



KURZDOKUMENTATION

MOSAIC

VON ELEONORA BERRA

LOGLINE

Drei Figuren loten die Grenzen ihrer gegenseitigen Abhängigkeit aus.

SYNOPSIS

Drei geschlechtslose Wesen leben in einer unterirdischen Höhle mit spärlichem Licht. Sie besetzen den feuchten Boden der Höhle mit Steinen. Jede der drei Figuren hat dabei eine bestimmte Aufgabe. Die erste Figur gräbt die Steine aus der Wand heraus. Die zweite schleift und die dritte Figur verlegt sie. Als der Graber einen besonders schönen Stein entdeckt, entfernt er ihn so hastig aus der Wand, dass sich ein Riss bildet. Der Riss vergrößert sich und wandert bis zur Höhlendecke hinauf. Ein Stück der Decke löst sich ab und bröckelt herunter, sodass der Graber sowie Teile des schönen Bodens mit Erde bedeckt werden. Ein Lichtstrahl fällt durch die Öffnung in die Höhle und die drei Figuren erkennen zum ersten Mal, dass ihre perlenbesetzte Haut im Licht scheint und funkelt. Aber die Haut des ungeschickten Grabers glitzert nicht.

Aufgrund dieses Unterschiedes und der vorangegangenen Ereignisse beschliessen die beiden glitzernden Wesen, durch die Öffnung nach oben zu klettern und den Dritten in der Höhle zurück zu lassen.

Doch oben angelangt, müssen sie feststellen, dass ihre Körper den wüstenartigen Bedingungen ausserhalb der Höhle nicht gewachsen sind. Erst als der Graber einen Weg findet, den beiden anderen nach oben zu folgen, machen sie eine Entdeckung, die sie dazu veranlasst, sich miteinander zu versöhnen. Sie setzen daraufhin gemeinsam ihre ungewisse Reise ins Neuland fort.



FILMANGABEN

Titel	MOSAIC
Länge	7:32 Minuten
Sprache	keine
Technik	Stop Motion Animation
Format	16:9
Endformat	DCP
Genre	Drama/ Surreal
Zielpublikum	Jugendliche und Erwachsene
Regie und Drehbuch	Eleonora Berra
Animation	Joel Hofmann Eleonora Berra
Produktion	Peacock Film
Unterstützung	ZFS BAK SRF

PUPPENBAU

In New Orleans begegneten mir Artefakte, die mit Glasperlen bestickt oder beklebt waren. Die Materialität fand ich faszinierend.

Nachdem ich die Idee hatte mit Glasperlen zu arbeiten, habe ich sogleich begonnen Glasperlen zu besorgen und verschiedene Materialtests zu machen.

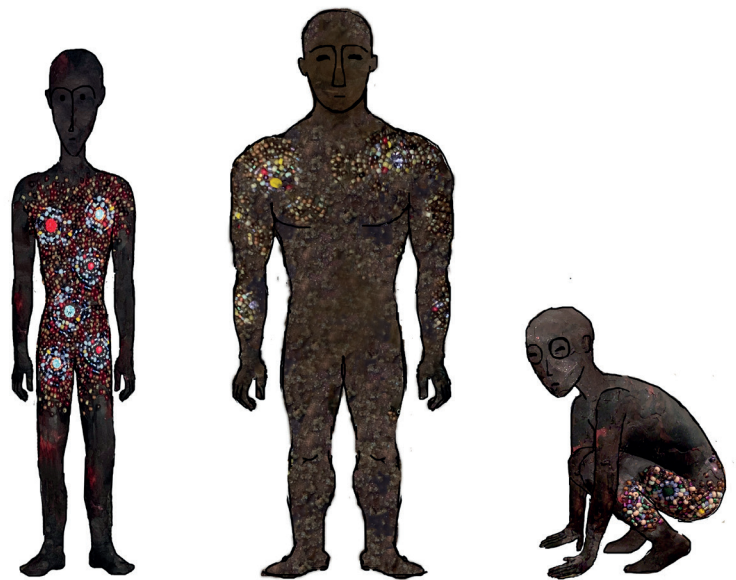
Im nächsten Schritt machte ich mich an ein dreidimensionales Objekt, welches ich mit Perlen beklebte. Die Figur wurde aus Alufolie geformt und mit Fimo bedeckt. Dann klebte ich die Perlen mit Sekundenkleber auf den Fimo.



Da die Geschichte in Höhlen stattfindet und die Figuren sozusagen Höhlenmenschen sind, fand ich die Figur oben viel zu clean. Zudem sollten meine Charaktere „Arbeiter“ sein mit verschiedenen körperlichen Features, die ihnen die jeweilige Arbeit erleichtern. So sollte es einen „Graber“, einen „Schleifer“ und einen „Verleger“ geben.



Für die Basis der Figur habe ich Draht, Alufolie, Fimo und Schaumstoff benutzt. Geklebt habe ich alles mit Schusterleim, da dieser stark klebt und dabei trotzdem flexibel bleibt. Anschliessend habe ich diese Figur mit einem Strumpf überzogen. Die Vorderseite, mit der ich begonnen hatte, erschien mir wieder zu geordnet und zu rüstungshaft, also arbeitete ich auf der Rückseite mit mehr Unregelmässigkeiten.

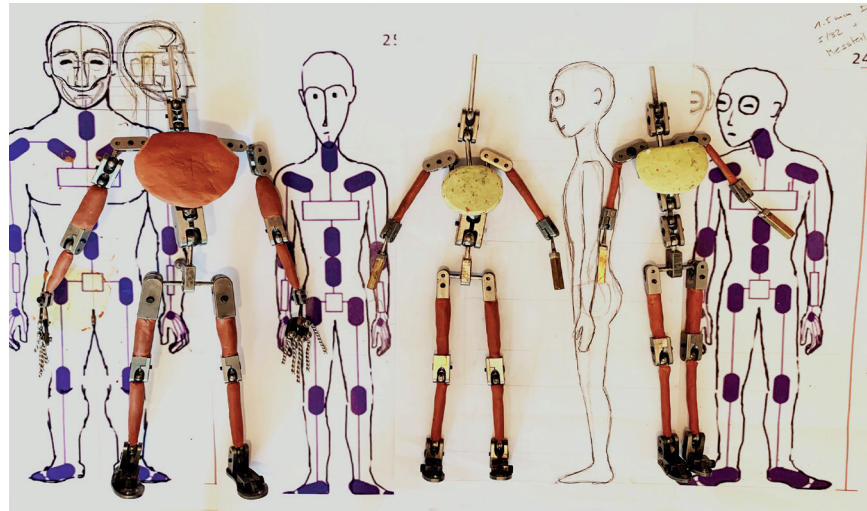
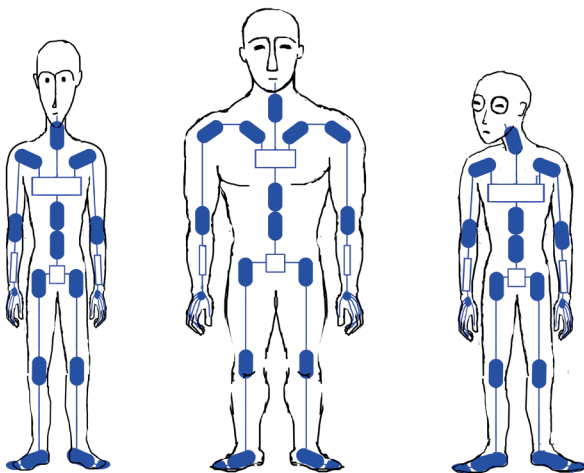




Das Farbkonzept für die verschiedenen Figuren soll ihre Charaktereigenschaften unterstreichen.

Grundsätzlich setze ich bei allen dreien viele Brauntöne ein, sowohl in der Glasperlen-Palette, als auch in den unbestickten Körperpartien. Sie sollen so mit ihrer Umgebung verschmelzen und den Eindruck von Erdmenschlichen vermitteln.

Bei der Herstellung der Puppen werden Schaumstoff, Miliput und Kugelgelenkarmaturen eingesetzt.



Die Figuren werden teilweise mit Perlen bestickt. An den perlenlosen Stellen werden sie mit einer eingefärbten, mit Sand gemischten Latexmilchschiicht bestrichen, was einen erdigen Haut-Look ergibt.

Die Figuren sollen ihre Emotionen nicht nur durch ihre Körpersprache, sondern auch durch Mimik ausdrücken können. Dies bedeutet, dass die Gesichtsarmatur mit beweglichen Augenbrauen versehen ist.



SETBAU

Die Höhlen sind in Braun- und Grautönen gestaltet und mit farbigen Steinen gesprenkelt. Der Boden der Höhle ist mit einem Mosaik aus verschiedenen, vorwiegend farbigen Steinen besetzt. Die Aussenwelt ist ebenfalls in Erd- und Sandtönen gehalten.

Die wichtigsten Materialien für dieses Set sind Holz, Styropor, Acrylfarbe, farbige Steine, Kristalle, Geistlich Styroporkleber, Weissleim und Tacky Wax.



LICHT

Das Licht spielt eine wichtige Rolle und trägt massgeblich zur Stimmung im Film bei.

In der Höhle sind zu Beginn vor allem die Umrisse der Figuren zu erkennen. Das Licht ist so spärlich, dass die satten Farben und der Glanz der Perlen und Steine nur schwer zu erahnen sind.

Erst als mehr Licht eindringt, offenbaren sich Materialität, Farbe und reflektierende Oberflächen der Figuren und des Mosaiks richtig.



ANIMATION

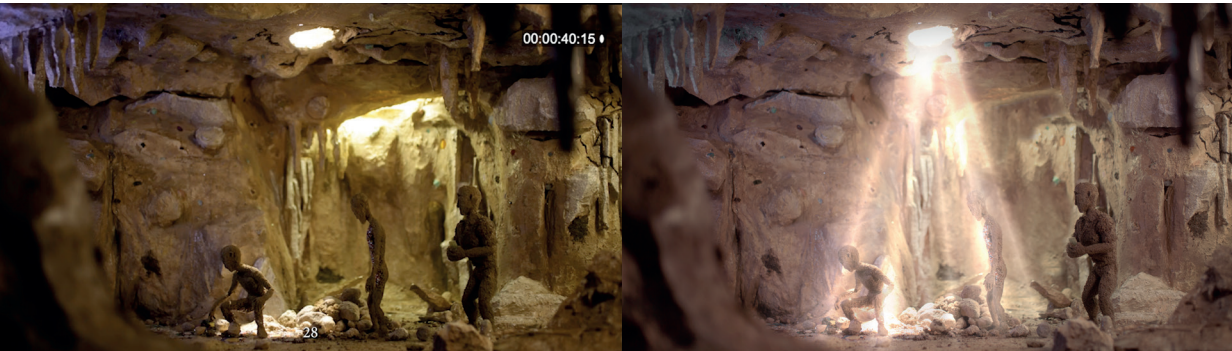
Das Licht liessen wir immer etwa 30 min warm werden, bevor wir begannen zu drehen.

Die meisten Animationen machten wir „straight ahead“. Bei komplizierteren Shots mit zum Beispiel Kamerafahrten, machten wir zuerst einer Reihe von Fotos, die wir anschliessend als Referenz benutzten. Bei Fokus shifts benutzten wir den von Hand bedienten Fokus Maker. Kamerafahrten haben wir alle ohne Motioncontrol gemacht.

COMPOSITING

Das Compositing besteht aus mehreren Schritten. Die Bilder wurden auf die gewünschte Grösse und auf den gewünschten Ausschnitt zugeschnitten. Als nächstes wurden die Bilder entflackert. In einem weiteren Schritt radierten wir die Riggs und Drähte aus. Als nächstes wurde eine erste Colorcorrection gemacht.

Als diese grundlegenden Dinge erledigt waren, wurde der einfallende Lichtstrahl verstärkt. Darauf folgte die Akzentuierung der Glitzer am Körper.



SOUND | MUSIK

Im Film wird nicht gesprochen. Die Tonspur enthält vor allem Geräusche, welche die Handlung der Protagonisten unterstützen und antizipieren. In der Höhle sind viele Geräusche von Steinen. Die Athmo der Höhle klingt geschlossen. Als sich die Öffnung bildet kommt ein Wind Geräusch dazu. Im Krater kommt ein „Brutzeln“ dazu, welches die Hitze untermalen soll.

Da der Film schon mit den reinen Sounddesigns ganz gut funktionierte, kommt die Musik eher spärlich zum Einsatz. Sie unterstützt die Emotionen der Charaktere, antizipiert Geschehnisse und erzeugt Spannung.

