



kino:CLASS Programm 2

Selbst-/Inszenierung

Continue (Chapter 20-24) | Jessyca R. Hauser | AT | 11 Minuten

Murl | Manuel Knoflach & Felix Huber | AT | 15 Minuten

Unmensch | Jasmin Baumgartner | AT | 25 Minuten



kino:CLASS 2016 – Hinschauen / Inszenieren / Erinnern

Schulvorstellungen der Diagonale

Konzept und Text: Stefan Huber



Einleitung: Selbst-/Inszenierung

Programm 2 versammelt drei Kurzfilme unterschiedlicher Filmgattungen zum Themenkreis "Inszenierung/Selbstinszenierung/Selbstdarstellung". Vom persönlichen Videotagebuch der jungen Filmemacherin Jessyca R. Hauser über das Dokumentarfilmporträt des Linzer Skaters und Lebenskünstlers "Murl" führt die Reise in ein kleines Off-Theater, in dem ein junger Schauspieler nicht und nicht in seine Rolle finden will. Drei Positionen zu den brennenden Fragen der Generation Selfie: Wie gebe ich mich in der Gesellschaft, wie will ich gesehen werden, wer bin ich? (Schulprogrammbrief der Diagonale 2016)

Authentizität

Die Frage nach der Echtheit des Dargestellten beschäftigt die Kunst schon seit Jahrtausenden. Von 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. In der Romantik rückt das Ich ins Zentrum der Kunsttheorie. Die Frage lautet nicht mehr, wie Kunst möglichst echt Welt abbilden kann, sondern ob es dem Ich gegeben ist, zur Welt und zu sich selbst vorzudringen, oder ob Kunst nicht immer ein abgeschlossenes Zeichensystem ist, dessen Zusammenhang zu Welt oder Ich 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 authentisch sein? Und wann ist es ein Konstrukt? Was hat das jetzt mit dem vorliegenden Filmprogramm zu tun?

Die Frage nach Authentizität - also die Frage nach der "Echtheit", dem "wahren Selbst", dem "unverstellten, innersten Wesen" eines Menschen, wie ihn uns ein Film vermittelt - hat genau dieses Problem der Reflexion der Reflexion. Um es auf eine handhabbare, kurze Formel zu

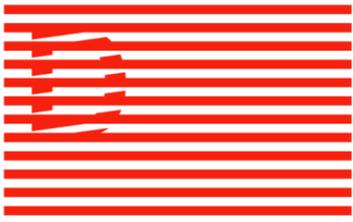


bringen: Authentizität ist eine Inszenierungsstrategie. Wir können einen Film so untersuchen, dass wir am Ende feststellen: Diese und jene Stilmittel sollen uns vermitteln: Das, was wir hier sehen, ist echt. Oder: Die Person, die wir hier sehen, ist echt. Mitunter können in einem Film aber auch Hinweise eingebaut sein, die uns sagen: Hier wird nur so getan, als sei alles echt. Umgekehrt kann sich ein Film in höchste Künstlichkeit steigern und vielleicht gerade in dieser Künstlichkeit seine Authentizität behaupten. All diese Formen werden uns in dem vorliegenden Programm begegnen und wir werden versuchen, sie so gut es möglich ist, auseinanderzulegen.

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 Filmmaterial hängt es ab, wie dieser Abdruck aussieht. Digitale Bearbeitung kann ihn ebenfalls verändern (#nofilter?). 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 räumlich 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.



Digitale Manipulation der Augen in *Continue* (Chapter 20-24)



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 neue Aspekte des Filmischen kennengelernt werden können. Die Schwerpunkte liegen auf so unterschiedlichen Themen wie: Titelgebung, Szenenfolge, Schauspiel, Schnitt, 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 Filmgenres, die Diskussion eigener Erfahrungen oder das Nachdenken über das bereits vorhandene Wissen über Film, dessen man sich oft gar nicht bewusst ist.



CONTINUE (Chapter 20–24)

Jessyca R. Hauser | AT | 11 Minuten



Synopsis

Eine junge Frau blickt in die Kamera. Aus vielen verschiedenen Zimmern, in immer anderen Outfits, in immer anderen Stimmungen. Mal am Tag, mal in der Nacht. Mal zu Tode betrübt, mal als Hühnchen tanzend. Jessyca R. Hauser hat mit ihrer Webcam Momente ihres Lebens gefilmt und Elemente ihrer Performancekunst mit der Kamera festgehalten. In *Continue (Chapter 20–24)* wird daraus die Montage eines Lebens mit, vor und für die Kamera.

Viele Gestaltungselemente in *Continue (Chapter 20–24)* sollen Authentizität vermitteln. Das heißt, das Video soll möglichst echt wirken: Ungekünstelt, ungestellt, spontan und aus einem "echten, inneren Gefühl heraus" entstanden.

Aufgabe:

Zähle Gestaltungselemente aus *Continue (Chapter 20–24)* auf, die authentisch wirken sollen. Denke dabei sowohl an das, was vor der Kamera passiert, als auch an technische oder gestalterische Elemente.



Mögliche Antworten:

Die Verwendung einer Webcam: Bilder einer Webcam haben einen ganz speziellen Look, den wir – als geübte Computer- und Internet-Nutzer – sofort identifizieren können. Dieser Look besteht aus:

- (1) einer bestimmten Auflösung und Lichtempfindlichkeit
 - (2) Ruckeligkeit der Bilder bei schlechtem Licht
 - (3) leichte Weitwinkel-Optik
- etc.

Dazu kommt der spezifische Einsatz der Webcam, wie wir ihn aus tausenden Videos kennen und selbst praktizieren:

- (1) Die Position der Kamera knapp über Tischhöhe (bei einer sitzenden Person ist die Höhe der Kamera zirka zwischen Kinn und Mund)
 - (2) die mal leichte, mal stärkere Neigung der Kamera nach oben (um sie eben auf das Gesicht zu richten)
 - (3) das Adjustieren der Kameraausrichtung während der Aufnahme
 - (4) das typische an-der-Kamera-Vorbeischaun, wenn man gerade auf den Computer-Bildschirm konzentriert ist
 - (5) das etwas lautere Geräusch, das die Tasten machen (da sie sich sehr nahe am Computer-internen Mikrofon befinden)
- etc.

Dann noch der Einsatz von Schnittmustern, die für ein Webcam-Video typisch sind:

- (1) Der Beginn der Aufnahme und ihr Ende sind manchmal dabei (d.h. der Moment, wenn die Hauptfigur auf die Taste klickt, um die Kamera auf- oder abzudrehen und die Sekunden davor oder danach, wenn sie noch nicht "in ihrer Rolle" ist)
 - (2) es gibt häufige Matchcuts (das sind Schnitte, die zwischen zwei fast komplett gleich aufgebauten Bildern stattfinden. In diesem Video – wie bei Webcam-Videos häufig – ist der Aufbau: Gesicht ist groß und zentral im Bild, im Hintergrund ein Zimmer)
 - (3) der plötzliche Beginn einer Einstellung mitten in einem Satz, einer Situation oder während ein Song läuft. Ebenso das plötzliche Ende einer Einstellung
- etc.

Schlussendlich soll viel von dem, was vor der Kamera passiert, authentisch wirken, d.h. wir sollen das Gefühl bekommen, den "wahren Menschen" Jessyca R. Hauser vor uns zu sehen.



Dazu gehören:

- (1) Intime Momente wie Weinen oder Selbstzweifel
 - (2) Alltägliche Momente, wie das Ignorieren der Kamera durch die Hauptfigur, weil sie sich gerade auf den Computerbildschirm konzentriert oder eine Sendung anschaut. Auch alltägliches Styling (lose hochgebundene Haare, kein Make-Up, Schlafgewand) gehört zu dieser Kategorie.
 - (3) Spontane Momente, wie das plötzliche Mittanzen oder Mitsingen zu einem Song.
- etc.

Trotz all dieser Momente der (scheinbaren) Authentizität gibt es in diesem Video auch viele gestellte Elemente: Elemente, an denen wir merken, dass nicht alles, was in diesem Video passiert, spontan und authentisch ist. Vielleicht ist sogar sehr wenig spontan entstanden.

Aufgabe:

Sammele Elemente in *Continue (Chapter 20–24)*, die deutlich für die Kamera inszeniert wirken.

Mögliche Antworten:

Das Lesen eines Buches vor der Kamera, das Telefonat vor der Kamera (mit häufigem Blick in die Kamera), Jeder Satz, der direkt in die Kamera gesprochen oder gesungen wird, das Rauchen vor der Kamera, etc.

Selbst die echtsten und spontansten Momente des Videos bekommen noch einmal einen neuen Zusammenhang und zwar durch die Montage. Also dadurch, dass sie im Schnitt in einem bestimmte Abfolge und damit in bestimmte Bedeutungszusammenhänge gebracht werden. Die Arbeit an der Montage heißt für unseren Themenbereich auch: Das (scheinbar?) authentische Material wird eine bestimmte Zeitspanne nach seiner Aufnahme (also aus zeitlicher Distanz) betrachtet (auch die Betrachtung ist ein Vorgang der Distanzierung) und nach bestimmten Kriterien, Entscheidungen aneinandergereiht. Auch authentisches Material bekommt dadurch eine neue Dimension, einen neuen Dreh der Inszenierung.

Aufgabe:

Denkt an die Momente hoher Authentizität, die ihr identifiziert habt (oder identifiziert zu haben glaubt). Fallen euch zu diesen Momenten bestimmte Schnitzzusammenhänge ein, die scheinbar authentische Momente in einen Zusammenhang stärkerer Künstlichkeit stellen?

Hinweis:

Ein Element, das sehr zur Kommentierung der Bilder und zu neuen Zusammenhängen durch den Schnitt führt, ist die Schauspielerinnen-Kritik, die sich die Hauptfigur durch den ganzen Film



hindurch anschaut. Wir sehen das Bild dazu nicht, sondern hören nur die Stimme des Kritikers und der Schauspielerin. Wie wirkt sich dies "Kommentar-Ebene" auf die gesehenen Bilder aus? Hier die komplette Transkription dessen, was in der Schauspielkritik zu hören ist:

- .) Es hat sozusagen trotzdem nicht geklappt, war aber knapp. Also: Wir glauben, dass Sie richtig sind mit Ihrem Wunsch. Was mir bei der ersten Rolle vor allem gefehlt hat, war wirkliche Not.
- .) ...aber eben es fehlt, dass es irgendwo hingeht, wo's Sie wirklich betrifft.
- .) Das war dann in der zweiten da. Da war wiederum die Suche nach dem Zustand zu stark.
- .) Also, "Zustand" ist sozusagen ein eher negativ belegter Begriff. Das heißt, dass man sozusagen eher in sich wühlt und sich nicht mehr so stark verändern lässt.
- .) Und aber eigentlich kämpft sie doch permanent um dieses Gefühl. Sie will doch vernünftig sein. Und von diesem Kampf hätte ich gerne mehr gesehen.
- .) Also, dass man sozusagen... was kann man für Taktiken finden, damit man weiter funktioniert in diesem Leben?
- .) Wir wollen ja die Emotionen trotzdem sehen. Aber... (Schauspielerin: Sie war zu klein) Die war ja da. Die war ja da, die Emotion. Aber sie haben sich zu sehr reinfallen lassen...was hier interessant ist, ist der Kampf dagegen.
- .) Wir nehmen uns viel mehr mit, wenn das sozusagen größer ist und nicht so oft dieselbe Haltung.
- .) Aber wie gesagt (Schauspielerin: "Machen sie weiter"?). Genau: Machen Sie weiter.
- .) Was schön ist, erstmal: Man kuckt gerne hin. Sie kucken raus, sind wach, sie haben was zu versenden und können auch empfangen. Also, das ist ja ganz wichtig, dass man - gerade bei vorgestellten Partnern - wirklich wartet, bis da was kommt.

Überlegt, ob euch Momente in *Continue* (Chapter 20–24) einfallen, die durch die Verbindung zu einem der angeführten Sätze ihre Unmittelbarkeit einbüßen und plötzlich als Schauspielübung betrachtet werden können.

Nachdem ihr Elemente der Authentizität und der Selbstinszenierung gesammelt habt, stellt sich die Frage, wie diese Elemente zusammenpassen.

Aufgabe:

Was glaubt ihr, nach *Continue* (Chapter 20–24) über die "wahre" Jessyca R. Hauser zu wissen? Könnt ihr durch dieses Video überhaupt etwas über sie wissen? Formuliert erste Standpunkte und diskutiert in der Gruppe!



Kann der Titel *Continue (Chapter 20–24)* ein Hinweis für diese Fragestellung sein? Was bedeutet er in diesem Zusammenhang?

Mögliche Antwort:

Continue (Chapter 20–24) weist auf eine Unabgeschlossenheit des vorliegenden Projekts vor (es entwickelt sich also noch weiter, wie sich auch die Person vor der Kamera, weiterentwickelt). Die Einteilung in Kapitel und die Tatsache, dass wir zumindest die ersten 19 Kapitel nicht kennen, weist darauf hin, dass wir selbst von dem bisher Vorliegenden nur einen Ausschnitt kennen.

Weiterführende Aufgabe:

Versuchen wir *Continue (Chapter 20–24)* als Tagebuch zu betrachten. Was spricht für eine solche Interpretation? Welche Elemente des Videos würden auch in ein (gefilmtes) Tagebuch passen?

Was spricht dagegen?

Weiterführende Aufgabe:

Denke ganz unabhängig vom gesehenen Video an die Form des Tagebuchs. Daran, was ihr euch darunter vorstellt, was zu einem Tagebuch dazugehört, was auf keinen Fall dazugehören darf etc. Vielleicht schreibt ihr ja selbst Tagebuch oder habt mal Tagebuch geschrieben. Jetzt stellt euch die Frage nach Authentizität und Inszenierung auf das Tagebuch bezogen: Was in/an einem Tagebuch ist authentisch, was ist (selbst-)inszeniert?

Pop

Ein Gestaltungselement, das in *Continue (Chapter 20–24)* immer wieder vorkommt, sind Popsongs. Auch im Pop gibt es alle möglichen Schattierungen zwischen Authentizität und Künstlichkeit. Jetzt mal für unseren Zusammenhang zusammengefasst: Popsongs können für viele Menschen Gefühle transportieren, die sie in keiner anderen Form ausdrücken können als durch die persönliche Aneignung von Liedern, die Millionen andere Menschen auch hören. Und diese Lieder entstehen oft aus einem hohen Bewusstsein der Künstlichkeit dieser Darstellung und der ständigen Ausgestelltheit in Momenten scheinbarer Intimität.

Aufgabe:

An welche Songs, die in *Continue (Chapter 20–24)* vorkommen, könnt ihr euch noch erinnern? Könnt ihr euch auch noch daran erinnern, wie diese Songs vorkommen. Also: Was passiert während des Songs im Bild? Was macht die Hauptfigur? Was kommt vor oder nach dem Song?



Lösung der ersten Teilaufgabe: Hier die Songs, die in *Continue (Chapter 20–24)* vorkommen:

Madonna: Like A Prayer (kommt zwei Mal vor)

Wendy Rene: After Laughter (zwei Mal)

Desire: Under Your Spell

Smith: Baby, It's You (zwei Mal)

Einstürzende Neubauten: Grundstück

Frank Zappa: Go Cry On Somebody Else's Shoulder

Sigma: Somebody to Love (zwei Mal)

Lady Gaga: Applause (in einer dem Autor unbekanntem Coverversion)

Aufgabe: Könnt ihr euch noch an einzelne Textzeilen erinnern, die in *Continue (Chapter 20–24)* vorgekommen sind? Warum könnte genau diese Textzeile in das Video gekommen sein, wie passt es dazu? Verstärkt wird ein Zusammenhang zwischen Textzeile und Video natürlich, wenn die Hauptfigur diese Zeile (karaoke-mäßig) mitsingt. Vielleicht sogar mit dem Blick direkt in die Kamera (und damit ins Publikum).

Hilfestellung:

Hier sind sämtliche Textpassagen aus Songs, die in *Continue (Chapter 20–24)* zu hören sind:

) Life is a mystery. Everyone must stand alone. I hear you call my name. And it feels like home.

(Madonna: Like A Prayer)

) After Laughter Comes Tears (Wendy Rene: After Laughter)

) I don't eat. I don't sleep I do nothing but think of you. You keep me under your spell (Desire: Under Your spell)

) It's not the way you smile that touch' my heart. (Smith: Baby, it's You)

) Es lässt sich nichts mehr mit ihnen anfangen. (Einstürzende Neubauten: Grundstück)

) It doesn't matter what they say. I know I'm gonna love you any old way. What can I do without you. Don't want nobody, nobody. Baby, it's you. (Smith: Baby, it's You)

) When you call my name it's like a little prayer I'm down on my knees, I wanna take you there. (Madonna: Like A Prayer)

) Go cry on somebody else's shoulder. I'm somewhat wiser now. And one whole year older. I sure don't need you now. And I don't love you anymore. (Frank Zappa: Go Cry On Somebody Else's Shoulder.)

) Just grab somebody. No leaving this party with nobody to love. (Sigma: Somebody to Love)



.) Give me the thing that I love, turn the lights on. Put your hands up make him touch. A-P-P-L-A-U-S-E. (Applause)

Weiterführende Aufgabe:

Viele dieser Texte adressieren ein "Du". Denken wir hinzu, dass die Hauptfigur oft in die Kamera schaut, oft auch die aufgezählten Textzeilen in die Kamera singt. Wie können wir uns dieses "Du" vorstellen? Wer ist das? Kann damit überhaupt jemand gemeint sein? Und was passiert mit uns in einem Film, in dem uns eine Figur direkt durch die Kamera anblickt?

Über die Filmmacherin



Jessyca R. Hauser, studierte Kunst und digitale Medien an der Akademie der bildenden Künste in Wien und Bildhauerei und Landschaftskunst an der Glasgow School of Art. Seit 2010 zahlreiche Video, Performances und Kollaborationen. Lebt und arbeitet in Wien.



Murl

Manuel Knoflach & Felix Huber | AT | 15 Minuten



Synopsis

Murl ist ein Lebenskünstler. Seine große Leidenschaft ist das Skaten. Fahren, neue Tricks lernen, Videos machen. Doch damit kommt nicht genug Kohle rein. Er lebt von Tag zu Tag und schlägt sich mit Gelegenheitsjobs durch. Doch das ist ihm lieber als in einem Bürojob zum ferngesteuerten Zombie zu werden.

Murl ist ein Porträtfilm, der sich seinem Subjekt aber auf eine ganz spezielle Art und Weise nähert. Am Ende des Films hat man eher ein Gefühl für den Menschen als eine Sammlung von Fakten über ihn. Ein Aspekt dieser speziellen Machart besteht in der Verwendung von Andeutungen. Vieles, was wir über Murl erfahren, wird nicht vollständig erzählt, sondern nur angerissen. Zum Beispiel seine Rückenschmerzen.

Aufgabe:

Formuliert in einem ersten Schritt, woher Murls Rückenschmerzen kommen, was sie für ihn bedeuten, welche Rolle sie in seinem Leben haben und wie sie sein Leben verändert haben.

Vergleicht eure Ergebnisse.

Überlegt in einem zweiten Schritt in Kleingruppen oder in der ganzen Klasse, was ihr aus dem Film DEFINITIV über Murls Rückenschmerzen wisst. Wichtig ist, dass ihr darauf aufpasst, nur gesicherte Fakten zu nennen /niederzuschreiben.

Vergleicht nun eure ursprüngliche Zusammenfassung mit der Nennung reiner Fakten. Gibt es Unterschiede? Wenn ja: Wie kommt es, dass wir zunächst glauben, mehr oder anderes über Murls



Rückenschmerzen zu wissen, als der Film faktisch hergibt? Ist alles, was über das faktische Wissen hinausgeht, das der Film vermittelt, automatisch falsch?

Wie funktioniert es, dass wir glauben, etwas zu wissen, das uns der Film so gar nicht erzählt?

Zum Beispiel: Habt ihr zunächst einen Zusammenhang hergestellt zwischen dem Unfall, den wir in der Mitte des Films sehen, zu Murls Rückenschmerzen? Wenn ja: Wie entsteht dieser Zusammenhang? Es wird ja niemals ausgesprochen, dass Murls Rückenschmerzen von diesem Unfall stammen. Es wird suggeriert. Wie funktioniert diese Suggestion?

Mögliche Antwort: Informationen über die Rückenschmerzen werden uns den ganzen Film über stückchenweise gegeben: Nach ca. 3.30 Minuten sehen wir Murl bei Rückenübungen. Nach ca. 6 Minuten - genau zur Hälfte des Films - sehen wir das Video von einem Unfall Murls auf dem Skateboard, seine erste Reaktion ist "Oida, i glaub i hamma des Kreiz brochn." - Allerdings sagt sein Freund nach einer ersten Untersuchung "Is eh nix." Und gegen Ende des Films sagt Murl aus dem Off: "Sonst hätt i vielleicht niemals mit dem Ganzen angefangt, dass i so auf mein Körper, auf mei Gsundheit schau,..."

Aufgabe:

Überlegt, ob ihr noch wisst, an welcher Stelle die Regisseure zum ersten Mal ein Video aus Murls Vergangenheit eingesetzt haben und welches.

(Antwort: Nach ca. 2:30 Minuten das Video von der Party.)

Überlegt, warum gerade dieses Video an diese Stelle gesetzt wird. Was kommt davor? Was wissen wir bis zu diesem Zeitpunkt durch die Bilder und den Off-Text über Murls Gegenwart und Vergangenheit?

Mögliche Antwort:

Vor dem Einsatz des Party-Videos gibt es fünf Einstellungen: Zuerst Murl an seinem Arbeitsplatz mit Kopfhörern, Karaoke-singend. Dann drei leere Räume: Seine Küche, sein Arbeitsplatz, sein Wohnzimmer. Dann Murl auf dem Marktplatz, an einem Standl verkaufend. Zum ersten Mal kommt ein Off-Text: Murl erzählt von seinen Jahren in Barcelona und seinem "Gypsy-Hustle-Lifestyle". Die Bilder sind allesamt sehr ruhig, die Räume oft leer, die Kamera unbewegt. Die Gegenwart scheint stabil und geordnet zu sein, wenn nicht gar statisch oder gar langweilig. Der Off-Text lässt ein erstes Mal in Murls Vergangenheit und sein Selbstbild blicken. Dieses Spannungsfeld von Gegenwart und Vergangenheit wird aber erst durch das Video so richtig aufgemacht: Auf dieser Party ist nichts so, wie es in der Gegenwart ist; wie es uns die Bilder von Knoflacher und Huber die Gegenwart Murls präsentieren. Auf der Party geht es wild zu, es wird



viel durcheinandergeredet, geschrien, gekotzt, gegrölt, die Kamera ist unruhig, in den Räumen wuselt es vor betrunkenen jungen Männern. Murl spricht in die Kamera (das einzige Mal im Film). In der nächsten Einstellung liegt er auf dem Boden seines Wohnzimmers und macht Gymnastik-Übungen: Langsame, kontrollierte Bewegungen. Die Kamera ist wieder unbewegt, die Komposition sehr überlegt, die Farbpalette ganz anders als im Video davor (Party-Video: Gelb-orange-braun; Wohnzimmer: weißlich-bläulich)

Bilder und Erinnerung

Erinnerung ist nie eine objektive Darlegung von Fakten. Erinnerung ist eine Rekonstruktion eines früheren Zeitpunkts aus der Perspektive eines späteren Zeitpunkts (der Gegenwart des jeweiligen Zeitpunktes, an dem erinnert wird). Erinnern ist eine Auswahl und Interpretation vergangener Ereignisse. Wie diese Auswahl und Interpretation zustande kommt, ist ein komplexer Prozess, der von vielen Faktoren abhängt: Wie zufrieden bin ich mit meiner Gegenwart? Also: Benutze ich die Vergangenheit, um zu erzählen, wo es schief gelaufen ist? Oder benutze ich sie, um zu erzählen, wo es richtig gelaufen ist? In welchem Umfeld erzähle ich? Nicht allen Leuten kann oder möchte man alles erzählen. In welcher Stimmung befinde ich mich? Entsteht die aktuelle Erinnerung aus einem Zustand der Nostalgie? Aus Zorn? Aufbruchsstimmung? Selbstmitleid? Selbstdistanzierung? Glück? Sinnsuche? Erinnerung ist also immer auch eine Form der Selbst-/Inszenierung. Gerade für einen Porträtfilm wie *Murl* lassen sich daran interessante Fragen anschließen.

In *Murl* gibt es einen klaren Unterschied zwischen dem Murl von jetzt und dem Murl von früher, auch wenn es nicht ganz einfach zu sagen ist, wann dieses "Früher" war und wie es zu Murls Veränderung(en) gekommen ist.

Aufgabe:

Welche filmischen Gestaltungselemente erzählen uns in *Murl* von der Gegenwart, welche von der Vergangenheit? Und wie spielen diese Elemente zusammen?

Mögliche Antwort: In *Murl* werden zwei Arten von Bildmaterialien verwendet: Erstens die Aufnahmen, die Manuel Knoflach und Felix Huber gemacht haben. Diese zeigen uns Bilder aus dem gegenwärtigen Leben Murls (eigentlich: aus der Gegenwart des Zeitpunkts der Filmaufnahmen). Zweitens gibt es die Videos (v.a. Skater-Videos), die in Murls Umfeld entstanden sind. Sie sind älter als die anderen Bildmaterialien, zeigen uns also Vergangenes. Wir



wissen nicht, wie alt die Videos sind. Wir wissen auch nicht, ob sie alle (ungefähr) gleich alt sind oder über einen längeren Zeitraum entstanden sind. Wie wissen zunächst nur, dass wir es allein vom Typus des Bildmaterials mit zwei Zeitebenen zu tun haben: Der Gegenwart und der Vergangenheit. Es handelt sich hier um eine ästhetische Entscheidung, die Gegenwärtiges und Vergangenes optisch erkennbar machen. Damit stellt sich automatisch die Frage, wie diese beiden Zeitebenen zusammenhängen.

Zusätzlich zur optischen Ebene gibt es noch das Off-Kommentar: Murl erzählt aus dem Off aus seinem Leben, und zwar sowohl von der Vergangenheit als auch der Gegenwart. Das Off-Kommentar kann also beiden Zeitebenen zugerechnet werden, bzw. ist es eine Möglichkeit, Verbindungen zwischen Vergangenheit und Gegenwart ziehen zu können.

Aufgabe:

Wie seht ihr in *Murl* das Verhältnis von Vergangenheit und Gegenwart: Bilden sie ein Kontinuum? Kann man also erzählen, wie Murl früher war und wodurch er sich wie verändert hat? Oder stehen sich Vergangenheit und Gegenwart wie zwei Blöcke gegenüber, zwischen denen es – wenn überhaupt – nur sehr vage Verbindungen und einsturzgefährdete Brücken gibt? Und welche Rolle spielt das Off-Kommentar Murls in diesem Verhältnis?

Weiterführende Aufgabe:

Diskutiert abseits des Films: Kann man rein aus der Vergangenheit eines Menschen erklären, wie er so geworden ist, wie er im Heute ist? Oder kann so eine Erklärung nie ausreichend sein? Muss sie vielmehr immer Lücken hinterlassen? Oder ist es gar so, dass man aus der Vergangenheit eines Menschen auf viele unterschiedliche Art und Weise erklären kann, wie er heute ist? Dass man also aus demselben Pool an Erlebnissen ganz unterschiedliche Versionen ein und desselben Menschen erzählen kann?

Erzählen in Bildern

Vieles, was *Murl* über seine Hauptfigur erzählt, wird über Bilder erzählt. Nehmen wir zwei Stellen aus dem Video, um zu untersuchen, wie das funktioniert:

Aufgabe:

Denkt an das zweite Skater-Video, das in *Murl* zu sehen ist. Darin probiert er ein und denselben Trick dutzende Male, immer vergeblich. Bis sein Board zerstört ist. Wie ist diese Stelle filmisch gelöst? Was macht die Kamera, was macht der Schnitt? Und was wird damit über Murl erzählt?



Aufgabe:

Der Film endet mit einer Montage von Skater-Videos, in denen Murl zu sehen ist. Welche Momente aus dieser Kompilation sind euch noch im Gedächtnis? Was erzählen diese kurzen Szenen über Murl? Könnt ihr euch noch erinnern, in welcher Reihenfolge einzelne Skater-Videos aneinander montiert sind? Was ergibt das Hintereinander zweier verschiedener Videos, was erzählt so ein Hintereinander?

Mögliche Antwort:

Gleich die erste Szene zeigt, wie Murl einen Trick vor einer Gruppe Schulkindern zeigt. Als der Trick gelingt, klatschen alle. Es könnte hier um Aufmerksamkeit und Öffentlichkeit gehen. Ein Skate-Video ist ja unter anderem auch dafür gemacht, gezeigt und gesehen zu werden. Später sieht man Murl mit einem Bluterguss quer über ein Auge. In der nächsten Einstellung küsst er ein Hindernis, über das er skatet. Das erzählt, dass er sich trotz Rückschläge nicht von seiner Liebe zu dem, was er tut, abbringen lässt. Und in der allerletzten Einstellung macht er über genau dieses Hindernis einen Trick, der schlussendlich misslingt. Murl bleibt am Boden liegen, neben ihm sein Board. Sein Lieblingssport hat ihn wieder einmal abgeworfen, aber obwohl er am Boden liegt, wissen wir: Er wird wieder aufstehen. Immerhin liegt er nicht nur am Boden, er blickt auch in den Himmel.

Über die Filmemacher



Felix Huber, geb. 1988 in Vöcklabruck, ausgebildeter Graphiker und Kommunikationsdesigner. Studiert seit 2011 Zeitbasierte Medien an der Kunstuniversität Linz. Zahlreiche Musikvideos als Regisseur, Kameramann oder Cutter, aber auch Imagevideos und Dokumentationen. *Murl* ist sein erster Film mit Manuel Knoflach.



Manuel Knoflach, geb. 1984 in Kufstein, studiert seit 2011 Zeitbasierte Medien an der Kunstuniversität Linz. Realisiert seit 2012 v.a. mit Florian Schwarz Kunstprojekte, Musik- und Skater-Videos, u.a. den Tourfilm *All Night – The Parov Stelar Tour Movie* (2013). *Murl* ist sein erster Film mit Felix Huber.



Unmensch

Jasmin Baumgartner | AT | 25 Minuten



Synopsis

Dany und Jasper sind zwei Schauspieler/innen, die in einem Off-Theater ein Stück mit dem Titel "Jugend ist scheiße" proben. Doch der Regisseur hat ein Problem mit Jasper. Es regt ihn auf, dass Jasper sich über alles, was auf der Probe passiert, lustig macht. Als der Regisseur ihm vorwirft, "Du fühlst einfach nichts", trifft Jasper das schwer. Er und Dany überlegen, was jetzt zu tun sei, auch abseits der Probebühne.

Unmensch ist ein Film, der in vielem, was er tut, immer wieder zwischen zwei Polen oszilliert.

Aufgabe:

Nennt ein Gegensatzpaar: zwei Pole, zwischen denen der Film hin- und herwechselt. Das kann auf ganz vielen Ebenen sein. Zum Beispiel im Schnitt, ein Hin- und Herwechseln zwischen zwei Situationen. Oder ein Wechsel, was die Räume betrifft. Oder was die Position einer Figur betrifft. Oder das Verhältnis zweier oder mehrerer Figuren zueinander.

Mögliche Antwort:

Zu Beginn wechselt der Film mittels Schnitt immer wieder zwischen Probensituation und Besprechung der Probe (der sogenannten Kritik). Damit wird gleich zu Beginn etabliert, dass es in diesem Film ein vielfältiges und komplexes Verhältnis zwischen Handeln und Reflektieren gibt – zwischen der jeweiligen Bühnenpersonal und den Schauspielern abseits der Bühne.



Ein anderer Wechsel ist jener der Schauplätze: In der Mitte wechselt der Film vom Theater auf die Straße, später wieder zurück ins Theater. Mit Christian – der anscheinend obdachlos ist – gelangt auch ein Teil der "Straße" mit ins Theater. Mit der Improvisation, die Dany startet (die gespielte Trennungssituation) gelangt davor schon ein Teil des Theaters auf die Straße. Auch interessant in diesem Zusammenhang: Zuvor fordert der Regisseur Jasper auf: "Dann nimm's halt größer. Weg mit diesen Wänden. Dann ist das Theater halt größer. Die Welt ist das Publikum."

Unmensch ist ein Film, der von einer Probensituation ausgeht. Wart ihr schon mal bei einer Theaterprobe dabei? Oder habt schon mal bei einer Theaterinszenierung mitgemacht? Oder bei einem Filmdreh? Teilt eure Erfahrungen mit! Und falls ihr keine solche Erfahrungen habt: Wie stellt ihr euch eine Theaterprobe vor? Was passiert da? Wie läuft das ab? Nehmen wir an, das, was wir im Film sehen, ist ein authentischer Ablauf einer Theaterprobe. Was habt ihr durch diesen Film über den Prozess des Probens im Theater (und damit auch im Film) gelernt? Geht es da rein darum, den Text auswendig zu lernen? Was meint man damit, sich einen Text "anzueignen"? Denkt an die Handlung und die Themen von *Unmensch*, ein Teil der Antworten könnte darin liegen.

Unmensch wechselt immer wieder zwischen Bühnensituation und "echtem Leben". Zwischen Rolle und "echtem Menschen".

Aufgabe

Zählt Situationen im Film auf in denen Jasper oder Dany:

- (1) eindeutig gerade in einer Rolle sind
- (2) eindeutig gerade nicht in einer Rolle sind
- (3) die Entscheidung ob Rolle oder nicht, nicht eindeutig ist. Situationen, in denen es ununterscheidbar ist, ob sie gerade spielen oder nicht. Situationen, in denen man nicht weiß: Machen sie das jetzt für ihr Leben oder für die Aufführung?

Konzentriert euch vor allem darauf, Beispiele für Punkt (3) zu finden. Überlegt am Schluss auch, ob man die Beispiele für Punkt (1) und (2) nicht auch bei Punkt (3) anführen könnte. Begründet eure Auswahl!

Beispiel:

Warum versucht Jasper, sich zum Weinen zu bringen? Will er das für das Stück? Oder hat ihn das, was der Regisseur gesagt hat, so getroffen, dass er sich das Gegenteil beweisen will. Dieselbe Fragestellung zum Schluss: Wenn Jasper nach dem erfolgreich gespielten Monolog "Ich bin kein



schlechter Mensch" aus der Rolle fällt und zu Dany sagt: "Not bad!", was meint er dann? Hat er jetzt für die Rolle etwas erreicht oder für sich selbst, abseits der Rolle. Und lässt sich das überhaupt unterscheiden?

Titel

Ein wichtiger Teil eines Films – über den oft nicht genügend nachgedacht wird – ist der Titel eines Filmes. Titelgebung ist eine schwierige Entscheidung: Oft überlegen sich Filmemacher/innen bis zuletzt, welcher Titel am besten zu ihrem Film passen könnte. Manchmal steht am Beginn eines Filmprojekts aber auch ein Titel und der Rest des Films entsteht rund um diesen Titel. Viele Faktoren spielen bei dieser Entscheidung mit, künstlerische, praktische und auch wirtschaftliche.

Aufgabe: Denkt an die vielen Filmtitel, die ihr kennt und sammelt diese. Versucht Kategorien zu erstellen: Welche Typen von Filmtitel gibt es?

Mögliche Antworten:

Hauptfigur als Titel (aus ihr wird dadurch die Titelfigur)

Figurenkonstellation als Titel (Thelma und Louise)

Objekt als Titel:

Ein zentrales Objekt (Titanic)

Oder ein zentrales Symbol bzw. symbolisches Detail (Rumble Fish)

Ereignis als Titel (The Hunger Games)

Ortsname als Titel (Selma)

Der Titel als Kurzzinhalt (Ey Mann, wo ist mein Auto?)

Der Titel als Genreverweis (A Chinese Ghost Story)

Ein Zitat als Titel (Ich schaff's einfach nimmer)

Titel, die keinen vordergründigen Bezug zum Film zu haben scheinen
usw.

Aufgabe:

Der Film, den wir gesehen haben, heißt *Unmensch*. Wer ist in diesem Film der Unmensch?

Begründet eure Antwort? Ist es für euch denkbar, dass ein anderer, außer der von euch genannten Person, mit „Unmensch“ gemeint sein könnte? Vielleicht sind mehrere Personen in diesem Film Unmenschen? Vielleicht gar alle?

Mögliche Antworten:



Jaspar könnte der Unmensch sein. Ihm wird vom Regisseur vorgeworfen, nichts zu spüren, keinen Kontakt mit Menschen haben zu können. Auf seiner Suche nach einem solchen Kontakt wird er Christian gegenüber manipulierend und brutal.

Dany könnte der Unmensch sein. Sie initiiert die improvisierte Situation des angeblichen Trennungsgesprächs, involviert sofort eine zunächst unbeteiligte Person und trägt bewusst zur Eskalation der Situation bei. Und am Ende lacht sie über den weinenden Jasper und fotografiert ihn im Augenblick großer Verletzlichkeit.

Der Regisseur könnte der Unmensch sein. Er hat eine schnell merkbare Abneigung gegen Jasper und wirft ihm verletzende Sachen an den Kopf, ohne sich darum zu kümmern, wie Jasper dann damit fertig werden soll. Insofern ist er der Auslöser der eskalierenden Situation.

Vielleicht ist auch der dritte Schauspieler der Unmensch. Denn er kriegt im Film überhaupt kein Profil. Er ist der Liebling des Regisseurs, macht, was man ihm sagt, benimmt sich nicht wie ein selbstbestimmter Mensch. Über ihn wissen wir durch den Film so wenig, dass wir ihn kaum beschreiben können.

Vielleicht ist Christian der Unmensch. Oder besser formuliert: Er wird zum Unmensch gemacht. Denn die Situation, in die ihn Dany und Jasper ziehen, hat mit ihm nichts zu tun. Er wird hineingezogen, mit Jaspers Vorsatz: "Wir besorgen uns was zu trinken und bringen jemand zum Weinen." Er hat in dieser Situation gar keine Chance, ein eigenständiger Mensch zu sein (wir erfahren im Film auch praktisch nichts über ihn), sondern wird zur Funktion in einem Spiel, das von Dany und Jasper ohne Christians Wissen oder Einverständnis inszeniert wird.

Aufgabe:

Überlegt, wie der Titel Unmensch zu dem gesehenen Film passt, was er über ihn aussagt und in welchen Richtungen er interpretiert werden kann.

Zusätzliche Aufgabe: Wie könnte ein anderer Titel für diesen Film lauten? Denkt euch in Kleingruppen einen alternativen Titel aus und präsentiert ihn anschließend der Klasse. Begründet eure Auswahl! Überlegt in der großen Gruppe, welche Bedeutungsverschiebung sich durch den neuen Titel ergeben.



Über die Filmemacherin

Jasmin Baumgartner, studiert an der Filmakademie Wien. Realisierte 2013 den Spielfilm *Shirin: Die Ehre meiner Schwester* und 2015 den Kurzspielfilm *I See A Darkness*. Mit *Unmensch* wurde sie 2016 zum Festival Max Ophüls Preis eingeladen.



Aufgaben zum gesamten Programm

Filme eines Kurzfilmprogramms kommunizieren miteinander und durch einander. Zwangsläufig dadurch, dass sie im selben Programm gezeigt werden, in einer bestimmten Reihenfolge, dass wir alle Filme sehen (müssen), auch wenn wir uns ursprünglich nur für einen Film interessieren.

Aufgabe:

Versucht selbst Aufgabenstellungen zu finden, in denen eine Fragestellung aus einem der gesehenen Filme auf einen der anderen Filme übertragen wird.

Beispiel:

.) Wie würde es den Film *Murl* verändern, hätte er den Titel des Theaterstücks aus *Unmensch*: "Jugend ist Scheiße"?

.) Wie würde sich bei Jessyca R. Hauser mit dem Monolog aus *Unmensch* tun? Was würde sie aus diesem Monolog machen. Als Hilfestellung hier eine gekürzte Version dieses Monologs:

Ich bin kein schlechter Mensch. Wirklich nicht. Ich kaufe faires Gemüse und hasse HC Strache. Manchmal kaufe ich mir sogar ein Album oder eine DVD. Im Bus springe ich auf, wenn die alten Menschen kommen, egal ob Frau oder Mann. Natürlich lieber bei Frauen. Und vorher sag ich ihr noch, dass sie nicht alt aussieht. Wenn ich Zeit hab verirrt ich mich auf Demos. "Free Puber" "Free Josef K." (...) Also in Wahrheit mach ich nichts für die Welt. Gar nichts. Genauso wie der Rest meiner linksliberalen Freunde. (...) Ich kann es nicht mehr hören. Kann mich nicht mehr hören. Ich sauf mich an und baller mich weg. Jeden gottverdammten Abend. Ich verachte mich und dich und all die anderen zutiefst, aber mich am meisten.

.) Wie würde ein Film aussehen, in dem *Murl* die meiste Zeit über vor einer Webcam sitzt und direkt mit uns kommuniziert?

Aufgabenbereich Selbst-/Inszenierung

Anders als *Continue* (Chapter 20–24) gibt es in *Murl* keine Personalunion zwischen der Person vor der Kamera und den Leuten, die den Film gemacht haben. Glaubt ihr, ist es möglich, im Vergleich zwischen *Continue* (Chapter 20–24) und *Murl* zentrale Unterschiede zwischen diesen beiden Formen festzumachen?



Filmgenres

Die drei gesehenen Filme bilden ein breites Spektrum ab, wenn man an die grundlegenden Typen des Films denkt: Wir haben einen Experimentalfilm, einen Dokumentarfilm und einen Spielfilm.

Aufgabe:

Versucht jeden der drei Filme unter den Vorzeichen der jeweils anderen Grundtypen zu untersuchen:

.) Wo ist das Dokumentarische in *Continue (Chapter 20–24)*? Oder vielleicht würdet ihr *Continue (Chapter 20–24)* ohnehin einen Dokumentarfilm nennen? Wie ließe sich denn argumentieren, dass er ein Experimentalfilm ist?

.) In welchen Aspekten funktioniert *Continue (Chapter 20–24)* wie ein Spielfilm?

.) Hat *Murl* experimentelle Passagen?

.) Kann man *Murl* wie die Figur in einem Spielfilm betrachten? Welcher "Typ" wäre er in einem Spielfilm?

.) Was in *Ummensch* könnte man als experimentell bezeichnen? (Vielleicht würde in diesem Fall das Wort "Performance" besser passen. Schlagt nach, was unter Performancekunst verstanden wird!)

.) Versucht, *Ummensch* als Dokumentarfilm zu betrachten.

Grundlagen des Kuratierens

Aufgabe:

Diskutiert, was die Zusammenstellung von genau diesen drei Filmen ergibt.

Würde sich etwas ändern, wenn man die Reihenfolge, in der die Filme programmiert wurden,

änderte? Was hätte es zum Beispiel für Auswirkungen, wenn *Ummensch* zu Beginn gezeigt würde?

Kennt ihr 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.