

FRAU IM MOND (2012)



1929

2012

Die Formalitäten eines Stummfilms von 1929 werden auf einen Videospielfilm von 2012 angewandt.

Der Protagonist bewegt sich zeitlich synchron mit dem Originalfilm, auf dem im 3D Raum nachgebauten Filmset.

Cinema 3.0

Filme sind aus den einst vorherrschenden Kinosälen in unsere Wohnungen, Fernseher, Laptops und Mobiltelefone gewandert. Videospiel – Filme („machinima“) sind die digitalsten Filme – Ganze Filmsets können als „map“ heruntergeladen und auf dem eigenen Rechner interaktiv begangen werden. Ich transformiere diese Informationen auf eine 16mm Schwarz/Weiß Filmrolle – Aus Code wird ein abgeschlossenes Kunstartefakt.

Jeder ist Produzent.

Eine Spiel – Engine bietet mir die Möglichkeit mich künstlerisch an einen Monumentalfilm der späten 20er Jahre anzunähern. Gleichzeitig versuche ich die traditionelle Ästhetik eines Videospiels (Polygonwelt, unendliche Tiefenschärfe, pixelige Texturen) abzulegen und den Ersteindruck durch die „Haptik des Alten“ zu ändern. Die Buntheit und die Geräuschkulisse eines Spiels werden entfernt, es bleibt eine begleitende Tonspur für beide Filme.

Gegenüberstellung

Durch die parallel laufende Projektion wird die Wertigkeit eines Machinima Films, eines sehr jungen filmischen Ausdrucksmittels, mit einer der letzten millionenschweren Stummfilm - Produktionen gleichgestellt.