



Tine Papendick

Mish Mash Me

Animation, Medienkunst oder Dokumentarfilm?

Chronologie eines non-linearen Projektes

Mish Mash Me

Animation, Medienkunst oder Dokumentarfilm?

Chronologie eines non-linearen Projektes

Tine Papendick

Studiengang Animation

Matrikel-Nr. 4438

Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf 2011

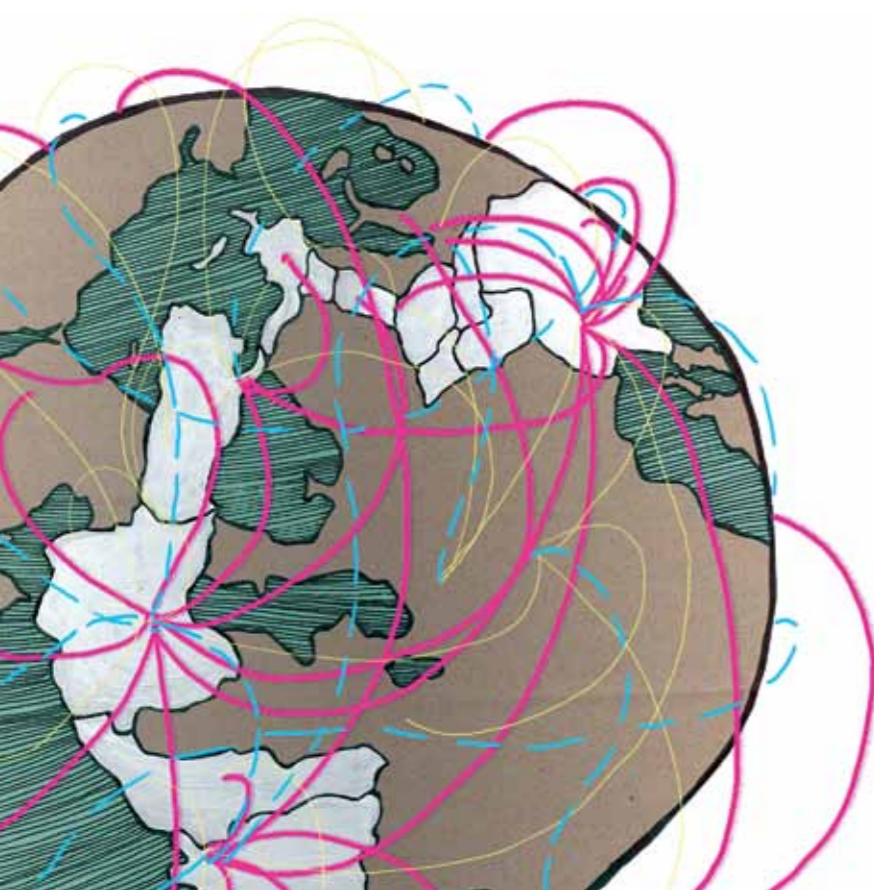
Betreuer: Frank Gessner

2. Gutachter: Markus Wende

Abgabetermin: 15.11.2011

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	7	4. DREHARBEITEN – Konzept trifft auf Realität	47
EINLEITUNG – Das Projekt MishMashMe	9	Drehkonzept und seine Umsetzbarkeit im Dreh-Alltag	48
1. DER TRAUM – Die große Vision – Post it's, Identität und Internet	11	Dreh in Europa	49
2. FORM UND GELD – ein Drehbuch entwickeln und durch diverse Förder-Kommissionen bringen	15	Dreh in Marokko und Indien	56
Überzeugung der HFF-Kommission – Buch 1	17	Kurzinterviews und Installation	60
Bewerbung um Fördermittel beim Standortmarketing – Buch 2	19	5. POSTPRODUKTION – Realität und Vision verbinden	63
Bewerbung um Fördermittel bei der Filmförderung – Buch 3	20	Den Film im Material finden	64
Finale Version nach Abschluß der Finanzierung – Buch 4	22	Montage-Konzept	67
3. PRÄ-PRODUKTION – ein crossmediales Projekt auf den Weg bringen	25	Animation und Gestaltung	68
Installation – Konzeption und Entwicklung der Software	26	Anmerkung zur Fertigstellung	72
Produktionsmobil – Das richtige Fahrzeug finden und für unsere Bedürfnisse gestalten	30	6. RESUMEE – Aus Traum wird Wirklichkeit? Oder holt die Wirklichkeit den Traum ein?	73
Website – Konzept & Gestaltung	34	7. FAKTEN	77
Film – Entwicklung eines konkreten Drehkonzepts	36	Angaben zum Film	78
Drehorte und Protagonisten	39	Technische Daten	78
Kurzinterviews und Installation	41	Produktionsdaten	78
Bildgestaltung	42	Stabliste	79
Testdreh in Brandenburg	44	Finanzierungsplan	79
		QUERVERWEISE	80
		ANHANG	81
		DANKSAGUNG	82
		EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	83
		IMPRESSUM	84



Vorwort

Von meinem persönlichen Standpunkt aus als Künstlerin und Filmemacherin geht es mir bei meiner Arbeit in erster Linie um das Herausarbeiten, das Visualisieren und Begreifbarmachen einer Vision.

In meiner Erfahrung besitzt jede Vision, jedes Projekt ein Eigenleben und erfordert eine spezielle Umsetzung. Auch wenn am Anfang stets eine konkrete Idee steht, so arbeite ich in großen Abschnitten sehr intuitiv und ohne Regelwerk. Ich begreife den Prozess des Schaffens als Entdeckungsreise - und die zugrunde liegende Logik der Arbeit lässt sich oftmals erst im Nachhinein interpretieren. Die Wege, die zu dem letztendlichen Ergebnis führen, sind hierbei nicht zwangsläufig auf das Medium Film beschränkt - im Gegenteil interessieren mich die unkonventionellen Wege, die Inspiration aus anderen Bereichen. Zu starre, vorgefestigte Abläufe können den Fluss des Arbeitens behindern - und so passiert es beim Versuch, ihm eine bestimmte Ordnung aufzuzwingen durchaus, dass das Gefühl für das eigene Projekt entgleitet - dass der Zugang zur freien Kreativität zeitweise verloren geht.

Im Arbeits- und Schaffungsfeld Film, welches zum einen auf Teamarbeit beruht und dazu stark von finanzieller Förderung abhängt, sehe ich für meine Arbeit die besondere Herausforderung, dass meine Ideen sich von Anfang an stark behaupten können müssen. Gegenüber dem eigenen Team, den Produzenten sowie etwaigen Förderinstitutionen oder Redaktionen. Wie schafft man es, gleichzeitig diese Ideen nach aussen hin stark zu machen und sich selbst trotzdem den größtmöglichen Schutzraum für die freie Arbeit zu garantieren?

MishMashMe als mein Diplomprojekt begann mit einem großen Traum von einer persönlichen Arbeitsweise - einer Vision wie ich gerne produzieren würde, wie ich mich mei-

nem Stoff nähern möchte - und wie das Medium Film jenseits herkömmlicher, altbekannter Formen für diese Zwecke benutzt werden könnte. Ich habe mich mit diesem Projekt in eine Größenordnung katapultiert, die alle meine bisherigen Projekte um ein Vielfaches übersteigt - und vieles zum ersten Mal getan. Eine Ausgangssituation, die viel Raum für neue Sichtweisen aber auch gleichzeitig viel Risiko birgt.

Der thematische Schwerpunkt des Projekts MishMashMe stützt sich zum großen Teil auf die während des Drehs geführten Interviews - und somit auf im Vorwege schwer kalkulierbare Meinungen und Ergebnisse. In dieser Folge kam es im Laufe der Produktion zu einer starken Verschiebung was den thematischen Schwerpunkt der Arbeit betrifft. Und auch das Herzstück des Projektes, der allem voran stehende Traum, wurde im Verlauf des Projektes intensiv auf seine Durchführbarkeit überprüft und von der Realität teilweise ins Unkenntliche verzerrt.

Die vorliegende Arbeit ist als Projektüberblick zu sehen, welche das entstandene Universum MishMashMe umreißen soll. Im Schwerpunkt möchte ich den Verlauf meines Traumes, meiner Vision im Angesichts des Alltags und der Realität des Filmgeschäfts während sämtlicher Projektphasen erläutern. Wird aus dem Traum Wirklichkeit? Oder hat die Wirklichkeit den Traum eingeholt und überholt?



Einleitung

DAS PROJEKT MISHMASHME

MishMashMe ist ein crossmediales Projekt über die Vernetzung von digitalen und analogen Realitäten - eine Momentaufnahme der heutigen Zeit. Niemand dürfte zu diesem Zeitpunkt bestreiten dass die Technologien von heute, allen voran das Internet, das menschliche (Zusammen-) Leben verändern und beeinflussen. In unserem europäischen und wohlständigen, gebildeten Umfeld ist das Internet ein alltäglicher Begleiter, ein Normalzustand geworden. Wir chatten, twittern, emailen und googlen was das Zeug hält. Sind wir eigentlich noch normal? Welchen Einfluss hat das Internet auf unser Weltbild, auf das eigene Identitätsempfinden, auf unsere persönlichen Beziehungen. Fühlen wir uns als würden wir näher zusammen rücken? Wie könnte ein Querschnitt durch die aktuelle Weltbevölkerung aussehen, wenn wir sie nach dem Internet und dessen Bedeutung für das jeweilige Lebensumfeld fragen würden?

MishMashMe ist der Versuch, ein Stimmungsfeld der heutigen Zeit zu generieren, kreierte auf einer Reise durch verschiedene Bevölkerungs- und Kulturkreise an unterschiedlichen Orten dieser Welt. Der Ansatz: Wir fahren mit unserem Produktionsmobil an all diese Orte, wir haben eine interaktive Installation im Gepäck, mit der die Menschen auf unser Thema spielerisch eingestimmt werden. Wir begegnen und befragen Menschen auf der Strasse zu unserem Thema - so treffen wir keine Experten und Extremisten, (zumindest nicht geplant), sondern Menschen wie Dich und mich. In dem entstehenden Film finden alle diese Begegnungen zusammen und vermischen sich zu einer alle betreffenden Diskussion. Die Menschen geben Antworten auf Fragen und werfen neue Fragen auf - sie lassen uns erahnen, was das Internet ist, was Vernetzung sein kann - und was dies für uns alle bedeuten könnte.



DER TRAUM

Die große Vision – Post it's, Identität und Internet

1. KAPITEL

MishMashMe
ca. Februar 2009

Post it's und Identität: Digital Puppetry

A

„Ursprung 1“ von MishMashMe liegt in meiner Vordiploms-Arbeit: Digital Puppetry¹ – eine interaktive Installation zur Körpervermischung. In einem Live-Video bild seiner selbst kann man mithilfe von pinkfarbenen Post it Notes seinen eigenen Körper mit den Körpern anderer Menschen - oder auch Comicfiguren – vermischen und dadurch spielerisch in fremde Körper und Rollen schlüpfen. Ursprünglich sollte die Installation ein Werkzeug zur kreativen Überbrückung meiner animatorischen Faulheit sein: Wie schön wäre es, wenn ich nicht länger 12 Bilder pro Sekunde zeichnen müsste, sondern wenn ich meinen Körper zu dem meiner gezeichneten Figuren machen könnte – und diese dann selbst spielen und aufzeichnen könnte? Das eigentliche Potential von Digital Pup-

petry wurde mir jedoch erst bewusst als die Installation im Rahmen diverser Ausstellungen von zahlreichen Probanden und Besuchern tatsächlich benutzt wurde: Die Veränderung der Besucher/ Benutzer geht weit über die bloße Manipulation der (Video-) Oberfläche hinaus. Es entsteht eine Art dritter Raum, eine Welt die zwischen der Realität und dem Video bild liegt. Eine Welt, in der die Benutzer sich tatsächlich mit fremden Rollen und Identitäten beschäftigen - entrückte Gesichtsausdrücke und merkwürdige Posen inbegriffen. Und diese Welt könnte doch ein wunderbar spielerischer Ort sein, um sich über den Austausch zwischen unterschiedlichen Kulturen, Identitätsveränderungen in der heutigen Zeit und über Technologien zu unterhalten.

B Identität und Internet: Veränderungen im eigenen Leben

„Ursprung 2“ von MishMashMe liegt begründet in meinen persönlichen Erfahrungen mit dem Internet in den Jahren vor dem Projekt. Ich habe in verschiedenen Arbeitskonstellationen und –Umfeldern gearbeitet – und vor allem in sehr unterschiedlichen Ländern. Immer spielte das Internet eine gewichtige Rolle in der Arbeit. Teilweise war es Bestandteil des künstlerischen Konzepts, wie z. B. bei animation dialogue² – wo die prozessuale Entstehung des Animationsfilms auf einer Internet-Seite öffentlich zugänglich gemacht wurde – und der künstlerische Austausch *über das Netz* bereits vor dem realen Zusammentreffen mit der Austauschpartnerin in China beginnen konnte.

In dem ME310 Projekt³ mit der Stanford University und dem Hasso Plattner Institut, wäre die Kommunikation der Projektteilnehmer ohne das Internet undenkbar gewesen. Wöchentlich wurden Videokonferenzen mit den amerikanischen Teamkollegen abgehalten, die gesamte Koordination und die Arbeit an gemeinsamen Dokumenten fand über das Internet statt.

Auch Digital Puppetry hätte ohne das Internet nicht stattfinden können. Nur weil ich bereits andere interaktive Projekte aus dem Netz kannte, wusste ich, dass meine Idee umsetzbar sein würde – entgegen dem, was mir alle Welt auf meiner mo-

natelangen und frustrierenden Suche nach einem Programmierer erzählen wollte: „zu komplex“, „zu unberechenbar“, „dafür brauchst du ein Team von mindestens 4-5 Experten“. Ich fuhr zu einer Konferenz (über die ich im Internet gelesen hatte), um Kontakt aufzunehmen, zu den Machern der mir bekannten Projekte. Ich erfuhr dadurch von einem workshop, in dem genau solche Projekte wie meines realisiert werden sollten, bewarb mich über das Internet – und bekam 2 Wochen später eine email, die mir ein Flugticket nach New York und eine 2wöchige Zusammenarbeit mit Hackern und Programmierern aus aller Welt möglich machte – und die Realisierung meiner Idee wurde möglich!

Über und durch das Internet lernte ich Menschen aus aller Welt kennen. Und ich fand Gleichgesinnte, neue Freunde und jede Menge unerwartete Inspiration.

Ich persönlich begreife das Internet in erster Linie als ein großes Potential, welches die persönlichen Beziehungen und den Horizont der Menschen weltweit verändern und erweitern kann. Von meinem europäischen, gebildeten, wohlhabenden und optimistischen Standpunkt aus, eröffnet sich durch das Internet eine neue Welt. Aber das ist nur mein eigener, kleiner Standpunkt. Ich möchte wissen, wie wohl andere Menschen darüber denken.

A + B

= *MishMashMe*

MishMashMe ist ein crossmediales Projekt, ein Prozess, an dessen „Ende“ ein Film steht. Ein Film über Veränderungen, die heute stattfinden, heute und in einer Welt, in der zwischenmenschlicher Austausch – und damit verbunden Veränderung - schneller und weitreichender stattfindet als jemals zuvor. Es geht um das *Internet*, um *Interdependenzen* und *Interaktion* – und um die Vermischung von analogen und digitalen Welten.

Nicht nur inhaltlich soll diese Vermischung stattfinden – sondern auch visuell und konzeptionell.

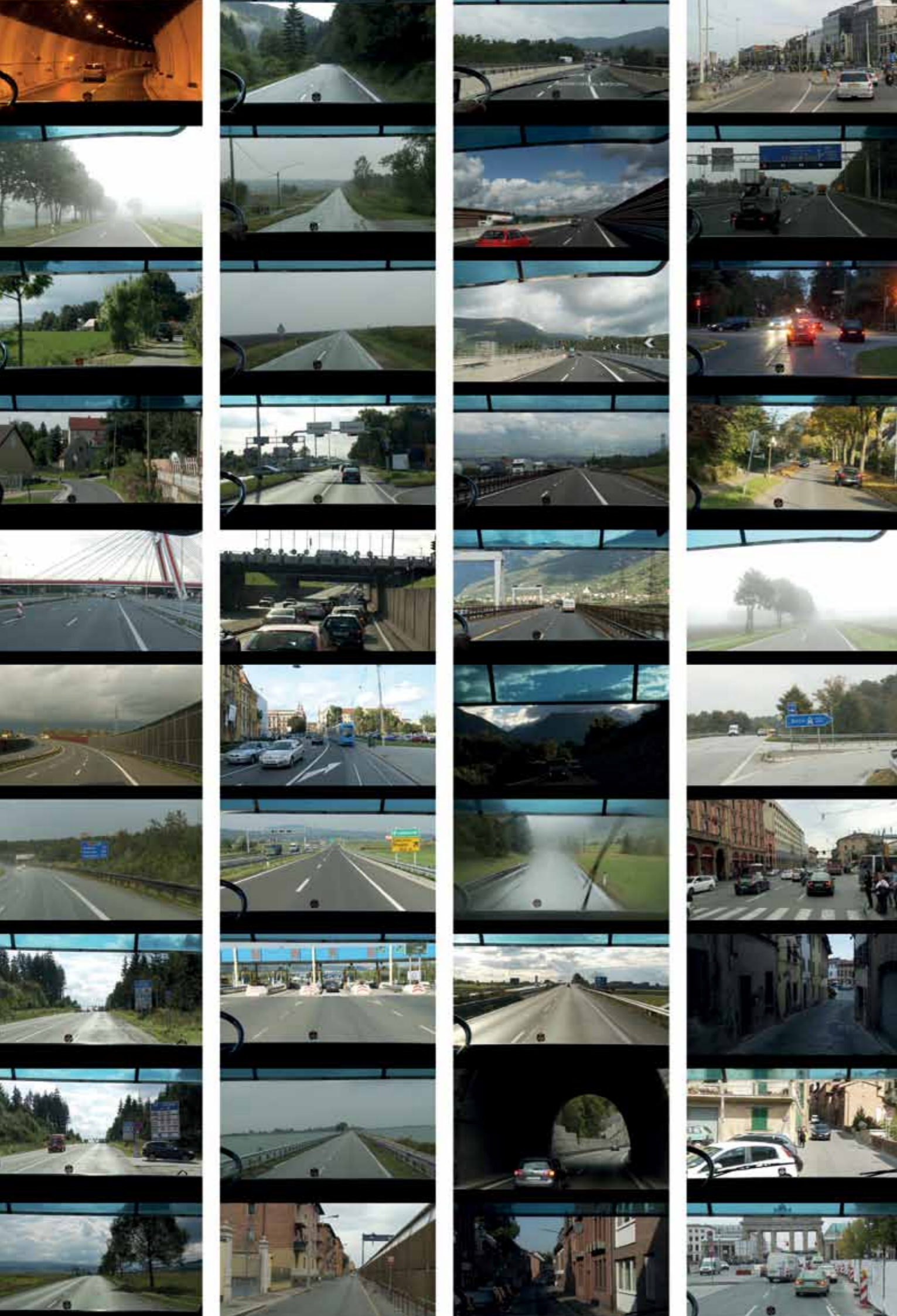
Der Film ist das „Endprodukt“ des Projektes, im Vordergrund steht jedoch eindeutig der Prozess. Es ist wichtig, dass die Produktion des Filmes stattfindet auf einer Reise. Durch die langsame, analoge Bewegung von Drehort zu Drehort stellen wir uns auf die fremden Umgebungen ein, anders als wenn wir direkt fliegen würden. Wir reisen in unserem Produktionsmobil, welches so umgebaut ist, dass zum Aufführungsort der Installation wird, wo immer wir halten – und gleichzeitig Transportmittel und Atelier für das Team ist. Es ist Konzept, dass wir die Menschen, die wir interviewen und begleiten werden – unsere zukünftigen Protagonisten – erst auf dem Weg kennen lernen. Denn die Begegnungen aus dem Moment sind es, die oft am wertvollsten sind. Erst im Laufe des Prozesses wird es Antworten geben, auf die Fragen, die ich mitbringe. Und auch erst dann wird sich zeigen, wie genau der Film aussehen wird.

In der Gesamtheit soll in dem Film ein großes „MishMash“, eine Collage, entstehen, welche die Standpunkte verschiedenster Menschen vereint und gegenüber stellt, welche die Grenzenlosigkeit des Internets und des globalen Austauschs sichtbar macht. MishMashMe ist eine Momentaufnahme der heutigen Zeit und ein Spiegel dessen, was die Menschen auf unserem Weg uns mitgegeben haben. Dies ist die Idee - aber wie kann ich schon im Vorwege (für potentielle Unterstützer) genau beschreiben, wie ein MishMash, eine Momentaufnahme, die noch in der Zukunft liegt, dann aussehen wird? Und wie plane ich einen Dreh, der so offen und dabei gleichzeitig so verlässlich wie möglich und für alle Beteiligten realistisch kalkulierbar bleibt?

⁽¹⁾ Digital Puppetry: ein interaktives Projekt von Tine Papendick, 2008/2009: www.digital-puppetry.de

⁽²⁾ animation dialogue. Ein Projekt von Tine Papendick und Ji Fang. HFF/ CUC Beijing 2007. www.anilog.de

⁽³⁾ ME 310 ist ein internationaler und interdisziplinärer Kurs der Stanford University, welcher jährlich in Kollaboration mit diversen Partnerinstituten weltweit über eine Dauer von 9 Monaten statt findet. In den Jahren 2007-2008 nahm ich zusammen mit 5 Studenten des Hasso Plattner Instituts Potsdam an diesem Kurs teil und erarbeitete ein interaktives Handbuch für den Audi Q7 www.stanford.edu/group/me310/me310_2011/involved.html



FORM UND GELD

*Ein Drehbuch für ein prozessuales Projekt entwickeln
und durch diverse Förder-Kommissionen bringen*

2. KAPITEL

MishMashMe
April 2009 – Juli 2010

Überzeugung der HFF-Kommission

Buch 1

Den ersten Entwurf für das Projekt MishMashMe habe ich Anfang April 2009 in der HFF bei den Professoren meines Studiengangs vorgelegt. Mit diesem Konzept habe ich auch mein Team zusammen gebracht. Das finale Konzept in geschriebener Form wurde Mitte August 2010 fertiggestellt – zwei Wochen vor Drehbeginn. Wir hatten endlich die Finanzierung geschlossen und mussten unsere bisherige Planung endgültig dem anpassen, was wir an Geldern in der Tasche hatten. Bis zu diesem Zeitpunkt wurden ca. 5 Drehbücher geschrieben, mit einem Umfang von ca. 30-80 Seiten pro Exemplar. Es mussten verschiedene Hürden in Form von Kommissionen genommen werden, die allesamt unterschiedliche Schwerpunkte vertraten. (Im Anhang findet sich eine chronologische Auflistung aller getätigten Schritte.) Genau genommen wurde für jede dieser Kommissionen ein neues MishMashMe-Konzept geschrieben, da es schwierig war, alle Aspekte des Projektes für alle gleichwertig überzeugend darzustellen.

Ziemlich früh im Prozess des Schreibens, als wir im Sommer 2009 mit der Produktionsfirma credo film zusammen kamen, wurde entschieden, dass das Projekt zu komplex sei, um es mit nur einem Buch darzustellen. Das Projekt wurde also aufgesplittet in:

1. Das Werkzeug zum Filmemachen: die interaktive Installation, eingebaut in das Produktionsmobil und

2. den entstehenden Film.

Geeignete Fördermöglichkeiten für das Projekt zu finden, stellte sich als schwierig heraus. Auch wenn es mehr und mehr Fördermittel für Crossmedia-Projekte gibt, so waren die Größenordnung und der Produktionshintergrund von MishMashMe für fast alle Modelle ungeeignet. Künstlerische Förderinstitutionen unterstützen oftmals nur kleinere Projekte oder einzelne Künstler - die größeren Förderungen verlangen oftmals ein „Austausch“-Projekt zwischen mindestens zwei Nationen, wenn es darum geht, international zu arbeiten. MishMashMe war entweder zu groß oder zu klein, zu international oder zu sehr auf den einen Zweck bezogen, zu konkret oder zu offen – oder aufgrund der Hochschul-Anbindung ungeeignet. Zahlreiche Versuche, alternativ zu Fördermitteln auch Sponsoren für das Projekt zu finden, scheiterten. Zu unserer großen Enttäuschung lehnte selbst Post it's (unserer Meinung nach der perfekte Sponsor) ab. Wir fanden in TESA den einzigen Unterstützer, welcher uns großzügig mit einer Ladung Sticky Notes beliefern wollte. Wir übersandten unsere Farbvorstellungen – und erhielten ironischerweise einen riesigen Vorrat an blassrosafarbenen, hellgelben und mattgrünen Klebezetteln, die für unsere Zwecke leider unbrauchbar waren. Weder credo film noch wir werden jemals eine Knappheit an Klebezetteln verspüren....

Letztendlich wurde das Projekt finanziert durch:

1. HFF-Gelder in Form von Scheinen
2. eine zusätzliche Unterstützung des Präsidenten
3. das Standortmarketing des Medienboard Berlin Brandenburg (Förderung für innovative digitale Projekte)
4. die Filmförderung des Medienboard Berlin Brandenburg (Förderung Filmherstellung/ Abschlussfilm HFF)
5. persönliche Rückstellungen
6. Eigenanteil der Produktionsfirma credo film

Doch bevor die Finanzierung erfolgreich geschlossen werden konnte, gab es einige kritische Stimmen zum Projekt, die es zu überwinden galt. Zu welchen Modifikationen des Treatments dies führte, möchte ich in der folgenden Auflistung über die einzelnen Schritte zur Förderung aufzuführen. (Die jeweils größten Kritikpunkte inklusive.)

Die wichtigste Etappe im Finanzierungs-Prozess war das Überzeugen der HFF-Kommission für Langfilm-Projekte. Die Kooperation mit dem Institut für künstlerische Forschung (IkF) unter der Leitung von Kerstin Stutterheim, sowie die recht baldige Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma credo film, waren unabdingbar. Als Studentin der Animation war ich den Studiengangs-Leitern der anderen Departments bis dato weitestgehend unbekannt, und so bestanden nicht nur Zweifel an dem Umfang und der Unberechenbarkeit des Projektes, sondern auch an meiner Kompetenz als Regisseurin. Bis alle Mitglieder dem Projekt zustimmen konnten, wurden wir zweimal zur Kommission geladen. Ab diesem Zeitpunkt war uns dann allerdings die volle Unterstützung der Hochschule zuteil.

Auszüge aus:

Mappe zur Vorlage bei der HFF-Kommission für Langfilme, 2. Runde am 05.08.2009 (erste Runde war am 25.06. 2009)

MishMashMe

Ich! Du! Wir?

Wer sind wir und wer wollen wir sein in einer global vernetzten Welt?

Konzept für einen hybriden Dokumentarfilm von ca. 90 Minuten Länge

Bilder, Bilder, Bilder. Immer mehr Eindrücke von fremden Menschen, Kulturen, Ländern bekommen wir zu Gesicht. Noch dazu entwickeln sich stetig neue Möglichkeiten, sich mit Menschen weltweit zu verbinden und auszutauschen. Ist es möglich, dass wir dank der globalen Vernetzung näher zusammen rücken? [...] Die Erzählweise und die Entstehung des Films sind so verwoben wie die Geschichten, die er erzählt: Ein symbolisches Bild der Vernetzung und Vermischung, visualisiert durch animierte Elemente und Bilder aus der Installation. Kombiniert mit dokumentarischen Beobachtungen und Interviews der Protagonisten, die uns einführen in persönliche Standpunkte und Lebensmodelle. Sie lassen uns für einen kleinen Moment erahnen, was die globale Vernetzung und Bilderflut für den Einzelnen bedeuten kann. Im nächsten Moment wird uns klar, was die das Verhalten in der Installation damit zu tun hat. Wir sind zurück bei der Vermischung, bei den unendlichen Möglichkeiten, bei dem großen und unüberschaubaren System. [...]

Kritikpunkt Regie:

Die Regisseurin ist erstens keine Studentin der Regie und hat zweitens keinerlei Langfilm-Erfahrung.

Kritikpunkt Installation:

Werden die Installation und die Interaktion der Besucher ständig im Film zu sehen sein? Das wird spätestens nach 10 Minuten ermüdend sein.

Welche Protagonisten wir zufällig treffen oder bewusst suchen werden, wird sich auf der Reise selbst ergeben. Diese Reise ist für MishMashMe Recherche, Stoffentwicklung und Produktion zugleich. Während wir kontinuierlich im Prozess unser Material sichten und ratifizieren, entsteht bereits unterwegs eine Skizze des Films. Damit ist es uns möglich, eine neue Erzählform zu entwickeln, die die Komplexität der globalen Vernetzung auf die Struktur des Films überträgt und so die Linearität des Mediums an seine Grenzen führt. [...]

Wir benutzen die Mittel der Zeit, um unsere Zeit zu erzählen. Ähnlich wie die Navigation von googlemaps zoomen wir rein und raus, betrachten aus der Ferne und aus der Nähe, schauen oben und unten, links und rechts. Und stellen fest: Es ist kaum möglich, alles zu überblicken. Aber es ist möglich, fremden Menschen wirklich zu begegnen und sich auszutauschen. Und zwischendrin haben wir einen Moment gespürt, wie es sich anfühlt, einen fremden Kopf zu tragen.

Kritikpunkte Reise:

1. Warum soll die Reise überhaupt statt finden? Wollen die Studenten nur günstig unterwegs sein?

2. Warum ist die Reise wichtig für den Film? Wenn wir über die Vermischung von Kulturen reden, über Technologien von heute, dann kann der Film doch auch nur in Berlin gedreht werden. Hier leben schließlich auch viele unterschiedliche Kulturen und soziale Schichten. Warum dreht ihr nicht im Prenzlauer Berg?

Die Finanzierung des Produktionsmobils und der Installation (Programmierung und Technikanschaffung) wurden über das Standortmarketing des Medienboard möglich. Hierfür mussten der Forschungsaspekt sowie das Innovative des Projektes herausgearbeitet werden. Im Grunde genommen beschreibt die Zusammenfassung für das Standortmarketing genau das, was meine Vision der angestrebten Arbeitsweise ist.

Wie in der Auflistung im Anhang deutlich wird, bedurfte es auch bei der Überzeugung des Standortmarketing mehrere Anläufe. Bis dato hatte das Standortmarketing fast ausschließlich Computerspiele oder deren Entwicklung gefördert

und unsere Kombination von digitalen Inhalten/ Werkzeugen mit einem filmischen Projekt war sehr gewünscht. Inhaltlich gab es keine Zweifel an der Förderungswürdigkeit von MishMashMe. Allerdings schien eine Förderzusage der Filmförderung unabdingbar für die tatsächliche Realisation des gesamten Projektes – und die Filmförderung hielt sich mit ihrer Zusage aufgrund der experimentellen Ausrichtung des Projekts sehr zurück. Letzten Endes kam es nach einer gemeinsamen Sitzung von Filmförderung, Standortmarketing und credo film zu einer Förderentscheidung: MishMashMe wurde mit einer Fördersumme von 40.000 Euro bewilligt.

Auszüge aus:

Mappe zur Vorlage beim Standortmarketing/ Medienboard BB, 04.01.2010

MishMashMe ist ein crossmediales Film- und Forschungsprojekt, welches sich mit Fragen der Identität in unserer global vernetzten Welt auseinandersetzt. Ausgangspunkt des Projekts ist eine interaktive Kunstinstallation, die es ihren Besuchern ermöglicht, in fremde Rollen zu schlüpfen - und sich so mit dem Thema Identität auf spielerische Weise auseinanderzusetzen.

Ein Team von Filmemachern und Künstlern fährt mit eben dieser Installation - eingebaut in einen Bus - durch verschiedene Länder und Kulturkreise. Auf dieser Reise begegnet das Team unterschiedlichsten Menschen mit diversen Standpunkten, Vorstellungen und Perspektiven auf das Thema. Diese Geschichten, die Erlebnisse und Forschungen, kondensieren sich am Ende der Reise in einem 80-minütigen Hybrid-Film. Auf dem Weg dorthin wird MishMashMe prozessual durch einen Weblog begleitet und so für ein weltweites Publikum zugänglich.

Der Prozess ist es, der MishMashMe besonders macht. Digitale Arbeitsmittel erlauben eine hohe Flexibilität: gleichzeitig zu Recherche und Materialsammlung findet bereits Reflexion und Output statt. Der Bus ist Aufführungsort der Installation, Transportmittel für Team und Technik sowie fahrendes Atelier. Analoge und digitale Welten, Raum und Zeit verbinden sich.

Bewerbung um Fördermittel bei der Filmförderung

Buch 3

Wie bereits oben erwähnt, hatte die Filmförderung erhebliche Bedenken was den Film *MishMashMe* betrifft. Der größte Kritikpunkt war, dass der Film nicht dokumentarisch genug anmutete - ein hybrider Film wurde nicht verstanden. Die erste bei der Filmförderung eingereichte Version wurde deshalb sofort abgelehnt – wir bekamen allerdings die Möglichkeit einer Wiedervorlage. Die Änderungen im Drehbuch für die Filmförderung waren die radikalsten im gesamten Entwicklungsprozess. Das Schwierigste war es, zum einen das offene Thema beizubehalten, und auf der anderen Seite die Sicherheit zu vermitteln, dass der Film trotz allem ein Film werden würde, den die Zuschauer verstehen und sehen möchten. Aspekte wie der „forscherische Ansatz“ und „das Experiment“ waren in diesem Kontext – im Gegensatz zum Standortmarketing - die falschen Vokabeln. Etwas Neues und Frisches sollte es sein, aber wir durften uns nicht zu sehr aus dem Fenster lehnen.

Aus den *Begegnungen auf der Strecke* wurden *Protagonisten*

im Sinne eines Dokumentarfilmes, die uns einzelne Aspekte der Vernetzung durch ihre persönlichen Geschichten emotional verdeutlichen. Aus der *prozessualen Reise* wurde ein *Roadmovie*, welches die Reise als Motiv und als roten Faden benutzt. Aus *Bildern, Bildern, Bildern* und dem Bilderchaos wurden *1.596.270.108 Internetnutzer* – und damit konkret fassbare, unfassbare Zahlen. Aus *MishMashMe* wurde *WeltWeitWir*. WWW ist das umgedrehte MMM.

Die Förderentscheidung der Filmförderung kam Ende Juli 2010 – vier Wochen vor Drehbeginn – und sagte uns weitere 40.000 Euro zu. Das ermöglichte uns, unsere frisch getaufte FRIDA zu besteigen und sofort zur nächsten Tankstelle zu fahren, um unsere 200 Liter Tanks zu befüllen. Es bescherte uns ebenfalls zwei weitere Wochen vor dem Computer und im Internet, da mit dieser Fördergrundlage unser ursprüngliches Konzept (eine Reise von Berlin nach Indien) nicht mehr realisierbar war. Eine alternative Route musste her, und der Dreh musste aufgrund gesteigerten Zeitdrucks wesentlich straffer geplant werden als wir das vorgehabt hatten.

WeltWeitWir reist auf dem Landweg, denn hinter den Wunschbildern, Idealvorstellungen, Avataren und Profilbildern aus der virtuellen Welt stehen echte und oftmals ganz andere Menschen als erwartet. Das Abenteuer auf den echten Autobahnen und Schotterpisten schafft den Kontrast zum virtuellen Daten-Highway. WeltWeitWir portraitiert Menschen, die durch das Internet neue Verbindungen hergestellt haben - und wie sich ihr Alltag durch die Verbindung mit dem Internet verändert hat: Sie haben sozialen Anschluss gefunden oder ihn dadurch verloren. Sie haben Arbeit gefunden oder eine neue Freiheit entdeckt. Sie folgen bislang unbekanntem Idealbildern oder sie sind von all den neuen Möglichkeiten und Bildern verwirrt. Wir sammeln die Standpunkte und Meinungen von unterschiedlichsten Menschen entlang unserer Route. Einige erzählen uns mehr, andere geben uns nur einen Stichpunkt - sie alle zusammen zeichnen ein buntes und ausgewogenes Bild der heutigen Zeit. Sechs Hauptprotagonisten mit bemerkenswerten Hintergründen aus Deutschland, Serbien, Türkei, Iran und Indien erzählen uns wie real und analog sie die Veränderungen durch das virtuelle Netz in ihrem Leben spüren.

Die weltweite Vernetzung kann als Symbol von einer neuen Verbundenheit zwischen den Menschen betrachtet werden. Der Film will zeigen und erlebbar machen, wie sich das Internet auf das Leben der Menschen auswirkt. Wir wollen entdecken inwiefern die Weltbevölkerung tatsächlich näher zusammenrückt. Oder ob wir durch die Informations- und Bilderflut verwirrt sind als früher. WeltWeitWir gibt noch nie dagewesene Antworten auf diese Fragen und zeichnet ein Bild des Zeitgeschehens im Jahre 2010.

Auszüge aus:

Mappe zur Vorlage bei der Filmförderung/ Medienboard BB, 09.07.2010

WeltWeitWir – ein dokumentarischer Roadmovie

Es gibt weltweit 1.596.270.108 Internetnutzer und 45 Millionen Webserver. Ob arm oder reich, schwarz oder weiß, jung oder alt - fast niemand kann sich dem Einfluss des Internets entziehen, das mittlerweile auch die entlegensten Winkel unserer Welt erreicht hat. Und online sein bedeutet nicht nur, virtuell verbunden zu sein - auch offline bringt diese Verbundenheit oftmals große Veränderungen für das Leben der Menschen mit sich.

WeltWeitWir begibt sich auf einen Roadtrip, um die Menschen in ihrer Realität – im sogenannten offline Modus - kennen zu lernen. Die persönlichen Hintergründe, warum und wie sich die Protagonisten mit dem Internet verbinden, sind so unterschiedlich wie die Computer, die sie dafür benutzen und die Länder, in denen sie leben. Wir treffen die Protagonisten unseres Films auf der Straße, in der Großstadt, auf dem Land, in der Kneipe, in ihrem Lieblingscafé, in den Bergen oder am Meer.

Unsere Reiseroute führt entlang einer der ältesten „analogen“ Handelsrouten der Welt - von Europa bis nach Indien. Vom modernen Zentraleuropa über die recht jungen Staaten im Osten Europas, durch den Orient bis ins multikulturelle Indien erleben wir einen permanenten Wandel der Umstände. Es geht uns um ein größtmögliches geografisches Spektrum und ein Maximum an örtlicher Vielfalt. Wir suchen Originalität und gestalten ein fahrendes und filmisches Experiment. Auf insgesamt 11.543 km bereisen wir folgende Nationen: Deutschland, Tschechien, Slowakei, Ungarn, Serbien, Mazedonien, Griechenland, Türkei, Iran, Pakistan, Indien



Finale Version nach Abschluss der Finanzierung

Buch 4

Wie bereits oben beschrieben, gab es nach der finalen Förderentscheidung der Filmförderung erneut große Änderungen am Konzept. Statt der geplanten 3 Monate Reisezeit konnten wir uns auf maximal 55 bis 60 Reisetage einigen. Dies führte dazu, dass wir die Idee des klassischen Roadmovie wieder aufgaben – und statt dessen das Konzept der analogen digitalen Reise weiter ausbauten. Die Vielfalt an Standpunkten und Herkunftsländern sollte durch eine Kombination aus tatsächlichen Begegnungen und über das Internet geführten Interviews erfolgen. Jedoch war von vorneherein die Ab-

sprache, dass wir zunächst die „realen“ Drehs abschliessen würden (die Reise innerhalb Europas mit dem Bus sowie die Flugreisen nach Afrika und Asien). Nach Dreh und Sichtung würde dann die Entscheidung für eine Fortsetzung mit virtuellen Interviews fallen. Durch die Erfahrungen beim Dreh und die Sichtung des Materials wurde diese Idee letztendlich tatsächlich verworfen. Und auch die Anzahl und Zusammensetzung der sogenannten Protagonisten sollte sich vollkommen ändern.

Auszüge aus:

finale Treatment zur Vorlage bei Filmförderung und HFF, 13.08.2010

WeltWeitWir

WeltWeitWir will die Grenzen unserer analogen und virtuellen Welt(en) erkunden.

Fühlen sich die Menschen heute tatsächlich näher zusammengedrückt? Welchen Platz nehmen sie ein in einer global vernetzten Welt?

Mit diesen Fragen und einer interaktiven Installation im Gepäck begibt sich das Team auf eine Reise über alle 7 Kontinente dieser Erde. Mal analog, mal virtuell, mal langsam, mal auf dem Daten-Highway treffen die Filmemacher auf Menschen mit unterschiedlichsten kulturellen, politischen, religiösen, sozialen Hintergründen und Voraussetzungen. In der interaktiven Installation MishMashMe finden und verbinden sich symbolisch alle Menschen entlang der Reiseroute sowie die Protagonisten des entstehenden Films. Sie ist Ausgangspunkt und Herzstück des Projektes - und sie ist eingebaut in einen Mercedes LP813. Der Bus ist fahrendes Atelier, Aufführungsort der Installation und Basisstation des Teams. Mit dem Bus bewegen sich Team und Installation durch den ersten und ihnen nahestehendsten Kontinent, Europa.

Dorthin, wo der Bus es nicht schafft, reist das Team mit einer Satelliten-Version der Installation und per Flugzeug. An wieder andere Orte - wie z.B. die Antarktis - findet die Reise ausschliesslich virtuell statt. Die Protagonisten des Films eint ihre Bezugnahme zum Thema Vernetzung - und sie alle finden letztendlich zurück in die Installation, zurück in den Bus - und damit auch nach Berlin. Am Ende der Reise steht nicht nur ein 90minütiger Dokumentarfilm, sondern auch der mit zahlreichen Geschichten und Bildern beladene Bus - fortan verwandelt in eine mobile Screening- und Ausstellungsfläche.

WeltWeitWir wird prozessual begleitet von einem Weblog auf der Internetseite des Projektes. Die User können nicht nur die Geschehnisse unterwegs verfolgen, sondern selbst Teil der Installation werden, indem sie ihre eigenen Fotos hochladen. Sie können kommentieren, Profile erstellen sowie die Profile anderer Nutzer einsehen - und sich mit diesen wiederum verbinden.

interkontinental - crossmedial – WeltWeitWir

Reiseetappen & Protagonisten:

1. Reisen mit dem Bus | Europa | 6 Protagonisten | 30 Tage

Für einen Monat ist das Team mit dem Bus FRIDA unterwegs durch Europa auf dem Weg zu seinen Protagonisten. Auf dieser analog erfahrbaren Route wird ein variantenreiches Europa erzählt. Prägnante Orte und ausdrucksstarke Protagonisten geben einen Eindruck in den Puls der Zeit und liefern dem Film die ersten Bilder und Aussagen unter dem Aspekt der Vernetzung.

Die Protagonisten des Filmes trifft das Team in der Installation - im Vorwege ausgesucht sind die gesellschaftlichen Strukturen und kulturellen Prägungen der Orte. Wir arbeiten eng zusammen mit Kontakten vor Ort.

■ Krakau/ Nowa Huta, Polen | Großstadt - Industriestadt ■ Vukovar, Kroatien | Kleinstadt & Dorf in der Nähe | Grenzstadt zu Serbien ■ San Miniato, Italien | Kleinstadt ■ Paris (Banlieue), Frankreich | Vorort einer Großstadt ■ Amsterdam, Niederlande | Großstadt ■ Buchholz, Deutschland | Dorf/ Bauernhof

2. Flugreisen | Afrika/ Asien | 2-3 Protagonisten | 25 Tage

Mit den beiden Flugreisen in die Kontinente Afrika und Asien sammelt das Team Eindrücke von Orten, die im allgemeinen Sprachjargon als "Entwicklungsländer" gelten - und gestaltet damit einen wichtigen Gegenpol zur 1. Welt Europa. Politisch, sozial, auf Bildungsebene und nicht zuletzt visuell erschliessen sich durch diese Orte Standpunkte, die in Europa nicht zu finden, vielleicht noch nicht einmal vorstellbar sind. Für die Flugreisen werden die Protagonisten bereits vorrecherchiert. Die Installation wird aufgebaut in Zusammenarbeit mit Filmemachern und Künstlern vor Ort.

■ Neu Delhi, Indien | Megacity ■ Marrakesch, Marokko | Großstadt & Wüstenoase

3. Virtuelle Welt | Antarktika/ Nord- & Süd Amerika/ Ozeanien | 4 Protagonisten

Mit den Skype Interviews zu den verbleibenden vier Kontinenten, schliessen wir unsere Reise über die Welt ab - und lassen gleichzeitig den Unterschied spüren zwischen analoger und virtueller Begegnung mit den Protagonisten. Mit allen "virtuellen" Protagonisten haben bereits vor der Begegnung im Chat Gespräche stattgefunden. Sie pointieren Statements, bilden Kontraste zu vorhergegangenen Protagonisten, haben eine Expertenmeinung. Sie sind soweit weg von uns, wie man sein kann - und kommen uns trotzdem nah. Durch die Fotos, die sie uns per email zusenden, werden auch die virtuellen Protagonisten Teil der Installation.

■ McMurdo Station, Antarctica | Forschungsstation & isolierte Kleinstadt im Eis ■ New York City, USA | Megacity ■ Iquitos, Peru, Amazonien | Kleinstadt/ Dschungel ■ Mikronesien | Inselstaat | Paradies



PRÄPRODUKTION

ein crossmediales Projekt auf den Weg bringen

3. KAPITEL

MishMashMe
Juli 2009 – Juli 2010

Konzeption und Entwicklung der Software

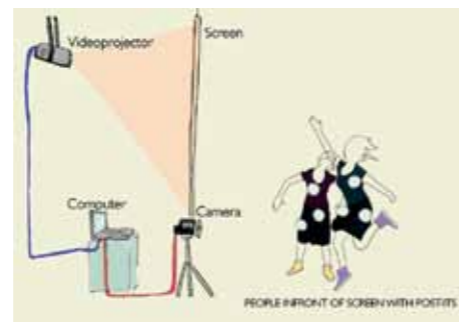
Installation

Die interaktive Installation MishMashMe beruht konzeptuell auf der vorhergegangenen Arbeit „Digital Puppetry“. Oberflächlich betrachtet werden an den Stellen wo Digital Puppetry mit gezeichneten Elementen arbeitet, in der MMM-Variante Fotos benutzt – Fotografien von den Köpfen, Körperteilen und Accessoires der Besucher auf unserer Reiseroute.

Auf Software-Seite bestand die Hauptarbeit der Weiterentwicklung in der Neustrukturierung des Backends zur Datenverwaltung. Es wurde eine Datenbankanbindung geschaffen und ein Zufalls-Algorithmus entwickelt, welcher die Fotografien bei jedem Neustart der Software (oder durch manuelle Eingabe) neu sortierte. Die Fotografien werden manuell geordnet nach Aufführungsort sowie nach Funktion (Kopf/ Körperteil/ Accessoire). Der Algorithmus sortiert nicht nur die Durchmischung der Orte, sondern garantiert auch ein ausgewogenes Verhältnis der einzelnen Kategorien.

Zusätzlich zu diesen für Aussenstehende „unsichtbaren“ Funktionen, wurde das Farbtracking der Software erweitert. In der ursprünglichen Version ist nur die Farbe pink als Marker möglich. Auf einer vorigen Reise nach Indien hatte ich Testvideos von Passanten aufgenommen und festgestellt, dass dortzulande pink eine sehr beliebte Kleidungsfarbe ist. Dies hätte das Tracking der Software komplett durcheinander geworfen. Wir mussten davon ausgehen, auf der Reise mit sehr unterschiedlichen Lichtverhältnissen, Hautfarben und Kleidungs-Gewohnheiten zu tun zu haben. Und so wurde das zu trackende Spektrum auf drei Farben erweitert: neongrün, neongelb und neonpink. Je nach Standort konnten wir auf jeweils eine der Farben umstellen. Nach wie vor blieb pink jedoch die zuverlässigste Farbe von allen.

Auf Hardware-Seite galt es, das zuverlässigste Equipment zu finden, um es
a) möglichst unterschiedlichen Lichtverhältnissen anpassen zu können
b) möglichst kompakt und hitze- sowie geräuscharm zu sein
c) in ein fahrendes Produktionsmobil einbauen zu können und es schnell und einfach montieren zu können. Die Entscheidung für die letztendlich gewählten Komponenten fiel nachdem wir das Projektionsmobil angeschafft und diverse Tests mit unterschiedlichen Lichtquellen und Projektoren durchgeführt hatten.



Technical Rider:

1x customized Software MMM

1x Macbook Pro

1x Video-Beamer (Sanyo PLC-XM150L mit 6.000 Ansilumen)

1x Extrem Weitwinkel Objektiv (Sanyo LNS-W21 f: 13,1 mm;

F: 2,0; Objektivfaktor: 0,8 : 1)

1x 3CCD Kamera (Sony PD 150)

1x Firewire Kabel Kamera-Computer

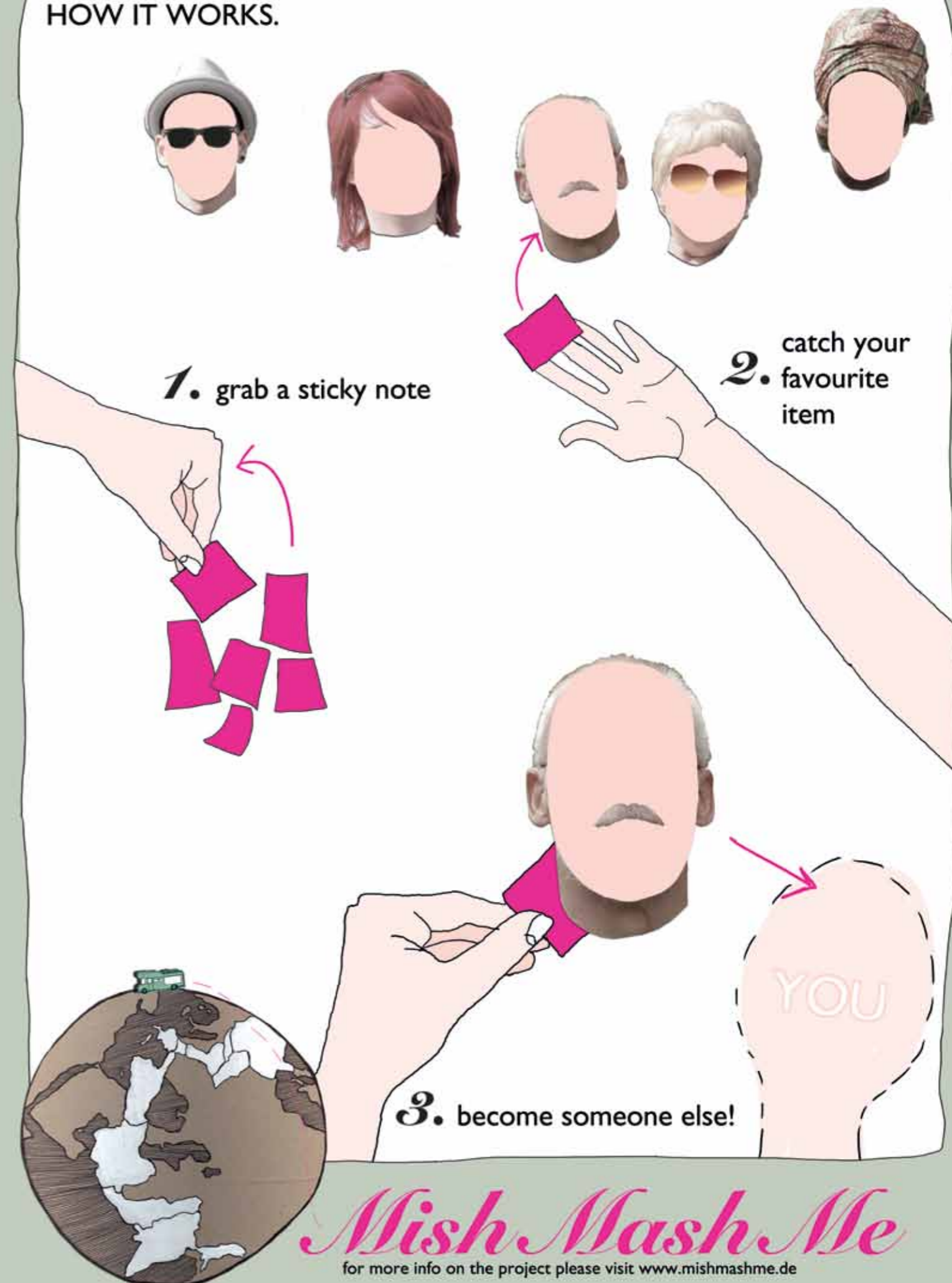
1x VGA Kabel Beamer-Computer

1x Rückpro-Leinwand (Seitenverhältnis: 16:9, Bildmaß: 218 x 123 cm, Klapprahmen)

2x Kinoflo Twobank lang, zur Ausleuchtung der Besucher
Stromquelle: 1x Honda EU2000i (2000 Watt, 120V) + Befüllung

zahlreiche Sticky Notes

HOW IT WORKS.



Mish Mash Me
for more info on the project please visit www.mishmashme.de



oben: Besucher der Installation in Kreuzberg

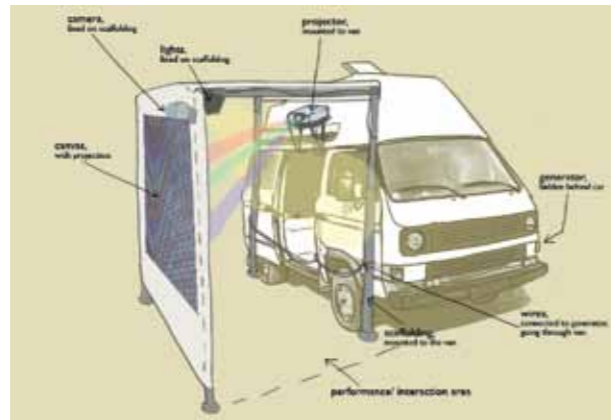
unten: die entstehende Collage in der Installation

oben: Collage in der Installation

unten: Testdreh in Kreuzberg

Das richtige Fahrzeug finden und für unsere Bedürfnisse gestalten

Produktionsmobil



Im Vergleich zu dem letztendlichen Produktionsmobil FRIDA wirken die ersten Ideenskizzen für das Fahrzeug fast naiv. Zu diesem ganz frühen Zeitpunkt ging es allerdings nur um das „mobil machen“ der Installation – und weniger um die Nutzung als Produktionsmobil, Atelier und Wohnort für ein ganzes Team. Mit der Weiterentwicklung und Konkretisierung des Konzeptes wurden auch die Anforderungen an das Fahrzeug deutlich: Es musste nicht nur genügend Raum für Team und Technik bieten und einen zuverlässigen Motor besitzen - sondern auch äußerlich für unsere Zwecke geeignet sein. So wären wir – ganz abgesehen von unserem begrenzten finanziellen Spielraum – ungern mit einem hochmodernen Fahrzeug auf dem Landweg nach Indien über Stock und Stein gefahren. Das MishMashMeMobil sollte von aussen sympathisch und verspielt daher kommen – und keineswegs wie ein Wohlstands-UFO, welches man hinter der nächsten Strassenecke ausrauben wollen würde.

Unsere Entscheidung fiel letztendlich auf einen Mercedes LP 813, Baujahr 1977 mit Oldtimer- und Wohnmobil-Zulassung. Er hatte bereits einen Wohnmobil-Ausbau mit Küche, Gas-Anschlüssen, klappbaren Tischen und Betten für 5 Personen, sowie ausreichend Stauflächen. Den vorderen Bereich des Wagens, hinter der Fahrerkabine, bauten wir zum Technik-Lager und zum Aufführungsort der Installation um. Dazu wurden das ursprüngliche eingebaute Bad sowie zusätzliche

Sitze entfernt, Wandverkleidungen und Zwischenwände entfernt, ein neuer Boden verlegt, Regalflächen eingebaut, und - das Wichtigste – seitlich eine Klappe installiert, hinter der die Projektionsfläche Platz fand. Der Karosseriebauer und Mechaniker, der diesen entscheidenden Umbau für uns vornahm, machte ausserdem einen Komplett-Check des gesamten Fahrzeugs – vor allem des Motors.

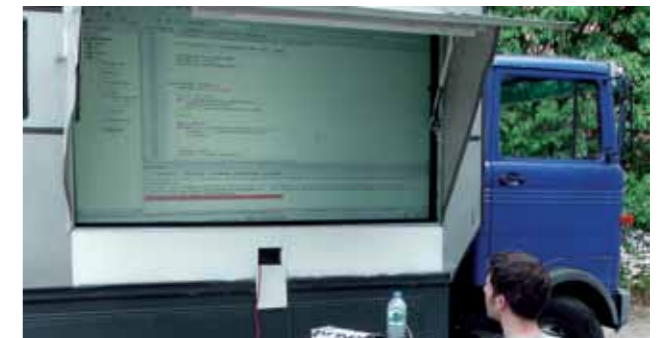
Der gesamte Wohn- und Arbeitsbereich wurde neu gestrichen und mit neuen Bepolsterungen und Gardinen versehen. Schliesslich wurde FRIDA von aussen neu lackiert und mit dem MishMashMe-Schriftzug versehen. Wir besorgten uns eine neue Tachowelle auf dem Schrottplatz, damit wir unsere Geschwindigkeit unterwegs auch überprüfen konnten - und auf ging es zu den Fahrübungen mit einem 9m langen Wagen durch die Berliner Innenstadt.

(Übrigens gab die Tachowelle nach ca. 150 km schon ihren Geist auf. Danach musste unser Navigationsgerät als Geschwindigkeitsanzeige herhalten.)

Auf den ca. 5.000 km, die wir mit FRIDA durch Europa fuhren hatten wir nur eine nennenswerte Panne: uns riss die Feder des Gaspedals, so dass wir mitten auf der serpentinreichen italienischen Autobahn nur noch Vollgas fahren konnten. *Runter bremsen und Abwürgen, auf den Seitenstreifen rollen, den Beifahrersitz hochklappen und in den Motorraum klet-*



tern. Glücklicherweise hatte unser Produktionsleiter schon öfter mal an Autos geschraubt, und ebenfalls glücklicherweise ist unser Auto spartanisch übersichtlich zusammen gesetzt und kommt ohne modernes Spezialwerkzeug aus. (Wenn man sich tief genug in den Motorraum lehnt, dann kann man auch die Gasfeder mit der neuen Verlängerung aus Draht wieder einhängen. Diese hat dann - wie wir auch – die übrige Reise überlebt.)



Die Umbauten für die Installation erwiesen sich während des Drehs als optimal, Grösse und Stauraum des Fahrzeugs waren für eine fünfköpfige Crew gerade richtig. Während des Drehs verbrachten wir lediglich drei Nächte mit allen fünf Personen im Bus – wir hatten entweder einen zusätzlichen Bungalow für zwei Personen auf dem Campingplatz, eine zur Verfügung gestellte Wohnung von einem Kontakt unterwegs, eine Möglichkeit das mitgebrachte Zelt aufzuspannen – oder es war warm genug, um auf dem Dach im Freien zu schlafen. Von den von zahlreichen Zweiflern heraufbeschworenen Unstimmigkeiten im Team war trotz Arbeitsstress nichts zu spüren - es herrschte Friede, Freude, Eierkuchen im MishMashMeMobil.



FRIDA



Konzept & Gestaltung

Website



Die Internetseite zu MishMashMe sollte nicht bloß reine Information zum Projekt sein, sondern unseren gesamten Prozess begleiten und unterstützen. Auf einem Blog berichteten wir von unterwegs im Abstand von einigen Tagen in Form von Text und Bild über unsere Erlebnisse. Alle Blog-Einträge wurden parallel dazu auf unserem facebook Profil gepostet. Zudem zeichneten wir unsere Route während der Busfahrt per GPRS Tracking auf und synchronisierten sie mit unserer MishMashMap (eine integrierte google map) auf der Internetseite. So konnten die Besucher tagesaktuell sehen, wo wir uns gerade befanden. (Die Internetverbindung unterwegs erhielten wir uns über Prepaid-SIM-Karten aus dem jeweiligen Land und einen USB-Modem-Stick).

Das Besondere aber an der MishMashMe-Website ist, dass sich die Besucher mit ihrem Namen, Wohnort und einem Foto auf der Seite registrieren können. Zum einen werden diese Informationen auf der MishMashMap angezeigt – zum anderen werden die hochgeladenen Fotos von uns heruntergeladen und zu den übrigen Bildern in die Installation integriert. So haben nicht nur die Menschen, denen wir unterwegs begegnen, die Chance, zur Körpervermischung beizutragen, sondern auch die, bei denen wir nicht persönlich vorbeikommen.

In der Gesamtstatistik der Internetseite lässt sich feststellen, dass die Seite sehr gut angenommen wurde. Die Besucherzahlen während der Reise (sowohl auf mishmashme.de als auch auf dem facebook Profil) wuchsen stetig. Die Resonanz auf die Registrierung mit Foto und Informationen war jedoch wesentlich geringer als erhofft. Die meisten Anmeldungen erhielten wir von Freunden und Bekannten des Produktionsteams. So fand die angedachte Vernetzung der User untereinander leider kaum statt.

links: GPRS aus dem Busfenster



www.mishmashme.de

Entwicklung eines konkreten Drehkonzepts

Der Film



mitunter schwierig, Grenzen zu ziehen: wo fängt Vernetzung an, auf welchen Ebenen wird sie sichtbar (oder kann sie filmisch erzeugt werden), und wo hört sie auf?

Für die inhaltliche Diskussion bedeutet dies, dass sich die zahlreichen Standpunkte und Kommentare aus den geführten Interviews (Kurzinterviews und auch Protagonisten) zu einer großen Diskussion verweben – so als ob alle Beteiligten an einem Tisch sitzen würden (oder sich in diesem Moment im Chat unterhalten würden). Ein Kommentar führt zum nächsten, der Inder spinnt die Idee des Holländers weiter – oder widerspricht dieser, die Italienerin hat wieder eine andere Meinung – und die Bilder des Computerkurses in Kroatien sprechen eine ganz andere Sprache. Was die auf der Strasse geführten Kurzinterviews betrifft, so wird die Grundlage für diese Art der Montage durch einen festgelegten Gesprächsverlauf bei allen Gesprächspartnern geschaffen: anhand eines Interview-Leitfadens stelle ich allen Personen die selben Fragen. Selbstverständlich bleibt stets zusätzlicher Raum, um die persönlichen Anekdoten und kleinen Besonderheiten der Gesprächspartner einzufangen.

Die Protagonisten, die wir an den jeweiligen Drehorten kennen lernen, sollen uns im Vergleich zu den Kurzinterviews einen persönlicheren Einblick in das Leben der Menschen geben, die von der Vernetzung und den Einflüssen des Internets betroffen sind. Dadurch, dass wir mehr Zeit mit ihnen verbringen, kommen wir auf andere Weise an sie heran und können sie auch im privaten Umfeld begleiten. Sie sind thematische und schnitt-rythmische Inseln, die etwas Ruhe in das Internet-Film-MishMash bringen. Und sie erlauben idealerweise eine emotionale Identifikation des Zuschauers. Die Bilder und Gespräche, die mit den Protagonisten entstehen sind so persönlich und frei wie möglich – für sie benötigen wir den meisten Raum. Aus diesem Grund ist es vorteilhaft, alle anderen Aspekte möglichst klar zu strukturieren (wie z.B. die Kurzinterviews durch den Leitfaden).

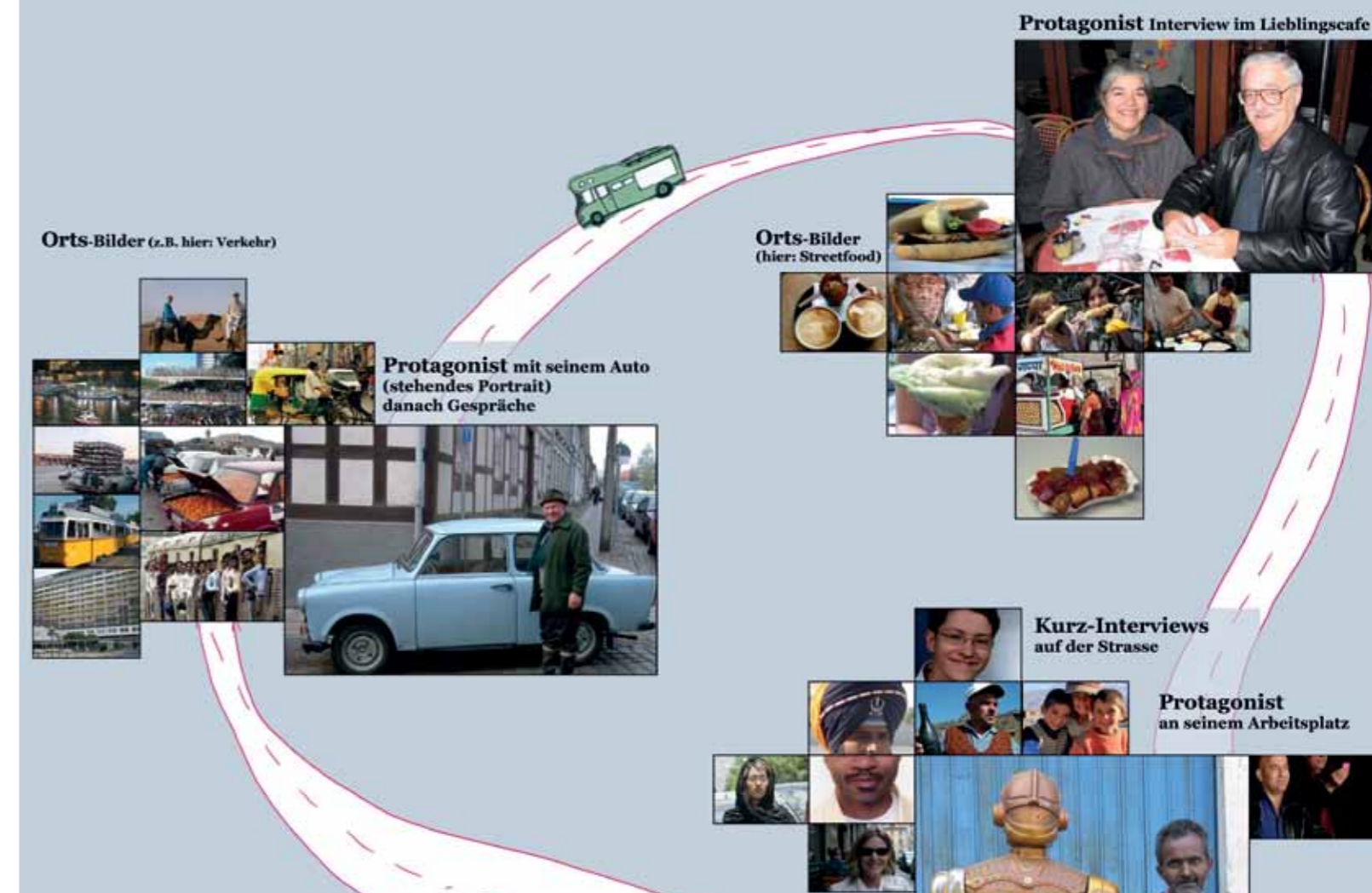
Assoziationen und Querverweise sollen jedoch nicht nur auf der Gesprächsebene stattfinden: zusätzlich zu den zahlreichen „talking heads“ werden ihre jeweiligen Hintergründe, also Ursprungsländer, Orte, Umgebungen eingefangen. Für

Ein Film, der von Vernetzung durch das Internet erzählt, soll eben genau diese Vernetztheit auf filmische Weise herstellen: Der Zuschauer wird durch den Film bewegt, als würde er sich durchs Internet klicken.

„Ähnlich wie die Navigation von googlemaps zoomen wir rein und raus, betrachten aus der Ferne und aus der Nähe, schauen oben und unten, links und rechts.“

Ziel ist, durch die Art der Montage und die vielfältigen Eigenschaften der Bilder das Gefühl des Internets zu erzeugen. So schneiden wir räumlich querfeldein – Chronologie und Drehorte unbeachtet. Von Deutschland geht es nach Italien, nach Marokko, nach Indien und wieder zurück. Die Sprünge sind teils assoziativ oder auch konkret thematisch. Manche Themengebiete werden aus verschiedensten Blickwinkeln reflektiert, andere werden nur angerissen und vom nächsten Querverweis überlagert. Und auch was die tatsächlichen Elemente des Filmes betrifft, benutzen wir starr vom Stativ gedrehte Bilder, Animation und freie Handkamera gleichermaßen.

Da ich davon ausgehe, dass die Veränderungen durch das Internet uns alle - nicht nur die aktiven Benutzer – angehen, und jeder Mensch, ob beteiligt oder nicht, sich seine Meinung bildet, sollen auch die unterschiedlichsten Standpunkte in den Film finden. Bei dieser offenen Ausgangssituation ist es



diese Assoziationen werden Vergleichbarkeiten und Besonderheiten der unterschiedlichen Drehorte gesucht: Plätze oder Charakteristika, an denen sich möglicherweise die Identität eines Ortes entdecken lässt. Wir legten sogenannte „Serien“ fest: Motive, die wir an allen Orten suchen und auf die selbe Art und Weise drehen. (z.B. Märkte, Kirchen, Streetfood)

Ein klassisches Mittel, um von Ort zu Ort, Thema zu Thema zu kommen, sind Reiseaufnahmen. Aus unseren zahlreichen Fortbewegungsmitteln heraus fangen wir (stets auf die selbe Art und Weise gedreht) das analoge Reisegefühl ein. Allerdings nicht, um die Reise an sich zu zeigen, sondern vielmehr um die analoge Langsamkeit in Relation zu der digitalen Reisesgeschwindigkeit zu stellen.

Eine weitere und besondere Möglichkeit Metaphern und abstrakte Zusammenhänge zu erzeugen, ist zweifelsohne die Animation. Animationselemente sollen benutzt werden, um das Gefühl des Rein- und Raus-Zoomens zu verstärken, um eine „gottähnliche“ Ebene zu schaffen. Sie waren von Anfang an geplant, sollten aber erst während des Montage-Prozesses entstehen. Sie sind also in der Drehvorbereitung zu vernachlässigen.

Unklar war von vornherein die Rolle der Installation im letztendlichen Film. Anfänglich noch als erzählerisch verbindendes Element geplant, rückte sie während der konkreten bildgestalterischen Planung mehr und mehr in den Hintergrund. Nicht zuletzt die niedrig aufgelöste Qualität des aus der Installation aufzeichnetbaren Videobilds führte zu dem Beschluss, sie nicht in den Film einzubinden. Ich betrachte den Film gewissermaßen als die Weiterentwicklung der Installation. Wir nutzen die Stärke der Installation als Werkzeug beim Dreh - die Analogien und Metaphern jedoch, welche durch die Installation erzeugt werden, erzählen wir durch oben genannte Serien und Montage-Techniken.

Das große Ziel des Drehs war es, auf allen Ebenen (ausgenommen der Animation) eine große Sammlung an Material, eine Art Baukasten-System zu schaffen. Die eigentlichen Verknüpfungen und Verbindungen sollten dann nach der Auswertung des Materials im Schnittprozess erzeugt werden.

Drehorte und Protagonisten

Der Film



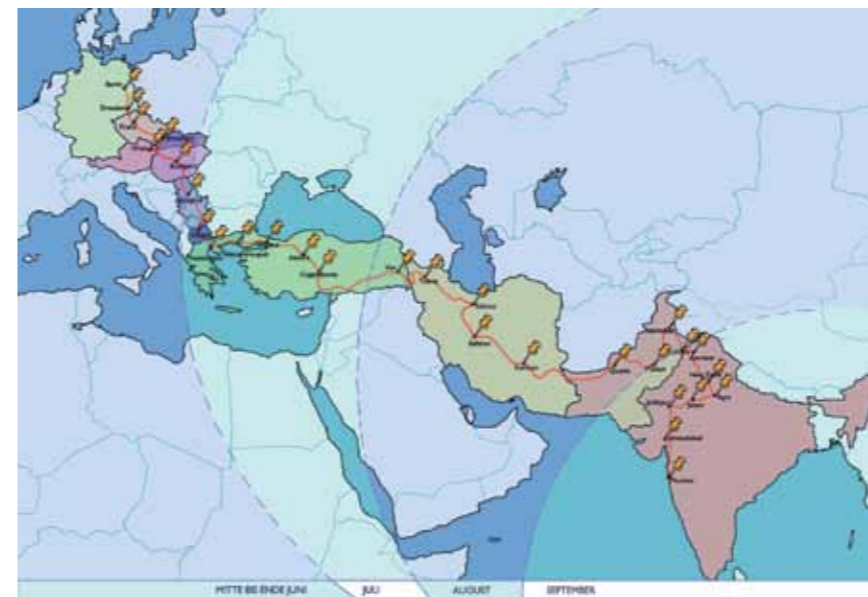
[oben links](#): Reisekonzept im finalen Buch

[oben rechts](#): ursprünglich geplante Reiseroute über Land

[unten](#): Reiseroute Europa im finalen Buch



Wie wichtig sind die jeweiligen Lebensumstände noch für die Akzeptanz und das Mitgestalten einer global vernetzten Gesellschaft? Wie setzt sich die internationale Nutzerschaft des Internets zusammen?



Mit dem Vorhaben, an den jeweiligen Drehorten möglichst frei und intuitiv vorzugehen, war die gezielte und kontrastreiche Auswahl der Drehorte im Vorfeld besonders wichtig. Jedoch wurde der Aspekt der Vorauswahl erst mit dem finalen Konzept nach Finanzierungsschluß wichtig. Mit der ursprünglich gewählten Route von Deutschland nach Indien wäre in jedem Fall eine abwechslungsreiche und spannungsgeladene Mischung an Drehorten gegeben gewesen. Diese galt es nun also bereits im Vorwege zu definieren, um dann gezielt an diese Orte zu reisen und die Protagonisten des Filmes zu finden. Hierfür wurden zunächst die Länder und dann die zu besuchenden Städte festgelegt. Die Gegebenheiten des Ortes sind so gewählt, dass sie vielversprechende Voraussetzungen bieten. Teilweise wurden Kontakte zu Firmen, (wie z.B. Get Friday in Bangalore) im Vorwege hergestellt. Hier sollten dann idealerweise auch die Protagonisten für den Film aus diesem Umfeld kommen. An anderen Orten, wie z.B. in Vukovar oder San Miniato, gingen wir erst vor Ort auf die Suche nach Anhaltspunkten (und damit auch Protagonisten), da die Vorab-Recherche sich als zu grob erwies.

An allen Orten wurden im Vorwege Übersetzer und ortskundige Führer kontaktiert, auf deren Mithilfe wir besonders angewiesen waren. Teilweise waren diese Personen auch gleichzeitig unsere Übersetzer für die Interviews, in jedem Fall halfen sie uns aber, die jeweiligen Orte zur Vorbereitung und während des Drehs besser einschätzen zu können.

Die unterschiedlichen Orte auf der Welt mit ihren spezifischen sprachlichen, kulturellen, politischen, gesellschaftlichen Besonderheiten sind der wichtigste Aspekt für das Projekt MishMashMe. Die ortsspezifischen Besonderheiten sind es, welche die Menschen prägen, die zu den Protagonisten von MishMashMe werden. Und die Auswirkungen der Vernetzung werden durch die Gegenüberstellung eben dieser Menschen und Orte besonders deutlich.

Kurzinterviews und Installation

Der Film

Wie oben beschrieben haben die Interviews die Funktion, das Gefühl eines weltweiten Gesprächs zu erzeugen. Dafür ist es unbedingt nötig, dass die Gesprächspartner möglichst frei und natürlich vor der Kamera sprechen – was für viele Menschen nicht einfach ist. Um die Menschen optimal in das Thema einzuleiten, und um die Dreh-Situation möglichst locker zu gestalten, setzen wir die Installation ein. Wir sind keine lästigen Reporter, die die Menschen überrumpeln und für die niemand Zeit hat – sondern wir bringen etwas mit und sind den Menschen wohlgesinnt. Unser Auto, die Installation, und lachende Menschen davor sorgen für Neugier und Offenheit. Aus der spielerischen Situation vor der Installation heraus sprechen wir die Menschen an und bitten sie um ein Gespräch. Etwas abseits des Geschehens positionieren wir uns, und beginnen mit dem Interview. Die Auswahl der Gesprächspartner erfolgt spontan, jedoch ist es mein Ziel, an jedem Ort gleichermassen Männer und Frauen, Alte und Junge, Gebildete und Ungebildete zu befragen. (Letzteres betrifft hauptsächlich Länder wie Marokko und Indien, in denen gesellschaftliche Schichten stärker ausgeprägt und sichtbar sind.)

Der Interview-Leitfaden soll wie gesagt die Möglichkeit einer thematischen Ordnung der Kommentare und Meinungen garantieren. Mit den persönlichen Fragen zu Beginn wird der jeweilige Gesprächspartner für die Situation vor der Kamera gelockert, und wir lernen ihn ein bisschen kennen. Im weiteren Gesprächsverlauf kann ich ihn nun besser einschätzen und gegebenenfalls nachhaken, ihn bitten, auf spezielle Aspekte weiter einzugehen usw.

Während der Interviews arbeiten wir stets mit einem Übersetzer.

Interview-Leitfaden

Persönliche Fragen

01. Wie heisst Du?
02. Woher kommst Du?
03. Kannst Du uns erklären, was Du hier machst? (in der Installation)
Wohin gehst Du/ bist Du unterwegs?
04. Welches ist Dein Lieblingsteil? (in der Installation)
05. Was ist das Beste an Dir?
06. Wenn Du einen Teil von Dir (aus)tauschen könntest, welcher wäre das?
07. Ohne wen kannst Du Dir Dein Leben nicht vorstellen? Wer beeindruckt Dich?
08. Was teilst Du mit anderen Menschen? Wie?
(später geändert zu: Was verbindet Dich mit anderen? Wie verbindest Du Dich?)
09. Welches ist der Ort Deiner Träume, der beste Platz, den Du Dir vorstellen kannst?
10. Warst Du mal dort?

Fragen zum Internet

11. Hast Du Internet?
12. Was machst Du im Internet?
13. Wieviele Stunden täglich bist Du online?
14. Wieviele emails schreibst Du?
15. Was sind Deiner Meinung nach die Vorteile, die das Internet mit sich bringt?
16. Kannst Du Dich erinnern, wann Du das erste Mal im Internet warst?/ Was hast Du gemacht?
17. Wie würdest Du jemandem, der das Internet noch nie gesehen/ benutzt hat, was es ist?
18. Was wäre wenn Du morgen aufwachst und es gibt kein Internet mehr?
19. Was meinst Du: Rücken die Menschen heutzutage näher zusammen?
20. Kannst Du Dich an das Verbindungsgeräusch des Modems erinnern? Kannst Du den Sound für uns nachmachen?

Folgende Orte sind unsere finale Auswahl:

Asien:

Bangalore/ Indien. Megacity

Indien ist multinational, vielsprachig, multireligiös, und ein anderer Planet. Bangalore gilt als das Silicon Valley von Indien und ist der größte Exporteur der IT-Branche – sowohl an Produkten als auch an Arbeitskräften. Aufgrund der boomenden Wirtschaft hat sich die Bevölkerungszahl zwischen 2001 und 2011 um 50% gesteigert (auf jetzt ca. 8.425.970 Einwohner). Die Mitarbeiter von Firmen wie Get Friday arbeiten für Kunden auf der ganzen Welt und kennen sich in den Strassen von London mitunter besser aus als in dem Gassenwirrwarr der alten Stadtviertel von Bangalore: da funktioniert nämlich googlemaps nicht.

Afrika:

Marrakesch und Ijoukak/ Marokko. Stadt und Mini-Dorf

Marokko ist Vertreter der arabischen aber auch der afrikanisch geprägten Welt.

Der afrikanische Kontinent wird von uns nur am nördlichsten Zipfel betreten. Und doch staut sich durch die Nähe zu Spanien hier ein Flüchtlingsstrom aus dem gesamten Süden an. Wüste. Hitze. Kargheit. Während Marrakesch als internationale Großstadt gilt, ist in Ijoukak die Zeit stehen geblieben. 90 km südlich von Marrakesch in den Bergen gelegen, gibt es nur wenige Mobilfunkantennen, die tatsächlich funktionieren. Wir besuchen Dar Tinmel, ein von der NGO Education For All (EFA) gegründetes Haus, welches sich der Bildung von Berber-Mädchen widmet. Ohne EFA hätten diese Mädchen keine Chance, der Feldarbeit ihrer weit entlegenden Bergdörfer zu entfliehen. Und ohne das Internet wüssten sie kaum etwas über den Rest der Welt.

Europa:

Krakau/ NowaHuta/ Polen. Großstadt

Nowa Huta ist der Teil von Krakau, der noch so aussieht, wie man sich den Sozialismus vorstellt. Die Planstadt, die nie fertig gebaut wurde. Im Internet kann man über amerikanische Reiseführer geführte Touren durch Nowa Huta buchen: Communism deluxe heissen die dann. Aber ansonsten ist die auf Stahlindustrie aufgebaute Stadt dringend auf neue Ideen angewiesen. Die ehemaligen Stahlarbeiter sind alle in Rente und auch die Jugend hat keine Arbeit. Man setzt auf digitale Technologien und Computer-Business.

Vukovar/ Kroatien. Kleinstadt

Vukovar wurde im Jugoslawien Krieg 1991-1995 fast vollständig zerstört.

Die Überbleibsel der Gefechte sind nicht zu übersehen. Viele Bewohner wollen nicht über die Vergangenheit reden, es wird in die Zukunft geschaut. Ist globale Vernetzung eigentlich möglich, solange lokale Konflikte wie der serbisch-kroatische existieren?

San Miniato/ Italien. Kleinstadt/ Bauernhof

San Miniato ist eine kleine toskanische WeinStadt mit einer pittoresken Altstadt und einem herrlichen Blick. Und eine der 42 italienischen Städtchen, die sich der „Slow City“ Bewegung verschrieben haben. Hier sollen die schlechten Seiten der Globalisierung draussen bleiben. Es gibt kein McDonalds oder große Supermarktketten. San Miniato is also called „Home of the truffel“: wir besuchen Gino, der einen Internet-shop betreibt und Trüffel weltweit versendet.

Paris/ Frankreich. Großstadt

Das schicke und feudale alte Europa, das stolze Frankreich. Im Kontrast zu Monet und Mona Lisa stehen die Banlieues - hier ist der Einfluss von Afrika sehr sehr deutlich spürbar. In der Pariser Metro zu fahren ist schon allein ein komplett anderes Gefühl als es das in Berlin wäre. Träume und Realität von Integration, Vernetzung und Entfernung.

Amsterdam/ Niederlande. Großstadt

Holland gilt als eines der aktivsten und flexibelsten Länder was neue Technologie betrifft.

Wir treffen Geert Lovink, Gründer des Institute of Network Cultures- welches sich der Erforschung und Dokumentation der neuen Medien verschrieben hat. Aus dem Institut sind zahlreiche Veranstaltungen, Projekte und Kongresse hervorgegangen.

Buchholz/ Deutschland. Kleinstadt

Der Senioren Computer Verein.

Buchholz ist im sogenannten Speckgürtel von Hamburg gelegen, die Bevölkerung beinhaltet viele Familien und auch viele ältere Menschen. Mit der nordischen Trockenheit wird hier das Internet kritisch betrachtet. Aber trotzdem ist es wichtig, dabei zu sein, nicht zuletzt um den Kontakt zu den Enkeln aufrecht erhalten zu können. Wir besuchen den Senioren Computer Verein und lassen uns erklären, was die Vor- und Nachteile dieser neuen Technologien sind.

Bildgestaltung

Der Film

Ziel der Bildgestaltung ist es, ein Zwischenspiel zu erzeugen von Nähe und Distanz – gleichzeitig nahe zu sein mit Menschen aus aller Welt, aber auch die unterschiedlichen Lebenswelten und Hintergründe wahrzunehmen. Die Gesprächspartner aus den Interviews sollen möglichst nah an dem Zuschauer dran sein – sie sind gewissermassen die Knotenpunkte des Film-Netzes. Die übrigen Elemente bilden die Verbindungen zwischen diesen Knoten – und sollen deshalb eine gewisse Oberflächigkeit und damit auch Distanz ausstrahlen. Eventuell wird in den Verbindungen mit Splitscreens gearbeitet, um einerseits Gleichzeitigkeit zu erzählen und andererseits die Vermischung zu verdeutlichen.

Serien

Diese Motive haben wir an jedem Drehort gleichermaßen gesucht und auf die selbe Art und Weise gefilmt. Sie sollen später Gegenüberstellungen und Vergleichbarkeiten der Orte zulassen, sind dazu angelegt, um schnelle Wechsel von Ort zu Ort zu ermöglichen. Sie sollen schnell geschnitten werden können oder gegebenenfalls für Splitscreens benutzt werden. Sie sind streng kompositorisch und vom Stativ gedreht. Folgende Serien haben wir gesammelt:

- Kirchen
- Friedhöfe
- Strassenschluchten
- Streetfood
- Märkte
- Wohnhäuser
- Läden/ Schaufenster
- Passanten

Ortsbeschreibungen

Sie fangen die speziellen Charakteristika der jeweiligen Drehorte ein, die jenseits von den „allgemeinen“ Serien liegen. Sie sind ebenso wie die Serien vom Stativ gedreht und „Postkarten“-Bilder.

Reiseaufnahmen

Die Reiseaufnahmen bringen uns im späteren Film von Ort zu Ort. Sie können als Analogie zur Reise durch das Internet genutzt werden, oder auch das vergleichsweise langsame „analoge Reisen“ verdeutlichen.

Reiseaufnahmen aus Frida sind aus festgelegten Positionen gedreht:

- hinten aus dem Rückfenster und hinten aus dem Seitenfenster vom Stativ
- vorne aus dem Frontfenster vom Stativ
- vorne aus dem Seitenfenster oder Richtung Himmel/ Strasse aus der Hand

Reiseaufnahmen in anderen Fortbewegungsmitteln (z.B. Flugzeug, Zug, Taxi) sind je nach Gegebenheit und technischen Möglichkeiten gedreht. Wennmöglich haben wir versucht, in allen Fortbewegungsmitteln wenigstens einmal die Frontalperspektive einzunehmen.

Itv & Portraits

Die Interviews finden spontan und auf der Strasse statt und erfordern eine hohe Flexibilität des Teams. Sie werden vom Rig gedreht und sind stets als „Talking Heads“ gedreht. Abschliessend an das jeweilige Interview gibt es von jedem Gesprächspartner ein Nahes Portrait sowie ein Ganzkörper Portrait. Hierzu steht der Gesprächspartner einige Sekunden still, mit dem Blick in die Kamera gerichtet.

Protagonisten

Die Protagonisten nehmen uns mit in ihren Alltag, Dies erfordert eine hohe Flexibilität. Zudem wollen wir uns ihnen als Zuschauer nahe fühlen. Sie werden deshalb vom Rig gedreht und mit der Einstellungsgröße, die für die jeweilige Situation am förderlichsten ist.

Zusätzlich sammeln wir von den Protagonisten Wohn-Ortsbeschreibungen und persönliche Charakteristika, wie deren Lieblings-Spielzeug (Mila) oder die Zigarettenschachtel, die immer mit dabei sein muss (Raoui). Diese werden – wie die tatsächlichen Ortsbeschreibungen – vom Stativ gedreht.



Skizzen zur Bildgestaltung.

oben: Protagonist an seinem Lieblingsort, mit Topshot seiner Lieblingsbeschäftigung (Kaffee)

unten: Splitscreens, entstehend aus den Portraits nach den Kurzinterviews

Testdreh in Brandenburg

Zur optimalen Vorbereitung der großen Reise führen wir im Juli 2010 auf einen Testdreh in Brandenburg. Ziel der Fahrt war es zum einen, den soeben umgebauten Bus und die darin installierte Technik zu testen, als auch das erste Mal unter Drehbedingungen die Installation aufzubauen, erste Interviews zu führen und nach Protagonisten zu suchen. Das gesammelte Material diente uns als Grundlage, um unsere Arbeitsweise zu testen und das Kamerakonzept zu überprüfen. Nach dem Testdreh war es uns möglich, unsere Technikliste auf ein Minimum zu reduzieren.

Zudem konnten wir nach den vier Tagen estimieren, wieviel Sprit und Öl FRIDA auf 100km benötigen würde, wie lange wir die Installation über den Generator mit einer Füllung betreiben konnten (ca. 4,5 Stunden), und wie es sich anfühlen würde im Bus zu schlafen, zu essen und zu arbeiten.

Die Testfahrt zeigte uns einige Schwierigkeiten auf, was den Aufbau und die Durchführung der Installation, sowie das Finden und Kontaktieren von potentiellen Protagonisten betraf. Der Interview-Leitfaden wurde erst nach der Testfahrt vollständig ausgearbeitet. Wir beschlossen, dass wir die Dreh- und Standgenehmigungen möglichst im Vorwege einholen wollen würden.

In erster Linie gab uns die Testfahrt aber das beruhigende Gefühl, dass sich die Arbeit in unserem Team unter den gewählten Produktionsbedingungen optimal einspielen und der Großteil unseres Konzeptes zu sehr zufriedenstellenden Ergebnissen führen würde.



Tag 1, 14.07.2010

Ankunft auf dem im Vorwege reservierten privaten Stellplatz in der Nähe von Cottbus.

Ausführlicher Techniktest.

Tag 2, 15.07.2010

Aufbau der Installation in Cottbus Innenstadt (mit vorher eingeholter Dreh- und Standgenehmigung).

Die Beteiligung der Cottbusser ist sehr eingeschränkt und zurückhaltend. Interview-Tests verlaufen dementsprechend wortkarg.

Am späten Nachmittag Rückfahrt zum Stellplatz. Gespräche mit den Besitzern des Geländes, die dazu führen sich zum Dreh am kommenden Tag zu verabreden.

Tag 3, 16.07.2010

Dreh mit dem 30-jährigen Sohn des Besitzers, Martin, Polizist und Computerspiele-Fan.

Mittags Materialsicherung und Besprechung.

Weiterreise in Richtung Frankfurt/ Oder. Unterkunft auf einem im Vorwege reservierten Stellplatz („Western-Ranch Brandenburg“).

Nachmittags Suche nach einem geeigneten Aufführungsort für die Installation in Frankfurt/ Oder. (hier hatten wir keine Stand- und Drehgenehmigungen eingeholt.) Die Suche erweist sich als schwierig. Zum einen weil Frankfurt an einem Freitag nachmittag wie ausgestorben scheint, zum anderen weil in dem Bereich, wo ein bißchen Leben herrscht (in der Fußgängerzone) überall Halteverbot herrscht. Die erste teaminterne Diskussion entbrennt, wie man mit solch (illegalen) Situationen verfahren solle. Aufbauen und riskieren, nach kurzer Zeit abbrechen zu müssen, weil die Ordnungshüter erscheinen? Womöglich Bußgelder riskieren? Oder einfach hoffen, dass alles gut geht? Auf der örtlichen Polizeiwache ist niemand anzutreffen. Wenig später wird uns die Entscheidung abgenommen, denn ein Beamter vom Ordnungsamt kommt vorbei und erteilt uns nach kurzer Rücksprache die offizielle Erlaubnis zum Parken und Aufbauen der Installation. Die Beteiligung ist erneut recht zurückhaltend. Erst mit Einbruch der Dunkelheit wird der Platz etwas belebter (was uns auch erlaubt, die Technik bei Dunkelheit zu testen.) Das Resümee jedoch ist, dass der Aufbau im Dunklen und an Orten mit vielen Kneipen, nicht ideal für unsere Zwecke ist: die alkoholisierte Stimmung passt nicht zu unserem Konzept, auch wenn diese mancherorts förderlich für das „Auftauen“ der Passanten sein mag.

Tag 4, 17.07.2010

Sichtung des Materials vom Vortag. Wir haben keine Protagonisten gefunden in Frankfurt/ Oder, haben aber noch einen vollen Tag zur Verfügung. Wir beschliessen, erneut unseren Gastgeber zu bitten, der uns tatsächlich als interessante Person erscheint. Günther, Ende 60, hat eine Western-Ranch („denn Brandenburg ist ähnlich einsam wie der Wilde Westen“), früher lief die mal sehr gut, zahlreiche Besucher kamen zum Ponyreiten und zudem gab er Auftritte auf Western-Shows. Diese Zeiten sind vorbei. Und mit dem Internet hat er gar nichts zu tun. Er könnte also unser Anti-Beispiel sein. Eine Generation, die mit dem Internet und neuen Technologien nichts anfangen kann. Und wozu sollte er auch nach Amerika reisen? Nur um den „echten“ Wilden Westen zu sehen? Das, was er hier hat, reicht ihm.

Am Abend Materialsicherung und Sichtung.

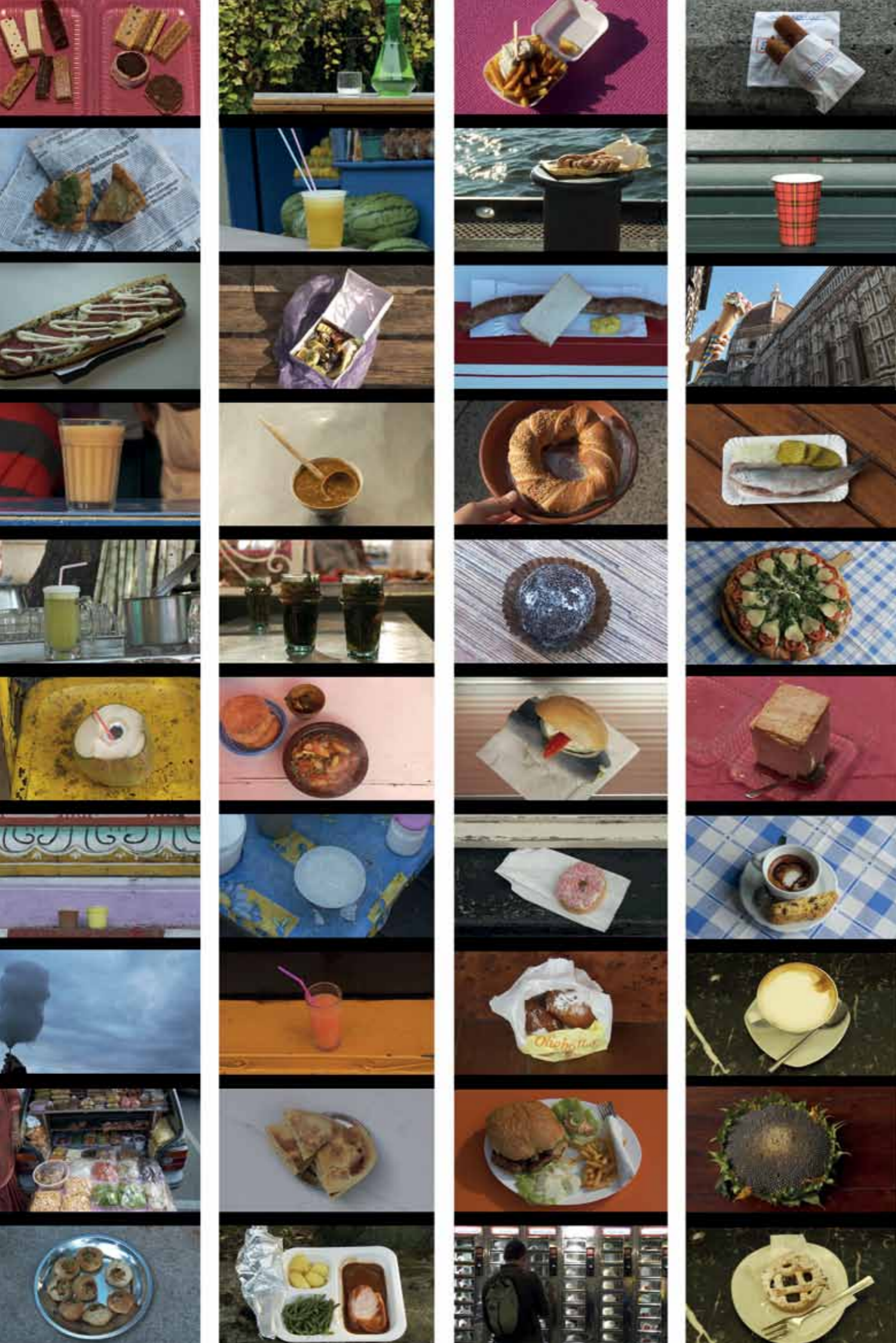
Tag 5, 18.07.2010

Am Vormittag: zweites Interview mit Günther.

Materialsicherung und Sichtung.

Rückreise nach Berlin.





DREHARBEITEN

Konzept trifft auf Realität

4. KAPITEL

MishMashMe
August 2010 – Januar 2011

Drehkonzept und seine Umsetzbarkeit im Dreh-Alltag

Die letzten Wochen zwischen Testfahrt und Drehbeginn der Tour durch Europa waren aufgrund der notwendigen Modifizierung des Konzeptes, vor allem der Route, sehr arbeitsintensiv. Alle Kontakte, mit denen wir bereits für die Route nach Indien im Gespräch waren, mussten abgebrochen werden – und dafür auf schnellstem Wege eine alternative Route in Europa aufgestellt werden. In den meisten Ländern war es uns möglich, über private Kontakte schon im Vorwege einen Übersetzer und Führer vor Ort zu finden. Mit deren Hilfe – und mithilfe von Google Maps – konnten wir auch aus der Ferne bereits unsere favorisierten Standplätze für die Installation bestimmen. Die Stand- und Drehgenehmigungen erwiesen sich mit Ausnahme von Krakau als unproblematisch. (Hier war der bürokratische Weg viel zu lang als es unser Zeitplan erlaubt hätte und wir beschlossen, es dort auf gut Glück zu versuchen.) Nur für Paris gelang es uns bis zuletzt nicht, ortskundige und hilfsbereite Helfer zu finden, und so vertagten wir die Entscheidung für einen Drehort auf später. Ob es die Banlieues oder doch eher die Innenstadt sein würde sollte sich anhand der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Protagonisten und Interviews entscheiden.

Die Vorbereitung für die Drehs in Indien und Marokko beschränkte sich zu diesem Zeitpunkt auf die Festlegung der Daten und erste Recherchen. Die tatsächliche Planung sollte erst nach der Rückkehr nach Berlin im Oktober beginnen.



Dreh in Europa

Reisezeit: 42 Tage (31.08.-11.10.2010)
Drehtage: 39 Tage
Protagonisten: 4 (Jacek/ Polen, Mila/ Kroatien, Silvia/ Italien, Shervin/ Holland)
sonst. „Inseln“: 3 (Computerkurs/ Kroatien, Geert Lovink/ Holland, Senioren Computer Verein/ Deutschland)
Kurzinterviews: 92

Polen – 4,5 Drehtage

Bereits an unserer ersten Station, in Krakau/ Polen, stellen wir fest, dass der uns auferlegte Zeitplan sehr knapp kalkuliert ist. Das Wetter in Krakau ist uns bei Ankunft nicht wohlgesinnt: es regnet fast drei Tage durch, was es uns unmöglich macht, die Installation aufzubauen und draussen auf Motivsuche zu gehen. Auch die Suche nach Protagonisten erweist sich dementsprechend als sehr schwierig. Doch was wir bereits auf der Testfahrt gelernt hatten, sich im nächsten Umfeld umzusehen, beweist sich auch hier als gute Taktik: wir verabreden uns mit Jacek, dem Besitzer der Fabryka, das Gelände, auf dem wir mit FRIDA untergekommen sind. Die Fabryka ist ein riesiges Fabrik-Gelände, auf dem Ateliers und Werkstätten sowie ein Club untergebracht sind. Jacek ist auch Inhaber des Alchemia, einer Bierkneipe in der Krakauer Altstadt und dem Museumscafe im Museum für Moderne Kunst. Ausserdem ist er Bildhauer, Autosammler und studierter Philosoph. Wir verbringen 1,5 Tage mit ihm, führen Interviews, lassen uns von ihm durch die Stadt fahren. Doch schnell stellt sich heraus, dass wir mindestens das doppelte an Zeit für eine intensivere Beschäftigung mit einem „Protagonisten“ würden einplanen müssen, wenn wir auch nur annähernd das schaffen wollen, was auf unserer Liste steht. (Kurzinterviews, Stadtbilder, die Installation)

Auch die Suche nach einem geeigneten Aufführungsort für die Installation im Stadtteil Nowa Huta stellt sich als schwierig heraus. Die auf dem Reissbrett entworfene Stadt besitzt keinerlei Stellflächen für ein Auto von FRIDAS Ausmaßen. Unser Versuch, am Rande eines zentralen Parkplatzes zu stehen, wird innerhalb von 10 Minuten unterbunden durch das Eintreffen von Polizisten, welche durch Videoüberwachung alarmiert wurden. Als wir dann endlich einen Platz finden und die Installation aufbauen, müssen wir feststellen, dass wir am Ende des Tages viel zu wenige Kurzinterviews geführt haben, als dass sich die langwierige Aufbauzeit rentieren würde.



Wir beschliessen also, am nächsten Tag testhalber weitere Menschen spontan auf der Strasse anzusprechen. Die Gesprächsaufnahme ist ungleich schwerer und die Gespräche sind nicht so frei und gelöst wie diejenigen im Kontext der Installation. Allerdings gelingt es uns in recht kurzer Zeit, eine gute Anzahl an Interviews zu führen.

Krakau als erste Station auf unserer Reise liefert uns gewissermassen auf einen Schlag eine Bandbreite möglicher Komplikationen. Als wir nach den geplanten vier Tagen Aufenthalt abreisen, sind alle nur halb zufrieden. Aufgrund des Wetters und der damit verbundenen mühsameren Arbeit haben wir uns keinen freien Tag gegönnt – und trotzdem waren die Ergebnisse nicht optimal. Auf unserer zweitägigen Reise zur nächsten Station, beschliessen wir, dort so lange zu verweilen, bis wir mit dem gesammelten Material wirklich zufrieden sind – und im Notfall eine Station der Reise aufzugeben, um an den übrigen Stationen ausreichend Zeit zu schaffen.

Kroatien – 6 Drehtage

Mit der Ankunft in Vukovar scheint die Sonne und unsere Dispo verläuft dieses Mal nach Plan. Unser ansässiger Kontakt, Sasa, beschert uns einen komfortablen Ausgangspunkt für unsere Arbeit. Vor dem Haus der „Youth Peace Group Danube“ (YPGD) können wir FRIDA parken - so dass zwei von uns im Auto und die übrigen in den Räumen der YPGD übernachten. Dort treffen wir auch Ivan, der Computerkurse für Angestellte einer Agrarfirma gibt – er gibt uns die Möglichkeit, die Kursteilnehmer zu interviewen und den Unterricht zu beobachten. Über Sasa treffen wir ausserdem Ivana, unsere Übersetzerin, und ihre 10-jährige Tochter Mila, welche zu unserer Protagonistin avanciert.

Der Aufbau der Installation verläuft reibungslos – und in der Fussgängerzone von Vukovar sind wir eine willkommene Abwechslung zum Alltag. Die Kurzinterviews laufen mittlerweile gut von der Hand. Und auch was die Bilder zur Ortsbeschreibung betrifft, werden wir schnell fündig. Für alle Dreharbeiten benötigen wir insgesamt 6 Tage – zwei Tage mehr als ursprünglich geplant. Wir beschliessen, den Stop in Paris von unserer Liste zu streichen. Bis dato haben wir über diese Station kaum Informationen bekommen können – ausserdem vermuten wir, dass Amsterdam und Paris sich im Gesamtbild sehr ähneln könnten. So verschaffen wir uns ein bißchen Luft für die kommenden Drehs.



Mila wurde auf Tenerifa geboren, wo Ivana zehn Jahre lebte. Milas Vater ist Schotte und lebt nach der Trennung von Ivana wieder in Schottland, während Ivana und Mila wieder zurück nach Kroatien – zu Ivanas Mutter ins Elternhaus– gezogen sind. Mila sieht ihren Vater nur selten, aber sie telefoniert regelmässig mit ihm – über Skype. Sie behauptet, das sei das selbe wie in echt mit ihm zu reden. Bloss dass man nicht zusammen Eis essen gehen kann. Ein facebook Profil hat sie natürlich auch – und 299 Freunde. Sie erklärt uns haarklein, wie das alles funktioniert. Sie spricht fließend spanisch, englisch und serbisch, beziehungsweise kroatisch.

Im Garten steht die zerbombte Ruine, die einmal das Haus von Milas Großonkel war. Das Geld, um das Haus abzureissen, ist nicht da – und so wird das Haus, wie ein gutes Drittel von Vukovar, zum ungewollten Denkmal gegen das Vergessen des Krieges. Mila erzählt, dass sie morgens zur Schule geht, wie alle serbischen Kinder. Die kroatischen Kinder gehen am nachmittag, denn es gibt nicht genügend Schulen für beide. Eigentlich versteht sie das nicht, denn die kroatischen Kinder sind doch genauso nett wie die serbischen.

Bei Mila tauchen wir das erste Mal richtig in das private Leben ein. Sie zeigt uns alles, was sie kann, doch es ist schwierig, sie aus ihrer Prinzessinen-Attitüde heraus zu holen. Die für uns relevanten Aussagen lassen sich ihr nur durch direktes Nachfragen entlocken – das wird im Schnitt später schwierig werden.



Italien – 7 Drehtage

Spätestens in Italien hat FRIDA sich so richtig warm gelaufen – und wir uns mit ihr. Wir verbringen den ersten unserer insgesamt zwei freien Tage auf der Reise – auf einem Campingplatz in einer kleinen Stadt kurz hinter der slowenischen Grenze. Auf dem Weg nach San Miniato sammeln wir unsere italienische Übersetzerin Irene in Bologna ein – die idealste Besetzung für diese Aufgabe, da sie fließend deutsch und italienisch spricht, und so kaum Missverständnisse bei der Übersetzung entstehen. Die Installation wird von den San Miniatesen hervorragend angenommen – mit Abstand ist dies die belebteste Station auf unserer Reise. Durch alle Altersgruppen hindurch lassen sich die Menschen auf das Spiel mit den Klebezetteln ein – und ebenso gerne lassen sie sich von uns interviewen.

Unseren ersten „Protagonisten-Versuch“ brechen wir nach anderthalb Drehtagen ab. Sergio Falaschi, der Slow Food Fleischer, der auf den ersten Blick dem Trüffelbauer aus unserem Konzept entspricht, erweist sich als falsche Wahl. Ganz Business-Mann weiß er genau, was er vor der Kamera zu sagen hat, um seinen Betrieb im rechten Licht erscheinen zu lassen – interessiert an unseren Fragen ist er aber gar nicht, und auch an seiner privaten Seite will er uns nicht teilhaben lassen. Es zeigt sich, dass es die richtige Entscheidung war, an den einzelnen Stationen mehr Zeit zu verbringen, denn wir müssen mit unserer Suche nach einem Protagonisten von vorne beginnen.

Auf dem Slow Food Markt am nächsten Tag lernen wir zufälligerweise Silvia kennen, welche sich im Slow Food Verein engagiert. Silvia ist Ende 20, vielgereist und steckt in ihrer Abschlussprüfung zur Anwältin. Sie hat Freunde auf der ganzen Welt, hat einige Zeit in Argentinien gelebt – und sich in das Land verliebt. Sie wäre dort geblieben – wenn nicht ihre Familie wäre. So ist sie wieder zurück zu ihren Eltern gezogen. Aushalten lässt sich das allerdings nur, weil sie über das Netz die Möglichkeit hat, auch von dem kleinen Landsitz in der Toskana aus zu ihren Freunden Kontakt zu halten.



Holland – 6 Drehtage

Auf dem langen Weg von Italien nach Holland fahren wir das erste Mal wieder durch heimatliches, deutsches Gebiet. Und stellen fest, wie unterschiedlich die Erfahrungen auf dem bisherigen Weg waren, wie sehr sich die einzelnen Stationen voneinander abgesetzt haben.

Auch wenn die Amsterdamer ähnlich bereit sind, sich interviewen zu lassen wie die Italiener, so lassen sich inhaltlich recht schnell die Unterschiede erkennen: In Amsterdam treffen wir auf so viele Künstler und Medienbewanderte wie an keiner Station zuvor. Entsprechend philosophisch und intellektuell fallen die Antworten aus. Dieser Richtung folgend verabreden wir uns zu einem Interview-Termin mit Geert Lovink, Leiter des „Institute for network cultures“. *„Wir arbeiten an der Erforschung des Internets, an Feldern, deren Schwerpunkte sich noch nicht so richtig heraus kristallisiert haben, weil im Internet ja alles neu und unerforscht ist.“*



Geert bringt unser eigenes Verständnis des Internets auf ein anderes Level. Er ist der klassische Experte. Wie wird er sich im Vergleich zu den Menschen, die wir auf der Strasse befragt haben, im Film verhalten?

Über einen befreundeten Filmemacher aus dem Iran lernen wir Shervin kennen – einen Exiliraner, der seit einem halben Jahr in Amsterdam lebt. Er war einer Einladung von amnesty international zum Filmfestival „Movies that matter“ gefolgt, um dort einen seiner Songs zu spielen und Interviews zu geben. Er hatte Teile der Filmmusik geliefert zu einem Film über iranische Künstler im Untergrund. Nach seinen Interviews mit amnesty international wurde ihm dringend geraten, nicht wieder in den Iran zurück zu gehen, da es gefährlich für ihn werden könnte. Mit seiner Gitarre und einem Koffer, der für fünf Tage gepackt war, ist er seither unfreiwillig im Exil. Obwohl er Grund genug hat, seine Situation manchmal zu verfluchen, genießt er doch die Vorzüge seines neuen Lebens: Mit der Ankunft in Amsterdam entdeckte er, dass seine Musik ihn über das Internet bereits bekannt gemacht hatte – und dass er zahlreiche Fans hatte. Das erste Mal in seinem Leben kann er nun die Musik machen, die er machen will. Er berichtet uns aus erster Hand, wie wichtig das Internet als Werkzeug während der Zeit der Demonstrationen und Wahlen im Iran war – und immer noch ist. Und wie sehr die Regierung darauf bedacht ist, das Internet zu kontrollieren.



„Strikt genommen, gibt es gar keinen globalen Austausch. Durch Statistiken wurde erwiesen, dass das Internet, genauso wie der Mobilfunk, hauptsächlich regional genutzt werden, und nur in sehr seltenen Fällen über diese Grenzen hinaus relevant sind. Zum Beispiel, wenn Teile der Familie auf einem anderen Kontinent leben.“

Buchholz – 5 Drehtage

Buchholz in der Nordheide ist eine klassische, etwas spiessige Kleinstadt – und mein Geburtsort. Wir haben die komfortabelste Unterkunft der Reise: bei meinen Eltern. Wir haben mit FRIDA einen Platz auf dem Buchholzer Wochenmarkt – und stehen am Mittwoch vormittag zwischen Fischstand und Gemüsehändler. Ein Garant für zahlreiche Besucher in der sonst ausgestorbenen Buchholzer Innenstadt. Doch weit gefehlt: wir werden von den meisten Besuchern des Wochenmarktes tatsächlich ignoriert. Es ist, als wären wir nicht existent. Und wer uns nicht ignoriert, guckt bloß skeptisch. Typisch Deutschland? Immerhin treffen wir in Buchholz unerwarteterweise dann doch einige der lustigsten Zeitgenossen was die Kurzinterviews betrifft.

Wir besuchen den Senioren Computer Verein Buchholz und erfahren über die Ängste und Probleme der älteren Herr-

schaften, was das Internet betrifft. Schliesslich lernen wir über ein Kurzinterview in der Fußgängerzone Ha-Jo kennen. Ehemaliger Seemann, danach Country- und Westernsänger. Er ist gewissermassen der Günther der Testfahrt aus Buchholz – und will am nächsten Tag mit uns nach Hamburg an die Landungsbrücken fahren, um uns die großen Schiffe zu zeigen – und seinen zweiten „Arbeitsplatz“. Denn manchmal, wenn er Sehnsucht nach der Hafenuft hat, setzt er sich mit seiner Gitarre an die Landungsbrücken und spielt für die Leute. Internet? Das braucht er nicht. Er hat auch so genug gesehen von der Welt.

Leider kommt es nie zu diesem Dreh, weil Ha-Jo krank wird. Aber auch so haben wir bereits genügend Protagonistengeschichten in Europa gesammelt und machen uns auf die Rückreise nach Berlin. FRIDA wird schweren Herzens ausgeräumt – und wenige Wochen später, nachdem das erste Glatteis wieder fort ist, in ihr Winterquartier gefahren. Und wir bereiten uns auf die nächsten Reisen vor.





Dreh in Marokko und Indien

Reisezeit: 24 Tage
(09.12.-18.12.2010, 14.01.-27.01.2011)
Drehtage: 19 Tage
Protagonisten: 2 (Raoui/ Marokko, Ritin/ Indien)
sonst. "Inseln": 2 (EFA/ Marokko, Get Friday/Indien)
Kurzinterviews: 72 (davon 32 in Marokko und
40 in Indien)

Marokko – 9 Drehtage inkl. Reisetage

Trotzdem wir im Vergleich zu unserer Tour innerhalb Europas recht viel Vorbereitungszeit für den Dreh in Marokko haben, gestaltet sich die Recherche sehr schwierig. Das erste Mal ohne FRIDA unterwegs, sind wir darauf angewiesen, vor Ort eine Galerie oder ähnliches zu finden, wo wir die Installation aufbauen können. Zudem müssen wir Projektor und Leinwand vor Ort organisieren. Auch ein Übersetzer lässt sich nicht so leicht von Deutschland aus finden. Zahlreiche Versuche, die Filmschule in Marrakesch zu kontaktieren, scheitern. Lediglich der Kontakt zu Education For All, lässt sich wie bereits im Konzept geplant, herstellen.

Aufgrund der Schwierigkeiten fliege ich bereits fünf Tage vor Drehbeginn nach Marrakesch, um direkt vor Ort mein Glück zu versuchen. Ich fahre in die Berge und besuche Education For All, stelle Kontakt zu der Filmschule her und finde einen Übersetzer und Führer für unsere Arbeit. Ich lerne in einem Strassencafe beim Kaffee Raoui kennen, der später unser Protagonist wird. Gemeinsam mit dem Übersetzer versuche ich, einen Platz für die Installation zu finden. Nach drei Tagen vergeblichem Telefonieren und durch die Stadt fahren beschliesse ich schweren Herzens, aufzugeben. In Marrakesch Kunst im öffentlichen Raum zu machen, ist so gut wie unmöglich. Galerien existieren wenige – und sind höchst professionell und auf Verkauf ausgerichtet. Schaufenster oder Ladenflächen, die sich für einen Aufbau eignen würden, gibt es nicht – oder nur an solchen Orten, an denen kaum Passanten vorbei kämen. Für einen Tag überlege ich, die Installation in einem Einkaufszentrum zu platzieren, jedoch sind die Wege zu einer Genehmigung undurchsichtig und wahnsinnig kompliziert. Dazu kommt, dass der Rest des Teams aufgrund einer Schneekatastrophe in Europa erst mit 20 Stunden Verspätung – und ohne Gepäck und Equipment – ankommt. Wir verlieren

zwei ganze Drehtage – und damit fällt dann schweren Herzens die Entscheidung, an diesem Ort auf die Installation zu verzichten.

Vom ersten Interview an werden wir bestätigt, dass alle Diskussionen, die für dieses Projekt um Ortsauswahl und Reise geführt werden mussten („man könnte den Film über Vernetzung doch auch im Prenzlauer Berg machen“) überflüssig waren. Die Unterschiede in Bildung, Lebensweise und öffentlichem Leben im Vergleich zu Europa sind enorm zu spüren. Sofort geht es in den Interviews um andere Themen: nicht mehr Sicherheit und Realitätsverlust werden diskutiert, sondern die grundsätzlichen Möglichkeiten zu Bildung und Informationszugang.

Mit dem Besuch bei der Education For All lernen wir 20 Mädchen kennen, für die Bildung alles ist. Computer und Internet öffnen andere Welten, die sie sich von ihren abgeschnittenen Dörfern aus niemals hätten vorstellen können. Und im Park Cyber, einem öffentlichen Park in Marrakeschs Innenstadt, in dem die Besucher frei die dort platzierten Rechner nutzen können, um ins Internet zu gehen, treffen wir auf eine bunte Mischung aus Jugendlichen und Flüchtlingen mit bewegenden Geschichten.

Raoui, der ältere Herr, den ich im Cafe kennen gelernt hatte, nimmt uns schliesslich mit zu sich nach Hause und stellt uns seine Familie vor. Er braucht kein Internet. Er weiss, was er an seinen wenigen Freunden hat. Und selbst nach wenn man sich jahrelang nicht gesehen hat, kann man zu Besuch fahren



und findet immer Platz. Wird Raoui nun also der Günther, der Ha-Jo in Marrakesch?

Trotz der anfänglichen Startprobleme läuft die Arbeit in Marrakesch flüssig. Wir vermissen FRIDA kaum, da Taxis als Transportmittel günstig sind, und wir bald vertrauenswürdige Fahrer gefunden haben, die wir ganze Tage über in Beschlag nehmen können. In der Medina von Marrakesch wären wir mit unserem Fahrzeug niemals durchgekommen. Einige Probleme haben wir jedoch beim Dreh in der Öffentlichkeit. Viele Menschen, die wir um Interviews bitten, lehnen sofort ab. Und auch wenn wir unsere Ortsbeschreibungen drehen wollen, werden wir oft von verärgerten Passanten weggeschickt. Pro Tag müssen wir ca. fünf mal unsere Drehgenehmigung vorzeigen, und jeder von uns hat sie in mehrfacher Ausführung in der Tasche. Doch die Interviews, die wir führen, und die Bilder, die wir bekommen, entschädigen für alles.





Indien – 9 Drehtage inkl. Reisetage

Die Drehvorbereitung für Indien verläuft einfacher als die für Marokko. Wahrscheinlich auch weil wesentlich weniger Sprachprobleme existieren. Zwar bekommen wir unser Visum und Einreise-Carnet erst im letzten Moment, dafür sind wir jedoch bereits im Vorwege im Kontakt mit einer künstlerischen Organisation, die unseren Dreh mitsamt Installation sehr unterstützt: Jaaga ist ein *common space*, ein offener Arbeitsplatz, ein Veranstaltungsort für alle, die sich in Bangalore mit Medien und Kunst befassen und Gleichgesinnte suchen. Über Jaaga finden wir unseren Übersetzer, und hier bauen wir auch die Installation auf, die von den indischen Passanten überwältigend angenommen wird. Leider hat Jaaga nur einen recht lichtschwachen Projektor, so dass wir erst nach Einbruch der Dunkelheit aufbauen können – und so entscheiden wir uns gegen Kurzinterviews aus der Installation heraus. Trotzdem entstehen genug Gespräche und interessante Situationen. Das Publikum ist gemischt von arm bis reich von jung bis alt – und alle haben den selben kindlichen Gesichtsausdruck in den Augen. Uns wird bewusst, dass wir nach so vielen Aufbauten der Installation schon fast vergessen hatten, was ihr grösstes Potential ist.

Auf der Strasse begegnet uns das komplette Gegenteil zu Marokko: wir können uns vor Interview-Begeisterten kaum retten. Und wir müssen uns einschränken nicht zu viele Gespräche aufzuzeichnen anstatt permanent auf der Suche nach weiteren Gesprächspartnern zu sein. In Indien erleben wir wie im Drehbuch behauptet - die krassen Gegensätze: Menschen, die tatsächlich noch nie vom Internet gehört haben – und solche, die sich als „High Priest of the Internet God“ sehen.

Die bereits im Vorwege kontaktierte Firma Get Firday hält was sie versprochen: die Mitarbeiter, die *Virtual Assistants*, begreifen sich als wahre Freunde ihrer Kunden. Kunden, die am anderen Ende der Welt sitzen, und für die sie alle möglichen Aufgaben übernehmen. Von der Office-Präsentation über die Rechtsberatung, den Geburtstagssong am Telefon bis zur Schlichtung der Ehekrise oder der telefonischen Gute-Nacht-Geschichte für die Tochter. Einen der Mitarbeiter wollen wir mit nach Hause begleiten – und den Spagat zeigen zwischen traditionell indischem Familienleben und der Arbeit als Virtual Assistant. Aber es ist sehr schwierig, den überhöflichen indischen Mitarbeitern eine Zusage abzurufen. Nacheinander sagen uns zwei der bereits zugesagten Damen ab – bis wir am vorletzten Tag schliesslich Ritin kennen lernen. Die Geschichten sind toll, seine Familie ist toll – aber haben wir tatsächlich genug Zeit mit ihm?

Schon in Indien entscheiden wir, dass wir auf die ehemals geplanten Skype-Interviews verzichten werden. Die bisher gesammelten Geschichten und Informationen sind so zahlreich, dass wir nicht bezweifeln, dass der Film sich erzählen lassen wird. Wir feiern Drehschluss in Bangalore und fliegen zurück – mit nun insgesamt 112 Stunden Material auf unseren Festplatten.



Kurzinterviews und Installation

Anzahl der Kurzinterviews:	164
Teilnehmende Personen:	85 Frauen, 100 Männer, 4 Hunde
Sprachen:	13 (Arabisch, Berber, Deutsch, Englisch, Französisch, Hindi, Holländisch, Italienisch, Kannada, Kroatisch, Polnisch, Serbisch, Tirolerisch)
Länder:	7 (DE, HR, I, IN, PL, NL, MA)
Interviews pro Land:	20-30
durchschn. Interview-Dauer:	15-20 Minuten
aus der Installation geführte ITVs:	30
Installations-Tage:	6
Orte:	Krakau (PL), Vukovar (HR), San Miniato (I), Amsterdam (NL), Buchholz (D), Bangalore (IN)

Wie oben beschrieben, entkoppelten wir bereits in Krakau die Kurzinterviews von der Installation. Insgesamt führten wir letztendlich nur einen kleinen Teil der Interviews mit Menschen, die wir in der Installation kennen gelernt hatten. Auch wenn die Qualität der Interviews sich deutlich unterschied, blieb uns auf zeitlichen und logistischen Gründen keine andere Möglichkeit. Vielerorts, speziell in Indien und Marokko, stellte sich dann heraus, dass diese Entkoppelung mit unserem Produktionshintergrund sehr förderlich für die Ausgewogenheit der Interview-Partner war: an Orten, in denen die gesellschaftlichen Schichten derart stark ausgeprägt sind, ist es oftmals unmöglich, an einem Platz sowohl Jung und Alt, Gebildet und Ungebildet, Arm und Reich anzutreffen. Denn dies war für alle Drehorte das oberste Kriterium: ein möglichst diverses (Meinungs-)Bild von dem jeweiligen Ort zu zeichnen. Mit dem ursprünglichen Konzept, also auf dem Landweg nach Indien, hätten wir diese Diversität eventuell erzeugen können, indem wir sowohl in entlegenden Dörfern als auch großen Städten gehalten hätten. Für die gegebenen Produktionsbedingungen waren wir ohne die Installation jedoch wesentlich flexibler.

Die größte Schwachstelle der Kurzinterviews lag in der Zusammenarbeit mit den Übersetzern: einige waren besser auf unser Team und ihre Aufgaben eingeschossen als andere. Und je nach Sprache gab es Schwierigkeiten mit der Formulierung der Interview-Fragen. Das Konzept von MishMashMe war, dass jeder der Interviewten möglichst in seiner Muttersprache sprechen sollte. Meist brauchten wir ein bis drei Interviews um eventuelle Missverständnisse mit dem jeweiligen Übersetzer aus dem Weg zu räumen. Im speziellen Fall Indien blieb die Zusammenarbeit aber leider schwierig. Die

Auswahl an Übersetzern, welche Englisch, Hindi sowie die lokale Sprache Kannada sprachen – und spontan über eine Dauer von zehn Tagen verfügbar waren – war klein. Der Übersetzer, den wir gefunden hatten, war während der Interviews leider wenig einfühlsam, manchmal sogar fast überheblich. So entschied ich mich dafür, die Interviews wenn möglich selbst (auf Englisch) zu führen, um die Qualität zu verbessern – auch wenn dies bedeutete, dass der Interview-Partner nicht in seiner Muttersprache sprechen konnte. In einigen Fällen war Englisch aber auch der einzige gemeinsame Nenner, denn die Sprachen in Indien sind zahlreich – und auch unser Übersetzer wäre nicht mit Tamil oder Urdu weiter gekommen.

Schon während des Drehs stellte sich heraus, dass die geführten Kurzinterviews eine große Rolle im späteren Film spielen würden. Die Begegnungen mit den Menschen auf der Strasse waren überraschend und sehr aufschlußreich. Im Vergleich zu manch stockender Situation bei den Protagonisten waren die Gespräche in den Kurzinterviews meist locker und unbefangen. Wer sich einmal auf die Situation vor der Kamera eingestellt hatte, war uns dann im Gespräch sehr zugeneigt. Zudem erzählten die Menschen in einer offensichtlich „harmlosen“ Situation auf der Strasse oftmals bereitwilliger als diejenigen, die wir zuhause besuchten.



Kurzinterview mit Marielle, Amsterdam/ Holland

oben; Portrait Total

mittig; Portrait Nah

unten; im Gespräch



POSTPRODUKTION

Realität und Vision verbinden



5. KAPITEL

MishMashMe
Februar 2011 – Januar 2012

Den Film im Material finden

Nach Abschluss der Dreharbeiten hatten wir 112 Stunden Rohmaterial auf unseren Festplatten, welches gesichtet und organisiert werden musste. Ein großer Teil des Materials war als Sammlung angelegt und musste in entsprechende Themengruppen sortiert werden. Diese Arbeit erfolgte in mehreren Etappen.

Während der Sichtung versahen wir das Material mit einem Kategorien und Bewertungs-System, und legten fest, welche Clips für den Schnitt im Avid konsolidiert werden würden, und wo sie einzuordnen sein würden. Hierbei reduzierten wir auf ca. 80 Stunden Material.



Bewertung: *** = sehr gut, konsolidieren
 ** = gut, mit kleinen Makeln, konsolidieren
 * = Backup-Material, 2. Takes o.ä., zunächst nicht konsolidieren
 - = irrelevant, misslungen o.ä., nicht konsolidieren

Kategorien: O = Ortsbeschreibung
 K = Kurzinterview
 P = Protagonist
 I = Installation
 F = Fahrt

Im nächsten Schritt wurden alle clips im Avid in Ordner sortiert, um sie besser überblicken zu können. Damit die Zugehörigkeit der Clips zu den einzelnen Ländern auf den ersten Blick erkennbar blieb, ordneten wir jedem Land eine Farbe zu.

Protagonisten (Jacek, Mila, Silvia, Shervin, Raoui, Ritin, Ha-Jo, Geert, Get Friday)
Computerkurse (Buchholz, Vukovar, EFA)
Orstbeschreibung (gesammelt, Kirche, Friedhof, Markt, Streetfood, Passanten, Reinigung, Häuser, Transport Schaufenster & Läden, Tiere, Himmel, Werbung, Heiligenbilder & Könige, Strassen & Kreuzungen)

Reise (Fahrt FRIDA frontal und seitl., FRIDA aussen, Zug, Taxi, Rikshaw, Fahrrad, Flugzeug, experimentell, Leitplanken, Ortseinfahrten, experimentell, Strasse & Himmel)

**Installation
 Kurzinterviews**

Die Kurzinterviews wurden (mit Ausnahme der deutsch- und englischsprachigen) zur Übersetzung und Untertitelung geschickt – was sich bei 10 zu übersetzenden Sprachen als recht zeitaufwendiges Unterfangen erwies.

Im Anschluss legten wir die Untertitel und Töne für alle Kurzinterviews an, um sie dann nach Fragen auseinanderzuschneiden und zu sortieren. Während dieser Arbeit entstanden bereits erste Zusammenhänge und mögliche Spannungsfelder. Mit diesem recht kompakten Materialpaket begannen wir aufs Neue zu sichten, und zu überlegen, wo die stärksten Aussagen im Material zu finden waren.

Die erste grosse Erkenntnis aus diesem Prozess war: es wird kein klassischer Protagonisten-Dokumentarfilm werden.

Das Protagonisten-Material war zu inkonsistent, als dass sich emotionsgeladene Geschichten parallel hätten erzählen lassen. Die stärksten Elemente waren eindeutigerweise die vielfältigen Kurzinterviews sowie die visuell sehr starken Sammlungen und Serien.

Wir begannen also damit, die Kurzinterviews als dramaturgische Grundlage des Films zu strukturieren, um dann, im



oben: Timeline im Avid. Das Ursprungsland des jeweiligen Materials wird sichtbar

zweiten Schritt die Geschichten einzelner Protagonisten thematisch einzuflechten. Als letztes wurden die Verbindungen kreiert, bestehend aus Sammlungen, Reiseaufnahmen und Animationselementen.

Zunächst fand unsere Arbeit ausschließlich analog statt: die relevantesten Aussagen und Elemente übertrugen wir auf Karteikarten und spielten verschiedene Systeme durch. Teilweise sprachen wir uns mögliche Dialoge zwischen den einzelnen Personen vor, um Themenblöcke jenseits der konkret gestellten Fragen zu definieren. *Die zweite große Erkenntnis aus diesem Prozess war: es wird tatsächlich ein Film über das Internet werden.* Ganz ursprünglich sollte es ein Film werden über Identitätsveränderungen in der heutigen Welt durch das Internet. Jedoch wurden in den Kurzinterviews vielerlei spannende Themen rund um das Internet deutlich - Identitätsveränderung ist also nur *ein möglicher Aspekt dessen, was der riesige Komplex Internet bedeuten* kann. Diese beiden Entscheidungen gaben die Richtung für den finalen Film vor - gewissermassen eine Mischform aus dem allerersten Konzept (welches auf dem Dialog und der Vermischung anstatt auf klassischen Protagonisten beruhte) und dem finalen Buch welches wir bei der Filmförderung einreichten (der Internet-Film).

Mit der Definition der „spannendsten“ Themenblöcke ergaben sich das erste Mal eine mögliche Struktur und ein Spannungsbogen des Films. Zu diesem Zeitpunkt erst (Anfang Juni 2011), begannen wir, tatsächlich im Avid zu schneiden. Wir brachten unsere thematischen „Knotenpunkte“ in eine logische Reihenfolge, um anschließend zu entscheiden, welche „Protagonisten“-Geschichten dieses Konstrukt anreichern könnten. In diesem Schritt fielen einige Protagonisten aus dem Film – in den meisten Fällen weil ihre Geschichten

im Vergleich zur Spannung in den Kurzinterviews nicht stark genug waren: *Raoui* aus Marokko z. B. kann als Vertreter einer älteren Generation gelten, welche ein langes Leben ohne Internet gelebt hat - und auch keinen Grund sieht, sich jetzt noch damit auseinanderzusetzen. Diese Haltung ist im Gesamtbild des Films ein wichtiger Aspekt – jedoch wird er nicht glaubwürdiger oder stärker dadurch, dass wir einen bestimmten Menschen, der diese Meinung vertritt, in sein persönliches Umfeld begleiten. In den Kurzinterviews hingegen finden sich einige aussagekräftige Kommentare um diesen Standpunkt angemessen zu verdeutlichen.

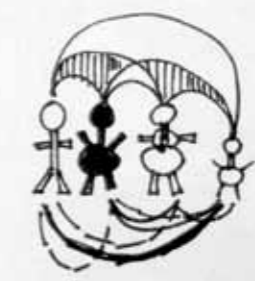
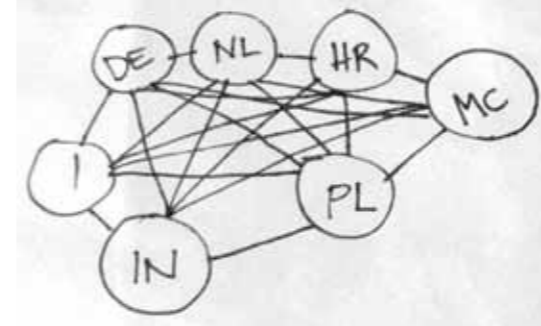
Geert Lovink, welcher uns sehr mit seinem Fachwissen inspiriert hatte, wurde nach langem Hin und Her letztendlich doch aus dem Film genommen, weil er – durch eben seine fachliche Kompetenz – ein Ungleichgewicht erzeugte. In seinem Angesicht nahm man einige der übrigen Kommentare weniger ernst, und er selbst wirkte wie von oben herab schauend.

Die Installation als visuelles Element im Film musste letzten Endes doch weichen. Auch die Idee eines *Roadmovies*, welcher Team und Reisemittel beinhaltet hätte, verwarfen wir. Diese Elemente waren angedacht, um den Prozess des Filmemachens - die Art und Weise der besonderen Produktionsweise hervorzubringen. Allerdings waren wir letztendlich der Meinung, dass die freie Montage der Kurzinterviews und Protagonisten faszinierend war – und deshalb für sich stehen sollte. Die Bewegungen, die zwischen den Gesprächen und Orten entstehen, das Gefühl der Vernetztheit welches sich im Kopf des Zuschauers jenseits des tatsächlichen Bildes aufbaut – sie können mit der gewählten Form frei wahrgenommen werden. Freier als wenn man sich mit einem Team identifizieren oder von einer bestimmten Haltung ausgehen würde.

Während Valesca Peters sich mit der großen Struktur des Filmes und mit dem Schnitt der Protagonisten beschäftigte, war es meine Aufgabe, an den Verbindungselementen zu arbeiten. Ich erarbeitete verschiedene Sequenzen aus den Materialsammlungen (wie z.B. Streetfood, Fahrtaufnahmen, eine Assoziationsmontage) sowie erste mögliche Animationen. Über den gesamten Schnittprozess von ca. 6 Monaten lief die Gestaltung von Verbindungs- und Animationselementen parallel zur inhaltlichen Montage.

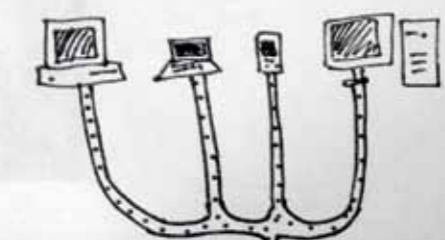
Insgesamt entstanden ca. 6 Versionen des Films mit einer Länge zwischen 59 und 84 Minuten bis wir zu der finalen Version fanden.

es geht primär darum,
die verbindungen herzustellen!



AUSTAUSCH von
Daten
Informationen
Emotionen
Wörtern
Luft
Körperflüssigkeiten
Zellen

INTER .NET
.DEPENDANCE
.NOVEN
.NATIONAL



MishMashMe Drehbericht

DATUM 15.12.2010
DREHTAG 45
KARTE 2/2

Director: Tine Papendick
Cinematographer: Anna Intemann
Sound: Johannes Peters

Notizen: Stadtbilder (Friedhof/König)

Clip-Nr.	Inhalt	Kategorie	Bewertung	Bemerkung
56	Trompeter	O	**	
57	Katzenbalken	O	**	
58				
59	Spiegel / Teehaus laden mit Kopfe	O	***	
60				
61	Sonch / schicke Siletten	O	**	
62				
63	Porzellan Gasse	O	**	
64	Mann mit Hut (Portrait N)	K	***	Portrait!
65				
66				
67				
68	2 Mädels	K	***	
69	Portrait N	K	**	
70	Portrait T	K	**	
71	Tee Topshot	O		
72	Tee Topshot	O	**	
73	Tee " nah m. Spiegelung	O	**	
74	Friedhof totale	O	***	
75				
76	totale m. Häusern (frontal)	O	**	
77	totale m. Häusern + Palme	O	**	
78				
79	weiss getünchtes Grab	O	***	
80	Kachelgräber total	O	**	
81	Kachelgräber nah	O	*	

Montage-Konzept

Die Grundidee der Montage beruht auf der Vision, ein Bild von einer weltweit gleichzeitig stattfindenden Diskussion über ein (alle verbindendes) Thema – das Internet - zu erzeugen. Frei von Raum, Zeit und Sprache verweben sich die geführten Interviews zu einer Diskussion über die technologischen Neuerungen von heute. Dabei bewegt sich die Erzählung des Filmes so, als würde der Zuschauer im Internet surfen – er gelangt von einem Thema zum nächsten, teilweise durch direkte Verbindungen, teilweise durch assoziative Elemente. Unterhaltsame Momente wechseln sich ab mit ernsthaften oder auch absurden Sequenzen - auf schnell und kleinteilig geschnittene Partien folgen teilweise lange und stehende Bilder. Der Zuschauer soll in diesem MishMash von Meinungen seinen eigenen Standpunkt finden, abgleichen, vielleicht sogar neu definieren. Diejenigen, für die das Internet ein Alltags-Phänomen ist, werden im Idealfall dazu angeregt, sich einmal anders mit dem Thema auseinanderzusetzen.

Die Drehorte und die Herkunft der Menschen sind im Film an keiner Stelle relevant – die Montage der Gespräche ist rein inhaltlich orientiert. Deshalb kommen wir ohne Bauchbinder oder ähnliche konkrete Verortungen wie z.B. Kartenansichten aus. Der Raum, den wir über die unkonkrete Vielfalt der besuchten Orte und der Sprachen erzeugen, würde durch eine konkrete Verortung wieder kleiner werden.

Auf die Gesamtlänge des Filmes gesehen, erzeugen wir eine harmonische Verteilung der unterschiedlichen Elemente (Kurzinterview-Blöcke, Verbindungselement aus Reise- oder Serienaufnahmen, Animationen, längere Sequenzen mit Protagonisten). Jedoch ist die Abfolge dieser Elemente nicht festgelegt – der Zuschauer soll immer wieder neu herausgefordert und überrascht werden.

Animation und Gestaltung



Die Animation ist eine Mischung aus illustrativen Elementen, abstrakten Visualisierungen zum Thema Internet und Informations-Grafiken. Sie eröffnet dem Zuschauer eine zusätzliche Ebene, die es erlaubt, sich von den Talking Heads und der konkreten Thematik zu entfernen – gewissermaßen raus-zuzoomen. Im Laufe des Schnittprozesses habe ich verschiedene Ebenen der Animation ausprobiert, von denen nicht alle im Film einen Platz fanden. Auch die ursprünglich angedachten Splitscreens, die (als Fortsetzung der Installation) aus den Portraits der Menschen entstehen sollten, haben im finalen Film keinen Platz. Da die Animationen sich mit dem „realen“ Stoff des Films verweben und inhaltlich ineinander greifen sollten, hätte ich nicht, wie normalerweise der Fall, bis zum Final Cut warten können, um an den Animationen zu arbeiten.



„What I would like to do is to create an almost mythology surrounding the internet. This notion that all the gods got together, and they were complaining about how the greedy people were taking over the planet, so they decided that somebody had to go down and incarnate on the planet as the internet. And so ...



Shiva took a lock of his hair and threw it into the Ganga,

and the Ganga sprouted up the fibre-optic network,

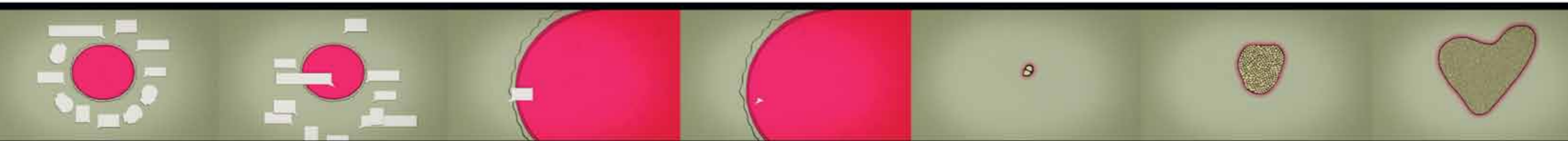
that then spread out over the whole planet, and then ...



... this tapped in to all the minds

of the people around the world,

so that then they began to think with a communal consciousness.



The communication

was so much more freer

that then they became one body,

one organism.

we all sort of became cells ...



... in this leviathan,

this larger thing.

The internet is really the nervous system

of this larger thing.”



Anmerkung zur Fertigstellung

Bei Abgabe dieser Arbeit ist die Postproduktion noch nicht abgeschlossen. Die finale Fertigstellung ist für Januar 2012 geplant. Ich schreibe deshalb nur über alle bis zu diesem Zeitpunkt fertig gestellten Arbeitsschritte. In diesem Moment befinden wir uns wenige Tage vor dem Final Cut – wir arbeiten gerade an den letzten Korrekturen. Parallel beginnt Johannes Peters mit der Editierung des Tons. Um das Arbeitsvolumen für diese Arbeit möglichst kompakt zu halten, haben wir den Film hierfür in drei Akte geteilt. Im Dezember werden die Filmmusik komponiert – und das gesamte Material transkribiert und final übersetzt. Es wird jeweils eine englisch und deutsch Untertitelte Fassung des Filmes geben. Parallel dazu wird das Bild farbkorrigiert und mit den Animationen zusammen gebracht. Abschliessend erfolgen die finale Mischung und Zusammenführung im Avid.

RESUMEE

*Aus Traum wird Wirklichkeit?
Oder holt die Wirklichkeit den Traum ein?*

6. KAPITEL

MishMashMe

Wenn ich am Morgen aufwache und mich an meine Träume erinnere, dann sind diese genauso farbig, emotional, real wie die Wirklichkeit. Trotzdem braucht es im Traum wesentlich weniger, um Unmögliches möglich zu machen, als in der Realität. Wenn ich die Augen zusammen kneife und es mir ganz doll wünsche, dann schaffe ich es in meinem Traum, zu fliegen. In der Realität muss ich zunächst fremde Menschen überzeugen, mir Geld zu geben, damit ich mir in eine Werkstatt aufbauen und Material kaufen kann, um mir meine Flügel herzustellen. In der Realität ist der Weg zum Ziel also ungleich länger – und mit zusätzlichen Schlaufen und Umwegen versehen. Weil der Weg im Traum direkt funktioniert, müssen zahlreiche Zwischenschritte (und damit verbunden auch Fragen und Lösungen) nicht bedacht werden. Genau diese Schritte sind es jedoch, die ein Projekt zu einem Prozess machen. Und im Nachhinein sind es auch genau diese Schritte, die das Projekt wertvoll machen.



Während ich in meinem Traum alleine, und von der Welt losgelöst agiere, bin ich in der Wirklichkeit mit anderen verbunden und vernetzt. Ethan Nichtern beschreibt in seinem Buch „One City – a declaration of interdependence“¹ das Konzept der Interdependenz, der wechselseitigen Abhängigkeit im sozialen, emotionalen, intellektuellen Sinne. Diese Interdependenz ist das „wirkliche Internet“ - sie ist gewissermaßen die Produktionsbedingung eines jeden Lebens, mit der sich jedes erdenkliche Projekt auseinandersetzen muss. Und auf dieses Projekt MishMashMe bezogen ist sie ein bewusst einkalkulierter Faktor. Interdependenz einzukalkulieren bedeutet, während des gesamten Prozesses offen zu bleiben, um auf das reagieren zu können, was aus dem Umfeld auf einen zuströmt. Und das Material, welches aus dem Kontakt mit zahlreichen Menschen entstanden ist, zu respektieren und entsprechend zu verwalten.

Die Auseinandersetzung mit den Menschen während des Drehs ist im Nachhinein zweifelsohne die für mich interessanteste und inspirierendste Erfahrung gewesen. Und diese Begegnungen sind es auch hauptsächlich, die den Film in manchen Bereichen auf unerwartete Fahrten brachten. Viele Aspekte des ursprünglichen Konzepts fanden im finalen Film letztendlich keinen Platz – und viele davon wurden nur mit schwerem Herzen losgelassen. Schweren Herzens zumeist, weil ich selbst oder weil andere Beteiligte sich schon so sehr an sie gewöhnt hatten.

Ich bin überzeugt, dass das Material seine eigene Dynamik besitzt – es ist nicht von mir *hergestellt* worden, sondern entstanden aus der Beteiligung und Zusammenarbeit verschiedener Menschen, von denen jeder ein Stückweit von sich selbst abgegeben hat. Meine Aufgabe ist es dann folgerichtig, die Dynamik des Materials zu unterstützen und anzunehmen. Alle Entscheidungen für oder gegen die jeweiligen Elemente des Filmes wurden mit dieser Haltung – also in erster Linie im Sinne des Materials – getroffen. Und aus genau diesem Grund bin ich überzeugt, dass es die richtigen Entscheidungen waren.

Mit dem Vorhaben, sich in einen offenen Prozess zu begeben und Neues auszuprobieren, setzt man sich dem Unerwarteten aus – und es mag so scheinen, als ob man sich auf dem kurvenreichen Weg mitunter von der ursprünglichen Vision entfernen würde. Doch selbst wenn das Endergebnis anders aussieht, als das, was am Anfang stand, enthält jedes Atom dieses Endergebnisses den ursprünglichen Funken. Meiner Erfahrung nach ist es sogar zwingend notwendig, dass zwischen Anfang und Ende eine Veränderung liegt. Der Film am „Ende von MishMashMe“ jedenfalls (kann es wirklich schon ein Ende sein?) sieht mit Sicherheit anders aus, als ihn sich einige Leute vorgestellt haben. Ob sie es mögen werden, wenn die Flügel nun nicht pink sondern grün sind?

Mit diesem Projekt habe ich zum ersten Mal die Erfahrung gemacht, dass es viele Parteien um mich herum gab und immer noch gibt, die in unterschiedlichen Phasen des Projektes dazu kamen, um zu partizipieren, zu beraten, zu helfen – und welche deshalb auch unterschiedliche Aspekte gesehen und in das Projekt projiziert haben. Diese Projektionen bündeln sich meist in Erwartungen was das Endergebnis betrifft, also in diesem Fall den Film. Ich bin mir sicher, dass es einige Verwunderung auslösen wird, wenn jemand die Installation nicht im Film sieht, oder das Roadmovie vermisst. In manchen Fällen werden die Erwartungen also enttäuscht werden müssen.

Was die Crossmedialität des Projektes betrifft, die zahlreichen Aspekte ausserhalb des Films, also Installation, Website, neue Arbeitsweisen, so ziehe ich folgendes Resümee: MishMashMe war eine Versuchsanordnung in vielen Bereichen und wurde letztendlich von einem sehr kleinen Team und mit sehr eingeschränkten finanziellen Mitteln realisiert. Aus diesem Grund ist es nicht gelungen, alle Aspekte des Projektes gleichermassen und zur selben Zeit auszubauen. Vorbilder wie „6 Million Others“ von Yann Arthus-Bertrand zeigen, dass Crossmedialität funktioniert - und auch MishMashMe hat dies in dem gegebenen Rahmen meiner Meinung nach bewiesen. Trotzdem waren unsere Energien letzten Endes beschränkt, und die oberste Priorität genoss deshalb der Film - auch wenn manch einer (allen voran ich selbst) sich vielleicht noch mehr Output auf den anderen Ebenen gewünscht hätte.

Der aus dem Projekt MishMashMe entstehende Film kann für mich persönlich deshalb kein wirkliches Ende im klassischen Sinne sein. Er ist vielmehr eine Möglichkeit von vielen, das behandelte Thema zu interpretieren. Wenn ich andere Menschen auf dem Weg getroffen hätte, würde er vermutlich ganz anders aussehen. Wenn ich die Möglichkeit hätte, dann würde ich den Menschen, die diesen Film sehen – oder über das Projekt lesen – gern das ganze Universum MishMashMe präsentieren, welches sich in den letzten Jahren für mich aufgebaut hat. Aber das ist leider genau so unmöglich, wie jemandem das ganze Internet zu erklären oder die Augen zusammenzukneifen und wegzufügen. Ich hoffe jedoch, dass ich mit meiner Arbeit und Leidenschaft, mit den kleinen Erklärungsversuchen, die ich leisten kann, zumindest Spuren dieses Universums MishMashMe hinterlassen kann.

⁽¹⁾ Ethan Nichtern: „One City- A Declaration of Interdependence“, Wisdom Publications, 1. Auflage Juli 2007, <http://ethannichtern.com>



FAKTEN

was am Ende bleibt

7. KAPITEL

MishMashMe

Angaben zum Film

Titel: MishMashMe
Laufzeit: 70 Minuten
Sprachversionen: Englisch und Deutsch
Originalsprachen: Arabisch, Berber, Deutsch, Englisch,
Französisch, Hindi, Holländisch,
Italienisch, Kannada, Kroatisch, Polnisch,
Serbisch, Tirolerisch
Sendeformat: HDCAM, 16:9, Dolby Digital

Technische Daten

Aufnahmeformat: HD 1920x1080/ 50i, 35mb/s
Kamera: Sony PMW-EX 3
Ton: Sounddevice 744t
Mikrofonie: Angel: Sennheiser mkh418s,
Atmo: Sennheiser mkh20 Kugelmikros/
Ambience A-Ray Halterung
Protagonisten: Dpa-Ansteck-Mikro/
Sennheiser Sender

Montage: Avid Media Composer 5.5
Mischung: Nuendo
Animation: Adobe Photoshop/ After Effects (CS5)

Produktionsdaten

Drehtage: 58
Drehorte: Deutschland, Buchholz i.d. N.: 5 Tage
Polen, Krakau: 5 Tage
Kroatien, Vukovar: 6 Tage
Italien, San Miniato: 7 Tage
Holland, Amsterdam: 6 Tage
Marokko, Marrakech/ Ijoukak: 7 Tage
Indien, Bangalore: 10 Tage

Reisetage: 10 Tage
Budget, Gesamt: 219.034,50 EUR

Stabliste

FILM

Regie: Tine Papendick
Buch: Tine Papendick/ Anna Intemann/
Valesca Peters
Produktion: Dominic Godehardt
Produzenten: HFF Konrad Wolf und credo film
Kamera: Anna Intemann
Schnitt: Valesca Peters
Ton/ Sounddesign: Johannes Peters
Mischung: Johannes Peters
Musik: Martyn Heyne
Animation: Tine Papendick
Runner/ Blogger: Kiritan Flux

INSTALLATION

Konzept/ Design: Tine Papendick
Programmierung: Peter Vasil, Rory Solomon,
Cameron Browing

WEBSITE

Konzept/ Design: Tine Papendick
Programmierung: Kiritan Flux

AUTO

Ausbau: Dirk Joswig
Bemalung: Jöns Jönsson/ Johannes Peters
Gestaltung: Tine Papendick

Finanzierungsplan

Installation/ Werkzeug

credo film

Eigene Rückstellungen	16.000,00 EUR	21,75%
Eigenmittel	5.553,00 EUR	7,55%
Standortmarketing	40.000,00 EUR	54,38%
Summe	61.553,00 EUR	83,69%

HFF

Beistellung Technik	12.000,00 EUR	
Summe	12.000,00 EUR	16,32%

Zwischensumme 01	73.553,00 EUR	100,00%
-------------------------	----------------------	----------------

Film

Barmittel HFF

Studiengang Animation	2.304,00 EUR	1,58%
Studiengang Kamera	1.200,00 EUR	0,82%
Studiengang Ton	1.500,00 EUR	1,03%
Studiengang Produktion	3.500,00 EUR	2,41%
Prof. Dr. Wiedemann	6.000,00 EUR	4,12%
Summe	14.504,00 EUR	9,97%

Beistellung Technik HFF	90.977,50 EUR	62,54%
Filmförderung	40.000,00 EUR	27,49%

Zwischensumme 02	145.481,50 EUR	100,00%
-------------------------	-----------------------	----------------

GESAMTSUMME	219.034,50 EUR	
--------------------	-----------------------	--

Querverweise

Filmisch gesehen gibt es keinerlei Referenz-Projekte, nach deren Vorbild ich MishMashMe erarbeiten wollte. Die Art und Weise, wie der Film erzählt und strukturiert werden soll, hat meiner Recherche nach keinerlei filmische Entsprechung. Inspiration bezog ich hauptsächlich aus Mixed und Cross Media Projekten, denen ein Collage oder Sammlungs-Gedanke zugrunde liegt.

Visuell inspirierten mich neben zahlreichen Arbeiten aus dem Internet insbesondere die fotografischen und collagehaften Werke von David Hockney und Öyvind Fahlström. Konzeptionell jedoch interessieren mich die crossmedialen Ansätze von Projekten, die erst in den letzten Jahren, speziell durch das Internet entstanden. Dazu gehören:

6 Million others, cross-media Interview-Projekt, 2003-2009, initiiert von Yann Arthus-Bertrand
Inspiration: Thematik, Auswertung – das Gesamtkonzept!

Für das Projekt 6 Million others wurden über 4 Jahre 5.000 Interviews in 75 Ländern von 6 Regisseuren geführt. Alle Gesprächspartner beantworteten die selben Fragen und wurden dabei sowohl filmisch als auch fotografisch aufgenommen. Das Ergebnis findet sich sowohl auf einer umfangreichen Internetseite, in einer Buch-Veröffentlichung, multimedialen Ausstellungen weltweit sowie einem filmischen Zusammenschnitt. Auf der Internetseite läuft das Projekt nach wie vor weiter – jeder Besucher kann sich dort anmelden und mit seinem eigenen Foto und Text oder Videobot-schaften zu der Sammlung beitragen.

www.6billionothers.org

Home, Dokumentation, 2009, 95 Min, Regie: Yann Arthus-Bertrand
Inspiration: Auswertungskonzept

Gedreht in über 50 Ländern auf allen Kontinenten der Erde und mit dem Umweltschutz zum Thema, wurde er am 05.06.2009, dem Weltumwelttag, weltweit gleichzeitig im Kino, auf DVD, im Fernsehen und im Internet veröffentlicht. In Paris wurde er auf Großleinwänden vor dem Eiffelturm gezeigt. (Diese Form der Auswertung wurde nur möglich, weil der Film durch diverse große Marken finanziert wurde.)

www.homethemovie.org

50 people one question, fortlaufendes Internet-Film-Projekt, seit 2008
Inspiration: Interview-Ästhetik

Das Projekt basiert auf der Idee, die Antworten von 50 Personen zu der selben Frage zu einem Film zusammen zu schneiden.

www.fiftypeopleonequestion.com/

A Pilgrimage, mobiles Film-Festival Projekt, 01.-09.08.2009, initiiert von Tilda Swinton und Mark Cousins
Inspiration: Interaktion

Über die 9 Tage des Festivals zogen die Initiatoren und zahlreiche Besucher und Helfer die "Screen Machine", einen 7.5 Tonner, der sich in ein Kino mit 80 Sitzen verwandeln liess, durch die schottischen Highlands – mit der Aufgabe, gute Kinofilme zu verbreiten.

www.a-pilgrimage.org

Anhang

DER LANGE WEG ZUR FINANZIERUNG VON MISHMASHME

April 2009	Vorlage der 1. Ideenskizze bei Frank Gessner und Holger Lochau
25.06.2009	HFF Kommission 1 mit Kerstin Stutterheim, IkF
13.08.2009	1. Treffen mit credo Film
09.09.2009	HFF Kommission 2
28.09.2009	Medienboard Standortmarketing Vorgespräch mit Fr. Horami Erarbeitung einer kurzen Projektmappe/ bespr. Einreichung 11/ 2009
20.11.2009	Standortmarketing/ Fr. Horami meldet sich: Budget für 2009 ist erschöpft. Vertagung der Einreichung auf Anfang Januar 2010. Entscheidung bis Ende des Monats. Die Filmförderung will erst nach Zusage des Standortmarketing entscheiden. Geplante Einreichung Filmförderung: 29.02.2010
05.01.2010	Einreichung der Projektmappe beim Standortmarketing (bis Ende Januar keine Reaktion)
03.02.2010	Telefonat mit Fr. Horami: Fr. Müller hat noch nichts entschieden. Sie melden sich in einer Woche – keine Meldung.
17.02.2010	Telefonat credo film/ Fr. Horami: Das Projekt soll erneut vor Fr. Müller gepitcht werden.
27.02.2010	Treffen credo film/ Standortmarketing Fr. Horami/ Fr. Müller. anschließend Gespräche zwischen Standortmarketing und Filmförderung. Fr. Müller will in einer Woche entscheiden. Und in 2 Wochen sollen wir bei der Filmförderung einreichen, die dann bis Ende April entschieden haben will.
07.03. 2010	Fr. Niehuus möchte das Projekt erst Ende April vorgelegt bekommen, um es dann für die Sitzung im Mai zu prüfen. Allerdings nur dann, wenn es vorher von Fr. Müller gefördert wurde.
11.03.2010	Förderzusage über 40.000 EUR vom Standortmarketing „Förderung innovative digitale Inhalte“/ Projektentwicklung
29.04.2010	Einreichung des Treatments bei der Filmförderung zur Prüfung für die Sitzung im Mai Fr. Dörken sagt, die Sitzung sei bereits übertoll. Und man könne wegen Urlaub das Treatment erst am 19.05. prüfen.
04.05.2010	offizieller Einreich-Termin bei der Filmförderung
16.05.2010	Kauf des Busses und ab sofort Umbau des Busses.
19.05.2010	Kauf der Installationstechnik
ab 19.05.2010	zahlreiche Versuche, das Medienboard/ Fr. Dörken zu erreichen, scheitern.
15.06.2010	Telefonat mit Fr. Dörken. Sie kündigt an, daß das Projekt „sehr künstlerisch“ und für die Filmförderung schwer lesbar sei und es deshalb Schwierigkeiten geben könnte. Erstellung eines zusätzlichen Schreibens mit Hinweis auf die Einzigartigkeit des Projekts.
18.06.2010	Einreichung des zusätzlichen Schreibens
24.06.2010	Sitzung Medienboard Sie können den Dokumentarfilm nicht lesen: wir bekommen die Möglichkeit der Wiedervorlage. Das zusätzlich eingereichte Schreiben wurde nicht mit in die Sitzung genommen. Nun: Erarbeitung eines neuen Dokumentarfilm Treatments
09.07.2010	Wiedervorlage Einreichung beim Medienboard
23.07.2010	Förderentscheidung Filmförderung über 40.000 EUR
13.08.2010	Vorlage des finalen Konzepts (nach Anpassung auf das tatsächliche Budget) bei Präsident und Medienboard

Danksagung

Mein großer Dank gilt allen Menschen, die das Projekt MishMashMe möglich gemacht haben, und damit einen großartigen Weg der Entdeckungen und Erfahrungen für alle Beteiligten geebnet haben. Dazu zählen die betreuenden Professoren der HFF, unser Präsident Prof. Dr. Wiedemann, credo film samt Assistenten und Praktikanten, das Medienboard Berlin-Brandenburg, die Übersetzer und Führer, Bekannten und Kontakte auf dem Weg, alle Interviewten auf der Reise, die Unterstützer und Fans über das Internet – und nicht zuletzt alle Freunde, Familien und Bekannte, die uns alle während dieser Zeit begleitet und ertragen haben.

Mein ganz besonderer Dank gilt Martin Luge – für Layout und Gestaltung dieser Arbeit, und vor allem für die umfassende Unterstützung in allen Lebensbereichen.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nur unter Zuhilfenahme der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe.

Berlin, 15.11.2011

Tine Papendick

Impressum

Diplomarbeit von

Tine Papendick
Richardstr. 80
12043 Berlin

tine@mishmashme.de
<http://mishmashme.de>
<http://ti-pi.de>

Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" Potsdam-Babelsberg
Studiengang Animation

Matrikelnr. 4438
November 2011

MishMashMe ist ein Dokumentarfilm mit Animationselementen, mit dem Thema Internet und Identität. MishMashMe ist auch eine interaktive Installation, die durch mehrere Kontinente gereist ist, und Menschen miteinander vermischt hat. MishMashMe ist ein crossmediales Projekt, welches neue Ansätze zum Filmemachen sucht. Die vorliegende Arbeit ist ein Werkstattbericht und der Versuch, ein Resümee über ein Projekt zu ziehen, welches zwischen den Stühlen steht und doch alle miteinander verbindet. Was passiert mit großen, crossmedialen Visionen im Alltag des Filmemachens? Wird aus Traum Wirklichkeit? Oder holt die Wirklichkeit den Traum ein?

www.mishmashme.de