



Pädagogisches Begleitmaterial

kino:CLASS'22 Programm 2

Verspielte Bilder – Found Footage, Tiere und Vampire.

Vom Umgang mit Form, Narration und Genres

Dauer Filmprogramm: 66 Minuten

Camera Test | R: Siegfried A. Fruhauf | AT 2022 | Experimentalfilm, 5 Min

Attwenger – foisches viech | R: Ulrike Swoboda-Ostermann | AT 2021 | Musikvideo, 3 Min

In The Upper Room | R: Alex Gratzner | AT/HU 2022 | Animationsfilm, 8 Min

wieso es gibt 3633 emojis | R: Christoph Schwarz, Marcuse Hafner | AT 2022 | Kurzspielfilm, 8 Min

Kurz nach Schalling unterm Berg | R: David Lapuch | AT 2022 | Kurzspielfilm | 42 Min



Attwenger – foisches viech © Ulrike Swoboda-Ostermann

kino:CLASS'22

Schulvorstellungen der Diagonale

Konzept & Text Schulmaterialien: Daniela Ingruber



Die Diagonale-Schulmaterialien sollen dabei unterstützen, das Programm der kino:CLASS schüler*innengerecht aufzubereiten. Dazu werden die Filme inhaltlich besprochen, begleitet von einer Einführung in ausgewählte filmtheoretische Aspekte und versetzt mit Arbeitsaufgaben sowie Fragestellungen für die Jugendlichen. Dies soll zur Diskussion und zur eigenständigen Recherche anregen und gleichzeitig zeigen, dass Film durchaus mit unserer persönlichen Welt, unserem Alltag zu tun hat.

Unterrichtsfächer, die sich für die Bearbeitung der Filme eignen: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Musik, Geschichte, Psychologie sowie fächerübergreifender Unterricht.

*Bei der Vermittlungsinitiative Schüler*innen- und Lehrlingsvorstellungen wird die Diagonale vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, dem Jugendreferat des Landes Steiermark, der Kulturvermittlung Steiermark, OeAD – Österreichischer Austauschdienst, AK Steiermark, KINO VOD CLUB sowie von unserer Sponsorin Energie Graz unterstützt. Medienpartner*innen: Kleine Zeitung, Radio Helsinki 92.6 – Freies Radio Graz. Weiters bedanken wir uns bei der HLW Schrödinger für die Zusammenarbeit.*



Zum Filmprogramm

Verspielte Bilder – Found Footage, Tiere und Vampire.

Vom Umgang mit Form, Narration und Genres

Verschiedene Gattungen, unterschiedliche Genres. In Programm 2 trifft Musikvideo auf Experimentalfilm, Animationsfilm auf Spielfilm. Wie erzählen wir von unserer Umwelt, wie gestalten wir Geschichte und Geschichten? Übertreibungen, Überhöhungen und Verfremdungen – die Genre-Schraube wird angezogen, während sich untotes Filmmaterial und tatsächlich Untote, Maulwürfe, Austro-Rednecks und visionäre Filmschaffende die Klinke in die Hand geben. Ein Programm als wilder Ritt durch die filmische Formenwelt. (Schwarzer) Humor inklusive.

Vier Filmgattungen ... und wie viele Filmgenres?

Häufig werden Filmgattung und Filmgenre im Sprachgebrauch gleichgesetzt. Dabei sind es zwei unterschiedliche Kategorien. Das Genre ist die Erzählweise, auch räumliche und zeitliche Aspekte gehören dazu. So ist der Western ein Genre, ebenso der Science-Fiction-Film, ein Action-Film oder der Heimatfilm etc. Die Gattung wiederum ist dem übergeordnet, etwa ein Spielfilm, ein Experimentalfilm, ein Musikvideo, eine Animation oder ein Dokumentarfilm.

Vor gar nicht langer Zeit sagte man, man schaue einen Thriller, ein Musical, einen Action-Film, und alles schien klar. Wer das hörte, wusste, welches Genre der Film hatte. So einfach ist es nicht mehr, immer öfter verschwimmen die Erzählweisen und beinhalten ein wenig von dem und ein wenig von einem anderen Genre. So kann ein Science-Fiction-Film zugleich ein Thriller und ein Vampirfilm sein, vielleicht sogar ein Musical. Ein Western kann zudem ein Horrorfilm sein. Diese Liste ließe sich beliebig fortsetzen.

Für das Diagonale-Schulprogramm wurden fünf Filme bzw. Videos ausgewählt, die je einer Filmgattung entsprechen (nur eine Filmgattung gibt es zweifach, dafür unterscheiden sich ihre Genres). Theoretisch sind es auch fünf Erzählweisen, also Genres, die präsentiert werden. Aber sind es wirklich nur fünf?

Aufgaben:

- o Setzt euch in Kleingruppen zusammen und macht eine Liste von den Genres, die ihr in den fünf Filmen/Videos findet. Sucht dann nach den Themen, die angesprochen werden und ordnet sie den Genres zu. Könntet ihr euch andere Erzählweisen für diese Themen vorstellen?



- o Angenommen, es würde ein Film über eure Schulklasse gedreht: Welches Filmgenre würdet ihr dafür auswählen? Wie würden eure ersten Schritte zur Planung aussehen? Welche Themen würden im Zentrum stehen?
- o Filmemacher*innen haben häufig Vorlieben für bestimmte Filmgattungen. Schaut euch an, wer diese fünf Filme gedreht hat und welche Filme diese Personen vorher schon gemacht haben. Handelte es sich immer um die gleiche Gattung?



Film 1: *Camera Test*

R: Siegfried A. Fruhauf | AT 2022 | Experimentalfilm, 5 Min



Camera Test, Siegfried A. Fruhauf © sixpackfilm

Uraufführung: Diagonale'22

Credits:

Konzept & Realisation: Siegfried A. Fruhauf

Sounddesign: Anna Katharina Laggner

Vertrieb, Verleih: sixpackfilm

1. Ein Experimentalfilm

Der Experimentalfilm, häufig auch Avantgardefilm genannt, stellt eine ganz besondere Filmgattung dar. Mehr noch als andere Gattungen, teilt der Experimentalfilm sein Publikum – und das liegt mehr an den Erwartungen dieser als an der Filmgattung selbst. Viele Menschen glauben, Experimentalfilme seien anstrengender, vielleicht sogar unverständlich. Das ist ein Vorurteil. Wer die „Experimente“ betrachtet, wird viel Inspiration, völlig neue Perspektiven und Ideen finden.

Ein kleiner Tipp: einfach darauf einlassen und genießen. Dann entdeckt man in einem Experimentalfilm zuweilen Geschichten oder auch eigene Gedanken, die man lange nicht vergisst.



Ein zweites Klischee existiert rund um Experimentalfilme. So heißt es zuweilen, es sei etwas ganz „Modernes“. Dabei gehört der Avantgardefilm zu den Anfängen der Filmgeschichte. Schon unter den ersten jemals gedrehten Filmen waren Experimentalfilme. Meist ging es um Versuche rund um Sehgewohnheiten. Und wie ist das heute? Es gibt eine fast unendliche Zahl an verschiedenen Möglichkeiten. Häufig steht ein Reflektieren des Abbildens und des Betrachtens im Vordergrund. Manchmal geht es um eine physikalische Versuchsanordnung des verwendeten Materials. Zuweilen ergibt sich das Experimentieren aus dem Inhalt. So gesehen ist es die wahrscheinlich philosophischste Form von Film. Bei der Diagonale gibt es dafür schon lange eine eigene Programmschiene, bei der die unterschiedlichen experimentellen Zugänge gezeigt werden.

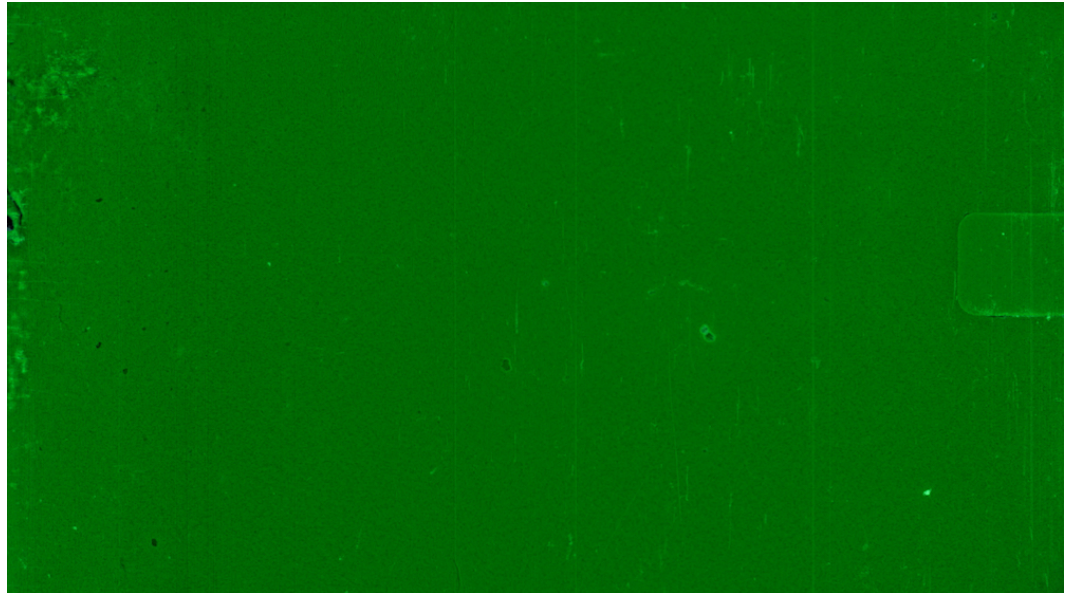
Diskussion:

- o Habt ihr vorher schon einmal Experimentalfilme gesehen? Wovon handelten sie? Was ist euch dabei besonders aufgefallen?

- o Versucht euch zu erinnern: Was waren eure Gedanken, während ihr *Camera Test* geschaut habt? Haben sich eure Gedanken in den fünf Minuten des Films verändert?

2. Das Spiel mit den Sehgewohnheiten

Mit Siegfried A. Fruhauf ist in diesem kino:CLASS Programm einer der bekanntesten österreichischen Experimentalfilmemacher vertreten. Seine Filme wurden vielfach ausgezeichnet und in Ausstellungen ebenso gezeigt wie im Kino, dort wiederum insbesondere bei Filmfestivals. Egal ob als Filmemacher oder Fotograf, Fruhauf geht stets dem Material selbst auf den Grund, den Bildern ebenso wie dem Ton, die er aus dem uns gewohnten Seh- und Hörrhythmus nimmt. Dadurch entsteht beim Betrachten ein neuer Zusammenhang, manchmal vielleicht eine optische Täuschung, ein anderes Mal eine Geschichte im Auge de*r Zuschauer*in, die jemand anderer gar nicht wahrnehmen würde.



Camera Test, Siegfried A. Fruhauf © sixpackfilm

In dem Film *Camera Test* werden filmische Bilder aneinandergereiht und ergeben so den Eindruck einer fortgesetzten Kamerafahrt, lediglich unterbrochen durch das Grün des Startbands. Ein Meeresrauschen verfremdet die Bilder einer Landschaft, indem es ihnen eine Interpretation aufzwingt und sie zugleich sofort wieder bricht, weil der Ton selbst rhythmisch verfremdet wird. So ist man sich als Zuschauer*in dessen bewusst, dass mit den eigenen Sinnen gespielt wird, indem man immer dann aus seinem Sehen gerissen wird, wenn man meint, genau erkannt zu haben, in welche Richtung die Bilder gezeigt werden.

Im Katalog von sixpackfilm, dem Verleih, bei dem Fruhauf selbst Mitglied ist, schreibt Christa Benzer über *Camera Test* unter anderem diesen Satz: „Während das Pfeifen der Vögel noch Linearität suggeriert, löst Fruhauf die Bilderfolge zunehmend auf: die Landschaft fällt auseinander, zieht nicht nur horizontal vorbei, sondern auch vertikal, schwankt hin und her, läuft zum Teil schräg über den Bildschirm hinaus.“

Aufgabe:

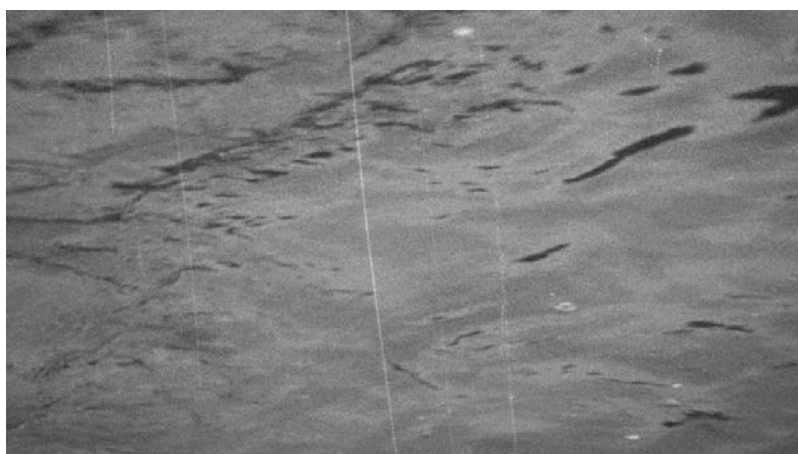
- o Habt ihr eine ähnliche Seherfahrung wie Christa Benzer gemacht? Betrachtet die folgenden Bilder und versucht euch an den Ton des Films zu erinnern. Erinnert euch, was ihr gesehen oder erkannt habt. War es immer eine Landschaft mit Bäumen? Oder waren da plötzlich andere Bilder oder leichte Irritationen vor euren Augen?

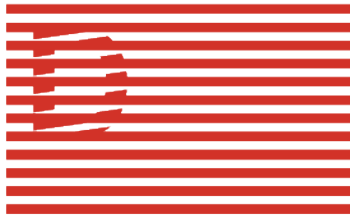


Diagonale'22
Festival des
österreichischen
Films

Graz, 05.—10.
April 2022

diagonale.at





Diagonale'22
Festival des
österreichischen
Films

Graz, 05.—10.
April 2022

diagonale.at



Alle Bilder: Camera Test, Siegfried A. Fruhauf © sixpackfilm



Film 2: *Attwenger – foisches viech*

R: Ulrike Swoboda-Ostermann | AT 2021 | Musikvideo, 3 Min



Attwenger – foisches viech © Ulrike Swoboda-Ostermann

Uraufführung: Diagonale'22

Credits:

Konzept & Realisation: Ulrike Swoboda-Ostermann

Musik: Attwenger

1. Ein Musikvideo

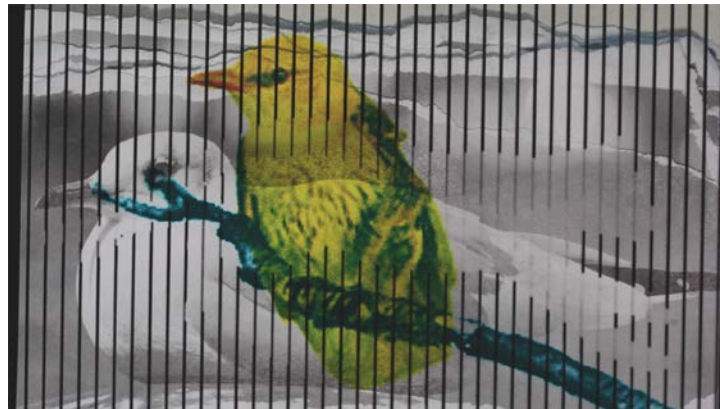
Vielleicht ist die erste Assoziation zu einem Musikvideo, dass es unterhalten soll. So einfach das scheint, so schwierig ist die Definition, was ein Musikvideo ist und seit wann es diese Filmgattung gibt. Zunächst einmal ist ein Musikvideo eher kurz, zumindest im Gegensatz zu einem Kinospielefilm. Musik wird filmisch umgesetzt. Das Video kann dabei die Musik bebildern oder eine eigene Geschichte erzählen, oder wiederum ganz abstrakt wirken.

Seit wann gibt es nun Musikvideos? Da gehen die Meinungen auseinander. Die Beatles verwendeten jedenfalls schon Videos, Mitte der 1970er Jahre begannen auch ABBA und Queen damit zu arbeiten, doch schon lange vorher, in der Stummfilmzeit, gab es erste Ansätze dafür. Im Laufe der Zeit hat sich allerdings ihr Stil deutlich verändert. So stehen bestimmte Filmstile für bestimmte Musikrichtungen



und manche Bands oder Sänger*innen sind berühmt für ihre innovativen Videos. Im Fall von Attwenger ist bereits die Musik immer ein wenig paradox, humorvoll, stilistisch zwischen verschiedenen Ebenen und dementsprechend nimmt das Video diese Besonderheit auf. „Freestyle“ nennt es der Diagonale-Katalog, und tatsächlich liegt etwas erfrischend Wildes, vor allem aber Humorvolles in der Luft.

Es ist bereits das dritte Musikvideo, das das Animationsstudio Pirol aka Ulrike Swoboda-Ostermann für Attwenger umgesetzt hat. Die Bilder werden zum Text ebenso frei assoziiert wie an den Ton und Rhythmus angepasst. Manchmal bleibt unklar, wer wem folgt, die Musik den Bildern, oder vielleicht auch umgekehrt.



Attwenger – foisches viech © Ulrike Swoboda-Ostermann



Attwenger – foisches viech © Ulrike Swoboda-Ostermann

Aufgabe:



- o Schaut euch das Video nochmals an (es ist online zugänglich) und geht den Assoziationen nach. Warum wird der Fisch zum Hasen? Was machen die Vögel im Video? Und wohin fährt der Schifahrer? Einige Bildmotive sind Zitate aus berühmten Bildern etc.; findet und beschreibt sie.
- o Animation ist vielfältig. Welche Techniken werden im Video verwendet? Kennt ihr einige dieser Techniken bereits aus anderen (Musik-)Videos?
- o Schaut euch weitere Videos von Attwenger an. Ähnelt der Stil jenem in diesem Video?



Film 3: *In The Upper Room*

R: Alex Gratzner | AT/HU 2022 | Animationsfilm, 8 Min



In The Upper Room © Alexander Gratzner

Österr. Erstaufführung: Diagonale'22

Credits:

Buch, Kamera, Schnitt, Originalton, Musik: Alexander Gratzner

Animation: Alexander Gratzner, Natália Andrade, Mariai Gábor, Sebastian Doringner

Sounddesign: Kalotás Csaba

Produzent: József Fülöp

Produktion: Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest (HU)

Vertrieb, Verleih: Interfilm Berlin (DE)

Förderung: National Hungarian Film Fund



1. Eine Animation

Nicht umsonst kommt der Begriff „Animation“ von dem lateinischen Wort „zum Leben erwecken“. Stehende Bilder werden bewegt, oder es bewegen sich Puppen oder Situationen. Wurde früher noch alles händisch gezeichnet, gemalt, aus Holz, Papier, Sand oder anderen Materialien bewegt, wird heute viel davon über Computer erledigt. Das macht Animation leichter umsetzbar, billiger, oft auch schneller – dadurch steigen aber auch wieder die Anforderungen, sodass das mit „billiger und schneller“ sehr subjektiv ist.

Der Salzburger Filmemacher Alexander Gratzner arbeitet für seine Animationen mit Zeichentrick und hat seine ganz eigene Handschrift dafür entwickelt. Seine Figuren sind liebevoll gestaltet, geben sich stets höflich und doch überraschend widerstandsfreudig. Sie rebellieren nicht besonders laut, sondern suchen sich hier einen kleinen Ausweg, sorgen dort für eine Überraschung und stehen vielleicht ein wenig für die sogenannte österreichische Seele, die immer ein wenig raunzt, aber dann doch keinen Streit mag und manches überhört oder einfach geschehen lässt. In einem Interview erklärte Gratzner: „Ich stelle jeden in gewisser Weise komisch dar. Es soll etwas Liebevolleres haben und ist als Akzeptanzgeste gegenüber allen Verhaltensweisen gemeint.“

Was man sieht, und was dabei so freundlich leichtfüßig wirkt, erzählt tatsächlich aber häufig etwas viel Ernsthafteres, als man als Zuschauer*in zunächst meinen möchte. Im Diagonale-Katalog wird dies als „Unterschied zwischen Sehen und Erkennen“ beschrieben.

Aufgabe:

- o *In The Upper Room* ist eine Geschichte zwischen einem Großvater und seinem Enkel, der ihn selten aber regelmäßig besuchen kommt. Alexander Gratzner arbeitet mit Symbolen, dafür gibt er reale Größenverhältnisse auf und entzieht sich auch den physikalischen Gesetzen – genau das kann Animation ja jederzeit tun. Schaut euch die Bilder an und erklärt die Symbolik, die ihr darin erkennen könnt.



Diagonale'22
Festival des
österreichischen
Films

Graz, 05.—10.
April 2022

diagonale.at





Alle Bilder: *In The Upper Room* © Alexander Gratzner

- o Der Film ist größtenteils in Orange, Gelb, Rot gehalten. Recherchiert zur Bedeutung von Farben. Was könnten diese warmen Farben ausdrücken?
- o Animationen existieren nicht nur als eigenständiges Kunstprojekt, sondern werden vielfältig eingesetzt, in der Werbung, in Spielfilmen, im Theater, auch in Nachrichtensendungen.



- o erinnert euch an ein paar Beispiele, wo euch Animation begegnet ist und welche Effekte dies gehabt hat.

Film 4: *wieso es gibt 3633 emojis*

R: Christoph Schwarz, Marcuse Hafner | AT 2022 | Kurzspielfilm, 8 Min



wieso es gibt 3633 emojis © Victor Kössl

Uraufführung: Diagonale'22

Credits:

Buch: Christoph Schwarz, Marcuse Hafner

Kamera: Victor Kössl

Schnitt: Christian Schwab

Darsteller*innen: Christoph, Markus, Rosa, Fridolin

Produzenten: Daniel Bleninger, Victor Kössl

Produktion: ARGE Schwarz

Förderungen: Stadt Wien MA 7, Land Burgenland



1. Ein Kurzspielfilm und seine Synopse

Jeder Film braucht eine Kurzbeschreibung. Diese wird Synopse genannt. Sie erzählt ein bisschen, aber (hoffentlich) nie zu viel. In diesem Fall erzählt sie sich leicht – auch wenn sich bald herausstellt, dass es gar nicht so einfach ist:

Ein Film, der nur über Emojis erzählt ist! Bahnbrechend, oder doch keine ganz so gute Idee? Der Wiener Künstler Renfah ist von seinem Geistesblitz überzeugt und textet seinem Freund Christoph Schwarz das „Skript“, das nur aus Emojis besteht. Emoji um Emoji wird die Bedeutung diffuser, Christoph schickt Zeichen zurück, die Renfah missversteht, und schon wissen sie nicht mehr, wovon sie reden. Doch dann geschieht das Unglaubliche ...

So könnte eine Synopse zum Film lauten. Der Film zeigt natürlich wesentlich mehr als nur diesen Kurzinhalt. Die beiden Protagonisten bewegen sich an unterschiedlichen Orten und es gibt reichlich Absurditäten, wie man schon an dem oben abgebildeten Filmstill sehen kann.

Aufgaben:

- o Renfah wollte ein gesamtes Drehbuch aus Emojis schreiben, oder vielmehr den gesamten Film ausschließlich aus Emojis entstehen lassen. Machen wir den Versuch: Seht euch das Bild nochmals an und schreibt eine Synopse (eine Kurzbeschreibung aus drei oder vier Sätzen) zu den Emojis, die dort abgebildet sind. Wovon handeln sie?
- o Gehen wir noch einen Schritt weiter: Bildet mindestens drei Kleingruppen. Jede Gruppe schreibt eine Synopse (Inhalt wählt ihr selbst). Dann gibt jede Gruppe ihre Synopse an eine nächste Gruppe weiter, erhält aber dafür die Synopse einer wieder anderen Gruppe. Nun setzen alle die erhaltene Synopse in ein Emoji-Drehbuch um. Zwei bis drei Emoji-Zeilen reichen. Dann werden diese Emojis an eine weitere Gruppe gegeben, die wiederum daraus eine Synopse schreibt. Am Ende vergleicht ihr die Ergebnisse und löst die Rätsel auf. Habt ihr noch den Überblick?



Film 5: *Kurz nach Schalling unterm Berg*

R: David Lapuch | AT 2022 | Kurzspielfilm | 42 Min



Kurz nach Schalling unterm Berg © HENX

Uraufführung: Diagonale'22

Credits:

Buch: David Lapuch

Kamera: Vincent Seidl

Schnitt: Vincent Seidl, David Lapuch

Originalton: Fabio Schurischuster, Manuel Fresser

Sounddesign: Fabio Schurischuster

Musik: Paul Plut

Szenenbild: Rafael Baumgartner

Kostüm: Alexandra Fauler

Maske: Andrea Malessardi

Farbkorrektur: Rafael Starman

Darsteller*innen: Thomas Schubert, Elena Wolff, Harry Lampl, Thomas Frank, Michael Rast, Pia Hierzegger

Produzenten: Markus Seereiter, Vincent Seidl

Produktion: HENX

Förderungen: CINE ART, Film Commission Graz, Stadt Graz



1. Ein Kurzspielfilm und einige Genres

Für die Erstellung des Festivalkatalogs und des Programms ist es üblich, dass die Filmteams Filmstills (= Szenenfotos) und Texte rund um den Film abgeben, zumindest aber eine Synopse.

Mitarbeiter*innen beim Festival schreiben dann einen Katalogtext aus dem Material und manchmal auch noch andere Texte. Im Falle von *Kurz nach Schalling unterm Berg* hatte das Filmteam einen Wunsch:

„Was uns recht wichtig wäre: Wir würden sehr gerne vermeiden, dass man im Vorfeld zu viel über den Film weiß und dass der [...] möglichst unerwähnt bleibt.“

Es wurde natürlich dazugesagt, was nicht erwähnt werden solle, doch um nichts zu spoilern (= Filmdetails verraten), halten wir uns an diesen Wunsch. Erwähnt sei der Wunsch trotzdem, weil er Einiges über den Film sagt. So könnte es sich zunächst um ein Roadmovie handeln, oder um einen Heimkehrfilm. Doch David Lapuch, der nicht nur Regie geführt, sondern auch das Drehbuch geschrieben hat, hat andere Pläne mit dem Film und mit dem Publikum, das er auf eine Reise durch die Nacht mitnimmt.

Das Genre Kurzspielfilm ist für diesen Inhalt wie geschaffen, muss doch in den 42 Minuten alles angerissen und auserzählt werden, ebenso wie manches in der Andeutung verbleiben darf. Der Kurzspielfilm wird gerne als Einstiegsgattung für junge Filmemacher*innen gesehen. Tatsächlich ist das Format ideal, weil man an kleinen Formaten üben kann, doch gerade solche Filme wie Lapuchs neuer Kurzspielfilm zeigen, dass diese Gattung eine eigenständige Kunstform darstellt. Die Handlung beginnt einfach, doch steigert sie sich mehr und mehr und bietet selbst dann noch einiges an Überraschung, wenn man meint, der Film gehe eigentlich schon dem Ende zu.

Aufgabe:

- o Erarbeitet in Gruppen, welche Erzählstränge sich im Film ergeben, wie sie weiterverfolgt werden oder wo sie enden. Welche Genres könnt ihr entdecken?
- o Schaut euch die Figuren im Film näher an. Was haben sie für eine Geschichte? Welche Rolle spielen sie für die Handlung im Film? Versucht anhand dessen, was ihr von ihnen gesehen habt, eine Charakterbeschreibung der einzelnen Personen zu machen. Wer sind diese Protagonist*innen, was wollen und was tun sie? Vielleicht helfen euch die untenstehenden Bilder dabei.



Alle Bilder: Kurz nach Schalling unterm Berg © HENX