

Das Projekt

INTIÑAHUI. Das Wort aus der Sprache Quichua bedeutet so viel wie IM AUGEN DER SONNE. „Eine Referenz an das intuitive Wissen archaischer Kulturen und zugleich Brückenschlag zur Gegenwart“ so Klaus Schrefler, Initiator und geistiger Vater des Kunstprojekts.

Begonnen hat alles an einer Kultstätte in den Anden. In Ingapirca, vor einem Sonnensymbol auf 3000 Meter Seehöhe, wo noch heute überdimensionale, behauene Steinruinen jenen Punkt markieren, an dem die indigene Bevölkerung über Generationen hinweg wesentliche Abschnitte des Lebens – Geburt, Heranwachsen und Sterben – feierte. Wo Gestirne beobachtet und die Verbindung zwischen Himmel und Erde, Makro- und Mikrokosmos gedeutet wurde. Mit Riten, die immer wieder aufs Neue den Kreislauf der Dinge ins Gedächtnis riefen. Mit Bildern, Rhythmen und Zahlen.

Auf diesen Riten und Mythen basiert das Projekt von Klaus Schrefler, einem in Graz, Österreich lebenden Künstler und Biologen. Ein Reisender und Beobachter, der seine Perspektiven zunächst mit den Mitteln der Fotografie festhielt. Um dem permanenten Fluss des Lebens Rechnung zu tragen, wollten seine Visionen und Bilder zum Leben erweckt werden, der 3D-Animationsfilm stellte das geeignete Medium dar.

Der Film

Die ersten Skizzen zu INTIÑAHUI - IM AUGEN DER SONNE entstanden im Jahr 2001, und wie bei seinen früheren Arbeiten konzipierte Schrefler die Idee von Beginn an als interdisziplinäres Projekt. Jahre später beschreibt der Titel ein Opus magnum, an dem sich internationale Künstlerinnen und Künstler aus den Sparten Film, Musik, Performance und Bildhauerei beteiligt haben.

Im Zentrum des Projekts steht der 26-minütige Film, der mit Mitteln der 3D-Animation Bildsequenzen aus einem fiktiven Universum projiziert. Als roten Faden wählte Schrefler die symbolische Bedeutung der Zahlen 1 bis 9, die bei den indigenen Andenvölkern und anderen in Vergessenheit geratenen Kulturen besondere Bedeutung hatten. So entstanden assoziative Bilder für neun Sequenzen.

Traumgleich und zeitlos fließen die Eindrücke, wachsen und schrumpfen unendliche Räume, deren Visualisierung und hoher technischer Anspruch dem Team um Klaus Schrefler jahrelang außerordentlichen Einsatz abverlangten.

Mediale Multiplikation

„Verbindungsstellen schaffen“. Dieser Maxime folgend hat der Initiator des Projekts die virtuelle Vision von INTIÑAHUI mittlerweile auch in festen Formen konkretisiert: Steinskulpturen, Grafiken und andere Medien ergänzen den filmischen Part zu einem multidisziplinären, interkulturellen Gesamtwerk. Dabei standen einerseits bereits realisierte Skulpturen des ecuadorianischen Bildhauers Luis Viracocha und Modelle von Klaus Schrefler Pate für Teile der 3D-Animation. Andererseits wurden für den Film geschaffene virtuelle Modelle mittlerweile von Klaus Schrefler & Thomas Siegl auch in Stein realisiert.

Das Team

Als Idee eines Einzelnen begonnen, hat sich INTIÑAHUI erst durch Interaktion und Teamwork zu dem nunmehr visualisierten Kunstwerk entwickelt. Für die 3D-Animation des Filmes gewann Klaus

Schrefler zunächst Thomas Siegl, 2003 kam Martin Schemitsch ins Team, beide Spezialisten im Bereich 3D. Montage und Postproduktion übernahm Elmar Ranegger, mit dem Schrefler bereits das Double-Screen Video „Rhythmen der Gewalt“ (2001) produziert hatte.

Die Komposition zur Animation kreierte Walter Brantner alias Dr. Nachtstrom. Zum einen ließ er sich dabei vom Filmwerk inspirieren, zum anderen orientierte er sich wie die beiden Animatoren an Beschreibungen und Skizzen von Klaus Schrefler. Das Management verantwortete Georg Brandenburg. Zu Performances und zur Schaffung einer gemeinsamen Marmorskulptur kam der aus Quito stammende Luis Viracocha 2004 nach Österreich.

Die Arbeit am Film – seit der Erstellung der Storyboards im Juni und dem Beginn der Umsetzung im Herbst 2002 – erwies sich bis zur Fertigstellung dieser DVD für österreichische Verhältnisse auch in puncto Organisation und Aufwand als Großprojekt. Alleine die Rechenzeit für über 500.000 Einzelbilder betrug im Laufe der Jahre mehr als 15.000 Stunden.