

kino:CLASS Programm 1
„Digital ist besser?“ / Kurzfilmprogramm

Filmzentrum im Rechbauer Kino / Dienstag, 13.03.2018, 11 Uhr
empfohlen ab 14 Jahren



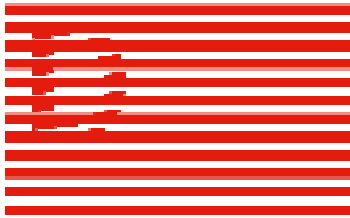
Operation Jane Walk in einem Ausstellungsraum

CSL | Christoph Schwarz | AT | 35 Minuten

Boomerang | Kurdwin Ayub | AT | 20 Minuten

Operation Jane Walk | Robin Klengel & Leonhard Müllner | AT | 21 Minuten

Kino:CLASS 2018
Schulvorstellungen der Diagonale
Konzept und Text: Stefan Huber



Einleitung

„Digital ist besser?“

Fernsehbildschirme, Handyscreens und -kameras, Multiplayer-Shooter und viele andere digitale Oberflächen sind es, die den Blick auf die Welt bedeuten: Aus der Distanz des Mediums Film betrachtet, bietet die Zusammenstellung des Kurzfilmprogramms einen bemerkenswerten und zugleich schonungslosen Einblick in die Lebenswelten junger Menschen, in denen die Grenzlinien zwischen Realität und Virtualität permanent auf die Probe gestellt werden: In *Operation Jane Walk* führen die friedlich gesinnten Reiseleiter Robin Klengel und Leonhard Müllner mithilfe eines adaptierten Multiplayer-Shooters durch die virtuelle Kampfzone im postapokalyptischen New York: Architektur- und Urbanismuskritik inklusive. In *Boomerang* wird der Familienkonflikt durch die Brille digitaler Medien bäugt: Jung-Regisseurin Kurdwin Ayub tut dies mit unbekümmerter Sicherheit, die albernen Witz und profunde Melancholie souverän zusammenbringt. Der Filmmacher Christoph Schwarz wiederum macht sich in seinem Kurzfilm CSL auf die Suche nach seinen Doppelgängern im ganz normalen, ‚wirklichen‘ Leben und fordert damit Genre Grenzen heraus: Ist *CSL* eine Fiktion im Doku-Modus – oder eher doch eine Doku mit fiktiven Elementen? Vergnüglich ist dieser Kurzfilm jedenfalls.

(Antonia Rahofer, Infotext der Diagonale kino:CLASS 2018)

Realität und Virtualität

Film hat ein besonderes und daher ein besonders schwieriges Verhältnis zur Wirklichkeit. Ganz grob umrissen: Das fotografische Abbild des analogen Films ist charakterisiert durch ein direktes Verhältnis zur Welt: Licht fällt auf eine lichtempfindliche Silberschicht und hinterlässt dort einen "Abdruck". Dieser Abdruck ist schon nicht mehr Wirklichkeit (auch wenn er oft dafür gehalten wird), sondern eben: ein Abdruck, eine Spur, die auf die



Wirklichkeit verweist (wie genau ist eine eigene, sehr vielseitige Diskussion), selbst aber nicht die Wirklichkeit ist. Beim digitalen Laufbild ist dieser Zusammenhang zwischen Bild und Welt anders gelagert. Zwar fällt auch hier Licht auf lichtempfindliche Zellen, dieses wird aber in einen binären Code übersetzt, in Einsen und Nullen. Hierbei handelt es sich nicht mehr um einen Abdruck, sondern um eine Codierung. Dieser Code kann in Bruchteilen einer Sekunde bereits verändert werden. Wer schon einmal mittels Handy-App ein Videobild in Echtzeit mit fiktiven Elementen versehen hat (z.B. Bärchenohren - zu sehen in *Boomerang*), hat diese Möglichkeiten bereits genutzt. Hier ist also bereits der Zusammenhang zwischen dem Licht, das durch das Objekt fällt, und der gleichzeitigen Anzeige am Bildschirm fragwürdig in einem Ausmaß, das es im Analogen nicht gab, obwohl auch dort jeder Zusammenhang zwischen Realität und Abdruck auf der Silberschicht - so direkt er auch sein mag - fragwürdig ist.

Wenn in diesem, dem grundlegenden Schritt des Filmemachens, Realität fast nach Belieben manipuliert werden kann - was bedeutet das für alle anderen Schritte des Filmemachens? Was bedeutet es für das Drehbuch-Schreiben? Für den Zusammenbau der filmischen Welt im Schnitt-Prozess? Für die Frage nach Dokumentarfilm und Spielfilm? Vielleicht sind diese Fragen aber auch zu zurückhaltend, zu diplomatisch gestellt. Virtuelle Räume und digitale Bilderwelten ermöglichen ja auch die Frage, was an ihnen echt ist und provozieren damit nicht nur misstrauisches Zweifeln, sondern eine entdeckende Suche nach neuen Möglichkeiten. Denn auch wenn ein Raum gar nichts mehr mit dem Licht, das durch die Linse fällt, zu tun hat - wie in der Computer-Animation aus *Operation Jane Walk* ersichtlich - kann er etwas über die Realität erzählen.

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: Kameraführung, Lichtsetzung oder Bild-Ton-Schere. So soll ein möglichst umfassendes Repertoire geboten 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 Diskussion von Zeitvorstellungen, die Präsentation der liebsten Video-Spiele oder das Nachdenken über das bereits vorhandene Wissen über Film, dessen man sich oft gar nicht bewusst ist.



CSL

Christoph Schwarz | AT | 35 Minuten



Synopsis

Christoph Schwarz, der Filmmacher und Medienkünstler, fühlt sich bei seinem Namen jedes Mal aufs Neue ertappt. Die Beschäftigung mit diesem Unbehagen führt ihn dazu, andere Christoph Schwarz-es zu kontaktieren, es entwickelt sich die Christoph Schwarz Loge. Doch es geht von Anfang an nicht nur um die Beschäftigung mit sich, sondern auch um ein Filmprojekt. Dessen Identität ist aber ebenso wenig greifbar wie jene Christoph Schwarz'.

Christoph Schwarz' Film lässt von Anfang an nicht klar erkennen, was an ihm inszeniert und was dokumentarisch ist. Wo sich Zufall gefügt hat und wo ihm nachgeholfen wurde. Wo man ihm glauben kann, und wo nicht. Doch eines macht er schon: Er macht uns von Anfang an genau auf diese Themen aufmerksam.



Aufgabe:

Überlegt, wie *CSL* begonnen hat. Fasst in der Diskussion die ersten (zwei bis drei) Szenen des Films zusammen. Beschreibt die Bilder dieser ersten Szenen und wie sich Bild und Off-Kommentar zusammenfügen. Welchen Eindruck habt ihr von diesen Szenen? Hält die oben genannte These, dass der Film uns von Anfang an im Unklaren lassen soll, wo man ihm glauben kann und wo nicht?

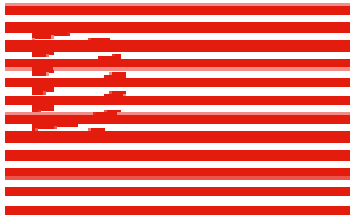
Hinweis: In der ersten Szene setzen sich drei Personen auf eine Bank, dazu wird zu jeder Person ein Name genannt. Welcher? Und: passt dieser Name zur Person? Gleich nach dieser Szene kommt das Bild, das ihr oben seht. Wie passt dieses Bild zu den genannten Themen? Schließlich die Szene mit den vier Untercharakteren. Welche Bedeutung könnten sie für diese Fragestellung haben?

Autorenschaft und Kontrolle

Vielleicht ist euch folgende Aussage schon einmal untergekommen. Autor/innen (Schriftsteller/innen, Drehbuch-Autor/innen) erzählen manchmal, sie hätten keine Kontrolle über die Figuren, die sie erfinden, sondern die Figuren entwickelten ein Eigenleben und der/die Autor/in kann nichts anderes mehr machen, als der Figur zu folgen, egal, ob ihm/ihr das recht ist, oder nicht. Christoph Schwarz geht es in seinem Film ähnlich.

Aufgabe:

Sind euch Stellen aus dem Film in Erinnerung, in denen Christoph Schwarz die Kontrolle über sein Filmprojekt oder die Loge verliert? Merkt man z.B., wenn etwas passiert, das er lieber ganz anders hätte? Sammelt solche Momente und versucht zu ergründen, woran das liegt. Vielleicht an einem der anderen Christophs. Oder an der Gruppendynamik der Loge. Oder durch den Input durch den Dramaturgen.



Weiterführende Aufgabe:

Wenn ihr Momente gesammelt habt, in denen Christoph Schwarz die Kontrolle über sein Projekt verloren hat, fragt in einer neuerlichen Runde: Hat er sie wirklich verloren? Oder tut er nur so? *CSL* ist darauf angelegt, in immer neuen Wendungen Fragen nach Authentizität und Inszenierung aufzuwerfen. Der Film bemüht sich, sich nie "wirklich auf die Spur kommen zu lassen". Nennt Momente, in denen man merkt, dass hier nur scheinbar etwas gegen den Willen von Christoph Schwarz passiert.

Weiterführende Aufgabe:

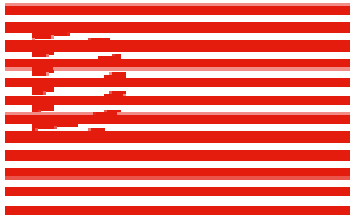
Denkt an die Szene, in der die Christophs den Dramaturgen bedrohen. Im Film wird von Christoph Schwarz vermutet, diese Situation sei für ihn inszeniert worden. An dieser Stelle kann man die letzten beiden Aufgaben auch auf andere Figuren anwenden. Denkt die Frage nach Kontrolle, Kontrollverlust und heimliches Lenken der Handlung nun auf die anderen Figuren umgelegt: Was machen die Christophs? Welche Motivation könnten sie haben, "das Heft selber in die Hand nehmen zu wollen"? Wie versuchen sie das umzusetzen? Wollen sie vielleicht verheimlichen, selber Inszenatoren zu sein? Stellt euch nun dieselben Fragen zum Dramaturgen. Auch hier wieder: Nennt spezifische Momente der Filmhandlung, an denen ihr eure Argumentation belegen könnt.

Inszenierung

CSL wirkt auf den ersten Blick wie eine Dokumentation über ein Filmprojekt. Eine Art weit ausholendes Making-of mit selbstreflexivem Kommentar. Doch wie in so vielen Zusammenhängen ist auch auf dieser Ebene die Arbeit von Christoph Schwarz nicht so einfach auf den Punkt zu bringen.

Aufgabe:

Überlegt, welche gestalterischen Entscheidungen in *CSL* nach Dokumentarfilm ausschauen, und welche ihn spielfilmhaft wirken lassen. Vielleicht gibt es in eurer Gruppe auch Uneinigkeit, ob wir es bei *CSL* mit einem Spiel- oder einem Dokumentarfilm zu tun



haben. Versucht in einer solchen Diskussion mit gestalterischen Eigenschaften des Films zu argumentieren: Off-Kommentar, Kameraposition, Schnittgestaltung, etc.

Weiterführende Aufgabe:

In der Diskussion von Authentizität und Inszenierung von *CSL* lassen sich einige Elemente filmischer Gestaltung besonders grundlegend durchdenken:

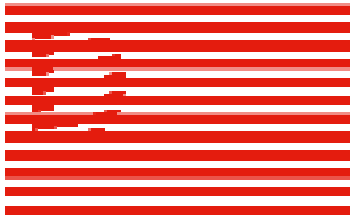
Auflösung einer Szene:

Mit ‚Auflösung‘ meint man beim Film, mit wie vielen Schnitten und welchen Schnittmustern eine Szene gestaltet wird (Welche Kameraposition(en) werden in der Szene verwendet? In welcher Abfolge werden sie gebracht?). Ist euch in diesem Zusammenhang etwas Besonderes (besonders spielfilmhaftes) in *CSL* aufgefallen? Wie verhält sich der Schnitt z.B. während eines der Christoph Schwarz Logen-Treffen? Schaut diese Auflösung nach einem Dokumentarfilm aus? Falls diese Fragestellung zu abstrakt ist: Denkt an die ‚Logistik eines Filmdrehs‘ Wenn der Regisseur Christoph Schwarz während eines Treffens der Loge vor der Kamera sitzt, was kann diese Kamera dann ‚überhaupt machen‘? Sind vielleicht mehr Leute im Raum, als zu sehen sind? Oder steht Christoph Schwarz immer wieder auf und ändert die Kameraposition? Und wenn ja: Was würde das für den dokumentarischen Charakter der Szene bedeuten? Und glaubt ihr, er weiß im Vorhinein, wo er die Kamera haben will? Oder entscheidet er das spontan?

Dramaturgischer Bogen

Dramaturgie bezeichnet beim Film (aber nicht nur dort) die Beschäftigung mit ‚dem großen Bogen‘ einer Geschichte: Wo fängt eine Geschichte an, wie entwickelt sie sich, wann ist sie abgeschlossen, wie schafft man es Grundthemen (Liebe, Tod, Authentizität etc.) durch einen kompletten Film zu ziehen?

Der Dramaturg Robert Buchschwenter (im echten Leben tatsächlich Dramaturg genau diesen Namens) fordert von Christoph Schwarz immer wieder mehr Fiktion in seiner Geschichte, immer wieder soll der geplante Film große dramatische Wendungen nehmen.



Christoph Schwarz ist nicht ganz davon überzeugt, dass das richtig für seinen Film sei, lässt sich aber doch beeinflussen. Wie gestaltet er im Endeffekt den dramaturgischen Bogen seines Filmes? Verzichtet er wirklich auf eine große Spannungsdramaturgie mit Einleitung, Konflikt und großem, dramatischen Höhepunkt am Schluss? Denkt dabei z.B. an den Überfall der Christophs beim Dramaturgen. Oder an die erste und letzte Szene. Hat Christoph Schwarz in der Behauptung, er möchte etwas anderes machen, als die typische überdramatisierte Geschichte, doch genau diese Dramaturgie heimlich durchgeführt?

Untercharaktere

Ziemlich zu Beginn des Films erzählt Christoph Schwarz, dass er dem Unbehagen am eigenen Namen damit begegnete, sich in "vier Untercharaktere aufzuteilen":

Daniel Bleninger, Moderator und Öffentlichkeitsarbeit

Blacky Palermo, Performer und Blender

Christian Schwab, Medienarbeiter

Kiki Panini, Kindergartenwitz

Christoph Schwarz nennt später diese Untercharaktere "als konzeptkünstlerischen Ansatz einer durchaus zeitgemäßen Identitätskonstruktion". Damit meint er, dass in vielen Theorien zur Frage nach der Identität ("Wer bin ich?") seit (mindestens) dem späten 19. Jahrhundert davon ausgegangen wird, dass eine Person keine fixe oder eindeutige Identität hat. Jeder Mensch ist viele.

Aufgabe:

Überlegt euch, welche Untercharaktere ihr haben könntet. Versucht dem Ansatz des Filmes zu folgen: Überlegt euch Namen sowie Aufgaben und Charaktereigenschaften für eure Untercharaktere. Versucht nun, eure Untercharaktere zu inszenieren. Welche Kleidung trägt jeder dieser Untercharaktere? Wie verhält er/sie sich? Wie redet er/sie? Welche Requisiten würden zu ihm/ihr passen? In welchen Räumen würde er/sie sich wohlfühlen? Versucht über die Beantwortung dieser Fragen eine Art "filmische Inszenierung" eurer Untercharaktere zu finden.



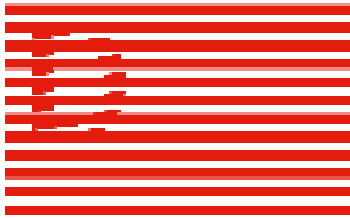
Weiterführende Aufgabe:

Denkt an eure Profile und Aktivitäten auf Snapchat, Instagram etc. Könnte diese "Online-Persona" einer euer Untercharaktere sein? Oder kommt durch die Miteinbeziehung dieser digitalen Avatare ein weiterer Untercharakter ins Spiel? Wenn ja: Wie könntet ihr diesen beschreiben? In *CSL* heißt es einmal, die Loge sei "eine wunderschöne Parabel zur Freundschaft im Zeitalter der digitalen Selbstvermarktung". Könnt ihr mit diesem Satz etwas anfangen?

Über den Filmemacher

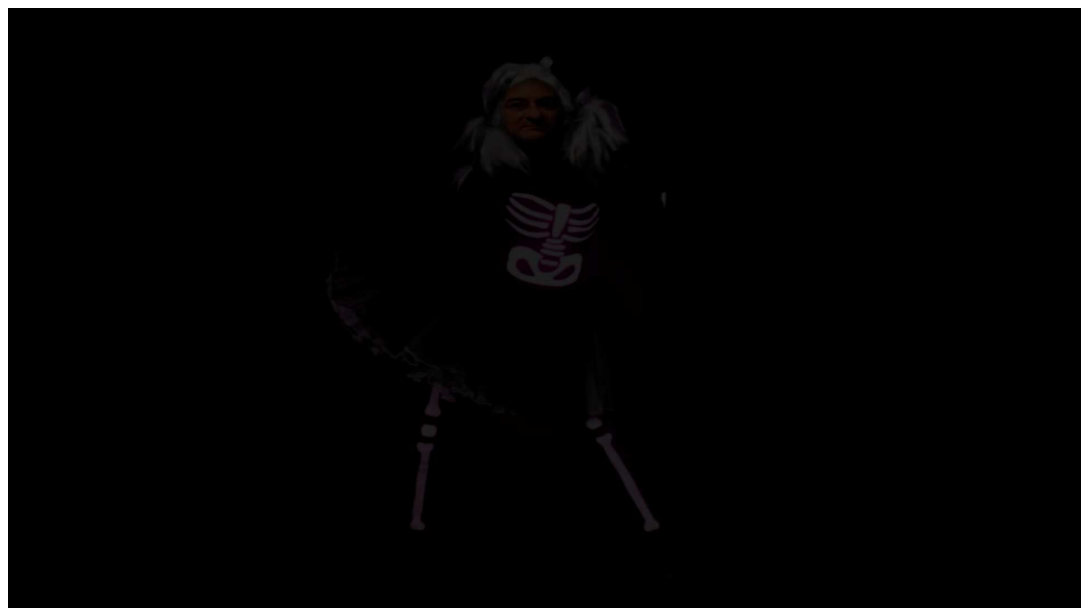


Christoph Schwarz, der Medienkünstler, hat einen Wikipedia-Eintrag und eine eigene Website. Alles darüber hinaus ist Spekulation.



Boomerang

Kurdwin Ayub | AT | 20 Minuten



Synopsis

Ein Mann sitzt in einem Auto vor einem großen Wohnblock. Es ist Nacht, immer wieder gehen Frauen bei der Haustür hinein, der Mann grüßt sie alle. Was genau passiert, ist allerdings noch kaum zu durchschauen. Nach und nach wird klar: Im Haus findet eine Party statt. Eine Feier im kleinen Kreis, den man jedoch kaum noch Familie nennen kann.



Orientierungslosigkeit

Boomerang ist ein Film, der es einem nicht leicht macht, sich zurechtzufinden. Für die Filmanalyse stellt sich hier die Frage, woran dieser Eindruck liegt, und welche Bedeutung er für den Film haben könnte.

Aufgabe:

Erinnert euch an eure Eindrücke während der ersten Filmminuten. Worum, habt ihr anfangs geglaubt, geht es? Wo spielt das Ganze? Wer ist der Mann im Auto? Was ist das für ein Haus? Wie ist sein Verhältnis zu den Frauen, die nacheinander ins Haus gehen? Woher kennen sie einander? Überlegt, an welcher Stelle ihr Details der Handlung das erste Mal verstanden habt: Wann war klar, dass es sich um Partygäste handelt? Wann hat man die Beziehungen durchschaut, v.a. die Familienbeziehungen? Argumentiert dabei nicht nur mit Dialogzeilen, die uns einiges durchschauen lassen (wenn z.B. das erste Mal von einer Party die Rede ist). Auch bevor gesprochen wird, oder wenn nichts gesprochen wird, versuchen wir uns, in den Bildern zurechtzufinden. Fallen euch Details dieser ersten Einstellungen ein, aus denen ihr versucht habt, „Sinn zu erschließen“: Was ist das für ein Haus? Warum sitzt hier jemand in der Nacht im Auto und wartet? Wo befindet sich das Mädchen, als wir sie das erste Mal sehen? etc.

Überlegt nun in einem zweiten Schritt, warum *Boomerang* genau so beginnt. Warum dieser Einstieg mitten in eine Situation? Warum diese Orientierungslosigkeit? Könnte dieser Einstieg einen Zusammenhang haben mit Themen und Gestaltungsweisen, die sich durch den kompletten Film ziehen?

Weiterführende Aufgabe:

These: Nicht nur in den ersten Minuten von *Boomerang* entsteht der Eindruck von Orientierungslosigkeit, sondern dieses Thema zieht sich durch den ganzen Film. Damit ist die Orientierungslosigkeit der Figuren ebenso gemeint, wie unsere Orientierungslosigkeit als Zuschauer/innen. Und es ist Orientierungslosigkeit sowohl auf gestalterischer als auch auf thematischer Ebene gemeint.

Überlegt, ob ihr diese These unterstützt oder für falsch haltet. Argumentiert eure Position! Besonders aufschlussreich kann für diese Diskussion eine Analyse der Partyszenen sein.



In diesen Momenten des Filmes weiß man bereits viel an ‚hard facts‘ (Einweihungsfeier, getrennte Eltern, drei Geschwister etc.). Kann es sein, dass diese Szenen aber dennoch Orientierungslosigkeit entstehen lassen? Kennen wir uns jenseits dieser hard facts wirklich aus? Finden sich die Figuren zurecht? Wieder: Versucht euren Eindruck an gestalterischen Details zu argumentieren: Was macht der Schnitt? Gibt es viele Zeitsprünge oder Ortswechsel? Wechselt, welche Personen in der Wohnung sind und welche nicht? Wie wird mit der Gesprächsführung umgegangen, sowohl von den Personen (ich denke dabei an die plötzlich gestellte Frage: "Wie läuft's beim Fußball?") als auch vom Film (also: welche Gespräche werden durch einen Schnitt abgebrochen etc.)

Anwesenheit und Abwesenheit

Im Anschluss an die vorigen Fragestellungen könnte man nun fragen, ob der Eindruck von Orientierungslosigkeit im Film auch damit zu tun hat, dass die Figuren ‚nie wirklich da sind‘, also mit ihrer Aufmerksamkeit in der Situation. Vielleicht seid ihr in der Besprechung der Partyszene bereits auf einen solchen Schluss gekommen. Was ist mit diesem Nie-wirklich-da-sein aber eigentlich genau gemeint?

Aufgabe:

Versucht Momente zu finden, in denen sich die Personen, die wir im Film sehen, mit mehreren Sachen gleichzeitig beschäftigen. Und sucht Momente, in denen zwischen anwesenden und abwesenden Personen kommuniziert wird (oder ein Kommunikationsversuch gestartet wird). Gibt es in *Boomerang* Momente, in denen sich wirklich alle auf das konzentrieren, was gerade passiert (auf das Gesprächsthema zum Beispiel)? Oder in denen die ‚Außenwelt‘ komplett egal ist und alles, was passiert, im Raum stattfindet, in dem sich die Leute befinden? Welche Methoden und Medien werden genutzt, um Kontakt zu Abwesenden herzustellen?



Weiterführende Aufgabe:

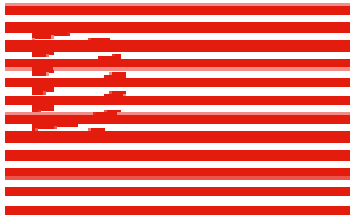
Versucht nun wieder, diese Beobachtungen auch auf inszenatorischer Ebene zu betrachten. Was z.B. macht der Einsatz von Musik in der Partyszene? Wie wird mit dem Einsatz vieler Bildschirme gearbeitet?

Weiterführende Aufgabe:

In diesem Filmprogramm geht es um reale und virtuelle Räume. In den beiden anderen Filmen des Programms, *CSL* und *Operation Jane Walk*, scheint (mir zumindest) relativ schnell einsichtig, was mit virtuellen Räumen gemeint sein könnte: In *Operation Jane Walk* ist es die 3D-Animation, in *CSL* das ständige Oszillieren zwischen Echtheit und Inszenierung. Wie sieht es in dieser Frage mit *Boomerang* aus? Seht ihr in diesem Film virtuelle Welten? Ist in diesem Film der Begriff vielleicht subtiler zu verstehen? Kann das Hin und Her zwischen Anwesenheit und Abwesenheit (selbst wenn man im Raum ist) mit digitalen Lebenswelten zu tun haben? Oder konkreter gefragt: Wie sehr leben die Personen im Film in ihren Handys?

Filter

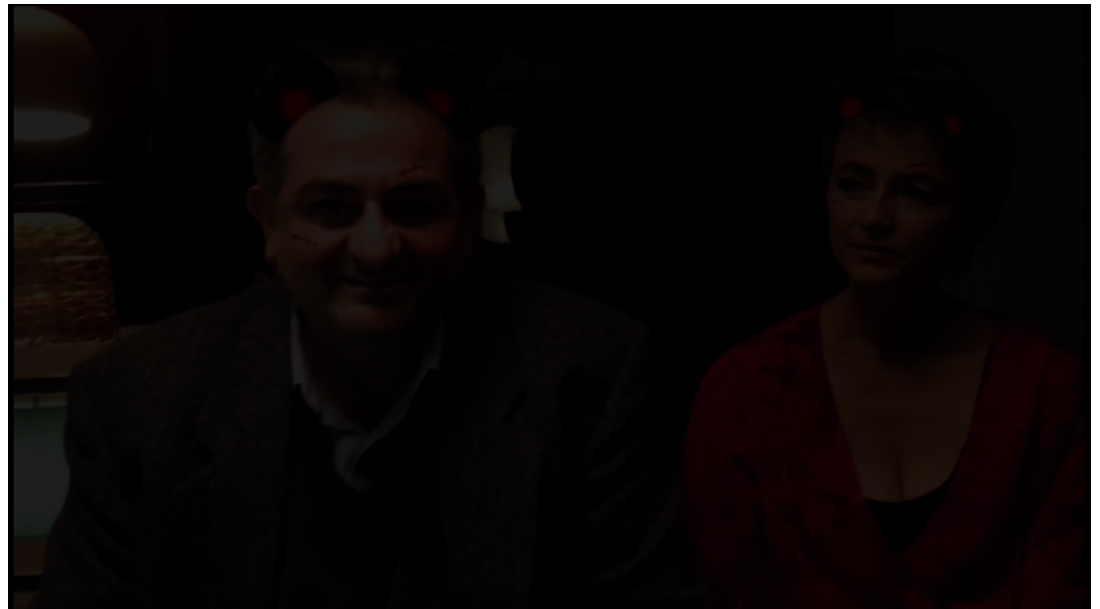
In einem zentralen Moment des Filmes - der ‚Anwesenheit‘ der kompletten Familien rund um den Wohnzimmertisch - beschäftigt sich eine der Töchter, Dana, auffallend viel (meiner Meinung nach) mit ihrem Handy. Sie macht viele Videos und probiert verschiedene Apps aus, die die Erscheinungsweise von Vater und Mutter verändern. Im Diagonale-Katalog heißt es dazu: "Kurios, dass der Snapchat-Filter, durch den Dana ihre Eltern betrachtet, die vor ihr auf dem Sofa sitzen, die Realität nicht so grotesk verzerrt, wie zu erwarten wäre. Der Kopf ihres Vaters auf dem Körper einer tanzenden Ballerina kann es kaum aufnehmen mit der Tatsache, dass dieser an jenem Abend schon stundenlang vor dem Haus gewartet hatte."

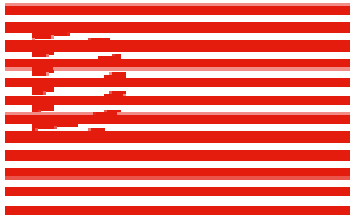


Aufgabe:

Betrachtet auch ihr nun die Eltern durch die Brille des Snapchat-Filters. Welche Filter wurden gewählt, was zeigen sie? Wieso könnten für den Film gerade diese Filter gewählt worden sein? Oder anders gefragt: Kann man das, was über diese Filter passiert, ‚metaphorisch‘ für den Zustand der Familie deuten? Die Mutter sagt in diesem Zusammenhang zum Vater: "Du machst dich doch zum Trottel vor den Kindern. Und checkst es gar nicht." Wie unterscheiden sich Verhalten von Mutter und Vater in dieser Situation? Wie unterscheidet sich ihre Auffassung der aktuellen Situation?

Als Erinnerungsstütze für die Aufgabe zu den Snapchat-Filtern: Man sieht über die Snapchat-Filter zuerst das Gesicht des Vaters auf dem Körper einer tanzenden Ballerina. Dann Vater und Mutter mit Teddybär-Ohren, Nasenring und Narben.





Schluss

Aufgabe:

Gegen Ende des Filmes sehen wir Dana bei sich zu Hause auf der Couch, sie telefoniert mit einem Jungen (ihr Freund?). Warum dieses Element am Ende des Films? Es ist doch ziemlich ungewöhnlich, dass 2 Minuten vor Ende eines Filmes noch einmal eine neue Figur eingeführt wird. Was könnte die Bedeutung dieser Entscheidung sein? Seht ihr Zusammenhänge zwischen den Themen, die in den vorigen Fragestellungen aufgegriffen wurden, und dem, was in dieser Szene passiert?

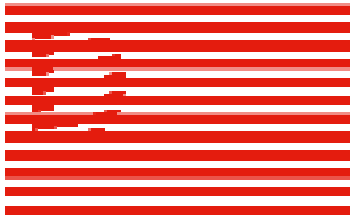
Weiterführende Aufgabe:

Es gab bereits eine Aufgabe, in der es um Danas (digital gefilterten) Blick auf ihren Vater ging. Lassen sich in der Diskussion des Telefonats am Schluss in diesem Zusammenhang noch neue Erkenntnisse ziehen? Wie spricht Dana über ihren Vater?

Doch es geht hier nicht nur um das Verhältnis Danas zu ihrem Vater. Meine These ist, dass dieses Telefonat auch zeigt, dass Dana Strategien und Verhaltensweisen ihres Vaters übernimmt. Könnt ihr dieser These zustimmen? Wenn ja: An welchen Details des Telefonats kann man das merken?

Aufgabe:

In der letzten Szene des Films sehen wir den Vater in seinem Bett. Das Besondere an diesem Bett: Das Kopfteil strahlt in immer wechselnden Farben. Der Vater macht in diesem Licht Fotos von sich. Was könnte der Grund dafür sein, diesen Schluss in diesen starken, knalligen Farben zu setzen? Warum geht es dem Vater nun darum, Fotos von sich in Siegerpose zu machen? Ist euch das Thema Lichtsetzung bereits früher im Film aufgefallen? Welche Lichtquellen sehen wir im Film besonders häufig und wie wirken sie sich eurer Meinung nach auf die Wirkung der Bilder aus?



Weiterführende Aufgabe:

Das allerletzte Bild des Filmes zeigt Dana, neben sich das Handy, eine Nachricht kommt an. Was fangt ihr mit diesem Schlussbild an?

Über die Filmemacherin

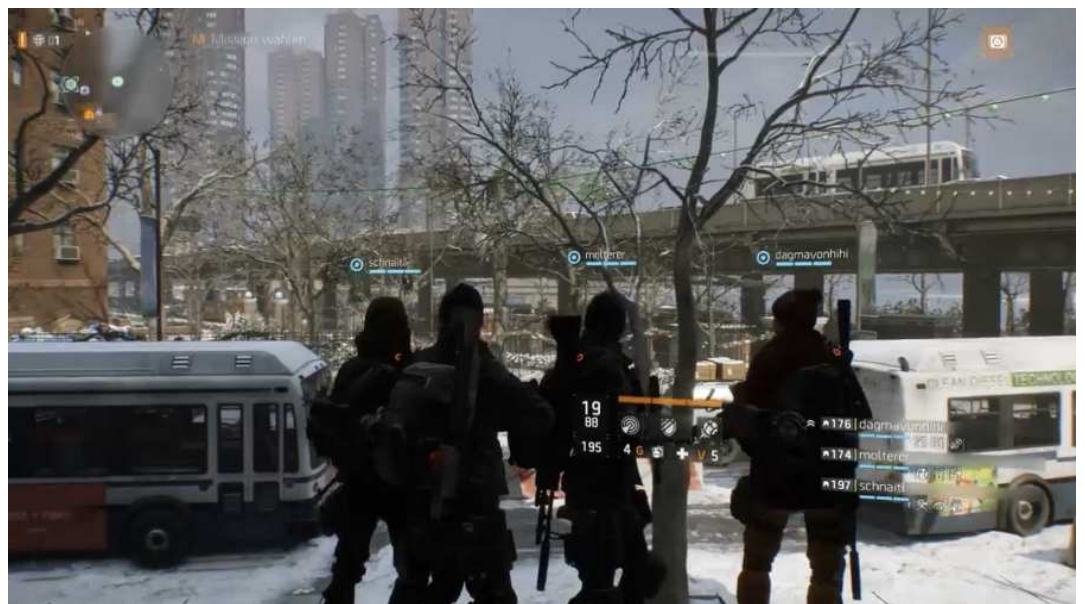


Kurwin Ayub, geboren 1990 im Irak. 2008 bis 2013 Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien (Malerei und experimenteller Animationsfilm). Seit 2011 an der Akademie der bildenden Künste Wien (Performative Kunst). Seit 2009 Kurzfilme, damit regelmäßig bei Festivals im In- und Ausland vertreten. Der Dokumentarfilm "Paradies! Paradies!" ist ihre erste lange Arbeit im filmischen Bereich.



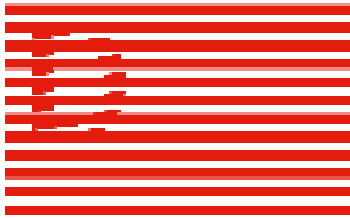
Operation Jane Walk

Robin Klengel und Leonhard Müllner | AT | 21 Minuten



Synopsis

Eine Stadtführung durch New York, aber keine alltägliche. Diese hier führt nicht durch die reale Stadt, sondern durch die 3D-Landschaft eines Video-Spiels. Und sie führt auch nicht durch die Gegenwart, sondern durch ein postapokalyptisches New York. Beides heißt aber nicht, dass diese Welt nichts mit der Realität zu tun hätte. Robin Klengel und Leonhard Müllner finden im Video-Spiel Vieles, was sich über das reale New York erzählen lässt und geben so dem Prinzip Stadtführung neue Dimensionen.



Reale und Virtuelle Welten

Aufgabe:

Operation Jane Walk führt nicht durch das reale New York. Aber in *Operation Jane Walk* erfahren wir viel über das reale New York. Was könnte der Grund gewesen sein, dass Robin Klengel und Leonhard Müllner ihre Stadtführung in einem Online-Shooter durchführten? Was wäre der Unterschied zu z.B. einer Power-Point Präsentation mit Fotos und Off-Kommentar? Oder einem Spaziergang durch das echte New York?

Weiterführende Aufgabe:

Gehen wir diese Überlegungen noch einen Schritt weiter, zu einer grundlegenden Frage: Was unterscheidet eine 3D-Umgebung von einem real gefilmten Filmbild? Sammelt zunächst ganz wertfrei Eigenschaften. Überlegt dann, welche dieser Eigenschaften welche positiven und negativen Aspekte haben: Was sind die Möglichkeiten und Beschränkungen des jeweiligen Mediums?

Hinweis: Eine schnelle erste Antwort wäre z.B., dass ein reales Filmbild Wirklichkeit aufnimmt und eine 3D-Animation Möglichkeiten hat, Fantasiewelten entstehen zu lassen. Versucht nun diesen Satz unter umgekehrten Vorzeichen zu verstehen: Was an einem Filmbild kann fiktiv sein? Was kann eine 3D-Animation über die Realität aussagen? Gerade *Operation Jane Walk* hat eine Menge über diese Fragen zu sagen.

Aufgabe:

In *Operation Jane Walk* ist einmal die Rede davon, dass etwas "hineinkomponiert" wurde: "Ein Pickup Truck, der in das Fahrrad-Verleihsystem hineinkomponiert worden ist." Diese Formulierung erzählt uns, dass in einer 3D-Umgebung nichts ‚einfach da ist‘, sondern alles von Grund auf gestaltet werden muss. Alles, was es zu sehen gibt, hat sich also jemand ausgedacht. Daher kann man jetzt die Frage stellen: Warum hat man sich gerade das ausgedacht? Der Pick-Up Truck ist dafür ein gutes Beispiel: Rekapituliert, was in *Operation Jane Walk* über die Bedeutung (‚bewusst oder unbewusst‘) dieser Komposition gesagt wird. Denkt auch an die Stelle über den Mann, der "seine Hack-Stakkato-Performance hier in alle Ewigkeit fortführen" wird. Welche Bedeutung wird ihm für die Welt des Spieles



zugeschrieben. Und fallen euch noch andere Details der Spielwelt ein, die ihr aussagekräftig fandet?

Aufgabe:

An- und/oder abwesend ist nicht nur die reale Stadt, sondern auch die realen Teilnehmer/innen an dem Stadtpaziergang sind es. Wie würdet ihr erklären, was das Besondere eines Multiplayer-Spiels ausmacht? Hat man in einem Multiplayer Gesellschaft? Schließlich spielt man ja gemeinsam. Ist man in ihm alleine? Schließlich sitzt man ja (oft) alleine vor seinem Computer. Ist man in dem Raum, in dem man sitzt, anwesend? Ist man im Spiel anwesend?

Weiterführende Aufgabe:

Denkt in diesem Zusammenhang an den Film *Boomerang* und die Aufgaben zu Anwesenheit und Abwesenheit dort. Wie entspricht dem, was in *Boomerang* gezeigt wird, der Situation eines Multiplayers?

Raum und Zeit

Aufgabe:

Das Spiel, in dessen Umgebung *Operation Jane Walk* "spielt", zeigt eine reale Stadt, aber in eine postapokalyptische Zukunft imaginiert. Welches Zusammenspiel seht ihr in *Operation Jane Walk* zwischen den verschiedenen Zeitebenen. Welche Rolle spielt die Vergangenheit, die Geschichte für den Film? Was erzählt uns der Film über die Gegenwart (sowohl der Stadt New York als auch der medialen Gegenwart)? Und was könnte der Effekt davon sein, diese Stadttour in einer imaginierten Zukunft stattfinden zu lassen? Wieso wurde genau diese Zukunft von den Spieleentwickler/innen imaginiert? Oder anders gefragt: Sagt diese Zukunft etwas über unsere Gegenwart aus?



Aufgabe

Operation Jane Walk will im virtuellen Stadtraum New York Orientierung schaffen. Ebenso ist es für das zugrundeliegende Spiel Tom Clancy: The Division wichtig, Übersicht zu bewahren, schließlich geht es darum, Feinde und Hinterhalte so früh wie möglich zu entdecken.

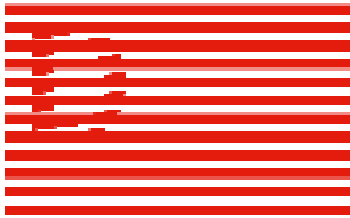
Versucht zu beschreiben, mit welchen optischen Mitteln der Film arbeitet, um Orientierung in der Stadt zu schaffen. Wie bewegt sich die Kamera? (Auch: Wie bewegt sich die Kamera in Zusammenhang mit den Figuren? Mit ihnen? Unabhängig von Ihnen? etc.) Gibt es Schnitte? Und wenn ja: Viele oder wenige? Ist der Schnittrhythmus schnell oder langsam? Gibt es Zoom? Oder gibt es eine Methode, etwas wie Zoom zu simulieren? Ihr könnt auch den Off-Kommentar von Robin Klingel und Leonhard Müllner in die Aufgabenstellung miteinbeziehen: Wie hängen Bild und Off-Kommentar zusammen? Reagiert das Bild auf die Off-Erzählung? Oder eher umgekehrt? Oder existieren diese beiden Ebenen unabhängig voneinander?

Die eigenen Spielwelten

Aufgabe:

Seit einigen Jahren, seitdem Gaming immer mehr als relevantes und interessantes kulturelles Feld akzeptiert wird, tauchen in der Praxis und Diskussion von Gaming immer neue Aspekte auf. Unter anderem gibt es das Phänomen des Environment- oder Architecture-Walks. In dieser Art des Video-Spielens wird nicht der Handlung oder der Action gefolgt, sondern der Spieler oder die Spielerin macht sich auf dem Weg durch die entworfene Welt des Spiels. Ohne Ziel. Ohne Handlung. Ohne etwas anderes zu tun, als zu gehen und zu schauen.

Gibt es in eurer Gruppe Gamer, die auch gerne auf Environment Walks gehen? Vielleicht können sie ja berichten, was das Reizvolle an diesen Spaziergängen ist. Falls nicht: Überlegt, was das Reizvolle an diesen Spaziergängen sein könnte. Vielleicht geben euch eure bisherigen Überlegungen zu *Operation Jane Walk* Input für diese Überlegungen.



Aufgabe:

Zeigt als Reiseführer/in euren Mitschüler/innen die Welt eines Video-Spiels, das ihr mögt. Lasst die Handlung und die Geschichte des Spiels bei Seite und zeigt lediglich die Welt, in der das Spiel angesiedelt ist, her. Als Reiseführer/in könnt ihr zeigen und kommentieren, was euch interessant vorkommt. Vielleicht findet ihr in eurem Spiel Umgebungen, die ebenso aussagekräftig über die Welt der Erzählung sind, wie in *Operation Jane Walk*. Oder Details, in denen viel kulminiert, wie den Pickup, der in den Fahrradständer gerast ist.

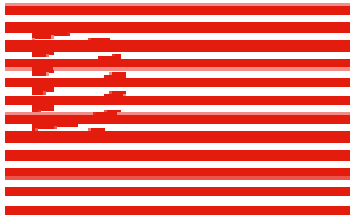
Weiterführende Aufgabe:

Diese Aufgabe kann das Publikum einer solchen Führung durch eine Video-Spiel-Welt ebenso erfüllen, wie der/die Fremdenführer/in: Beobachtet und beschreibt, wie während der Führung mit der Bildauswahl umgegangen worden ist. Wie hat der/die Fremdenführer/in mit Kamerabewegungen, Zoom, Schnitten gearbeitet? Welche optischen Gestaltungsmöglichkeiten gibt das jeweilige Spiel her? Ein Spiel in Ego-Perspektive lässt z.B. andere Blicke zu, als ein Spiel, das aus einer anderen Perspektive dargestellt ist. Versucht, nachdem ihr beschrieben habt, mit welchen optischen Gestaltungsmöglichkeiten während der Führung gearbeitet wurde, diese mit jenen zu vergleichen, die in *Operation Jane Walk* eingesetzt wurden.

Über die Filmemacher

Robin Klengel, geb. 1988, Studium der Kulturanthropologie mit Schwerpunkt auf Stadtforschung in Graz und Berlin. Masterprojekt über ein kontroverses Flussentwicklungsprojekt in der indischen Stadt Ahmedabad. Darüber hinaus Tätigkeiten als Illustrator, Radiojournalist und unabhängiger Forscher.

Leonhard Müllner, geb. 1987 in Graz. Studium an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung, Linz und der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig.



Ausstellungen und Screenings u.a. in Österreich, Deutschland, Spanien, Finnland und den USA.

Aufgaben zum gesamten Programm: Grundlagen des Kuratierens

Das Zusammenstellen eines Kurzfilmprogramms ist Teil der Arbeit eines Kurators oder einer Kuratorin. Diese Arbeit bleibt oft 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.

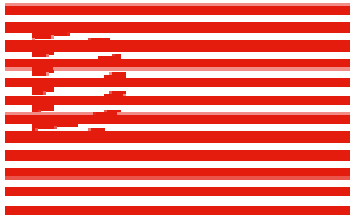
Aufgabe:

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, in denen gezeigt werden kann (ist ein Film verfügbar in diesem oder jenem Dateiformat oder Filmformat), Rechtsfragen, Kostenfragen, logistische Fragen, etc.

Aufgabe:

Überlegt, welche Überlegungen hinter der gesehenen Zusammenstellung von „Digital ist besser?“ 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?



Das Filmfestival Diagonale zeigt seine Auswahl aktueller österreichischer Filme in drei Kategorien: Spielfilm - Dokumentarfilm - Innovativer Film. *Boomerang* und *CSL* werden im diesjährigen Programm als Spielfilme geführt, *Operation Jane Walk* als Dokumentarfilm.

Aufgabe:

Findet ihr die Kategorisierung dieser drei Filme so richtig? Findet ihr Argumente dafür, z.B. *CSL* als Dokumentarfilm zu führen? Oder *Operation Jane Walk* als Innovativen Film?

Weiterführende Aufgabe:

Könnt ihr an Hand eurer Argumente für oder gegen die vorgenommene Einteilung der drei Filme erklären, was einen Dokumentarfilm und was einen Spielfilm ausmacht? Und was ist eigentlich ein Innovativer Film? Könnt ihr euch eine Einteilung von Filmen jenseits der Kategorien Spielfilm und Dokumentarfilm vorstellen? Wie könnte die aussehen?

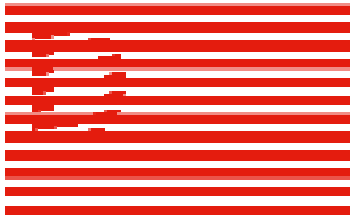
Nicht nur die Auswahl und Zusammenstellung der Filme machen das Programm zu dem, was es ist, auch der Titel des Programms spielt eine wichtige Rolle. Dieses Programm heißt „Digital ist besser?“ Der Titel bezieht sich auf einen Song der Band Tocotronic.

Aufgabe:

Überlegt euch, warum sich die Kuratoren für dieses Programm diesen Titel ausgedacht haben? Was waren die Ideen dahinter? Recherchiert das Lied und den Songtext. In welcher Art und Weise greift jeder einzelne Film den Titel auf? Geht zuerst die Filme einen nach den anderen 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:

Bildet Kleingruppen und findet gemeinsam 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 verändert, je nachdem, welchen Titel es trägt.

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, ändern würde?

Kennt ihr auch andere Filme, die in dieses Programm passen würden? Nehmt einmal 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 einem Youtube-Clip, den ihr kennt.