises Fluchen.

Auf dem Monitor sieht man ein Schreibprogramm mit dem Namen „TIPP10“ durchlaufen.

Es ist ein Schulungsprogramm zum Erlernen des 10-Finger-Schreibsystems.

Tritt man näher, sieht man auf der Tischfläche aufprojiziert einen Film laufen, der ebenso wie in der Installation „ABGESTEMPELT“ von einer Kamera, die über dem Tisch hing, aufgezeichnet wurde.

Der Film zeigt die Arme einer anonymen austauschbaren Person, die sowohl für die Geräusche, als auch für den Inhalt des Monitors verantwortlich ist.

Der Film, der Hauptbestandteil der Installation ist, fängt relativ harmlos an.

Wir sehen die Finger der Person eine Übung abtippen, in der die historische Entwicklung der 10-Finger-Schrift erklärt wird, wobei die Person immer mehr flucht, je mehr Fehler sie macht.

Sobald sie einen Schwierigkeitsgrad erreicht hat, dem sie nicht mehr folgen kann, rastet sie aus und schlägt plötzlich mit der Tastatur den Monitor vom Tisch.

Aus dem Off hören wir, wie der Monitor nun vollständig zerstört wird.

Kurz darauf sehen wir die Hände wieder am Tisch erscheinen. Sie stellen einen neuen Monitor darauf ab und die Lektion beginnt von Neuem.

Auch hier ist also der Loop ein wichtiger Bestandteil der Arbeit und wesentlich mehr als nur ein technisches Mittel, um die Arbeit wieder von vorne laufen zu lassen. Zwar hat „ABGETIPPT“ im Gegensatz zu „ABGESTEMPELT“ einen klaren Höhepunkt und damit auch Anfang und Ende, allerdings wirkt die Gesamtkonstellation durch den unmerklichen Loop wie eine Zeitschleife, in der die Person gefangen ist.



#### *4.4. Cine Color Cube*

Der Cine Color Cube war ein Gruppenprojekt, an dem fast die gesamte Filmklasse beteiligt war. Hierbei handelt es sich um eine komplexe Rauminstallation, bei der auf die vier äußeren Seiten eines Würfels von zwei Metern Kantenlänge Filmausschnitte projiziert werden.

Es handelt sich hierbei wiederum um einen eher experimentellen Ansatz. Wir haben gemeinsam ca. 200 Filme gesichtet, in denen der Einsatz von Farben besonders augenfällig ist und haben die betreffenden Filmausschnitte nach inhaltlichen und formalen Kriterien zeitlich und räumlich auf der Projektionsfläche verteilt.

Durch diese Aufteilung ergab sich ganz natürlich eine bestimmte Form der Arbeitsteilung, bei der mir alle Passagen überlassen wurden, die sich mit der Farbe Grün auseinandersetzen.

Nachdem jeder seine Sequenzen fertiggestellt hatte, begannen wir mit dem komplexen Prozess der Gesamtmontage, in der der Ton und auch einzelne Bilder der verschiedenen Sequenzen aufeinander abgestimmt wurden.

Als Trennelement zwischen den einzelnen Sequenzen fungierte eine Animation, eines Best-ofs der einzelnen Sequenzen, die an einen Rubicks Cube erinnert.

Der Schnitt der einzelnen Sequenzen ist eher assoziativ und in den wenigsten Fällen besteht ein direkter inhaltlicher Zusammenhang zwischen den Filmausschnitten.





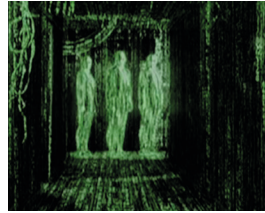
Perspektive 1

Perspektive 2

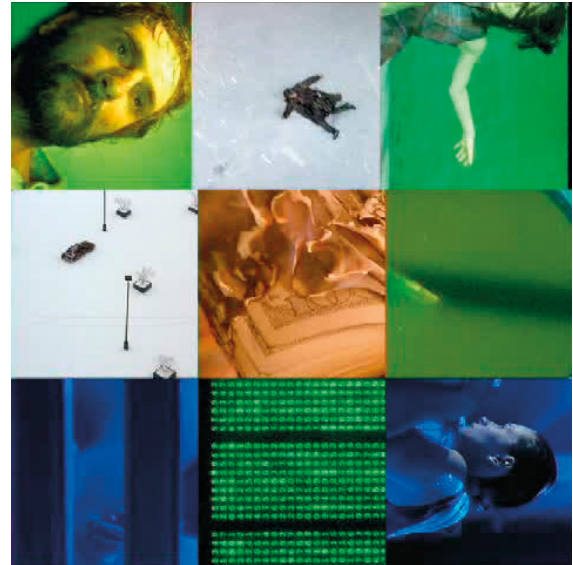
Quadrate

Fotos









## 5. Somnium Interminatis

Das Traumfilmprojekt („Somnium Interminatis“) war ein länger andauerndes Gruppenprojekt, in das fast die gesamte Filmklassen involviert war. Der Anlaß war ein Seminar, in dem wir uns mit den „kreativen Inseln“ der Traumverfilmungen innerhalb von Spielfilmen befasst haben. Im Anschluß an diese theoretische Herangehensweise haben wir beschlossen, einen Film zu machen, dessen Konzept es ist, verschiedene Träume der jeweiligen Studierenden in einen gemeinsamen Rahmen zu bringen.


Wir begannen damit Traumtagebücher zu führen und aus den Aufzeichnungen jeweils eine Zusammenfassung zu machen. Diese wiederum wurden in ein gemeinsames Drehbuch gebracht und einem gemeinsamen Konzept untergeordnet.

Wir haben uns dazu entschlossen, uns auf zwei Schauspieler/innen zu beschränken und keinerlei Hinweise auf eine Realität außerhalb der Traumwelt zu geben. Auch war es mir besonders wichtig, dass wir möglichst unsichtbare Übergänge zwischen den einzelnen Szenen schaffen. Ende und

Anfang des Films sind, durch die Kamerafahrt in einen Fernseher, übergangslos miteinander verbindbar, sodass der Film auch als Loop perfekt funktioniert.

Meine Traumepisode konzentriert sich im Endergebnis auf eine absurde Fernsehstudio-Diskussionsrunde, in die der Protagonist plötzlich hineineinfällt. Es ist niemand anwesend außer der unbeteiligte Protagonist und die Moderatorin, die über das Gemälde „Las Meninas“ von Diego Velasquez spricht. Sie spricht nicht direkt zum Protagonisten, sondern immer in Richtung der anderen leeren Stühle, so als würden dort jeweils Gäste sitzen.

Als die Moderatorin einer solchen imaginären Person die Reproduktion des Gemäldes herüberreicht, greift der Protagonist danach und sieht sich selbst von hinten auf der Leinwand, eine Anspielung auf die Spiegelszenen in „Las Meninas“ und „Die verbotene Reproduktion“ von Rene Magritte.



SOMNIUM

INTERMINATIS







Die Szene endet und verbindet sich organisch mit der Folgeszene durch ein Close-Up von dem Gesicht des Protagonisten, der immer noch auf die Leinwand blickt. Nach einer Kamerafahrt in die Totale eines komplett weißen, sterilen Raumes durch die Scheibe eines Fernsehers, in dem wir immer noch den Protagonisten sitzen sehen, landen wir schließlich in einem weiteren Raum und damit auch in der nächsten Szene.



## 6. :: asphaltinstrumente ::

In meinem Dokumentarfilm „asphaltinstrumente:“ verfolge ich die Entstehungsgeschichte eines kleinen Mainzer Firmenkomplexes, in dem Skateboards und Longboards auf hohem Niveau von Hand gefertigt werden.

Kern des Films bilden die drei Firmengründer, die in Einzelinterviews ihre persönliche Geschichte zum Rollsport erläutern.

Den zweiten Schwerpunkt bilden die Aufnahmen des Sports selber.

Hauptziel des Filmes war es, die Präsentation des Rollsports auf eine seriöse Ebene zu heben und die Vielseitigkeit des Sportes und der dahinterstehenden Produktionsprozesse, sowie die dazugehörige Subkultur abzubilden.

Anders als in einem typischen Skatevideo oder Longboardvideo bringe ich die verschiedenen Szenen und Fahrstile in der Montage zusammen und kann so ein relativ breites Spektrum des Sports zeigen.











## 7. Gemälde

Meine Gemälde stehen in keinem direktem inhaltlichen Zusammenhang zum Rest meiner Arbeiten. Zwar gibt es formale Ähnlichkeiten in der Herangehensweise, was das Bildmaterial angeht, allerdings bin ich in meiner malerischen Arbeit völlig frei davon inhaltlich etwas kommunizieren zu wollen.

Alle Gegenständlichen Motive sind völlig subjektiv von mir ausgewählt und haben jeweils eine große Bedeutung für mich persönlich, die ich aber niemals in den Bildern selber kommuniziere.

Für mich ist die Malerei vor allem ein formales Experimentierfeld, in dem ich austarieren kann, was es braucht, um die Grenzen zwischen gegenständlicher, abstrakter und ungegenständlicher Malerei zu verschieben. Ich arbeite mit Standard Maler-Krepp, welches die Breite der Streifen aus denen sich die Bilder zusammensetzen, vorgibt.

Allen Bildern gemeinsam ist, dass diese Streifen den Blick auf unterschiedliche Stadien der Bildfindung verdecken oder freigeben. Durch diese Differenz in der Ausarbeitung der unterschiedli-

chen Bildbereiche ist der Betrachter besonders gefordert, die Malweise nachzuvollziehen und das Motiv zu erkennen. Die strukturelle Streifenführung, die das gesamte Bild überlagert, steht immer im Konflikt mit dem abgebildeten Motiv, das sich andererseits wiederum erst aus denselben herausbildet. Alle Bilder entstehen hauptsächlich in schichtender, transparenter Malweise. Selten gibt es einen bewussten pastosen Farbauftrag, um entweder bestimmte Farben auszulöschen und/oder Struktur zu erschaffen.





### 7.1 *Hieronymus*

Das Motiv könnte einem bekannt vorkommen. Vorlage für dieses Gemälde ist ein unfertiges Bild von Leonardo da Vinci „Der heilige Hieronymus“.

Leonardos Bild besteht zum größten Teil lediglich aus der Untermalung und der Zeichnung. Es hat mich gereizt, dieses Motiv auf meine Art und Weise zu füllen und dem Gesicht Leben zu geben, während das Motiv nach unten hin immer unkonkreter wird.

Dieses Bild wirkt insgesamt etwas stringenter als die anderen, weil ich mich im Entstehungsprozess streng an die ursprüngliche horizontale und gleichmäßige Verteilung der Linien gehalten habe.





## 7.2. *Hühner*

Ich wurde in meiner Lebensweise wesentlich von dem Eindruck der Massentierhaltung, vermittelt durch unsere Medien, geprägt.

Dieser Einfluss führte auch letztlich zu meiner Motivwahl für dieses Gemälde.

Auch hier habe ich auf dokumentarisches Material zurückgegriffen. Das Gemälde basiert auf verschiedenen Fotos von Hühnern in Käfighaltung. Die Gitter habe ich zum Anlass genommen, dem Bild eine Flucht und eine gewisse geometrische Struktur zu verleihen. Wie in fast allen Gemälden überlagern sich auch hier verschiedene transparente Bildebenen und bestimmte Bereiche des Bildes wurden weiter ausgearbeitet als andere. Die Farbgebung ist insgesamt düster und changiert im Wesentlichen zwischen rot und blau.



### 7.3. *Spiegelfrau*

Das Grundmotiv dieses Gemäldes ist nahezu nicht mehr erkennbar. Es zeigt eine junge Frau die sich selber in einem Spiegel anschaut, so dass wir ihr Gesicht in denselben sehen können. Der gesamte Umraum ist ungegenständlich aufgelöst und die Person selbst ist rechts im Bild abstrakt, schemenhaft erkennbar.

Lediglich das Abbild des gespiegelten Gesichtes ist weiter ausformuliert, jedoch auch hier gebrochen durch die das gesamte Bild überlagernden Strukturen.

Die Strukturen dieses Gemäldes folgen in diesem Falle keiner inneren Logik mehr, sondern sind willkürlich je nach akuten Bedarf eingesetzt worden.

Besonderen Wert habe ich dabei darauf gelegt, dass es einzelne ungegenständliche Elemente gibt, die durch scheinbare Schattensetzung nach vorne treten und somit optisch in Konkurrenz zum ursprünglichen Motiv treten.



## 8. Drucke

Diese Drucke bilden die Schnittmenge aus meiner malerischen Arbeit und meiner Experimentalfilmarbeit.

Es handelt sich um vielschichtige Drucke, in denen ich jeweils mindestens zwei verschiedene Techniken miteinander verbunden habe.

Die erste Schicht besteht in der Regel aus einem Transferdruck eines Filmstills aus meinem bereits oben erwähnten Experimentalfilm „Westwall“.

Hierbei kann es sich um ein Bild aus Archivmaterial oder um das äquivalente selbstgedrehte Material handeln. Oft liegt auch eine Kombination aus beiden Zweitebenen vor.

Auslassungen und das Überdrucken führen zu mal mehr mal weniger abstrakten Strukturen.

Diese ersten Schichten werden dann mit einer Holzschnittplatte überdruckt, die das Motiv des entsprechenden Archivbildes trägt.

Das Format des Druckes selbst ist DIN-A4 und ist im Wesentlichen darauf zurückzuführen, dass dies das Standardformat für Laser-Strahl-Drucker ist, aus deren Ausdrucken meine Transferdrucke

bestehen. Dennoch habe ich ein größeres Papierformat gewählt, um die Freiheit zu haben, den Umräum des Druckes mitzunutzen.

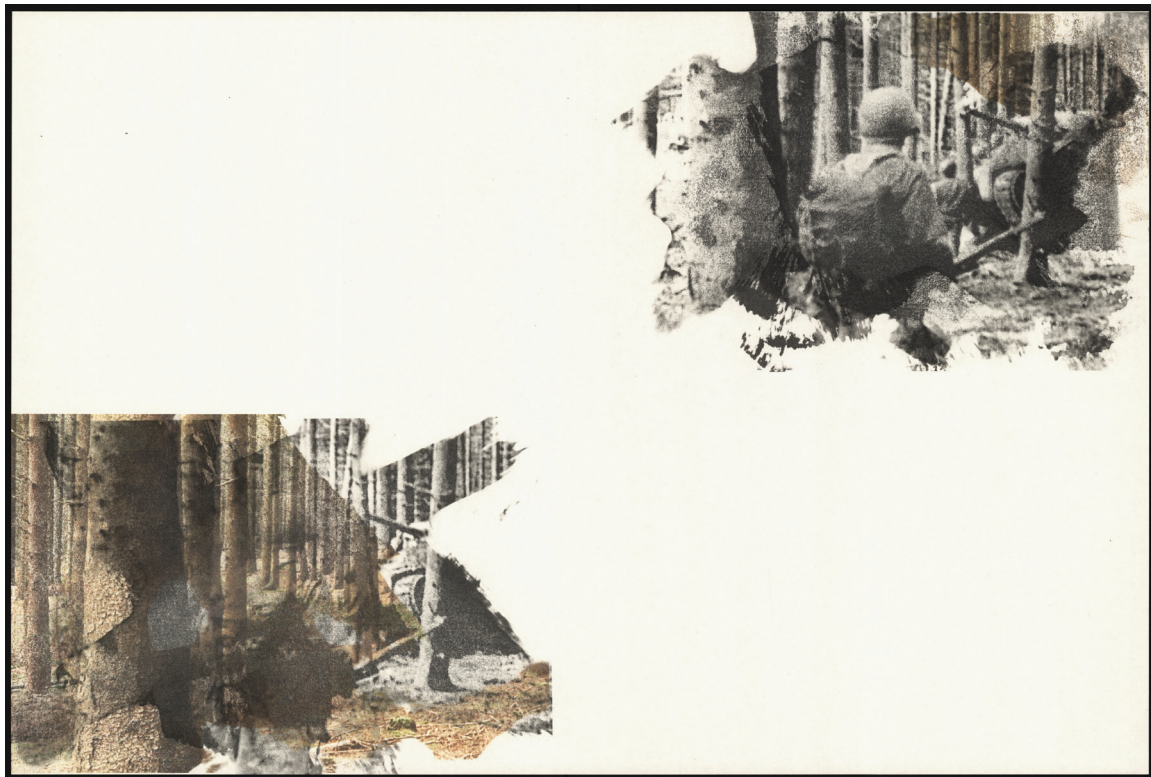
Der „Rahmen“ des Druckes wird so zum Bestandteil des Bildes. Im besten Falle ist der Druck allerdings nach außen hin partiell geöffnet, so dass man keine klare Begrenzung des Bildes mehr feststellen kann. Dies passt insofern in das Gesamtkonzept, als das auf diese Art verdeutlicht wird, dass die Archivbilder, auf denen die Drucke basieren, ebenfalls nur willkürliche Ausschnitte einer gewesenen Realität sind und immer in einen Kontext eingeordnet werden müssen.









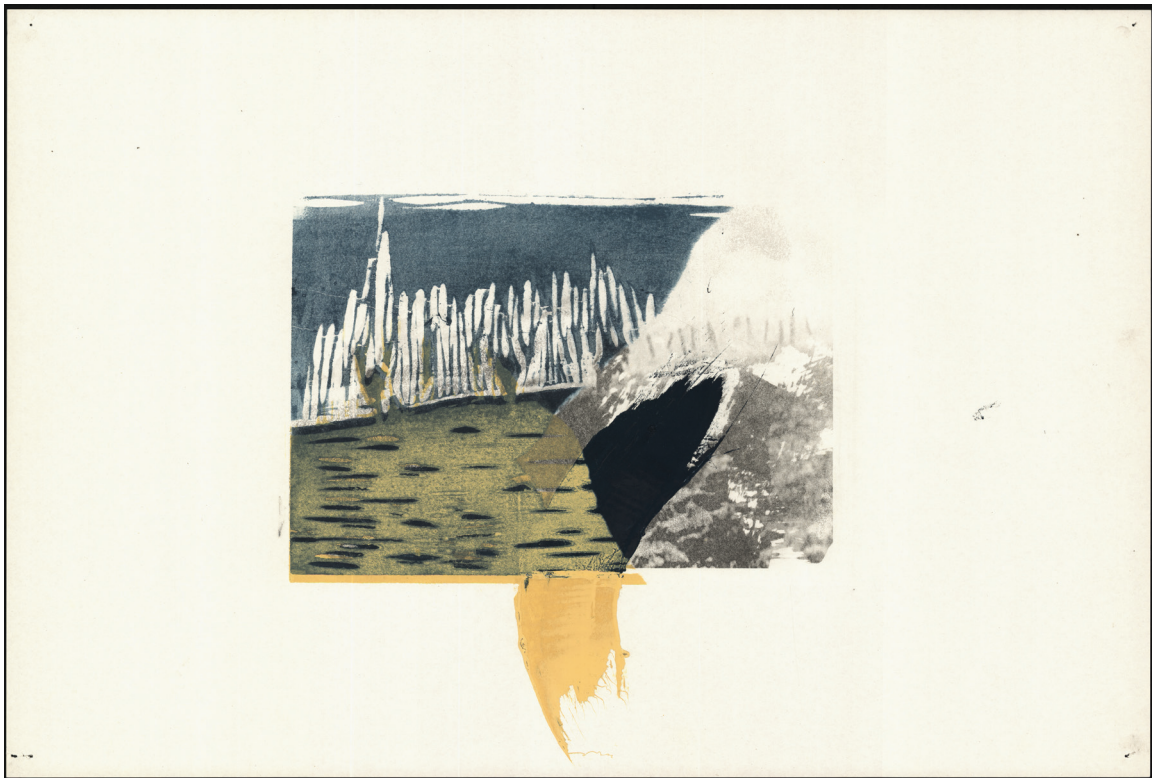












## Quellen:

**Bronfen, Elisabeth;** Hollywoods Kriege, Geschichte einer Heimsuchung, Fischer Verlag GmGH, Frankfurt am Main 2013

**Schrijber, Coco;** FIRST KILL, Die Lust am Töten (Dokumentarfilm Phönix), Niederlande 2001

(Zitiert sind die deutschen Übersetzungen aus dem Film)

**Hänsel, Rudolf;** Game Over!, Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren, Kai Homilius Verlag, Berlin 2011

**Jahn-Sudmann, Andreas und Schröder, Arne;** Überschreitungen im digitalen Spiel, zur Faszination der ludischen Gewalt. In: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg

**Kracauer, Siegfried;** Kino, Essays, Studien, Glossen zum Film, Suhrkamp, 1992

**Neitzel, Sönke und Welzer, Harald;** Soldaten, Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, S. Fischer Verlag GmGH, Frankfurt am Main 2011

**Nohr, Rolf;** „I’ve seen the devil of violence“, Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der <Killerspieldebatte> in: Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46 „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg, 2010

**Peter Bürger;** Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, Stuttgart (Schmetterling Verlag) 2007, S.69

**Pias, Claus;** Computer Spiel Welten

**Sabine Himmelsbach;** „Playback – Simulierte Wirklichkeiten / Playback – Simulated Realities“, in Sabine Himmelsbach, Playback – Simulierte Wirklichkeiten / Playback – Simulated Realities, Ausst.-Kat. Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg, Heidelberg (Kehrer Verlag) 2007, S.10

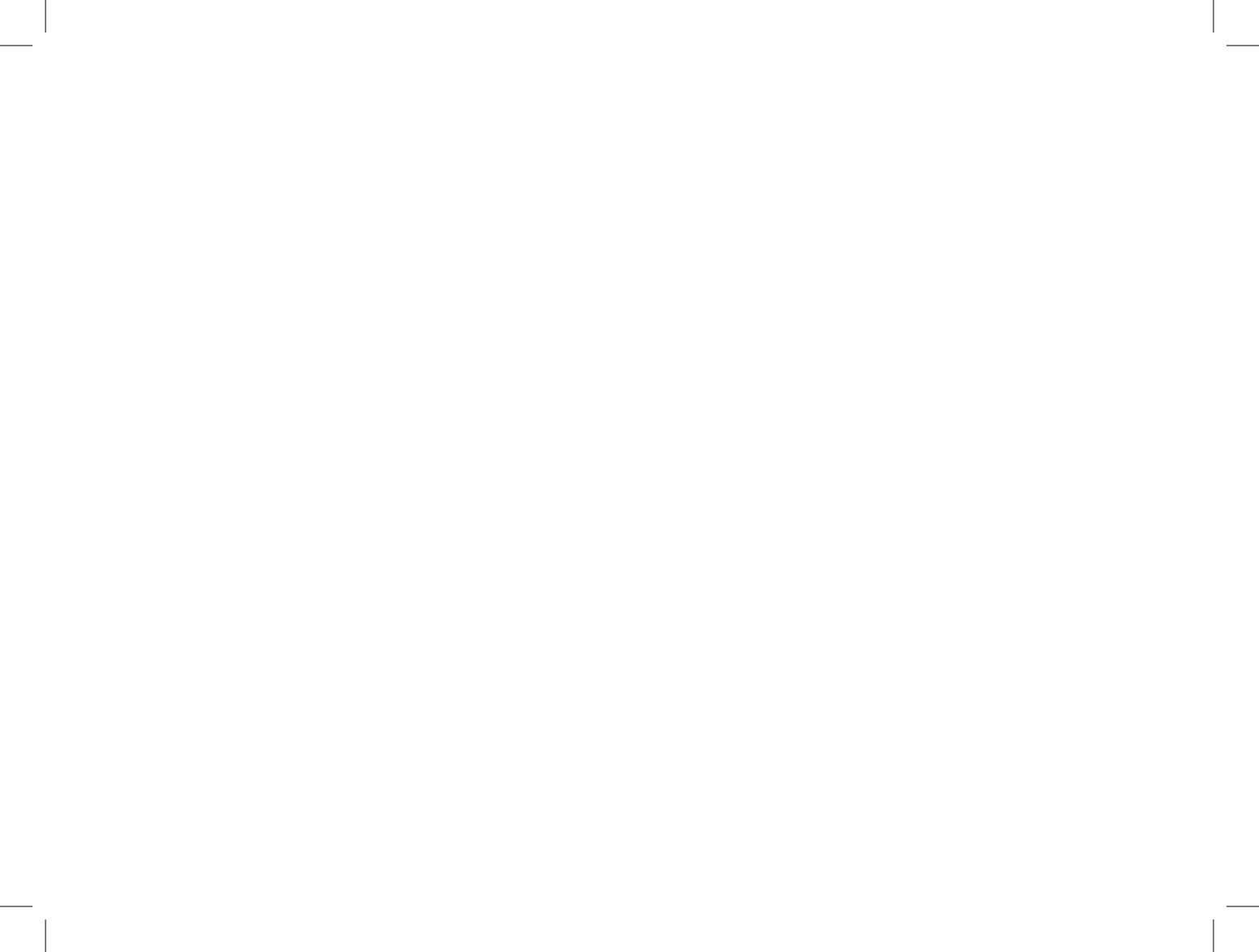
**Schmidt-Salomon, Michael;** Keine Macht den Doofen, Eine Streitschrift, Piper Verlag GmbH, München 2012

**Wiesing, Lambert;** Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2009, S.210-212 in: Serious Games, Krieg/Medien/Kunst/, Hrsg. Von Beil, Ralf und Ehmann, Antje, Mathildenhöhe Darmstadt, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011

**Wikipedia;**

[https://de.wikipedia.org/wiki/Flow\(Psychologie\)#Weblinks](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow(Psychologie)#Weblinks)







### Erklärung

gemäß § 18 Abs. 6 und § 15 Abs. 8 der Ordnung für die Prüfung im lehramtsbezogenen Bachelorstudien- gang an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (POLBA), bzw. § 18 Abs. 5 und § 15 Abs. 10 der Ordnung für die Prüfung im Masterstudiengang für das Lehramt an Gymnasien (POLMA).

Hiermit erkläre ich, \_\_\_\_\_ (Matr.-Nr.: \_\_\_\_\_), dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel (einschließlich elektronischer Medien und Online-Quellen) benutzt habe. Mir ist bewusst, dass ein Täuschungsversuch oder ein Ordnungsverstoß vorliegt, wenn sich diese Erklärung als unwahr erweist. § 18 Absatz 3 und 4 POLBA, bzw. POLMA gilt in diesem Fall entsprechend.

---

Ort, Datum

Unterschrift

