



## Große Geste auf halb vier

Tjark Ihmels | Julia Riedel | Tidi Tiedemann | Tom Klingenberg

<http://www.halbvier.de/>

„Ich glaube wirklich, dass unsere Enkel uns einmal fragen werden: du meinst, ihr habt euch damals wirklich ein und dasselbe Stück immer und immer wieder angehört?“

*Brian Eno*



Grundvoraussetzung für dieses Projekt war es, ästhetische Richtlinien des filmischen Erzählens so zu systematisieren, dass ein Computerprogramm die Generierung des Films komplett übernehmen kann.



Große Geste auf halb vier ist ein sich selbst generierender Film im Internet. Es gibt kein Drehbuch. Es gibt weder Anfang noch Ende. Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, aus denen sich Geschichten entwickeln und dramatisieren können.



# Generierung

Der Film wird aus einer Datenbank bestehend aus knapp 12.000 kleinen Filmsequenzen gespeist (ca. 30 Stunden Material). Diese Sequenzen sind sehr kurz. Jede Sequenz ist nur eine Einstellung. Beispielsweise: „die alte Dame betritt die Bar“ oder „die Anarchistin trifft auf eine weitere Figur“.

Generiert wird der Film durch mehrere aufeinander abgestimmte Generatoren. Diese übernehmen sowohl die Entwicklung der Handlung als auch die ästhetischen Grundentscheidungen. Beispielsweise werden folgende Entscheidungen getroffen: Wird die Kameraeinstellung im „Schuss-Gegenschuss-Verfahren“ eingesetzt oder kommt eine „Overshoulder-Einstellung“ zum Einsatz, wird die Szene durch eine Hintergrundmusik dramaturgisch aufgeladen oder wird sich ausschließlich auf den atmosphärischen Raumton beschränkt.

Die Grundsteuerung der Handlung übernimmt ein Hauptgenerator. Er entscheidet, ob es zu einer Begegnung von zwei bestimmten Figuren an einem festgelegten Ort kommt. Wenn ja entscheidet er, ob diese beiden Figuren in einen Dialog miteinander eintreten. Wenn dies der Fall ist, wird an einen Dialog-Generator übergeben. Dieser entscheidet, wie lang das Gespräch dauern soll und was genau gesprochen wird. Ton- und Bildspur werden unabhängig von einander synchron abgespielt, so dass der Generator gleichzeitig entscheiden kann, welche Kameraeinstellung gewählt werden soll. Er entscheidet, ob parallel weitere Filmsequenzen (eine dritte Figur betritt den Raum) in das Gespräch eingeblendet werden sollen. Der Dialoggenerator meldet des Weiteren an den Tongenerator, wann gesprochener Text abläuft, so dass eventuelle Hintergrundmusik im Soundvolumen abgeregelt werden kann. Nach Ablauf des Dialoges übergibt der Dialoggenerator wieder an den Hauptgenerator.

Dieser entscheidet nun weiterhin, ob eine Einzelaktion, ein Mood etc. in der Handlung folgen soll und gibt dann an den entsprechenden Generator ab.

Im Einzelnen arbeiten im Hintergrund:

- Haupt-Generator
- Dialog-Generator
- Sound-Generator
- Aktions-Generator
- Mood-Generator
- Kamera-Generator



# Inhalt

Zentraler Handlungsraum ist ein Hotel, in dem sich insgesamt 12 Personen aufhalten, wovon 2 Personen (die Bardame und die singende Dame) Sonderfunktionen übernehmen. Alle Personen haben individuell entwickelte Charaktere. Ihre Äußerungen kreisen um bestimmte Themengebiete, die den Darstellern ihre Namen gegeben haben:

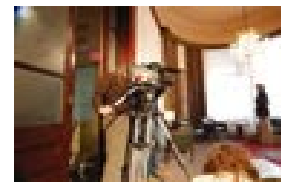
- Die alte Dame
- Die Anarchistin
- Der Ästhet
- Die Bewusste
- Der Barocke
- Der Cocoonist
- Die Kulturtante
- Der Moralist
- Der ohne-Zweifel
- Die Schicksal/ Zufall

Sonderpersonen:  
Die singende Dame  
Die Bardame

Alle Personen gehen im Hotel ihren Tätigkeiten nach, begegnen sich und sprechen miteinander oder eben auch nicht. Sie haben Optionen in ihrem Persönlichkeitsprofil, die Verbindungen/ Konfrontationen zulassen, aber nicht zwangsläufig zum Ausbruch führen müssen. Man weiß nicht, was passieren wird und überlässt sich dem generierten Film. Die mathematischen Möglichkeiten der Dramaturgie sind so vielfältig, dass grundsätzlich keine Vorhersagen möglich sind.







# Zeitlicher Ablauf:

## Herbst 2003:

- Idee-Entwicklung und Konzeption
- Konzeption der Figuren
- Ausarbeitung der ersten zwei Figuren

## Frühjahr 2004:

- Produktion eines Test-Films mit zwei Figuren (der Barocke/ der Moralist)  
Auswertung der Ergebnisse
- Festlegung der technischen Parameter

## Herbst 2004:

- Figuren-Entwicklung
- Planungsbeginn für Datenbank und Dreharbeiten

## Frühling 2005:

- Dreharbeiten abgeschlossen
- Schnitt abgeschlossen
- englische Version vorbereitet
- Postproduktion und Programmierung
- Testphase

## Sommer 2005:

- 10. Juni 2005 offizieller Sendestart
- geplant: Feinschliff englische Fassung





# Dreharbeiten

Um das knappe Budget von Zeit und Geld für die aufwendigen Dreharbeiten zu einem ganz neuen Genre unter Kontrolle zu behalten, entwickelten die Verantwortlichen vom Institut für Mediengestaltung und Kontrastfilm in Mainz einen außergewöhnlichen Drehablaufplan.

Der funktionierte ähnlich wie der Stationen- bzw. Riegenbetrieb im schulischen Sportunterricht. Wir erinnern uns: da gibt es verschiedene Stationen (Hochsprung, Weitsprung, Sprint und Kugelstoßen). Jeder wird einer dieser Stationen zugeordnet und nach einem bestimmten Zeitraum wird gewechselt (vom Hochsprung zum Kugelstoßen usw.).

Nach dem gleichen Prinzip wurde die Drehlogistik erarbeitet. 5 Locations bildeten die Stationen, jede mit einem vollständigen Filmteam (Regie, Kamera, Ton, Licht) bestückt. Die Darsteller wurden auf die verschiedenen Räume aufgeteilt. Gewechselt wurde nach 75 Minuten Drehzeit, in der eine festgelegte Anzahl von Einstellungen abgedreht wurde. Die Schauspieler wanderten dann zu ihrem nächsten Drehort, die Aufnahme-Teams empfingen ihren nächsten Akteur. Dazwischen lagen jeweils 30 Minuten Pause.

Da nicht alle der 10 Schauspieler für die gesamte Drehzeit zur Verfügung standen, musste der komplexe Drehplan mehrfach feinjustiert werden. Um die verbleibende Zeit möglichst optimal nutzen zu können, wurden personalisierte Dreh- und Ausstattungspläne entwickelt. Die Regisseure und Kameralaute erhielten vorab ein ausführliches Briefing über zu verwendende Formate, Einstellungen und ästhetische Grundsatzentscheidungen.

Die logistische Präzision ermöglichte einen geringeren Aufwand in der Postproduktion. Alle im Format digital-Video abgedrehten Einstellungen werden einzeln digitalisiert und mit einer computerkompatiblen Kenn-Nummer versehen. Anschließend werden sie bearbeitet und in eine riesige Datenbank eingelesen.







## Zielsetzung für das Projekt

Große Geste auf halb vier ist ein experimentelles Internet-Projekt. Es verbindet die künstlerischen Stilmittel einer subjektiven Handschrift (Kameraeinstellung, dramaturgischer Aufbau, etc.) mit rein mathematischen Abläufen. Im Vordergrund steht dabei die Frage nach filmisch-generiertem Erzählen, einer Methode, die erst durch die Einführung der Computertechnologie möglich geworden ist und im Internet eine adäquate und unabhängige Distribution erfährt. Für jeden User kann auf diese Weise ein individueller, endloser Film generiert werden.

Der Film erzählt nicht die Geschichte der Autoren – er erzählt seine eigene Geschichte. Dabei besteht natürlich die Gefahr der Beliebigkeit. Durch die Entscheidung, die handelnden Personen ausnahmslos um ihr eigenes Thema kreisen zu lassen, bleibt aber die Wahrscheinlichkeit einer assoziativ sinnvollen Handlung relativ groß.

Die Auswahl der Figuren und des Ortes sind auch unter dem Aspekt gewählt worden, um etwaige Längen durch vielschichtige Bilder zu überbrücken.

Ganz bewusst wurde auf die Möglichkeit der Interaktion des Users verzichtet. Interaktion findet ausschließlich zwischen den einzelnen Generatoren statt. Der für die Kunst wesentliche voyeuristische Aspekt sollte für dieses Projekt benutzt werden.

Die Autoren des Projektes würden es als Erfolg werten, wenn es gelingen würde, Zuschauer in regelmäßigen Abständen (ein bis zwei Mal die Woche) für 5 – 10 Minuten zu erreichen. Es gibt die Überlegung dieses Projekt im Nachtprogramm eines Fernsehsenders anzusiedeln. Dazu können aber noch keine festen Aussagen gemacht werden.



# Technische Angaben

## Testversion

Zur Überprüfung und besseren Planbarkeit der inhaltlichen und technischen Anforderungen wurde ein Testdurchlauf mit zwei Figuren (Barocker und Moralist) im Vorfeld realisiert.

Diese Testversion nutzte Macromedia Flash zur Medienwiedergabe. Betaversionen des Haupt- und Dialoggenerators wurden in MS Visual Studio entwickelt und mittels PHP in den Apache Webserver eingebunden, der das Streaming der Daten organisierte. Anhand dieser Vorgehensweise konnten wesentliche Erfahrungen für die Weiterentwicklung gemacht werden.

## Aktuelle Vollversion

Alle Generatoren (Haupt-, Aktions-, Dialog-, Kamera-, Mood- und Soundgenerator) sind im Einsatz und steuern Live-Schnitt, Synchronisation mit Sound, Kameraeinstellungen wie Schuss-Gegenschuss in Dialogen. Gesteuert werden sie vom Hauptgenerator, der die Reihenfolge der Einstellungen und die Dauer der Sequenzen festlegt.

---

Gesamtdatenbestand	400 GB
Dreheinstellungen	11.885
benutzte Plattformen	Linux, Windows, Mac OS-X

---

Visual Studio	Timeline Generatoren Ausspielung
QuickTime-Bibliothek	Schnitt
QuickTime Broadcaster	Encoding (H263 Codec)
QuickTime-Plugin	Medienwiedergabe
Mac OS X Streaming-Server	Lifestream

---

Apache Webserver	Hosting der Website
PHP	Website (XHTML, CSS)

---





# Autoren

**Autoren, Regie, Projektleitung:**

*Tjark Ihmels | Julia Riedel*

**Produktion:**

*Tidi Tiedemann*

**Programmierung:**

*Tom Klingenberg*

Wir danken Thomas Vollmer für seine konzeptionelle Beratung und Mitarbeit für die Testversion.

Das Projekt wird in Kooperation vom Institut für Mediengestaltung der Fachhochschule Mainz und Kontrastfilm Mainz produziert.



# Alle beteiligten Personen

## Darsteller

Die alte Dame	<i>Monika Dortschy</i>
Die Anarchistin	<i>Inka Schmietendorf</i>
Der Ästhet	<i>Henry Meyer</i>
Die Bewusste	<i>Christina Hecke</i>
Der Barocke	<i>Stephan Bieker</i>
Der Cocoonist	<i>Mark Himmelmann</i>
Die Kulturtante	<i>Birgit Heinrich</i>
Der Moralist	<i>Michael Günther</i>
Der ohne-Zweifel	<i>Aurel Crisafulli</i>
Die Schicksal/Zufall	<i>Anne Werner</i>

## Sonderpersonen:

Die singende Dame	<i>Ivanca Pitrek</i>
Die Bardame	<i>Bianca Kestler</i>



# Teamliste

<b>Gesamt-Regie</b>	<i>Tjark Ihmels</i> <i>Julia Riedel</i>	<b>Sound</b>	<i>Patrick Märker</i>
<b>Produzent</b>	<i>Tidi Tiedemann</i>	<b>Postproduktion</b>	<i>Steffen Röthinger</i>
<b>Produktionsleitung</b>	<i>Katja Federkiel</i>	<b>QuickTime-Programmierung</b>	<i>Stephan Eichhorn</i>
<b>Webdesign</b>	<i>Esther Wienand</i>	<b>Übersetzung</b>	<i>Greg Bond</i>

## Team 1 - Frühstücksraum

Regie	<i>Daniel Seideneder</i>
Kamera	<i>Harald Capota</i>

## Team 2 - Lobby

Regie	<i>Arne Ahrens</i>
Kamera	<i>Nils Keber</i>
Ton/Assistenz	<i>Steffen Röthinger</i>

## Team 3 - Zimmer

Regie	<i>Saskia Wagner</i>
Kamera	<i>Cordula Stahl</i>
Ton/Assistenz	<i>Christian Schleisiek</i>

## Team 4 - Bar

Regie	<i>Jennifer Rohbacher</i>
Kamera	<i>Nina Werth</i>
Ton / Assistenz	<i>Tan Kulali</i>

## Team 5 - Bluescreen

Regie	<i>Johannes von Hesler</i>
Kamera Freies Team	<i>Jean Marc Junge</i>
Technik Bluescreen	<i>Uwe Winter</i>
Ton/Assistenz	<i>Gabriela Mizerska</i>

Setfahrer/Hilfen	<i>Marco Fois</i> <i>Jascha Hekmati</i> <i>Gianni Fois</i>
------------------	--

Maske/Kostüm	Schauspielerbetreuung <i>Claudia Gaida</i>
Ausstattung	<i>Petra Heuser</i>
Catering	<i>Jo und Marlis</i>
Making Off	<i>Robert Schröder</i> <i>Steffen Röthinger</i>

unterstützt vom Central Hotel Eden Mainz  
Wir danken dem ganzen Team





