

kino:CLASS Programm 2

Sara The Dancer | Tim Ellrich | AT/D | 12 Minuten

Wannabe | Jannis Lenz | AT/D | 29 Minuten

FUCKING DRAMA | Michael Podogil | AT | 17 Minuten



kino:CLASS 2017 – Realität & Fiktion im Multiversum

Schulvorstellungen der Diagonale

Filmzentrum Rechbauer kino

Mittwoch, 29. März 2017

Konzept und Text Schulunterlagen: Stefan Huber



Einleitung: Realität & Fiktion

Programm 2 versammelt drei Filme zum Themenkreis Web2.0, neue Medien und soziale Netzwerke. Google, YouTube und Co. haben Eingang in unseren Alltag gefunden und sind von dort nicht mehr wegzudenken. Wie konsumieren wir aber diese Medien? Welchen Einfluss haben sie auf uns und unsere Art die Welt wahrzunehmen bzw. uns in unserer Umwelt zu bewegen? (Schulprogrammbrief der Diagonale'17)

Authentizität

Die Frage nach der Echtheit des Dargestellten beschäftigt die Kunst schon seit Jahrtausenden. Von der Trompe-l'œil-Malerei seit der Antike, bis hin zu Lessings Versuchen zu definieren, wann bildende Kunst und Literatur besonders lebendig sind.

In der literarischen Romantik – und damit an einem Anfang moderner Kunst – wurde die Frage nach Authentizität zu einem zentralen Punkt poetologischer Überlegungen. Die Frage lautet nicht mehr, wie Kunst möglichst echt Welt abbilden kann, sondern ob es dem Ich gegeben ist, zur Welt vorzudringen, oder ob Kunst immer ein abgeschlossenes Zeichensystem ist, dessen Zusammenhang zu Welt mehr als fragwürdig ist. Das Ich als schaffender Künstler / schaffende Künstlerin (das Genie) lässt eine Welt entstehen, soviel ist (noch) klar. Aber was diese Welt mit derjenigen abseits des Ichs zu tun hat, ist die große Frage. Friedrich Schlegel – zentraler Theoretiker der frühen Romantik – behauptete, diese Überlegungen bedingen, dass in zeitgemäßer Poesie der poetische Akt immer schon mitreflektiert werden muss. Dass das Verhältnis von Kunstwerk und Welt also bereits in das Kunstwerk mit einfließen muss. Damit ist das Problem aber noch nicht gelöst. Denn wenn dieses Verhältnis reflektiert wird, muss auch wieder diese Reflexion reflektiert werden. Und auch diese Reflexion der Reflexion muss



wieder reflektiert werden und so weiter. So dringen wir nicht zu einem definitiven Verständnis von Kunst, Welt und Ich vor, sondern gelangen in immer neue Wendungen der Frage: Wie kann ein Kunstwerk zur Realität vordringen? Und wie ist es bei aller Realitätsnähe trotzdem weiterhin ein Konstrukt?

Film hat ein besonderes und daher ein besonders schwieriges Verhältnis zur Wirklichkeit. Das fotografische Abbild (heute zum Großteil durch das digitale Abbild abgelöst) ist charakterisiert durch sein direktes Verhältnis zur Welt: Licht fällt auf eine lichtempfindliche Silberschicht (im Digitalen: auf einen lichtempfindlichen Chip) und hinterlässt dort einen „Abdruck“. Die direkte Linie zwischen Welt und Filmbild ist in diesem Sinne nicht zu leugnen. Doch schon setzen die Fragwürdigkeiten ein: Von der Art des Filmmaterials hängt es ab, wie dieser Abdruck aussieht. Analoge und digitale Bearbeitung kann ihn ebenfalls verändern. Die Position der Kamera bestimmt die Anordnung der Objekte. Der Bildrahmen isoliert eine Szene von einem größeren Kontext. Das flache Filmbild lässt es zu, dass räumliche Relationen manipuliert werden können. Und sobald eine Aufnahme passiert ist, ist sie bereits Vergangenheit. Die zeitliche Distanzierung beginnt und wächst unaufhörlich. Je später eine Bearbeitung der Bilder passiert, desto größer kann der Einfluss sein, den die zeitliche Distanz auf die Gestaltung ausübt. Im Schnitt werden Bilder in neue Zusammenhänge gesetzt. Einstellungen werden gekürzt: Der Anfang oder das Ende fällt weg oder Teile aus der Mitte einer Einstellung werden entfernt. Der Zeitpunkt der Filmbetrachtung liegt auch immer nach dem Zeitpunkt der Filmaufnahme. Also liegt auch im Akt der Vorführung eine Distanz.

Film und digitale Laufbilder scheinen besonders geeignet, eine Person authentisch einzufangen. Doch hinter all diesen Authentizitätsschleiern muss immer auch die Inszenierungsstrategie gesucht werden. Das ist die Grundlinie, die sich durch



dieses Programm und die daran anschließenden und hier präsentierten Fragestellungen zieht.

Vielfalt filmischer Erzählformen

Methodisch steht im Zentrum dieser Unterrichtsmaterialien die Analyse des Gesehenen und Gehörten. Mit dieser Methode soll ein möglichst breites und umfassendes Spektrum des Filmischen erarbeitet werden. Zwei Grundgedanken liegen der Gestaltung der jeweiligen Aufgaben und ihrem Zusammenhang zu Grunde: Erstens versuchen die gestellten Aufgaben, Gestaltungsstrategien aufzuzeigen und aufzugreifen, die den jeweiligen Film auszeichnen. Denn nicht mit jeder Schwerpunktsetzung lässt sich jeder Film gleich gut analysieren. Zweitens sind die Aufgaben so gewählt, dass mit jedem Film ein neuer Aspekt des Filmischen kennengelernt werden kann. Die Schwerpunkte liegen auf so unterschiedlichen Themen wie Schauspiel, Kamera, Ausstattung oder Bildmanipulation. So soll ein möglichst umfassendes Repertoire angeboten werden, mit dem sich Film im Unterricht besprechen lässt.

Schließlich sollen auch immer wieder – von den besprochenen Filmen – ausgehend weiter gefasste Fragestellungen formuliert werden, die den einzelnen Film in unterschiedliche Kontexte stellen und so die Möglichkeit bieten, umfassendere Themen zu erarbeiten. Sei es die Thematisierung von Laufbildproduktion im Internet, die Diskussion eigener Erfahrungen oder das Nachdenken über das bereits vorhandene Wissen über Film, dessen man sich oft gar nicht bewusst ist.



Sara The Dancer

Tim Ellrich | AT/D | 12 Minuten



Synopsis

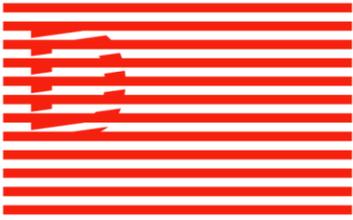
Sara ist eine Google-Kamera. Auf einer ihrer Dienstfahrten kann sie plötzlich nicht mehr stillhalten. Da ihre Nachforschungen sie bald nicht mehr weiterführen, fragt sie Google und versucht aus Googles Antworten zu erfahren, was mit ihr nicht stimmt und was sie jetzt tun soll.

Aufgabe

Sara The Dancer besteht auf der visuellen Ebene ausschließlich aus Bildern von Google Street View. Überlegt euch, wie diese Bilder eingesetzt werden, um zu erzählen. Dabei gibt es viele verschiedene Aspekte, die ihr in eure Überlegungen miteinbeziehen könnt: die Tageszeit, das Tempo, die Bewegungen der Kamera, der Wechsel zwischen verschiedenen Orten etc.

Weiterführende Aufgabe

Habt ihr bestimmte „Typen“ von Bildern (Schauplätze, Bewegungen etc.) gesehen, die in bestimmten Erzähl-Zusammenhängen vorgekommen sind? Sammelt eure



Beobachtungen und überlebt, warum gerade diese Stilelemente für ganz bestimmte Momente gewählt wurden.

Mögliche Antworten:

- Wenn Sara Fragen an Google stellt, blickt sie immer in den Himmel hinauf. Die konkrete Umgebung, in der sich Sara befindet wird dadurch weniger präsent, das Bild wird abstrakter, es wird „virtueller“. Und es inszeniert Google als allwissende, gottgleiche Macht, die von oben auf Sara herunterblickt. Dieser allmächtige Blick soll sich auch in Googles Antworten erkennen lassen.
- An mindestens zwei Stellen des Films blickt Sara auf ihren eigenen Schatten, wenn sie von Musik spricht. Diese Kombination von Bild und Off-Text könnte ein Hinweis darauf sein, dass es nicht einfach nur um Musik geht, sondern um Saras Persönlichkeit und dass Sara in diesen Momenten über sich selbst nachdenkt. Schließlich heißt der Film auch Sara The Dancer. Im Titel wird also behauptet, Saras Sein definieren zu können: Sie ist eine Tänzerin. Wenn sie also von Musik spricht, dann spricht sie von sich.

Weiterführende Aufgabe

Sara The Dancer möchte uns glauben machen, dass die Kamera, die ihre Geschichte erzählt, eigenständig handeln kann (obwohl sie eigentlich nur Befehlsausführerin sein sollte) bzw. eine eigene Persönlichkeit hat. Wie sind diese Elemente der Geschichte in den Bildern ausgedrückt? Was macht die Kamera, um uns glauben zu machen: Hier blickt eine Person (auch wenn diese Person eine Kamera ist)?

Mögliche Antworten:

- Zu Beginn fragt Sara “Are we finally going to the city?” In diesem Moment schwenkt ihr Blick zur Skyline in der Ferne. Es soll der Eindruck vermittelt werden: Hier blickt eine tatsächliche Person und kein unpersönliches Kameraauge.
- Später sieht man den Fahrer Larry vor Saras Kameraauge. Sie nimmt seine Anwesenheit wahr und tritt mit ihm in Kontakt („What are you doing, Larry?“). Es entspinnt sich eine Art Dialog zwischen zwei „Personen“.
- Kurz zuvor nimmt Sara die verschwommenen Gebäude links und rechts ihres Fahrweges als getrübbte Sicht – verursacht durch ihre Tränen – wahr. Sie thematisiert nicht die Gegenstände in ihrem Gesichtsfeld oder die „Bearbeitung“ ihres technischen Blicks (Die Häuser sind absichtlich unkenntlich gemacht worden,



Hausbesitzer haben in Deutschland aus Datenschutzgründen dieses Recht), sondern ihren Blick selbst.

Sara The Dancer ist geprägt von Kommunikationsschwierigkeiten. Lest euch folgende Dialoge aus dem Film durch:

Sara: Why can't I be a dancer?

Google: If you cannot dance, you may stream dancing videos on YouTube.

Sara: No, no, no. Do you even understand that I'm a Google camera?

Google: We are happy you are interested in Google camera as well.

Aufgabe

Überlegt euch, warum Google Saras Fragen nicht beantworten kann. Wie fasst Google die Fragen auf? Welchen Aspekt der Frage beantwortet Google (oder nimmt Google in seine Antwort auf) und welchen Aspekt der Frage übergeht Google oder versteht Google nicht? Wie kommt es, dass es genau zu diesen Missverständnissen kommt? Argumentiert eure Position!

Weiterführende Aufgabe

Google ist kein uneigennütziger Berater, sondern hat bestimmte Interessen. Es versucht z. B. zu verkaufen (Google-Kameras und YouTube Videos) oder es versucht aus Konzern-Interessen heraus zu manipulieren:

Google: If you have the desire to dance, try to combine it with your work.

Sara: But why? Why should I do this?

Google: Every happy employee is good for a company.

Versucht euch an Sätze oder Situationen aus *Sara The Dancer* zu erinnern oder an Fragen von Sara. Stellt euch jetzt für jeden dieser Sätze/Situationen/Fragen zwei verschiedene „Ratgeber“ vor: Einen, der etwas verkaufen will oder wie ein Konzern denkt. Und einen, der Sara wirklich helfen will. Welchen Unterschied würde das für die Antworten machen?

Geeignete Sätze aus Saras Dialog: Dancing? What is this? | I don't want to be deactivated. | Why can't I keep calm?



Selbst Inszenieren

Erzählt eure eigene Geschichte über Bilder aus Google Street View. Ihr könnt euch zuerst eine Grundlinie einer Geschichte ausdenken und dann nach passenden Bildern dazu suchen. Oder ihr sucht zuerst Bilder und überlegt euch dann, welche Geschichte sie erzählen könnten. Ihr müsst die Bilder eurer Geschichte nicht animieren, wie in *Sara The Dancer*. Es reicht, wenn ihr interessante Bilder findet und sie als Screenshot aneinanderreicht, wie eine Bildgeschichte oder ein Comic. Oft genügen schon drei oder vier Bilder, um eine Geschichte zu erzählen. Lasst wieder eine Google-Kamera als Figur in eurer Geschichte vorkommen. Und überlegt euch, wie die Kamera und andere (menschliche) Personen miteinander interagieren könnten. Wichtig ist, dass ihr euch überlegt, wie die Bilder und die Handlung zusammenhängen: Wie kann man zu einem bestimmten Bild eine Dialogzeile schreiben? Wie kann man zu einer Szene das richtige Bild finden?

Weiterführende Aufgabe

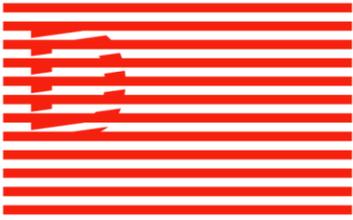
Was ist euch bei eurem Google-Streetview Spaziergang aufgefallen? Welche Destinationen habt ihr gewählt? Wie habt ihr euch zurecht gefunden?

Medien-Multiversum

Aufgabe

Erstellt ein kleines Dossier zu eurem eigenen Gebrauch von Google:

- Welche Google-Dienstleistungen kennt ihr? Erklärt, wie einige dieser Angebote funktionieren (insbesondere Google Street-View)
- Welche Angebote nehmt ihr in Anspruch? In welchen Kontext verwendet ihr sie? In eurer Freizeit? Zur Unterhaltung? Braucht ihr einige Google-Dienstleistungen für die Schule? Wenn ja: Könntet ihr auf Google verzichten und dennoch alle Schulaufgaben erfüllen? Werden von der Schule verschiedene Varianten angeboten, anstatt eines vorgegebenen Anbieters?
- Verwendet ihr andere Suchmaschinen außer Google? Kennt ihr andere Suchmaschinen als Google? Mit welchen Vorzügen werben andere Plattformen für ihr Angebot (und üben so direkt oder indirekt Kritik an Google)? Beschäftigt euch



zu diesem Zweck z.B. mit den Suchmaschinen Duck Duck Go und Ecosia.

Aufgabe

Recherchiert Hintergrundinformationen zu Google, zu Google-Streetview und zum Konzern, der hinter Google steht!

- Was findet ihr heraus? Versucht insbesondere Übereinstimmungen und Unterschiede zwischen Googles Selbstdarstellung (google.at/about) und unabhängigen Berichten über Google herauszuarbeiten.
- Was hat Google die Position verschafft, die sie heute hat? Welche Kritikpunkte werden häufig an Google geäußert und wie werden sie begründet? Kenntet ihr einige der Kritikpunkte schon bisher? Oder sind sie euch vielleicht sogar schon im eigenen Umgang mit Google aufgefallen (z.B. Werbepräsenz, Reihung der Ergebnisse)?



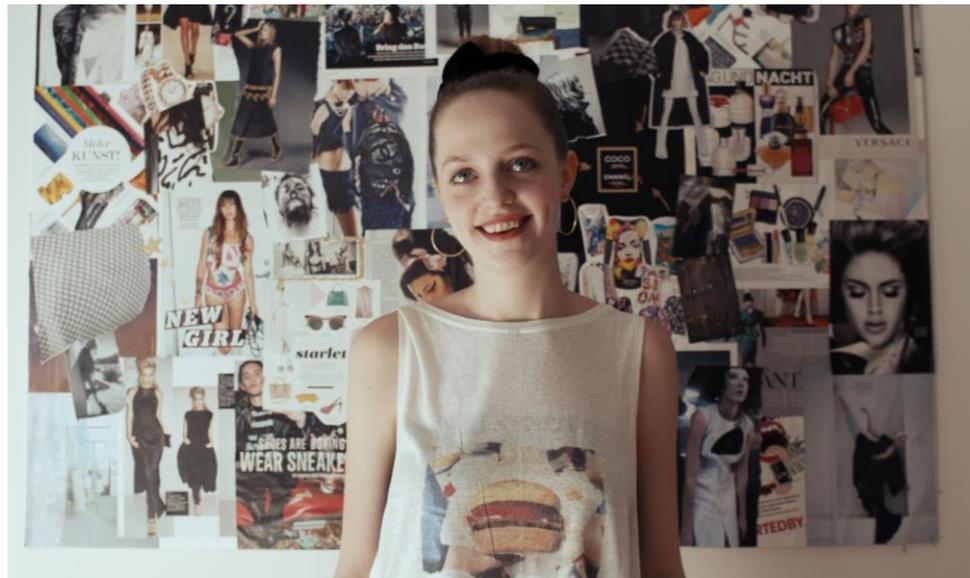
Über den Filmemacher

Tim Elrich, geb. in Osnabrück, studiert Regie an der Filmakademie Baden-Württemberg. Mitbegründer der Produktionsfirma Coronado und damit auch Produzent seiner eigenen Filme. Bisher realisierte er u. a. die Filme Kinderleicht (2012), The Outcasts (2014) und Die Badewanne (2016).



Wannabe

Jannis Lenz | AT/D | 29 Minuten

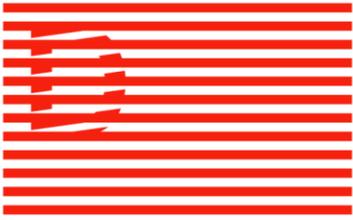


Synopsis

Coco ist 17, hübsch und fest entschlossen, irgendwann groß rauszukommen. Noch lebt sie in einem Wiener Plattenbau, aber mit ihrem eigenen YouTube-Kanal „Coco Channel“ ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie groß rauskommt. Egal ob Schauspiel, Musik oder Tanz, irgendwo muss der Weg zu Ruhm und Reichtum liegen. Ein YouTube-Kanal scheint ein guter Start zu sein, schließlich geht es in erster Linie darum, sich zu präsentieren und Aufmerksamkeit zu bekommen.

Aufgabe

Gleich nach Cocos erstem Take für ein YouTube-Video, das wir in *Wannabe* sehen, bekommt sie die Rückmeldung von ihrem Kameramann: „Du bist ja überhaupt nicht so, wie du grad tust.“ Wie habt ihr Cocos YouTube-Persona wahrgenommen? Wie will sie sich geben und welche Strategien setzt sie ein, um die gewünschte Wirkung zu erzeugen? Denkt dabei in viele Richtungen: Themen, Wortwahl, Schauspiel, Gestik, Körpersprache, Kleidung. Wie unterscheidet sich Cocos YouTube-Persona von der



Coco, die wir abseits ihrer eigenen Videos kennenlernen? Wo sind die Ähnlichkeiten? Denn auch wenn Cocos YouTube-Selbstentwurf anders ist als Cocos Privat-Selbstentwurf: Irgendwelche Verbindungslinien muss es geben, sonst könnte Coco ihre YouTube-Figur gar nicht darstellen.

Weiterführende Aufgabe

Bedenkt, dass wir zum Zeitpunkt von Cocos erstem Video-Dreh noch keine „privaten“ Bilder von Coco gesehen haben. Wir kennen sie bisher nur vom Fotoshooting zu Beginn und von den Aufnahmen zum YouTube-Video. Welchen Eindruck hattet ihr nach diesen ersten beiden Szenen? Hattet ihr den Eindruck, hier eine echte Person zu sehen? Oder hattet ihr den Eindruck, dass sich hier jemand verstellt? Wie habt ihr euch nach diesen ersten beiden Szenen die „echte“ Coco hinter der medial (selbst-)inszenierten Coco vorgestellt?

Und nun denkt daran, was ihr im Laufe des Filmes über die „private“ Coco lernt. Hat das, was über sie erzählt wird, euren Eindruck vom Anfang bestärkt? Widersprochen? Habt ihr euren Eindruck von Coco an irgendeinem Punkt des Filmes korrigiert? Und wenn ja: Was hat euch dazu veranlasst, euer Bild von Coco neu zu justieren. Begründet eure Antworten und bleibt in eurer Argumentation eng beim Film!

Aufgabe

Wannabe ist nicht nur ein Film, sondern verweist auch auf einen dazugehörigen YouTube-Kanal:

[youtube.com/CocoChannel99](https://www.youtube.com/CocoChannel99)

Geht auf den CocoChannel und schaut euch ein Video an, das im Film *Wannabe* nicht vorkommt, das ihr also noch nicht kennt. Nach allem, was ihr in *Wannabe* über Cocos Leben gelernt habt, über ihre Familie, ihre Freunde und darüber, wie ihre Videos entstehen: Versucht eine „Hintergrund-Geschichte“ zu dem neu gesehenen Video zu erzählen. Wieso hat sich Coco entschieden ein Video zu diesem Thema zu machen? Was passierte während der Aufnahme hinter der Kamera? Wer war anwesend? Wer hat Anweisungen gegeben und welche? Wie professionell ist alles entstanden? Wie spontan ist es entstanden? Wie viele Takes hat die Aufnahme gebraucht? Ihr könnt



eure Geschichte mündlich erzählen oder aufschreiben, ihr könnt alleine arbeiten oder in Gruppen.

Ausstattung

Die Ausstattung hat bei einem Filmdreh die Aufgabe, die Räume, in denen ein Film spielt, mit passenden Gegenständen einzurichten (eben „auszustatten“). Ausstattung ist ein wichtiger Teil der filmischen Erzählung. Sie sorgt nicht nur dafür, dass Räume „realistisch“ ausschauen (wie schaut ein Zimmer eines 15-jährigen Teenagers im Jahre 2017 aus?), sondern sie erzählt viel über die Welt, in der ein Film spielt: die Figuren, ihre Vergangenheit, ihre Beziehung zueinander, ihre soziale Lage etc. Die Ausstattung ist ein genauso gewichtiger Aspekt der filmischen Erzählung wie die Dialoge, das Schauspiel, die Musik ...

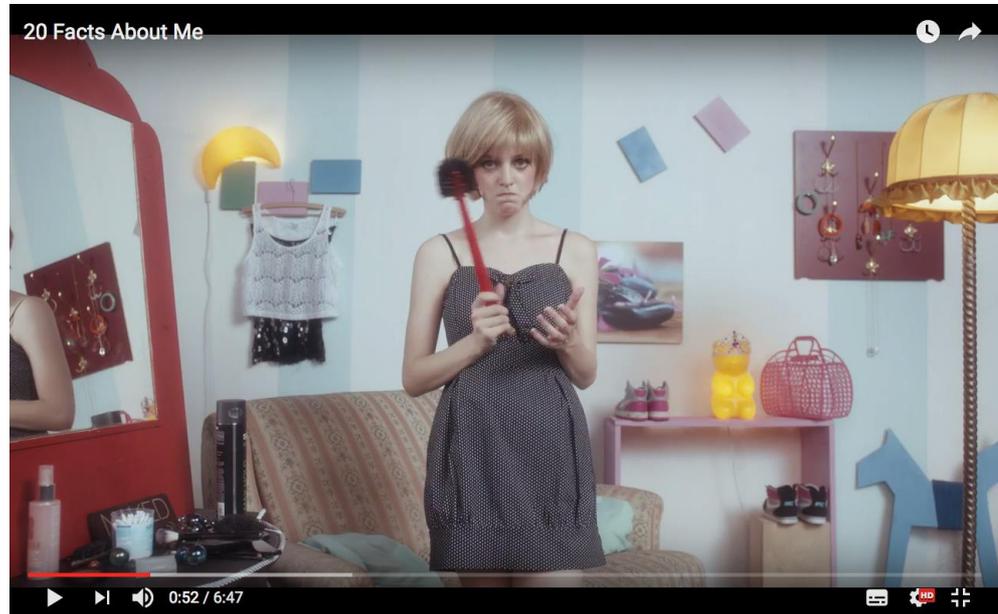
In *Wannabe* haben wir es mit einer speziellen Situation für die Beschäftigung mit der Ausstattung zu tun: In *Wannabe* gibt es nicht nur eine Welt (Räume, Häuser, Straßen...), die speziell für den Film eingerichtet wurde, sondern die Figuren im Film betätigen sich selber als Ausstatter/innen ihrer Filmkulisse.

Aufgabe

Schaut auch auf dem Bild oben die Collage an, die Coco für ihren YouTube-Channel angefertigt hat. Welche Elemente erkennt ihr? Erstellt eine Liste. Jetzt überlegt euch, warum Coco genau diese Bilder, Texte, Markennamen, Berühmtheiten etc. für ihre YouTube-Persona ausgewählt hat. Welches Bild will sie von sich erstellen? Im Film wird ihr von ihrem Kameramann gesagt, ein YouTube-Kanal ist ein Kampf gegen das Weggeklickt-Werden. Eine Collage kann eine effektive „Waffe“ in diesem Kampf sein, transportiert sie doch viele Informationen und Anreize, die YouTube-User dazu bringen können, länger dranzubleiben. Welche Anreize will Coco mit ihrer Collage schaffen? Welches Publikum, glaubt ihr, will sie mit dieser Collage ansprechen und an ihren Kanal „binden“? Könntet ihr nur anhand der Analyse der Collage eine Zielgruppe für den CocoChannel definieren?

Aufgabe

Schaut auch das neue Studio an, das der CocoChannel am Ende des Films bekommt:



Still aus dem CocoChannel99

Am Ende des Films wird der CocoChannel von einem professionellem Team neu aufgebaut. Schaut euch das neue Studio an. Was sind die Unterschiede zum alten Studio? Was könnte das neue Team dazu veranlasst haben, sich für eine neues Studio zu entscheiden? Was könnte es an dem alten Studio gestört haben? Welches Bild von Coco soll durch das neue Studio vermittelt werden? Baut eure Aussagen auf den Beobachtungen auf, die ihr über das neue Studio gesammelt habt!

Mögliche Antworten

Auf der linken Seite befinden sich ein Spiegel samt Schminktisch und Schminkutensilien. An der Wand dahinter hängen zwei Tops, auf der rechten Seite Halsketten und Haargummis, darunter zwei Paar Schuhe. Somit haben wir verschiedene „Zonen“, die sich mit Aspekten des Stylings beschäftigen (Make-Up, Kleidung, Schmuck). Andere Elemente im Raum sorgen für einen Aspekt der Kindlichkeit – etwa die beiden Nachtlichter (eines in Halbmond-Form, eines in Gummibären-Form) oder der blaue Holz-Hund. Besonders interessant in diesem Zusammenhang ist vielleicht der rosa Plastik-Einkaufskorb, in dem sich die beiden genannten Aspekte Kindheit und Styling treffen. Von diesen Beobachtungen ausgehend kann eine Schlussfolgerung sein, dass es in dem CocoChannel um eine Übergangsphase geht, in der die Kindheit stark präsent ist, in der aber permanent auf ein Erwachsen-Sein hingearbeitet wird. Die Pubertät eben.



Ein weiterer Aspekt kommt durch das Fauteuil und die Stehlampe hinzu. Der Raum wirkt durch diese beiden Einrichtungsgegenstände heimeliger und intimer. Sie suggerieren Ruhe und Behaglichkeit.

Der Spiegel, schlussendlich, verweist nicht nur auf das Thema Make-Up-Styling, sondern auch auf den selbstreferenziellen Aspekt eines YouTube-Kanals und im erweiterten Sinne auch des ganzen Films *Wannabe*. Schließlich kommt der Spiegel auch in einer weiteren Szene des Films als zentrales Element vor.

Weiterführende Aufgabe

Nicht nur die Ausstattung gibt uns Hinweise darauf, worum es im CocoChannel gehen soll. Auch viele weitere Aspekte im Bild verraten uns so einiges über den CocoChannel. Überlegt, welche Aspekte das sein könnten.

Mögliche Antworten

Der Raum

Ein Raum statt einer Wand gibt der Situation mehr Tiefe. Es könnte eine Überlegung gewesen sein, die Figur Coco tiefgründiger zu gestalten. Besonders, da das neue Studio an den „Überraschungserfolg“ des Nervous Breakdown-Videos anschließen will. Ein Raum gibt andere Gestaltungsmöglichkeiten als eine flache Wand. In dem Video „20 Facts About Me“ wird mehrfach zwischen Porträt und (fast) Ganzkörperaufnahme gewechselt. Ebenso hat Coco mehr Möglichkeiten sich im Raum zu bewegen. Das erweitert das Gestaltungsspektrum und erlaubt neue Formen, zu erzählen, z.B. indem sie ihre Liebe zu Kaninchen oder ihren Wunsch, nach Ägypten zu reisen, pantomimisch darstellen kann.

Perücke und Schminke

Die blonde Perücke und das Make-Up unterstützen das Thema Styling weiter, erzählen uns – im Kontext des kompletten Films *Wannabe* – aber auch von der Künstlichkeit der öffentlichen Person Coco. Die roten Backen auf betont weißer Haut gemeinsam mit den künstlichen Haaren erinnern eher an eine Puppe als an einen echten Menschen.

Die Farben

Der Raum ist vom Wechselspiel von Blassblau und Blassrosa dominiert. Diese Farben



sind betont harmlos und versichern dem/der Zuschauer/in: Hier wird nichts Schlimmes passieren, hier muss man sich keinen Herausforderungen stellen. Als klassische Kinderzimmerfarben betonen sie den Aspekt des Kindlichen, der sich auch in der Ausstattung widerspiegelt.

Selbst inszenieren

Überlegt euch einen YouTube-Channel, den ihr gerne machen würdet und gestaltet für euren Channel einen Hintergrund oder gleich einen ganzen Raum. Ihr könnt aus euren Überlegungen ein geschriebenes Konzept machen, eine Zeichnung oder eine Collage. Ihr könnt auf Papier arbeiten, am Computer oder gleich eine Wand oder einen Raum gestalten und das Ergebnis abfotografieren. Wichtig dabei ist: (1.) Bevor ihr beginnt, überlegt euch für euren Kanal ein Thema und eine Zielgruppe und dann (2.) überlegt, wie ihr mit Farben, Gegenständen, Wörtern, Texten, Referenzen etc. von eurem Thema erzählen könnt und damit eure Zielgruppe begeistert. Präsentiert euer Ergebnis der Klasse und holt deren Meinung ein.

Weiterführende Aufgabe

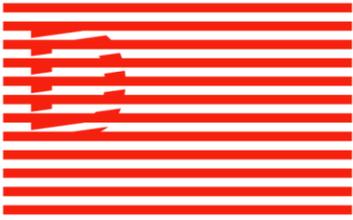
Nehmt euren eigenen YouTube-Beitrag auf! Die Hintergrund- oder Raumgestaltung habt ihr ja schon erledigt, auch Thema und Zielgruppe sind über diesen Weg bereits festgelegt. Nun überlegt euch, wie ihr einen kurzen, kompakten Beitrag so gestalten könnt, dass eure Zuschauer/innen ein Gefühl dafür bekommen, worum es euch geht. Wählt dazu einen Aspekt eures Themas, der euch besonders zentral oder aktuell erscheint, der publikumswirksam ist oder zu dem ihr einen ganz speziellen persönlichen Bezug habt. Überlegt euch, wie euer Beitrag aussehen könnte. Orientiert euch dabei an einem „typischen“ YouTube-Beitrag, etwa an Cocos Videos. (Übernehmt aber nicht alles, bloß „weil man das so macht“!)

Medien-Multiversum

Aufgabe

Erstellt ein kleines Dossier zu eurem eigenen Gebrauch von YouTube:

- Wie verwendet ihr YouTube? Rein zur Unterhaltung? Auch für die Schule? Als



Online-Nachhilfe? Zum Schummeln? Verwendet ihr YouTube auch, wenn ihr euch abseits von Schulaufgaben mit etwas beschäftigen wollt? Schaut ihr Tutorials? Wissenschaftliche Dokumentationen? Tagesaktuelles oder Nachrichten?

- Schaut mal durch euren YouTube-Verlauf. Was könnt ihr anhand der Liste der Videos, die ihr geschaut habt, über euer YouTube-Verhalten sagen? Vielleicht fällt euch sogar etwas auf, was ihr davor an eurem Seh-Verhalten noch gar nicht bemerkt hattet?
- Habt ihr schon selber ein Video auf YouTube hochgeladen? Vielleicht sogar selber ein Video gemacht? Erzählt von euren Erfahrungen!

Aufgabe

In *Wannabe* geht es Coco darum, über YouTube Bekanntheit zu erlangen.

- Wie definiert sich Bekanntheit auf YouTube? Welche Kriterien wendet die Seite an, um Beliebtheit zu messen? Welche Videos sind aus welchen Gründen sehr schnell zu finden, welche Videos sind schwieriger zu finden? Kann man Gründe für diese Unterschiede anführen? Was haltet ihr von den Kommentarspalten oder dem Daumen rauf/ Daumen runter-System?
- Schaut euch an, was YouTube euch „empfiehlt“. Wie, glaubt ihr, kommen diese Empfehlungen zu Stande? Empfiehlt euch YouTube Videos, die euch auch tatsächlich interessieren? Videos, die euch dann tatsächlich gefallen? Habt ihr das Gefühl, dass die Empfehlungen auch eine Einschränkung sind? Lernt ihr dadurch wirklich Neues kennen oder wird euch immer wieder dasselbe in immer neuen Varianten empfohlen? Informiert euch in diesem Punkt über den Begriff Filterblase in Bezug auf YouTube (und auch z.B. auf Facebook). Versucht herauszufinden, was damit gemeint ist. Welche Auswirkungen kann der Online-Medienkonsum in der Filterblase haben? Welche dieser Auswirkungen sind negativ? Wie kann man den negativen Auswirkungen entgegensteuern?



Über den Filmemacher

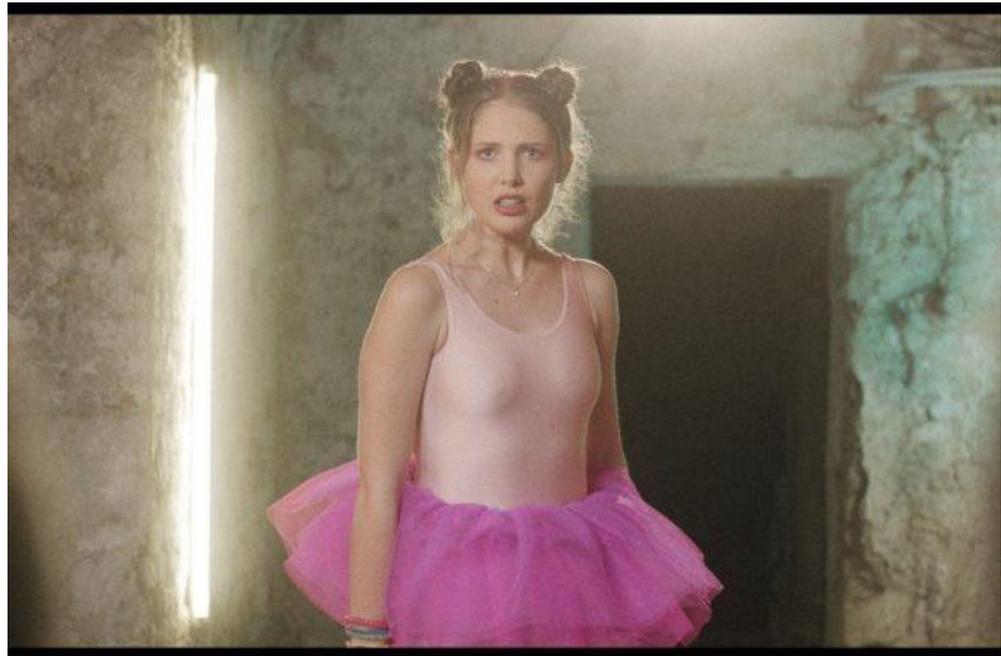


Jannis Lenz, geboren 1983 in Stuttgart (D), seit 2009 schreibt und inszeniert er Kurzfilme, seit 2010 Studium an der Filmakademie Wien (Regie und Schnitt). Seitdem entstanden u.a. *Schattenboxer* (2015) und *Schwerelos* (2016). *Wannabe* ist vor kurzem für den Europäischen Kurzfilmpreis nominiert worden.



FUCKING DRAMA

Michael Podogil | AT | 17 Minuten



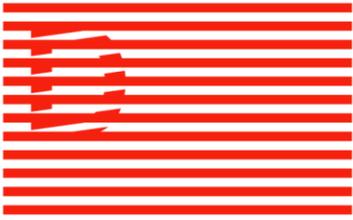
Synopsis

Ein junges Pärchen lässt sich spontan auf den Besuch eines Underground-Off-Theaterstücks ein. Wie angekündigt beginnt das Stück „künstlerisch wertvoll“, eine Frau entblößt ihre Brüste, es wird gesungen. Das Publikum reagiert gelangweilt, einige filmen belustigt mit dem Handy. Bis Manfred Amour, der Autor des Stücks, den Keller betritt und die Stimmung schlagartig kippt. Theater als Tour de Force.

Aufgabe

Eine zentrale Frage des Films wird von einer seiner Figuren gleich selbst gestellt:
Was darf Kunst?

Warum ist es diese Frage, die Protagonist Manfred Amour in einer (selbst inszenierten) Extremsituation stellt? Wieso machen er und die ganze Theatertruppe diese Inszenierung, um an ihrem Ende genau diese Frage zu stellen? Was soll das? Erreicht die Gruppe, was sie will? Und natürlich: Was darf Kunst? Darf Kunst z. B. das, was die Theatertruppe in *FUCKING DRAMA* auf die Bühne gebracht hat? Gibt es



- bei allem Bekenntnis zur Freiheit der Kunst - andere Freiheiten, die durch die Freiheit der Kunst nicht eingeschränkt werden dürfen? Wie lässt sich diese allgemein beantworten, aber auch in Bezug auf die Handlung von *FUCKING DRAMA*?

Weiterführende Aufgabe

Was hat das Stück vor dem Auftritt von Manfred Amour mit dem Rest der Inszenierung zu tun? Warum wurde als „Vorbereitung“ auf den „oargen“ Teil das Thema Spaß und Ernst gewählt – und warum genau in dieser Form auf die Bühne gebracht?

Vertrauen

Aufgabe

Das Paar vertraut auf die Aussagen der „Ballettänzerin“ und geht ins Theater. Ihr Vertrauen in die eigene Beziehung wird im Laufe des Theaterabends unerwarteter Weise auf die Probe gestellt. Was bedeutet das für ihre Beziehung? Wie geht es mit ihm und mit ihr weiter? Was sagt ihr Verhalten in der Situation im Kellertheater über sie aus? Und was sagt es über die Leute aus, die sie ganz bewusst in diese Situation gedrängt haben?

Aufgabe

Erst ganz am Ende von *FUCKING DRAMA* erfahren wir, dass alles, was auf der Bühne passiert ist, Teil einer Inszenierung war. Hat euch das überrascht? Wart ihr die ganze Zeit hindurch überzeugt, dass alles bloß „Show“ ist? Hattet ihr Momente, in denen ihr euch nicht sicher wart, was echt war und was nicht? Begründet eure Haltung! Welche Elemente in welchem Moment des Filmes haben euch dazu bewogen, alles für echt oder alles für inszeniert zu halten? In welchen Momenten habt ihr geschwankt oder seid von eurer bisherigen Meinung abgekommen?

Wichtig:

Bleibt bei eurer Argumentation eng beim Film! Versucht, eure Einschätzung der Situation auf das zurückzuführen, was im Film in einem bestimmten Moment zu sehen oder zu hören war. Dabei geht es nicht nur um die Schauspieler/innen oder um die



Elemente der Handlung. Jede Kleinigkeit kann wichtig sein. (Besonders, wenn es darum geht, herauszufinden, ob etwas echt ist oder gestellt).

Mögliche Impulsfragen

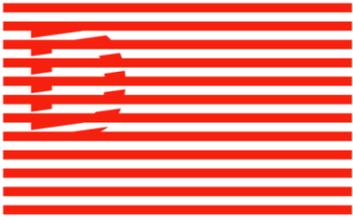
- Was haben die Leute auf der Bühne (Clown, Tänzerin, Cellistin) gemacht, je mehr sich die Situation zugespitzt hat? Sind sie überhaupt noch auf der Bühne gewesen? Sind sie vielleicht noch auf der Bühne gewesen, aber waren einfach nur noch sehr selten zu sehen? (Also: Wie ist der Film mit ihnen umgegangen?) Hat die Kamera nicht nach und nach Tänzerin und Cellistin immer weniger gezeigt, sodass wir kurz vor dem Ende vielleicht sogar geglaubt haben, sie seien gar nicht mehr da? (Und wenn ja, was folgt daraus? Indiz für Echtheit? Oder für Inszenierung?)
- Wie bedeutet die Aufmachung von Manfred Amour? Seine Kleidung, seine Mimik? War er glaubhaft oder habt ihr es als inszeniert wahrgenommen? War das Teil der Inszenierung des Stückes oder Teil der Selbstinszenierung von Manfred Amour? Wie fandet ihr seinen „Text“? Hat er eine glaubhafte Situation erzeugt oder eine gelernte Rolle gespielt? Oder hat er improvisiert?

Weiterführende Aufgabe

Stellt euch die oben genannten Fragen zum Themenkreis „Hab ich geglaubt, dass alles echt war oder nicht?“, noch einmal. Dieses Mal aber aus der Perspektive des Publikums. Habt ihr im Film beobachtet, wann das Publikum (oder einzelne Personen im Publikum) die Ereignisse auf der Bühne für echt gehalten haben und wann für inszeniert? Findet ihr im Film Indizien für eure Einschätzung?

Medien-Multiversum

- Fallen euch weitere Theaterstücke ein, die auf Publikumsinteraktion aufbauen oder damit kokettieren? Welche? Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede seht ihr zwischen euren Beispielen und der Art und Weise, wie Publikumsinteraktion in *FUCKING DRAMA* funktioniert?
- Fallen euch neben Theaterstücken auch Beispiele aus anderen Kunstformen ein, die mit Publikumsinteraktion spielen? Ausstellungen? Filme? Bücher? Online-Projekte? Kunst im öffentlichen Raum?

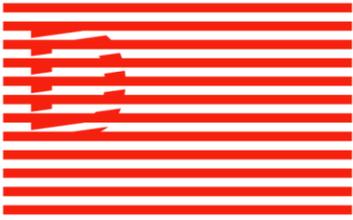


- Welche Auswirkungen könnte das Aufnehmen und Onlinestellen des Theaterstücks aus *FUCKING DRAMA* haben? Welche dieser Auswirkungen würdet ihr als positiv und welche als negativ klassifizieren? (Berühmtheit, Aufsehen, rechtliche Konsequenzen,...). Hier kann noch ergänzend gefragt werden: Welche Auswirkungen sind für welche Person positiv bzw. negativ?

Über den Filmmacher



Michael Podogil, geb. 1985 in Wien, studierte an der Filmschule in Rockport, Maine, und seit 2009 an der Filmakademie Wien. Bisher realisierte u.a. die Kurzfilme Alfred, Wie Simon seinen Vater verlor und Frühling.



Aufgaben zum gesamten Programm

Kamera

Ein Element, das die drei Filme des Programms miteinander verbindet, ist die Thematisierung verschiedener Formen von Bildproduktion. Um diese zu ergründen, nähern wir uns dem Thema in mehreren Schritten an:

1. Aufgabe

Welche verschiedenen Möglichkeiten, Bilder zu produzieren, werden in den gesehenen Filmen eingesetzt oder thematisiert? Welche Geräte werden verwendet? Erinnernt euch zurück an die Filme und sammelt Ergebnisse.

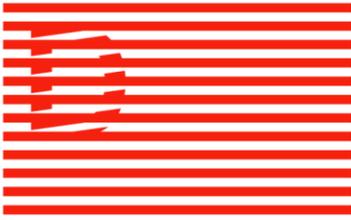
Antworten:

- Google-Kamera
- Google Interface
- Handykamera
- Kompaktkamera
- professionelle Fotokamera (am Beginn von *Wannabe*)
- professionelle Filmkamera (beim Videodreh in *Wannabe*)
- etc.

2. Aufgabe

Schaut euch die Liste mit euren gesammelten Ergebnissen an. Versucht nun zu beschreiben, wie die Bilder, die jede dieser Geräte herstellt, aussehen. Versucht ihren Stil, ihre Eigenheiten so genau wie möglich zu beschreiben.

- Welche Bilder sind hochauflösend und welche verwackeliger?
- Welche Kameras werden in welcher Situation in der Hand gehalten und welche mit Stativ verwendet?
- Welche Kamera zeigt welchen Ausschnitt der Welt? (bedenkt dabei z. B. den Unterschied zwischen der professionellen Fotokamera in *Wannabe*, der Handkamera in *FUCKING DRAMA* und der Google Kamera in *Sara The Dancer*)
- etc.



3. Aufgabe

Um diese Aufgabe weiterzuführen, wenden wir uns jetzt von den Eigenschaften der verschiedenen Gerätschaften zu deren Verwendung: Wer setzt welche Kamera in welcher Situation aus welchen Gründen und zu welchem Zweck ein? Diese Frage besteht aus vielen Teilen, hier ist sie nochmal in einzelne Fragen zerlegt:

- Welche Person im Film setzt welche Kamera ein?
- Welcher Film setzt welche Kamera ein?
- Welche Kamera wird in welchem Moment eingesetzt?
- Wie wird eine Kamera in einer bestimmten Situation verwendet?
- Welche Gründe kann es für diesen Einsatz geben? Praktische? Finanzielle? Verfügbarkeit? Oder liegt es oft auch an der „Art“ der Bilder, die man nur mit dieser bestimmten Kamera machen kann und mit keiner anderen?

4. Aufgabe

Der Titel des Kurzfilmprogramms ist Realität und Fiktion im Multiversum. Von diesem Titel ausgehend untersuchen wir jetzt den möglichen Realitätsgehalt der gesammelten Arten von Bildproduktion:

Welche Kamera liefert besonders realistische Bilder? Welche Kamera liefert besonders künstliche Bilder? Wie entsteht der jeweilige Eindruck? Geht zurück zu den gesammelten Eigenschaften der diversen Gerätschaften und argumentiert Realitätsbezug und Fiktionsgehalt an Hand eurer Liste. Dabei muss es keine eindeutigen Ergebnisse oder gar einen „Sieger“ (Wer macht das realistischste Bild?) geben. Die Behauptung der Bilder, Realität aufzunehmen und wiederzugeben ist mal stärker, mal schwächer; aber in jedem dieser Bilder liegt auch ein Element von Fiktionalität. Konzentriert euch darauf, diese Widersprüche herauszuarbeiten! Denkt daran, das Filmprogramm will ein „Multiversum“ beschreiben! Mehrere einander widersprechende Behauptungen von Realität sind also möglich.

Mögliche Antworten

- Die Google-Kamera ist speziell dafür entworfen worden, alles, was rund um sie passiert, aufzuzeichnen. Dieser Absolutheitsanspruch zeigt ein Streben nach einer möglichst lückenlosen Erfassung der Realität. Gerade bei Bildern der Google-Kamera sieht man aber deren Fiktionalitätscharakter: Jedes Bild ist aus mehreren



einzelnen Bildern zusammengesetzt, man sieht die Grenzen zwischen den Bildern, manchmal passen die Bilder nicht ganz zusammen, manchmal sind nur halbe Personen zu sehen, obwohl das Bild nicht zu Ende ist (Google-Kamera Bilder sind nie zu Ende), Objekte im Bild sind verzerrt etc. Besonders interessant in diesem Zusammenhang ist, dass das Auto, auf dem die Kamera montiert ist, aus den Bildern rausretuschiert ist. Die Herstellung der Bilder soll also möglichst gründlich aus dem Bild entfernt werden (was oft genug auch nicht funktioniert) und die Kamera wie ein allsehendes und gleichzeitig körperloses Auge durch die Welt schweben. Vielleicht daher das Interesse des Films *Sara The Dancer* am Schatten der Kamera ...

- Am Ende von *FUCKING DRAMA* sind Ausschnitte aus den Handyaufnahmen zu sehen, die während der Theateraufführung entstanden sind. Diese Aufnahmen sind einerseits ein Beweis dessen, was passiert ist. Sie erzählen uns in ihrer Ästhetik davon, dass sie "echt" sind: Eine am Geschehen unbeteiligte Person hat gefilmt, wir sehen die Köpfe anderer Zuschauer/innen im Bild, die Kamera ist verwackelt (nicht professionell wird mit authentisch gleichgesetzt), die Aufnahmen sind ungeschnitten entstanden (es gibt also keine Lücken in der Aufzeichnung). Andererseits sieht man kaum etwas auf diesen Aufnahmen. Sie erzählen in manchen Momenten mehr über die Reaktion der filmenden Person, als über das Geschehen auf der Bühne. Als Beweis in einem polizeilichen Sinne waren sie daher zu einem hohen Grad unbrauchbar. Aber sie sollen uns beweisen, dass etwas passiert ist. Auch wenn dieses Geschehen hochgradig inszeniert (also auch nicht echt) war. Und sie sollen dieses Geschehen vervielfältigen und verbreiten: Die Einmaligkeit der Theatersituation und ihrer scheinbaren Entgleisung, soll konserviert und in die Welt hinausgetragen werden.
- Coco in *Wannabe* verwendet diverse Kameras, die ihr zur Verfügung stehen, für eine Art Tagebuch. Sie stellt die Kamera an einem (scheinbar) alltäglichen Ort auf und reflektiert (scheinbar) spontan über eben Erlebtes. Die Kamera steht auf einem Stativ, sie bewegt sich nicht. Sie soll den Anschein machen, dass hier nicht eingegriffen wird. Die Kamera hat eine reine Aufzeichnungsfunktion. Cocos direktes Sprechen in die Kamera soll somit auch Echtheit vermitteln: Hier wird kein Hollywoodfilm inszeniert, sondern hier wird offen zur Kenntnis



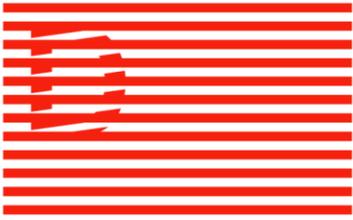
genommen, dass es ein Publikum gibt und dieses wird direkt und offensiv angesprochen. Das Video funktioniert somit auch als Botschaft an ein reales Publikum. Bei aller Inszenierung von Authentizität lernen wir in *Wannabe* auch, dass in die Produktion dieser Videos sehr viel Arbeit und Vorbereitung fließt. Der Raum ist detailgenau gestaltet (s. Punkt Ausstattung), Coco hat mehrere Takes für jedes Video, hinter der Kamera gibt es Leute, die Anweisungen geben etc. Auch in den Bildern sehen wir ihre Gemachtheit: Die Räume – egal wie authentisch sie sein sollen – wirken gemacht, der typische YouTube-Schnitt-Stil (s. die Videos auf dem CocoChannel) zerhacken die scheinbar neutrale Kameraposition in Fragmente, die nach Belieben aneinandergereiht werden. Und selbst das Sprechen in die Kamera ist nicht nur Markierung von Direktheit, sondern schafft auch Distanz. Wir werden ständig daran erinnert, dass wir ein Video sehen. Wir haben auch nicht die Möglichkeit, in einen Dialog zu treten, indem wir mit dem Video sprechen (dafür gibt es dann die Kommentarfunktion).

Grundlagen des Kuratierens

Das Zusammenstellen eines Kurzfilmprogramms ist Teil der Arbeit eines Kurators oder einer Kuratorin. Diese Arbeit bleibt oft unbelohnt oder unbedacht. Oft trägt sorgfältiges Kuratieren aber wesentlich zum Gelingen eines Filmprogramms bei. Je vielfältiger die Bezüge sind, die sich zwischen Filmen herstellen lassen, desto reichhaltiger ist ein Filmprogramm. Oft stecken viele Faktoren und viele Überlegungen hinter der Zusammenstellung eines Filmprogramms.

Aufgabe: Überlegt, auf welche Aspekte bei der Zusammenstellung eines Kurzfilmprogramms Rücksicht genommen werden muss.

Mögliche Antworten: Gesamtlänge, Gewichtung der Länge der Einzelfilme, Altersverträglichkeit, gewünschtes Zielpublikum, Thematische Verbindungen, Sprach- oder Untertitel-Fragen, Verfügbarkeit der Filme, Formate, die gezeigt werden können (ist ein Film verfügbar in diesem oder jenem Dateiformat oder Filmformat), Rechtsfragen, Kostenfragen, logistische Fragen...



Aufgabe

Überlegt, welche Überlegungen hinter der gesehenen Zusammenstellung stecken könnten: Warum wurden gerade diese Filme zusammengestellt? Warum wurden gerade diese Filme für ein Schulprogramm ausgewählt? Fandet ihr die Auswahl und Zusammenstellung gelungen? Fandet ihr sie für ein Schulprogramm geeignet?

Nicht nur die Auswahl und Zusammenstellung der Filme machen das Programm zu dem, was es ist, auch der Titel des Programms spielt eine wichtige Rolle. Dieses Programm heißt Realität und Fiktion im Multiversum.

Aufgabe

Überlegt euch, warum sich die Kuratoren diesen Programmtitel ausgedacht haben? Was waren die Ideen dahinter? In welcher Art und Weise greift jeder einzelne Film den Titel auf? Geht zuerst die Filme durch und versucht, den Titel auf den einzelnen Film zu beziehen. Dann versucht, entlang des Titels Verknüpfungen zwischen zwei und schließlich zwischen allen drei Filmen herzustellen.

Weiterführende Aufgabe

Setzt euch in Kleingruppen zusammen und überlegt euch einen eigenen Titel für das gesehene Filmprogramm. Versucht, einen Titel zu finden, der sich auf alle Filme des Programms umlegen lässt. Präsentiert vor der Klasse euren Titel und erklärt, wieso ihr euch für diesen Titel entschieden habt. Wenn alle (oder zumindest mehrere) Titel vorgestellt sind, überlegt gemeinsam, wie sich das Programm je nach Titel verändert. Anmerkung: Bei dieser Aufgabe geht es nicht darum, dass ein Titel „richtiger“ ist als der andere, sondern darum, dass mit einfachen Akzentverschiebungen aus ein und demselben Programm ganz Unterschiedliches gemacht werden kann.

Aufgabe

Diskutiert, was die Zusammenstellung von genau diesen drei Filmen in genau dieser Reihenfolge ergibt. Würde sich etwas ändern, wenn man die Reihenfolge, in der die Filme programmiert wurden, änderte? Was hätte es zum Beispiel für Auswirkungen, wenn *FUCKING DRAMA* zu Beginn gezeigt würde?



Weiterführende Aufgabe

Kennt ihr auch andere Filme, die in dieses Programm passen würden? Nehmt mal auf die Programmlänge keine Rücksicht, ihr könnt also auch Langfilme in euer Programm stellen. Oder auch nur einen der gesehenen Filme mit einem Film, den ihr kennt, kombinieren. Oder ihr nehmt auf die Programmlänge Rücksicht, und kombiniert die gesehenen Filme mit einem weiteren Kurzfilm, etwa einem Musikvideo, oder einen YouTube-Clip, den ihr kennt.