

Arbeitskrise & Grundeinkommen



ein Animationsfilm
von Jochen Isensee

neue Regeln für
das Gesellschaftsspiel



„Arbeitskrise & Grundeinkommen“

Projektdokumentation

von Jochen Isensee

3. Hauptprojekt | HBK Braunschweig
Diplom Kommunikationsdesign

Projekt-Prüferinnen:
Silke Helmerdig und Juliane Wenzel

Das bedingungslose Grundeinkommen

Von der Idee eines bedingungslosen Grundeinkommens ist schon seit 1960 konkreter die Rede. Es wird momentan von unterschiedlichsten Personen in der Öffentlichkeit propagiert und diskutiert. Es wird als Modell und Konzept, aber auch als soziale Utopie gehandelt.

Mich hat diese Idee, die von einer Gesellschaft zeugt, welche allen die gleichen Grundvoraussetzungen schafft, schon einige Zeit fasziniert. Schließlich wollte ich der Idee ein Projektsemester im Hauptstudium widmen und versuchen, ihr durch eigene Gestaltungsarbeit zu mehr öffentlicher Wahrnehmung zu verhelfen und sich dadurch stärker in der breiten Öffentlichkeit zu kommunizieren.

Projekthema

Es handelt sich beim bedingungslosen Grundeinkommen um die sozialpolitische Vision, dass jeder in der Gesellschaft ein grundsätzliches Einkommen garantiert bekommt, welches reicht um alle Belange eines einfachen Lebens auf kulturtauglichem Niveau zu finanzieren. Eines der diskutierten Modelle wird unter anderem mit einer Konsumsteuer von z.B. 50 % gegenfinanziert, um allen eine angemessene Lebensgrundlage zu schaffen und damit die Möglichkeit sich kreativ und frei zu verwirklichen. Das Konzept verheißt einen Kulturimpuls und mithin eine Neudefinition des Gesellschafts- und Gemeinschaftsbegriffs bis hin zu einer gerechteren und zukunftsfähigen Wirtschaftsdynamik.





Projektziel

Informationclip als OnlineVideo

Um diesen Gedanken bzw. das theoretische Model in der öffentlichen Wahrnehmung zu pushen wollte ich darüber einen dynamischen Animationsclip machen, der kurz und knackig alle Aspekte des Grundeinkommen-Gedankens aufgreift und veranschaulicht.

Beispiele für solche sogenannten Infotainment Clips, die Themenkomplexe aufgreifen und durchleuchten, um aufzuklären oder zu warnen, gibt es im Internet zu genüge. Teils kommen sie mit einer abgestimmten Web-Präsenz, auf der weitere Informationsquellen, Links und Verweise zum Thema angeführt werden, um das geweckte Interesse vertiefen zu können.

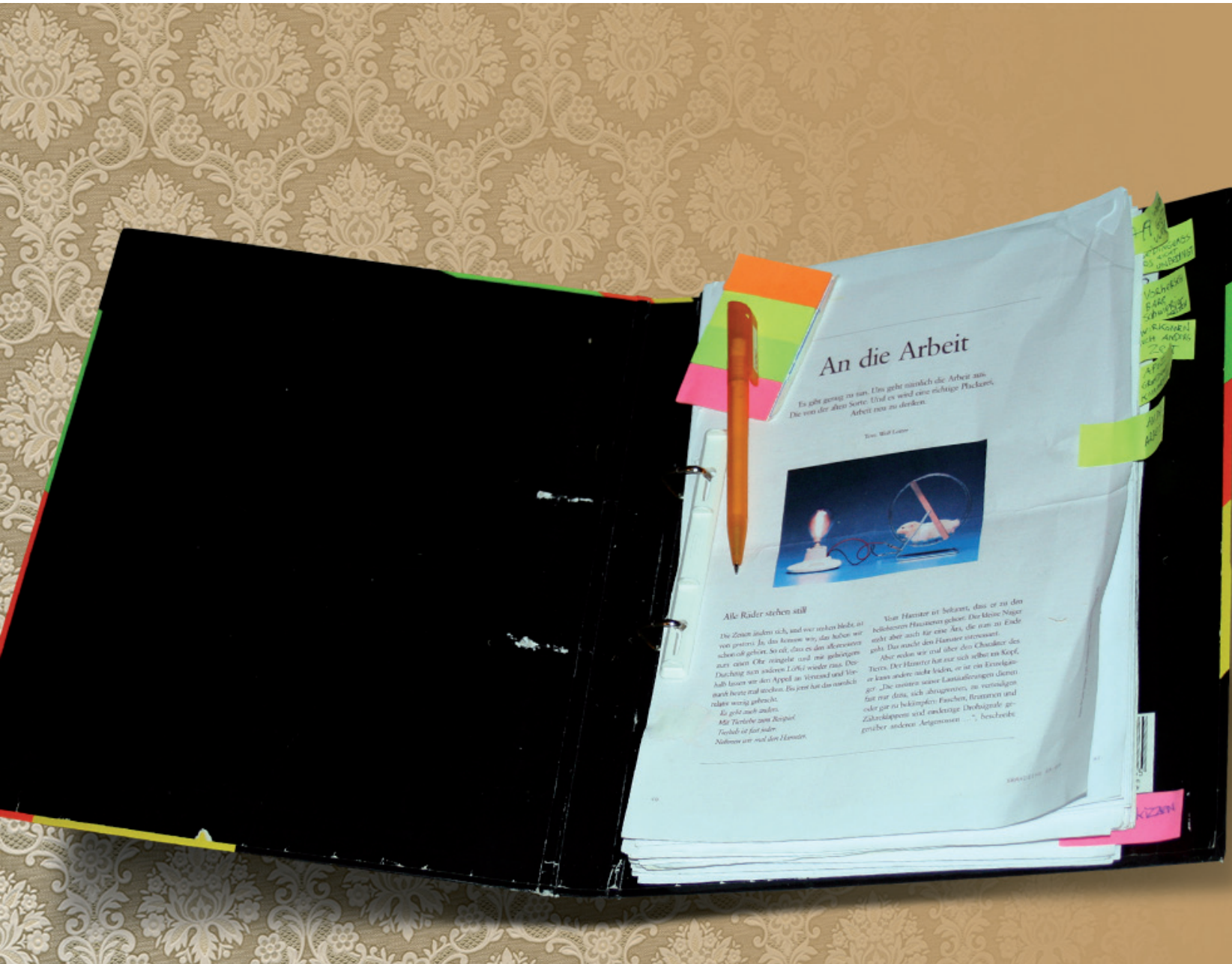
Durch die immense Zugänglichkeit dieser Info-Clips über Videoplattformen im Internet, die schnelle Verbreitung durch Weiterreichung der Links von User zu User oder die Möglichkeit sie in sozialen Netzwerken und auf Internetseiten / Blogs einzubetten erreichen

diese einen hohen Wirkungsgrad und breite öffentliche Wahrnehmung. Vor allem handelt es sich mit hoher Wahrscheinlichkeit um die Zielgruppe der breiten Masse, die moderne Netzmedien schnell und mit kurzer Aufmerksamkeitsspanne konsumieren.

Solche Clips stellen ihre Inhalte meist auf geradezu rasante Weise dar und bieten eine optische Aufbereitung der Materie an, die nach klassischer Wahrnehmungspsychologie erstmal als überbordend und sogar vom Thema ablenkend verstanden werden könnte. Dies ist jedoch den Bedingungen des Mediums geschuldet. Im unendlichen Pool von Youtube und Co. gilt es umso mehr, das dargebotene auf eine einzigartige und den Wiedererkennungswert fördernde Art zu präsentieren, damit das Video selbst aus der Masse hervorzustechen und eine Marke zu hinterlassen vermag.

Ein Onlinevideo lebt von seiner charismatischen Unverwechselbarkeit, zudem lässt es sich beliebig oft ansehen, zurückspulen und pausieren. Es ist also von entscheidender Bedeutung, dass sich das zentrale Anliegen schnell vermittelt und geringer gewichtet, ob sich alles erschöpfend im ersten Durchgang erklärt. Denn es kann schließlich beliebig oft nachgeklickt werden, wenn das Interesse geweckt wurde.





Recherche

Lesenlesen

Natürlich berührt das Thema Grundeinkommen automatisch auch das der Gesellschaft und die Frage nach ihrem Ist- und Soll-Zustand. Um eine solide und begründete Einschätzung oder auch nur eine passable Vorstellung davon zu bekommen, worum man sich bei dem bedingungslosen Grundeinkommen bemüht, galt es eine Menge zu lesen. Ebenso abschätz- und behandelbar werden dadurch Aspekte der Realisierbarkeit, die sich direkt auswirken auf die Art der Herangehensweise, wie man also das Projekt darstellt und inszeniert, mit wieviel Ironie oder objektiver Distanz man sich inhaltlich nähert und so vieles mehr.

Vor allem aber galt es Zweifel an der Idee auszuräumen, inwiefern sie realpolitisch und unter den jetzigen Verhältnissen umsetzbar und damit realistischer Weise zu vertreten ist. Das habe ich einerseits genossen: Die Gelegenheit sich einmal hauptamtlich und mit einem konkreten Focus einem so zentralen Zukunftsthema, wie der Einkommens- und Lebenssituation in unserer Gesellschaft zu

widmen. Andererseits herrschten lange Zweifel, das Thema an sich sinnwährend und doch kompakt umreißen zu können. Dazu lässt sich rückblickend ergänzen, dass die Grundeinkommensidee ein exotisches Dasein abseits der politischen Fronten führt. Die pure Auseinandersetzung mit einem Gesellschaftsmodell ohne Arbeitszwang wirft einen vollends neuen Blick auf die Problemstellungen unserer Gesellschaft, un zwar von jenseits der politischen Fronten.

Die Lektüre verschiedenster Essays, längerer Artikel, Interviews und Gegendarstellungen schärfte die Wahrnehmung und etabliert ein tieferes Verständnis der komplexen Zusammenhänge. Ebenso liefert sie neue gestalterische Impulse, vielen Schriften konnte ich schöne Bilder und Verweise entnehmen. Es treten darüber hinaus aber auch inhaltliche Quintessenzen hervor, die sich besonders schön als Standpunkte bzw. herausgestellte Teilaspekte in die gesprochene, inhaltliche Ebene des angestrebten Clips integrieren lassen.

Am bestechensten erschien mir schließlich die Auseinandersetzung des Themas, die Manuel Franzmann in der Einleitung seines Essaybuches „Das bedingungslose Grundeinkommen als Antwort auf die Krise der Arbeitsgesellschaft“ vornahm. Weshalb ich in meinem Film viel von seiner Argumentationslinie aufgegriffen habe.

Konzeptideen

Storyboards

Wie genau der Ablauf des Films sein würde, dafür haben sich im Laufe der langen Zeit, die ich mich hauptsächlich mit der Recherche beschäftigte verschiedenste Ideen hervorgetan. Allen gemein war ein räumlicher Ansatz für das Szenario, in dem sich das ganze abspielen sollte. So schwebte mir von Beginn an eine virtuelle Kamerafahrt über eine Arbeitszimmer- / Schreibtisch-Situation vor, in der alle geplanten inhaltlichen Elemente als Bilder, Kalenderblättern, Pinwand-Zettel oder natürlich Exponate auf dem Tisch bzw. an dieser Wand hängen würden. Die Kamera würde suchend über ein authentisches und geordnetes Gesamt-Szenario fahren, um es dabei Stück für Stück zu offenbaren. Letztlich sollte dies den Eindruck einer ganzheitlichen Ansicht auf das zu visualisierende Thema erzeugen, beziehungsweise optisch einklammern. Dieser Ansatz einer szenischen Rahmung des Geschehens erhielt nach und nach immer wieder die unterschiedlichsten Facetten und Formen.

Fokussierung

Spielfiguren

Es entpuppte sich jedoch lange keine Form als derart signifikant. Meist blieben die Ansätze zu bunt vielseitig und so formte sich schließlich die Wahrnehmung, dass auch in der Szene ein solches Falkenmotiv auftauchen sollte, dass die Aufmerksamkeit des Betrachters durch seine leitmotivische Rolle bündelt und an Hand dessen alle Aspekte des Themas und somit tiefere Sinnzusammenhänge auch strukturell abbilden ließen.

Es kam letztlich beim Skizzieren während des Formfindungsprozesses immer öfter zum Auftauchen dieser Spielfiguren (siehe rechts). Anhand derer sich viele Problemsituationen und Statistiken in und um die Arbeitsgesellschaft wunderbar visualisieren ließen und so entwickelte sich daraus das Konzept die Beschreibung der Arbeitsgesellschaft generell auf einem Spielbrett abzuhandeln, wobei sich die Ausformulierung eines Gesellschaftsspiels anbot. Allein das Wortspiel ist als solches hat schon seine eindeutige Prägnanz.





Umsetzung

Gesellschaftsspiel

Das Gesellschaftsspiel „Die Krise der Arbeitsgesellschaft“ materialisiert sich förmlich als ein solches im entstandenen 3D Animationsfilm, wie wir es im alltäglichen Familienleben oder Freundeskreisabend aus dem Regal ziehen und auf dem Tisch aufklappen. Ich habe versucht ein solches Brettspiel nachzubauen und mir die in meiner Wohngemeinschaft verfügbare Spielesammlung zum Zwecke der digitalen Rekonstruktion in dem Animationsprogramm Cinema 4D genauer angeschaut.

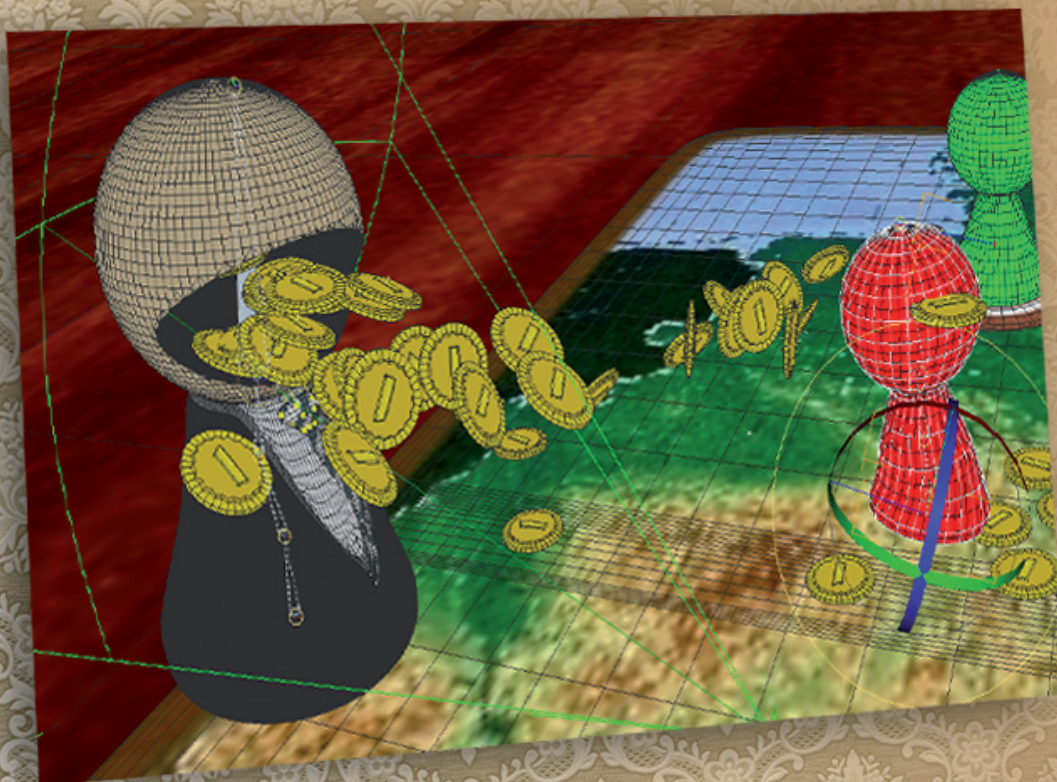
Zentrale Überlegung für das generelle Ambiente der Rekonstruktion bzw. dessen atmosphärischer Anmutung war keinesfalls ein naturalistischer Nachbau es ging vielmehr um das etablieren einer leicht „verniedlichenden“, comicartigen Variante. Das entsprach erstmal der üblichen visuellen Strategie solcher Informationsclips, der Komplexität des Themas eine optische, ironische oder dynamische Leichtigkeit gegenüber zu stellen.

Inszenierung

Look & Feel

In dieser Hinsicht fördert die formtechnische Ausarbeitung nichts zwangsläufig Revolutionäres in Sachen atmosphärischer Anmutung zu Tage. Diese fügt sich allerdings in die inhaltliche Argumentation, wie sie mir von Beginn an vorschwebte. Mit moderner 3dimensionaler Animation wollte ich eine stilistisch sehr konservativ angelegte Situation zu inszenieren. Das ganze folgt der Überlegung, das Grundeinkommen als eine Revolution zu inszenieren, die nicht in Straßenkämpfen durchgesetzt wird, sondern nur in den Köpfen die gesellschaftlichen Verhältnisse umwälzt. Eine Wohnzimmerrevolution also, die wie im entstandenen Film in einen Ort voll antiker, überholter Wertvorstellungen vordringt. Diese hängen wie Erinnerungen oder alte Gemälde in jenem virtuellen Wohn- oder Arbeitszimmer, in dem die Zeit stehen geblieben scheint und doch plötzlich wieder etwas in Bewegung gerät.





Die Spielfiguren sind mit einem Rückrat ausgestattet dass sich beliebig verformen lässt und so die Haltung des Models kontrollierbar macht. Um nicht jedes Detail einzeln animieren zu müssen haben die meisten Männchen jedoch eine Dynamic IK-Bones (Invers Kinematik) wobei der Körper physikalisch auf die Hauptbewegung des Männchens reagiert.

pragmatische

Design-Aspekte

Dass die Formenwelt der 3D Animation auf den ersten Blick recht klassisch anmutet ist zudem die bewusste Anwendung der Erkenntnis, dass die 3D Umsetzung eines Animationsanliegens ein überaus komplexer Prozess ist. Da erscheint es ratsam von Anfang an auf einfache Grundformen zu setzen. Vorallem, wenn sich das Ausmaß des Projekts anfangs noch nicht erschöpfend abstecken lässt und sich voraussichtlich im Laufe der Arbeit organisch anpassen wird. Zudem ist es zum Teil der anivisierten Neutralität und Massentauglichkeit des Videos geschuldet, wenn sich dessen Style in einer gewissen Nüchternheit ergeht.

Als bestes Beispiel dafür stehen die Spielfiguren auf dem Brett dieses Informationsclips. Einfachere Grundformen für die verschiedenen Teilhaber an der Arbeitsgesellschaft sind eigentlich nicht vorstellbar und doch gelingt es anhand farblicher Ausdifferenzierung und dynamisch berechneter, bewegungsbedingter

Arbeitsaufwand

Arbeitsweise

Verformung den Figuren verschiedenste Funktionen, bis hin zu emotionalen Zuständen und Gesten zu verpassen.

Der Aufwand von Animation im dritten Raum ist enorm. Eine einzige Positionierung kann bis zu neun unterschiedliche Koordinaten von Position, Größe und Rotation beinhalten, für den fertigen Film mussten alle Maschinen im Rechnerraum des IMFs eine Nacht lang über das Netzwerk gekoppelt rendern (dieser Begriff bezeichnet die Berechnung eines Bildes aus einer 3D-Szene).

Im Verlauf stellen sich durch die praktische Arbeit der Umsetzung und die Konstruktion der Körper, die im virtuellen Raum eine Rolle spielen sollen, immer neue Möglichkeiten zur besseren und stringenteren Übersetzung ein. Ein Storyboard muss sich daher meiner Meinung nach möglichst flexibel auf inhaltliche Ebene des Films beschränken, damit der praktische Prozess frei und skulptural bleiben kann und sich letztlich auch Formen finden, die im selben Maße passend und realisierbar sind.

Der anfängliche Münzregen wurde mit physikalischen Simulationen gemacht die rechenaufwendig Fall und Kollision von Objekten und definierbaren Bedingungen ermöglichen. | Sie eignen sich aber auch nicht in jeder Situation. Entscheidende und markante Bewegungen erhält man immer noch am besten via Hand-Animation. Das liest sich auch im Abspann professioneller Pixar-Animationsfilme: 100 % handanimated!

Die Staatskrawatte ist eine Clothe-Simulations-Object, bei dem wir den Stoff dynamisch mit physischen Kräften und Abstoßungsobjekten berechnet. Die Konfiguration für sich hat einen Tag beansprucht.

Inhaltliche

Gliederung

Die inhaltliche Gliederung geschieht im Film durch Info-Karten, die sich nach und nach um das Spielfeld herum anlegen, gleich als würden sie weitere Regeln des Spiels vorstellen. Sie sind die einzigen, die Handlung formatierenden, Elemente.

Ansonsten ist der Film als eine komplett durchgehende Kamerafahrt angelegt, deren Einstellungswinkel sich ohne Schnitt um das Geschehen auf dem Spielbrett dreht und wendet. Widerum in der Absicht dies als Themenkomplex gebündelter und zentraler wirken zu lassen.

Karte 2. Sinkendes Arbeitsvolumen | Dann folgt zur Analyse des Problems eine Herleitung aus dessen historischer Entstehung. Diese Neubetrachtung entlarvt die Situation als Bewertungsproblem.

Karte 3. Die Neubewertung der aktuellen Situation wird möglich. Unter Rückgriff auf Erkenntnisse über die Entwicklung von Fortschritt und Arbeit wird das Grundeinkommen denkbar. Es bietet sich als qualitative Neugestaltung der Gesellschaft an.

Fazit


Abschlussgedanken

Ich denke, der geplante Film ist in dieser Form durchaus zu einem runden Abschluss gekommen. Beim Anblick von 8:30 Minuten anstrengender 3D Animationen, bin ich froh den Bogen noch bis zum Präsentationstermin hinbekommen zu haben. Der Wermutstropfen kündigt sich aber darin schon an, dass sich nämlich durchaus auf weiteren Karten zusätzliche Schlaglichter auf zentrale Themenkomplexe des Grundeinkommens werfen ließen.

Inwiefern dies noch zu Stande kommt bleibt abzuwarten und hängt auch an der tatsächlichen Resonanz des Films. Auf jeden Fall aber werde ich weitere zwei Minuten, die bereits gescrriptet und eingesprochen sind, nachträglich animieren, bevor ich den Clip veröffentlichen möchte. Diese Passagen handeln im wesentlichen von der Finanzierbarkeit des Grundeinkommens und betonen nachdrücklich und plausibel die Dringlichkeit eines Umdenkens respektive einer Neubewertung der aktuellen Situation. Ohne diese Szenen, die sich kurz vor dem Schlusswort einfinden werden, könnte der Film ein etwas zu einseitig anmuten.



Karte 1. Arbeitslosigkeit | Die Beschreibung beginnt mit dem Ist-Zustand also quasi der Problem-beschreibung der aktuellen gesellschaftlichen Situation.



„Arbeitskrise & Grundeinkommen“

Projektdokumentation

von Jochen Isensee

3. Hauptprojekt
HBK Braunschweig
Kommunikationsdesign
Diplom

Projekt-Prüferinnen:
Silke Helmerdig
Juliane Wenzl

Dank meinen Prüferinnen: JULIANE WENZL und SILKE HELMERDIG für die weitreichende Autonomie, die mir in diesem Projekt zustand. TERENCE GOODCHILD für die Tonaufnahmen, LUCAS DANEHL für das umstandslose Einsprechen der Texte, die CLEMENS HAUG für sinnwahrende Korrekturen. und auch JULIA HARTUNG für Interesse, Anteilnahme und eine Statistik