



intermediale
fotografie

Lisa Peter
Leonie Spachholz
Corinna Duschl



Köln International School
of Design
Winterterm 2018/2019
Selfinitiated Project
supervised by Stefan Terlinden

inhalt

- 04/05 einleitung & intension
- 06/07 wahl der motive
- 06/09 motiv der hautfotografie
- 10/13 motiv der wasserfotografie
- 14/17 motiv der waldfotografie
- 16/17 über potentiale und grenzen der
intermedialität von foto/projektion
- 18/19 erkenntnisse
- 20/21 mögliche anwendungen

Selbstinitiiertes Projekt

Technische Hochschule Köln
Fakultät für Kulturwissenschaften
Köln International School of Design

Betreut von Stefan Terlinden
Audiovisuelle Medien

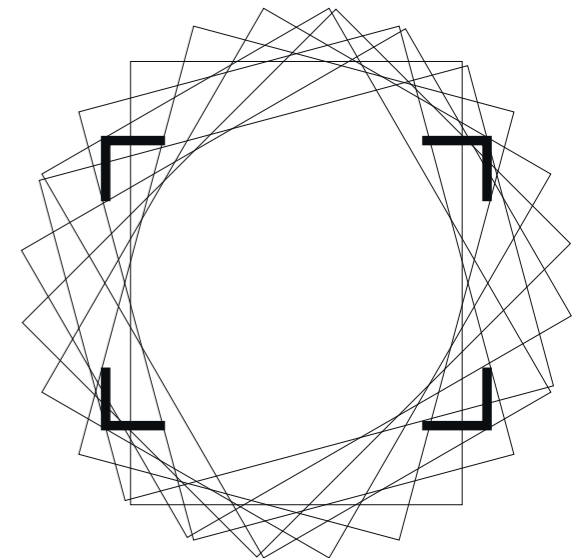
Corinna Duschl
Leonie Spachholz
Lisa Peter

einleitung & intension

Eine Fotografie stellt einen gewählten Bildausschnitt eines Fotografen dar und schließt alles andere aus. Wie lassen sich hingegen vielschichtige Wahrnehmungen und Kontexte für diese durch das Hinzuziehen weiterer Medien schaffen und wie können Grenzen damit überschritten werden? Wie lassen sich etwa Atmosphären oder Effekte eines Bildes verstärken und damit auch dynamisch transformieren?

Im Rahmen einer Installation möchten wir experimentell erfahren, wie eine solche Fotografie multimedial erweitert und betrachtet werden kann, um neue oder alternative Wirkungen und Kontexte hervorzurufen. Wir möchten uns mit der Intermedialität, mit Brüchen und den sich daraus erschließenden Möglichkeiten von neuen, ästhetischen Kopplungen befassen. Dazu widmen wir uns einer Möglichkeit, der Erprobung von dynamischen, filmischen Projektionen auf einer konstant präsenten Fotografie. Auch auditive Reize, wie natürliche Geräusche, können miteinbezogen werden, um das Bild audiovisuell zu transformieren und ihm neue Eigenschaften zuzuschreiben.

Die Installation soll damit sowohl ein mediales, als auch inhaltliches Spannungsverhältnis erzeugen, wodurch sie sich von der Betrachtung eines „reinen Filmes“ oder Fotografie differenziert. Handelt es sich zum einen um ein gewohntes Medium, einer Fotografie, wird diese zugleich durch das intermediale Zusammenspiel im Raum dynamisch verändert und durch projizierte Einflüsse mehrdimensional transformiert. Dennoch ist es „lediglich“ eine Projektion, welche auf der Fotografie liegt. Kann die Wahrnehmung so verändert werden, dass der Betrachter ein Bewusstsein hinsichtlich der Grenzen seiner Sinne durch das Aufzeigen des Spannungsverhältnisses erfährt?





Motiv der Hautfotografie

Die Fotografie eines Leibes: Das Auge erfühlt die Falten und Fasern, Muskeln und Strukturen der menschlichen Haut. Das Bild verkörpert; der Betrachter kann sich in den Leib empathisch einfühlen. Das Auge ergreift und berührt, aber nicht wirklich – eine taktile Erfahrung und ein flüchtiger Schwellenzustand, bei welcher nur ein visueller Reiz ausschlaggebend ist. Wie lässt sich in diesem Fall die Taktilität und leibliche Wirkung der Haut-Fotografie durch die intermediale Installation verstärken und damit auch dynamisch transformieren?

Die Abbildung der Haut und des menschlichen Körpers selbst offeriert bereits eine somatische Wahrnehmung, die durch die medialen Einflüsse, der filmischen Projektion und dem Sound verstärkt wird. Lediglich fungieren die Augen als Berührungsorgan, jedoch wird der gesamte Sinnesapparat involviert: Kann die Wahrnehmung des Betrachters so verändert werden, dass er den taktilen Reizen seiner visuellen Wahrnehmung folgt und das Spannungsverhältnis spürt?

Bezüglich der konkreten Abbildung der Fotografie so bestand der Gedanke, eine weniger definierte und eher abstrakte Formsprache zu verwenden, welche den Interpretationsspielraum für eine genaue Körperstelle, ein Geschlecht und Alter offen hält und somit die persönliche Identifikation unterstützt. Auch somit wird das Spannungsverhältnis bzgl. einer Identitätsaufzeigung aufrechterhalten. Bei der Wahl der Projektionen sollte ein möglichst breites Spektrum an Effekten erprobt werden, die sich in ihren taktilen Reizen unterscheiden, um etwa eine "Dopplung" zu vermeiden.

So wird das Bild zunächst mit einer künstlich scheinenden Textur projiziert, die sich auf der eigentlichen Haut befindet – Was ist das für eine Oberfläche, wie fühlt sie sich bloß an? Sie beginnt sich zu bewegen und ein Atmen zu imitieren. Das Bild scheint "zu erwachen".

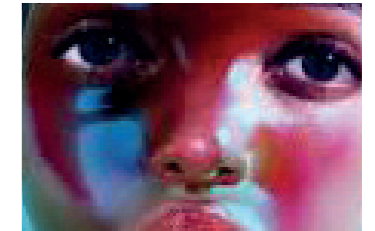
- Moodboard -



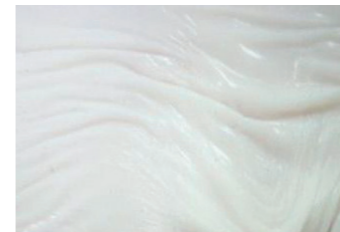
metallisch, schuppenartig



plastik-artig, trocken, spröde



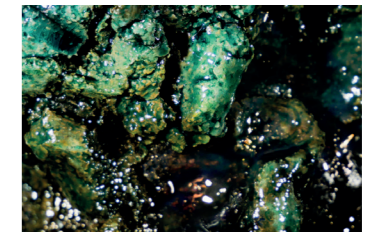
coloriert, plastik-artig, glänzend



faltig, fettig



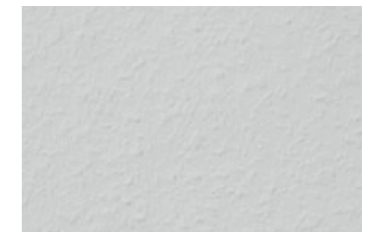
feucht, „pickelig“?



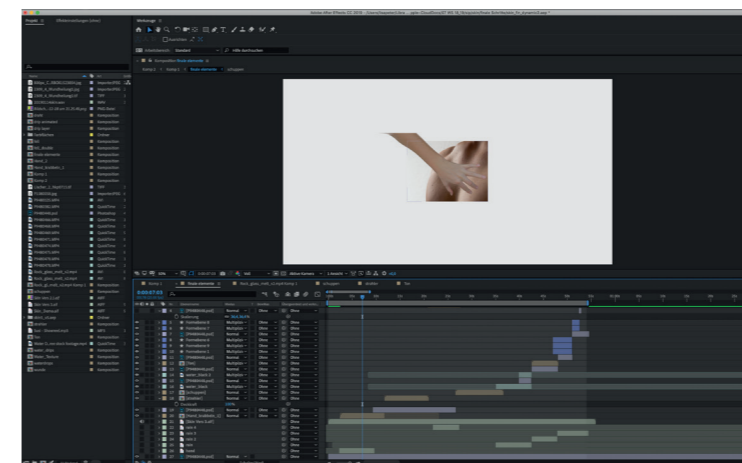
(rakubrand), glänzend, organisch, feucht?, kühl



organische Flüssigkeiten



Wand, Verschwinden des Bildes



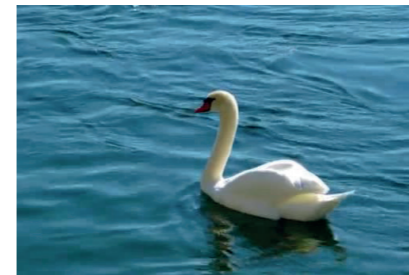
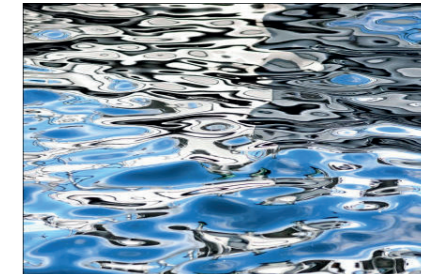
Motiv der Wasserfotografie

Die Oberflächenstruktur von Wasser weist einen hohen ästhetischen Wert auf, der vor allem in der Intermedialität von Bewegtbild und Fotografie genutzt werden kann. Wasser an sich ist ständig in transformative Prozesse verwickelt, in denen es schwer ist die visuelle Struktur zu greifen.

Durch Fotografie von Wasser wird ein Standbild geschaffen, das artifiziell ermöglicht die Struktur der Oberfläche sich einzuprägen und genauer zu betrachten. Durch das (wieder)einführen der Bewegung durch Projektion wird die Spaltung zwischen Stillstand und natürlichem Prozess betont, gleichzeitig aber auch aufgelöst. Da Wasser ein visuell schwer greifbares Medium ist ergibt sich hier die Möglichkeit der Austauschbarkeit von Strukturen, sodass nur leichte Störeffekte entstehen können; Ein Effekt der Störung bei der Betrachtung der Fotografie wird so geschaffen, der zu ästhetischen Irritationen führt.

Außerdem kann man auch anderen Eigenschaften des Wassers miteinbeziehen z.B. Spiegelungen oder schwimmende Elemente.

- Moodboard -





Motiv der Waldfotografie

Die Szenerie des Waldes bietet eine breite Variation von Atmosphären. Während der Wald tagsüber all seine Farben im Sonnenlicht zeigt und eine sehr entspannende Umgebung bietet, kann der Wald nachts die tiefsten Urängste des Menschen wecken, jede Bewegung, jedes Geräusch wird unheimlich und man fühlt sich der dichten undurchdringlichen Dunkelheit ausgesetzt.

Durch das Beispiel des Waldes soll einerseits mit der Variabilität der Atmosphäre, sowie auch mit der Tiefenwirkung gespielt werden. Während das statische Bild zum großen Teil seine Tiefe verloren hat, können durch die Projektion von dynamischen Animationen die verschiedenen Ebenen wieder deutlicher hervorgehoben und das Tiefenerlebnis des Bildes erhöht werden. Das hohe Maß an Details und fraktalen Formen des Bildes stellt sich als Herausforderung dar und die Animationen müssen genau angepasst werden um einen starken Effekt zu erzielen. So kann aber mit dem gezielten Einsatz von Masken Nebel zwischen den Bäumen schweben und Blätter können hinter den Stämmen verschwinden.

Weitere Animationen und kontrolliertes Spielen mit dem Licht der Projektion sollen die unterschiedlichen Atmosphären des Waldes aus dem selben Bild hervorbringen und eine zeitliche Dimension wiedereinführen. Neben realistischen Effekten sollen aber auch abstrakte Animationen ausprobiert und das Potential für Visuelle Musik erörtert werden.

- Moodboard -



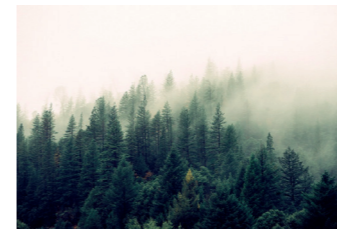
Die friedliche Ruhe des Waldes



Fallende Herbstblätter



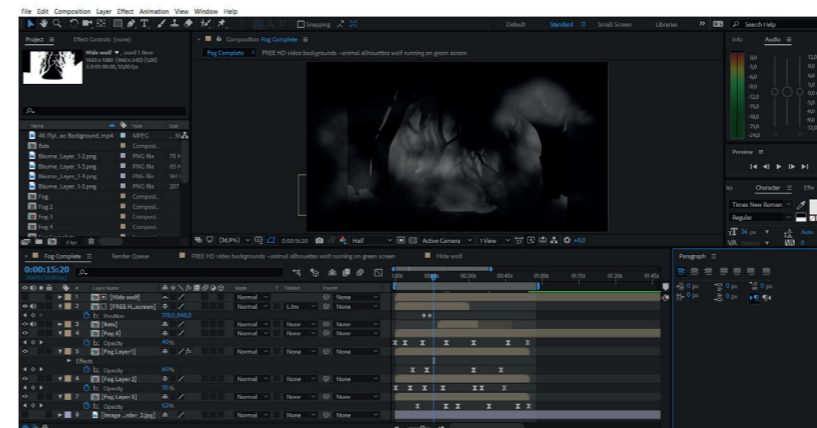
Farbig angeleuchtete Vegetation



Nebel zwischen den Bäumen



Tiersilhouetten im Hintergrund



Über Potentiale der Intermedialität

Ist man bei einem „reinen Film“ auf den Bildschirm begrenzt, bietet sich durch die Projektion auf das Bild an, „aus dem Rahmen zu steigen“ und Dinge außerhalb zu projizieren. Dadurch kann das Medium weiterführend ausgereizt werden und neue Kontexte schaffen.

Außerdem bietet diese Technik im Gegensatz zum „reinen Video“ die Qualität der Oberfläche: Man kann mit Texturen arbeiten anstatt auf eine glatte Leinwand oder einen Bildschirm begrenzt zu sein: Die Fotografie ist hier stets präsent und wirkt so als konstantes Medium, auf das Handlungen projiziert werden.

Dies führt auch zu dem Punkt, dass die Projektion ein ergänzendes Medium zum Bild ist. Das Bild kann selbst in dessen Abwesenheit eine ästhetische Funktion erfüllen (z.B. bei Tageslicht mit, in der Nacht Darstellung ohne Projektion).

Die Technik der Kombination der Medien bewirkt zudem ein (audio-)visuelles Spannungsverhältnis, ist (bisher) nach unserer Recherche noch recht unbekannt, und kann daher als Blickfang genutzt werden (weitere Nutzungsmöglichkeiten s. Kapitel Anwendungsszenarien).

und Grenzen von Foto/Projektion

Bei der Erstellung des Materials für die Projektion muss stark auf die zu bespielende Projektionsfläche eingegangen werden, was die Produktion letztendlich beschränkt.

Bei der Projektion selbst wird Licht auf die Fläche gestrahlt und von dieser dann wieder in unser Auge reflektiert. Die Fläche, in diesem Fall das Bild, besitzt aber schon eine objektive Farbe (z.B. eine blaue Wasseroberfläche). Die Fläche kann also nur Farbspektren reflektieren, welche sie selbst besitzt, andere Farbspektren werden absorbiert.

Wenn man also rotes Licht auf die blaue Fläche projiziert, so nimmt der Betrachter dann die Farbe Lila wahr. Projiziere ich rotes Licht auf Weiß, so sehen wir es rot und projiziere ich etwas auf Schwarz, so wird das Licht einfach absorbiert.

Diese Eigenschaften müssen bedacht werden. So kann man also zum Beispiel keinen weißen Nebel projizieren, denn weißes Licht wird das Bild nur sichtbar machen, doch nicht weiß „färben“. Gleiches gilt für etwaige Ebeneneffekte wie 'multiplizieren', deren Resultate von den darunterliegenden Ebenen abhängig sind.

Erkenntnisse

Projiziert man weißes Licht auf ein Bild, so wirkt es meistens recht fad und kontrastlos. Als Grundzustand zwischen den Animationen wirkt es daher sehr viel besser, wenn das Bild selbst auf sich projiziert wird.

Möchte man Objekte per Projektion auf das Bild hinzufügen, so funktioniert das nicht immer. Auf hellen, weichen Oberflächen und Texturen ohne starken Kontrast kann man sehr gut Objekte hinzufügen. Ist jedoch der Kontrast zu stark, so gelingt keine illusorische Integration in das bestehende Bild. Lässt man also z.B. eine Person (Projektion) vor Bäumen (Projektionsfläche) laufen, so sieht man immer die Bäume, die Person wirkt wie ein Geist. Eine Möglichkeit ist eine Silhouette zu benutzen, also das Fehlen von Licht. Dies ist nur möglich, wenn einerseits die Installation im Dunkeln stattfindet und die Silhouette in etwas Hellem eingebettet ist (Der Projektor kann kein Schwarz projizieren, er kann nur Licht projizieren AUSSER an bestimmten Stellen, was dann wie Schwarz wirkt. Ein Beispiel hierfür sind die Fledermäuse und der Wolf in der Waldszene.



Projektionen außerhalb der Rahmens können das Bild aus sich selbst fließen lassen, was sehr effektiv sein kann. Bedingung ist jedoch, dass ein Beamer verwendet wird, welcher ein komplettes Schwarz bietet, bei dem also der Rand der Projektionsfläche bei schwarzer Projektion nicht sichtbar ist. Alternativ können die Ränder durch genug Umgebungslicht verschwinden, was jedoch nicht immer für jedes Projekt sinnvoll ist.

Der Effekt der Installationen wird manchmal erst durch Pausen überraschend erkannt. Projiziert man durchgehend Animationen auf das Bild, so kann der Zuschauer nicht unterscheiden was zum Bild und was zur Projektion gehört. Der Effekt wird gar als "gewohnt" wahrgenommen und bricht das Spannungsverhältnis. In manchen Fällen haben Außenstehende erst das Grundbild realisiert - nachdem die Projektion beendet war. Durch gezielt integrierte Projektionspausen wird man sich der Projektionsflächenbildes sowie des Zusammenspiels mit der Projektion wieder bewusst.

Mögliche Anwendungen

Die Anwendungsszenarien sind recht vielfältig, doch sind die Installationsorte natürlich an Strom sowie einem abdunkelbaren Raum gebunden. Im Folgenden werden einige der für uns vorstellbaren Möglichkeiten aufgezählt:

Zur Darstellung eines/einer Kontrasts/ Einheit zwischen temporal statischem Foto und Bewegtbild.

Inhaltlicher Zusammenhang

Als Dokumentationsmedium z.B. eines Ortes als Foto auf dem dann verschiedene Handlungsabläufe erscheinen, oder als Dokumentation für Performance. Als Beispiel könnte man auf diesem Bild des Ebertplatzs ein statisches Foto des leeren Platzes haben und darauf in Bewegtbild verschiedene Situationen projizieren, in diesem Fall wären es die spielenden Familien.

Dokumentationsmedium

Um grafisch ein Foto zu illustrieren/ergänzen/erläutern, auch könnten z.B. Infos auf Gemälde projiziert werden. Dies kann auch im pädagogischen zB im Museumskontext eingesetzt werden um Elemente von Gemälden hervorzuheben und zu kommentieren. So könnten zB. die verschiedenen Elemente einer komplizierten Schlachtszene hervorgehoben, mit Text versehen, Verbindungen mit anderen Bereichen des Bildes hervorgehoben und der Bildaufbau dargestellt werden.

Informatives Medium

Für künstlerische Arbeiten, z.B. könnte man damit surreale Effekte erzielen. Auch Effekte wie die eines Dioramas können erzielt werden, jedoch ohne die Textur der Arbeit zu verlieren. Ein weitere Vorteil ist der bestehende Ästhetische Wert der Arbeit, sowohl mit, als auch ohne Projektion.

Künstlerisches Medium

Als Blickfang für Showrooms und im Bereich Produktpräsentation

Blickfang

