

Ulrike Stutz

Mixed Identity – Fiktive Porträts mit Morphingverfahren

Abstract

Die Produktion von Selbstbildern mit Morphingverfahren lädt ein zum Spiel mit wechselnden Rollen und zur Entwicklung von Metamorphosen. In diesem Beitrag werden Anwendungsformen des Morphings in der kunstpädagogischen Praxis erläutert und Möglichkeiten aufgezeigt, diese Produktionsform in weiterführende Projekte zu integrieren. Auf die Aspekte Geschlechtsidentität und kulturelle Identität wird gesondert eingegangen. Bezüge zur Kunst und Popkultur schaffen einen Kontext zur Medienpraxis.

Entwicklung des Ansatzes

Das Konzept wurde in Seminaren mit Oberstufenschüler/innen, Referendaren und Lehrer/innen entwickelt.

Anwendungsmöglichkeit

Die Anwendung des Morphings ist für Schüler/innen der Sekundarstufe 1 und 2 geeignet.

Benötigte Software und Hardware

Für die Bildbearbeitung:

Adobe Photoshop (oder ein alternatives Bildbearbeitungsprogramm wie z.B. Gimp)

Für die Anfertigung der Morphings:

Morpheus v1.85,

FantaMorph 3

oder SmartMorph 1.55 (Freeware ohne Möglichkeit, Bildersequenzen zu erzeugen)

Für die Verbindung von Bild und Ton:

Adobe Premiere

Für die Audioaufnahme:

Nero Wave Editor (integriert im Programm Nero zum Brennen von CD und DVD,
Start>Programme>Nero>Nero Wave Editor)

Hardware:

Digitale Fotokameras: 1 Kamera für je 4 Teilnehmer/innen

Pro 2 Teilnehmer: 1 Computer

Kontaktdaten

Ulrike Stutz, M.A. (Dr.paed.), www.kunstforschung.net, UlrikeStutz@web.de

Thema des Projekts **Identität in Übergängen**

Identitätsbildung im Zeitalter von Globalisierung, Migration und Neuen Medien verlangt nach Formen der Selbstpräsentation, die statt von Eindeutigkeit und Abgeschlossenheit von Ambivalenz und Pluralität geprägt sind. Diese Bildung einer „Identität im Übergang“ (Welsch 1995, S. 168ff) wird einerseits durch eine Mediensozialisation im Umgang mit digitalen Ästhetiken befördert, zugleich ist es möglich, in der Produktion von Selbstbildern mit digitalen Medien „Identitätsprojekte“ (Keupp 2004) zu realisieren, die die Lebensbewältigung in einer diversifizierten Gesellschaft fördern.

Das im Folgenden beschriebene Projekt einer kunstpädagogischen Medienbildung „Mixed Identity – Fiktive Porträts mit Morphingverfahren“ zielt darauf ab, einen Möglichkeitsraum für eine so verstandene Identitätsbildung zu schaffen.

In der Beschreibung und Reflexion des Projekts liegt eine besondere Konzentration auf den möglichen Bedeutungen dieser Praxis für die Ausbildung von Geschlechtsidentität und kultureller Identität.

Ablauf des Seminars **Fotografische Porträts**

Durchgeführt habe ich das Projekt mit verschiedenen Gruppen, sowohl mit Oberstufenschüler/innen als auch mit Referendar/innen der Kunstpädagogik. Die Kurse fanden im Umfang von 8-10 UE an jeweils zwei aufeinander folgenden Tagen statt.

Die Praxisphase beginnt mit einer kurzen Einführung in die Handhabung der digitalen Fotokamera. Bei der hierauf folgenden Anfertigung von Porträtaufnahmen sollten die Teilnehmer/innen verschiedene Ansichten – Frontal- und Seitenansichten, sowie Halbprofile – erstellen.



Bildautor/innen: Teilnehmer/innen im Kurs für Referendare

Überlagerungen – Hybride Ästhetiken

Nach dem Übertragen des Bildmaterials auf die Computer findet im zweiten Schritt eine Einführung in das Bildbearbeitungsprogramm *Photoshop* statt. Hier werden die mit verschiedenen Kameras aufgenommenen Bilder mit den Funktionen *Bild > Bildgröße* in Bezug auf Größe und Auflösung aneinander angepasst.

Um die Morphing-Effekte, die im anschließenden Schritt entstanden, mit einer anderen Ästhetik vergleichen zu können, wird zunächst mit dem Bildbearbeitungsprogramm *Photoshop* mit dem Verfahren der Überlagerung gearbeitet, in dem ein Bild in das andere hineinkopiert wird. Hierbei entstehen hybride Verbindungen, die eine oszillierende Wahrnehmungsweise auslösen. Durch unterschiedliche Einstellungen der Deckkraft bei den beiden übereinander gelagerten Ebenen können verschiedene „Mischungen“ erzeugt werden und z.B. in der stärkeren Betonung einer Bildebene mit einem männlichen bzw. einem weiblichen Gesicht Geschlechtsidentitäten einer Person in verschiedenen Variationen dargestellt werden.



Produktion eines Referendars

Inputs aus den Genderstudies

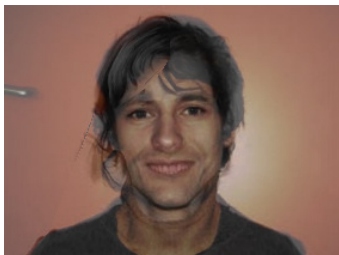
Ein Seminar mit Referendaren und Referendarinnen fand in Bezug zur Ausstellung 1-0-1 Intersex statt, die in der Neuen Gesellschaft für bildende Kunst, Berlin (NGBK e.V.) vom 18.6. bis 31.7. 2005 realisiert wurde. Hier wurden künstlerische und wissenschaftliche Positionen zum Thema Intersexualität präsentiert. Ziel der Ausstellung war es, normative Sexuierungsprozesse und besonders den Zwang zur vereinheitlichenden Umoperation von intersexuellen Menschen zu kritisieren. In der Erneuerung von Verständnissen der Geschlechtsidentität präsentierten die künstlerischen Positionen Körperbilder nicht als statische Form, sondern als performativen, permanent im Fluss begriffenen Prozess (vgl. Butler 1991, S. 204ff; Angerer 2000, S. 16ff).

In einem Theorieteil des Seminars fanden Reflexionen der traditionell dichotomen – auf Ausschließlichkeit und Hierarchie beruhenden – Zuschreibung von Männlichkeit und Weiblichkeit statt (vgl. Lutz/Wenniger 2002, S. 20). Hiermit konnten die in der Ausstellung vertretenen künstlerischen Strategien, mit denen Auflösungen eindeutiger Grenzziehungen vorgenommen wurden, aus einer gendertheoretischen Perspektive betrachtet werden.

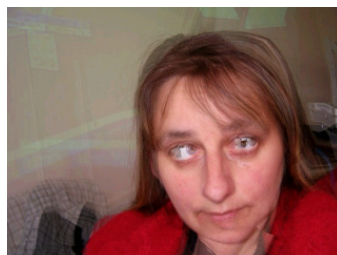
Morphing - Verschmelzungen

Mit dem Morphingverfahren entstehen andere Ästhetiken als diejenigen, die mit dem Überlagerungsverfahren produziert werden. Während mit der Überlagerung verschiedene Deutungen durch die gleichzeitige Aussendung zweier sich scheinbar widersprechender Informationen motiviert werden, finden mit dem Morphing Verschmelzungen dieser Informationen und hiermit erneut homogenisierende Bildsprachen statt.

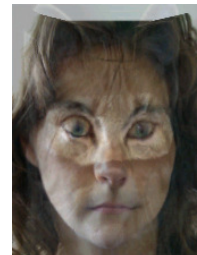
In den von mir durchgeführten Kursen experimentierten die Teilnehmer/innen mit dem Morphing-Programm *Morpheus* und verwandelten Selbstporträts in die Porträts anderer Teilnehmer/innen (Beispiel 1). Sie transformierten verschiedene Ansichten der zuvor angefertigten Porträts (Beispiel 2) oder wandelten ihr Porträt in Tierdarstellungen um (Beispiel 3).



Animation 1
Autor: Michael Heinzl



Animation 2
Autorin: Kathrin Edel



Animation 3
Autorin: Christine Kern

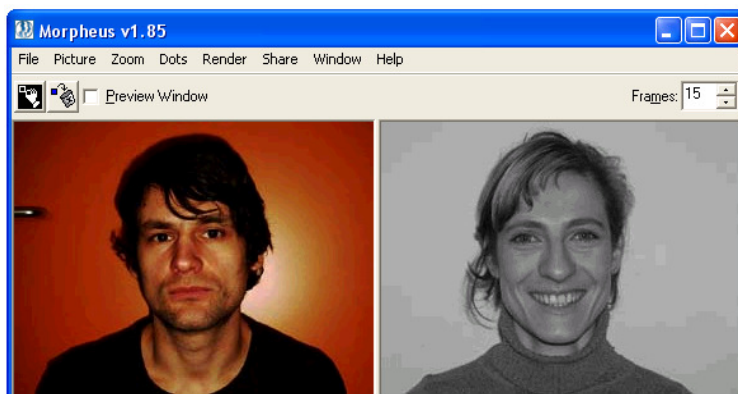
Während das Beispiel 1 eine Geschlechtsidentität im Übergang thematisiert, zeigt Beispiel 2 eine mehransichtige Porträtdarstellung, die eine groteske Wirkung erzielt. Das dritte Beispiel präsentiert eine Verwandlung, die an mythische Verbindungen von Mensch und Tier erinnert.

Produktion des Morphings

Zur Produktion der Animationen werden zwei Bilder ausgewählt und diese mit dem Bildbearbeitungsprogramm *Photoshop* in Bezug auf die Größe und Auflösung sowie die Auswahl des Ausschnitts aneinander angepasst.

Möglich ist es auch, die Bilder hinsichtlich Farbe und Struktur zu verändern. Hierzu können Umwandlungen von Farbe in Schwarz-Weiß vorgenommen und/oder Filter angewendet werden. Weiteren Transformationen sind mit *Tontrennungen*, der Änderung von *Farbton und Sättigung* sowie von *Helligkeit und Kontrast* möglich (unter *Bild>Bildeinstellungen*).

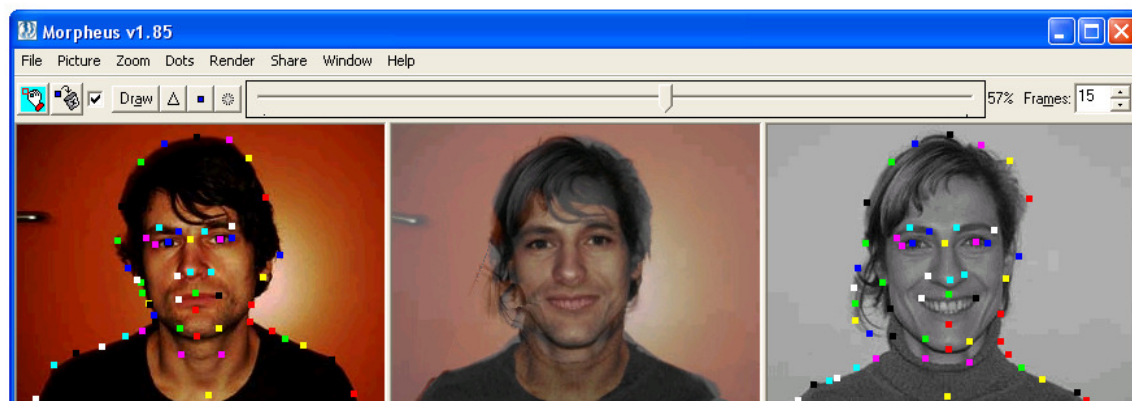
Um das Morphing durchzuführen, müssen im Programm Morpheus zunächst Ausgangs- und Endbild aufgerufen werden (*Picture>load picture1 / load picture2*).



Screenshot der Oberfläche des Programms Morpheus. Geladene Ausgangsbilder

Im nächsten Schritt werden die Punkte definiert, die bei der Verwandlung von einem Bild in das andere als Fixpunkte dienen. Hierzu werden die Umrisslinien und markante Punkte ausgewählt. Je mehr Punkte gesetzt werden, um so störungsfreier findet der Verwandlungsprozess statt.

Durch die Ansicht eines Vorschaufensters und eines Reglers (*Render>Preview Window / Auto Draw Preview*) ist es möglich, die Verwandlung als Vorschau zu betrachten.

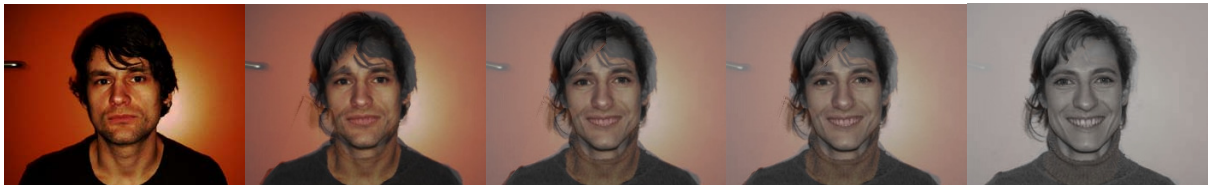


Screenshot der Oberfläche des Programms Morpheus. Ausgangsbilder mit Fixpunkten, Vorschaufenster und eingblendeter Regler.

Einzelbildsequenzen – Sichtbarkeit des Transformationsprozesses

Nach der Erstellung des Layouts kann die Animation in verschiedenen Formaten ausgegeben werden, z.B. als AVI, Flash, GIF oder als Sequenz von Einzelbildern (*Render>Picture Sequence/AVI/Flash/GIF*). Vor der Ausgabe kann eingestellt werden, ob die Animation vorwärts und rückwärts und/oder als Loop ablaufen soll (*Render>Options*).

Beim Programm *Morpheus* ist im Unterschied zu vielen anderen verfügbaren Morphing-Programmen die Möglichkeit gegeben, die Animation als Reihe von Einzelbildern auszugeben. Zum einen ergeben sich hieraus diverse Optionen der Weiterverarbeitung des entstandenen Bildmaterials, zum anderen wird durch diese Darstellungsform die Ästhetik der übergangslosen Verwandlung dekonstruiert. Eine homogenisierende Wirkung, die mit dem Morphing durch die Verschmelzung von zwei unterschiedlichen Bildern entsteht, wird durch die parallele Präsentation der verschiedenen Sequenz-Bilder aufgebrochen und eine reflexive Wahrnehmung angeregt.



Einzelbilder eines Morphings

Fortsetzungen

Fiktive biographische Entwürfe

Für eine fortführende Praxis bieten sich verschiedene Arbeitsformen an. Im Seminar für Referendare wurden diese möglichen Fortsetzungen besprochen.

Zunächst wurden Überlegungen zu möglichen Präsentationsformen für die Animationen angestellt und dazu unterschiedliche Varianten herausgearbeitet: Morphings können auf einer Website platziert, in Powerpoint-Präsentationen integriert oder in eine E-Mail im html-Format eingebunden werden. Sie können damit zum Element von Netzkunst, Rauminstallationen und/oder Kommunikationsaktionen werden.

Möglich ist es auch, Morphings als Flash-, GIF- und AVI-Datei in ein Videoschnittprogramm – z.B. *Premiere* – zu importieren und in ein digitales Video einzufügen. Auf diese Weise können auch mehrere Morphings hintereinander geschaltet und so Verwandlungen von mehr als zwei Motiven realisiert werden. Mit dem Morphing kann auch in diesem Medienformat das Thema „Fiktive Identitäten“ bearbeitet werden. Dabei ist es z.B. möglich, fiktive Biographien zu konzipieren, die sich dadurch auszeichnen, dass die porträtierte Person nicht einen linearen Lebenslauf, sondern verschiedene Optionen möglicher Lebensgestaltungen besitzt.

Bei der Verwendung von Einzelbildern aus der Bildersequenz kann sich die Weiterarbeit auf eine der Verwandlungsstufen beziehen, die als Porträt einer fiktiven Person verstanden werden kann. Möglich ist es auch, mit ausgedruckten Versionen dieser Einzelbilder eine Aktion im öffentlichen Raum zu initiieren. Hierbei kann mit den Ästhetiken von Erkennungsdiensten und Fahndung gespielt werden, um den Prozess der eindeutigen Identifizierungen zu hinterfragen. Ähnliche Fragen werden in der Erstellung von fiktiven Identitätspapieren mit der Verwendung von Einzelbildern aus der Bilderreihe berührt. Die so entstehenden Identitätsnachweise

multipler Existenzen verweisen auf Identifizierungsprozesse, die bezüglich der Zuordnung zu Geschlecht, Ethnizität und Generation stattfinden.

Transkulturelle Ästhetiken in der Verbindung von Bild und Sprache

Wird das Morphing als AVI, Flash oder GIF-Datei in das Videoschnittprogramm *Premiere* importiert, kann es mit einer Audio-Spur versehen und somit nachvertont werden. Hierbei können im Experiment mit verschiedenen Varianten die Wirkungen unterschiedlicher Kombinationen von Bild und Sprache erprobt werden. Hiermit wird eine Sensibilisierung dafür geschaffen, inwiefern Identitäts-Konstruktionen durch ein Zusammenspiel von visueller Erscheinung und Stimme gebildet werden und die Wahrnehmungen beider Faktoren im Wechselspiel zueinander stattfinden.

Über die Konstruktion von Geschlechtsidentität hinausgehend können mit diesen Experimenten auch Zuschreibungen kultureller Identität reflektiert werden. Auch hier ist es möglich, die Verknüpfung von Bild und Sprache und die Wechselwirkung beider Symbolisierungsformen zu fokussieren.

Eine Arbeit von einem Referendar russischer Herkunft thematisierte diesen Ansatz, in dem ein männlicher Sprecher und eine weibliche Sprecherin kombiniert wurden. Der Satz „Ich sage Hallo, Du sagst Hallo“ wurde einmal in russischer Sprache und einmal in deutscher Sprache gesprochen.

Das Bildmaterial wurde mit dem Programm *Photoshop* und mit dem Programm *Morpheus* bearbeitet, die Audioaufnahme konnte nach dem Import in das Programm *Premiere* geschnitten und die deutschen und russischen Sprach-Elemente der Bildbewegung zugeordnet werden.

Die entstandene Animation weist eine Ästhetik auf, mit der nicht stereotype Zuschreibungen hinsichtlich einer kulturellen Identität betont werden, sondern vielmehr die Hybridität einer Transkulturalität (Welsch 1997) sichtbar wird. Statt einer Gegenüberstellung von scheinbar homogenem Unterschiedlichem wird hiermit die Wahrnehmung des Eigenen im Fremden und des Fremden im Eigenen erfahrbar (vgl. Wulf 2002, Flechsig 2002).



Animation 4. Verbindung von Bild und Sprache.
Autor: Boris Safarov

Bezüge zu Kunst und Popkultur

Integriert in die praktische Arbeit können Betrachtungen von Produktionen aus Kunst und Popkultur stattfinden. Hierzu zählen Klassiker des Morphings der Popkultur wie Verwandlungsszenen aus dem Film *Terminator 2* von James Cameron und aus dem Video *Black or White* von Michael Jackson.

Eine der künstlerischen Arbeiten, die mit der eigenen Praxis in Bezug gesetzt werden kann, ist die Arbeit *Faces* von Vibeke Tandberg. Tandberg fertigte eine Serie von Selbstporträts an, und mischte ihr Antlitz digital jeweils mit den Porträts von Freunden. Sie thematisiert hiermit die dialogische Konstitution des Subjekts, das sich in der Interaktion mit anderen immer wieder neu hervorbringt.

Ein weiterer Künstler, der mit dem Verfahren des Morphing arbeitet ist Matthew Barney. Er entwirft in seinem Filmcyclus *Cremaster* einen neuen Schöpfungsmythos und verwendet die Verwandlung als Metapher, um die Prozessualität und Unabgeschlossenheit von Körperlichkeit zu formulieren.

Die Künstlerin Orlan nimmt hingegen Transformationen des eigenen Körpers vor, um diese als sozio-kulturell und historisch bedingte Formation zu präsentieren.

Außer diesen Bezügen zu Kunst und Popkultur kann ein weiterer Hinweis zu einer Studie in der Attraktivitätsforschung erfolgen. Hier werden mit Morphingverfahren unterschiedlich ausgeprägte Gesichter digital zu einem Durchschnittsgesicht gemischt und nachgewiesen, dass diesen in Umfragen die höchste Attraktivität bescheinigt wird.

Links

Vibeke Tandberg	www.medienkunstnetz.de/werke/faces-1-12/
Orlan	www.medienkunstnetz.de/werke/reincarnation/
Matthew Barney	www.medienkunstnetz.de/werke/cremaster4/ www.cremaster.net
NGBK-Archiv- und Ausstellungsprojekt 1-0-1 [one 'o one] intersex	www.101intersex.de
Beauty Check	www.beautycheck.de

Literaturhinweise

Angerer, Marie-Luise

„body options. körper. spuren. medien. bilder.“ Wien 2000, 2. Auflg.

Butler, Judith

„Das Unbehagen der Geschlechter“, Frankfurt/M. 1991.

Flehsig, Karl-Heinz

„Kulturelle Identität als Lernproblem.“ In: Christoph Wulf/Christine Merkel
„Globalisierung als Herausforderung der Erziehung. Theorien, Grundlagen,
Fallstudien.“ Münster, New York, München, Berlin 2002, S. 65-73.

Lutz, Helma/Wenning, Norbert

„Differenzen über Differenz – Einführung in die Debatten.“ In: Dies.
„Unterschiedliche verschieden. Differenz in der Erziehungswissenschaft.“
Opladen 2001, S. 11-24.

Welsch, Wolfgang

„Ästhetisches Denken“ Stuttgart 1995, 4. Auflg.

ders. Transkulturalität. Zur veränderten Verfassung heutiger Kulturen. In: Irmela Schneider / Christian W. Thomsen (Hrsg.) „Hybridkultur: Medien, Netze, Künste.“ Köln 1997, S. 67-90.

Wulf, Christoph

„Kulturelle Vielfalt“. In: Christoph Wulf/Christine Merkel „Globalisierung als Herausforderung der Erziehung. Theorien, Grundlagen, Fallstudien.“ Münster, New York, München, Berlin 2002, S. 75-100.

Keupp, Heiner

„Möglichkeitssinn. Identitätsprojekte in der Spätmoderne.“ In: Joachim Kettel „Künstlerische Bildung nach Pisa. Neue Wege zwischen Kunst und Bildung.“ Oberhausen 2004, S. 67-85.

Diedrich Diederichsen

„Montage / Sampling / Morphing“ 2004
http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/montage_sampling_morphing/scroll/