

Pädagogisches Begleitmaterial

kino:CLASS'23 Programm 2

Sand im Getriebe – Grenzüberschreitung & Raumnahme

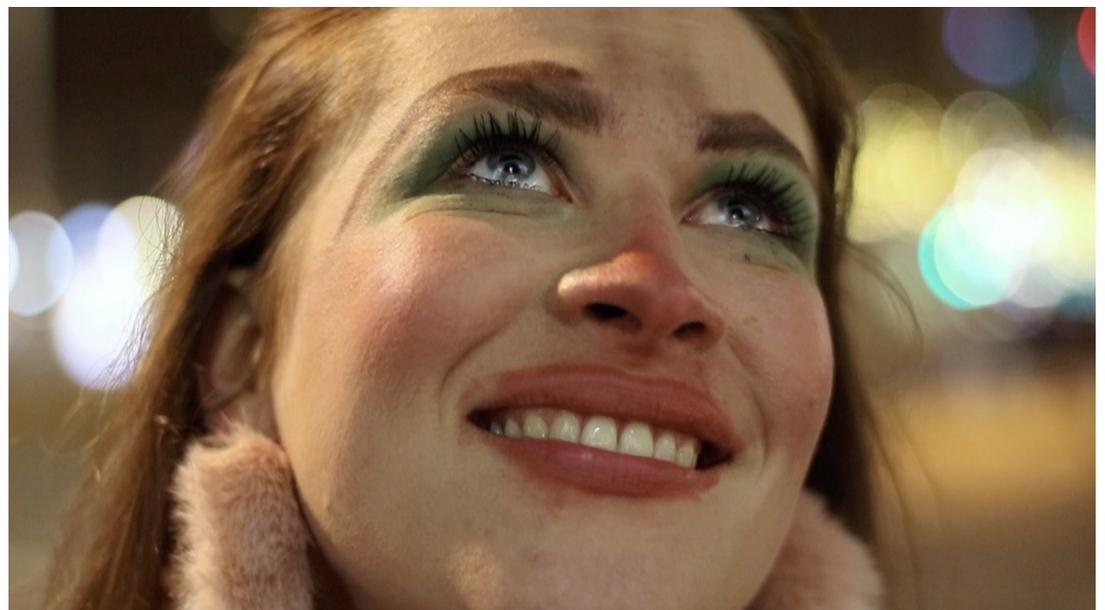
Programmdauer: 64 Minuten

LUFT | R: Elena Wolff | AT 2023 | Kurzspielfilm | 11 Minuten

Hardly Working | R: Total Refusal | AT 2022 | Kurzdokumentarfilm | eOmdU | 20 Minuten

Afterlives | R: Michael Heindl | AT/TZ 2022 | Innovatives Kino | 4 Minuten

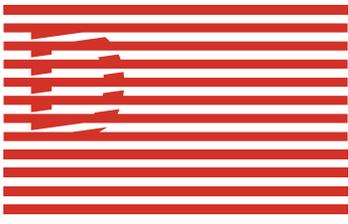
TURTLE 3 | R: Lucas Jankoschek, Florian Seyser-Trenk, Simon Trummer | AT 2022 | Innovatives Kino | 29 Minuten



LUFT, R: Elena Wolff © Elena Wolff

kino: CLASS'23
Schulvorstellungen der Diagonale
Empfohlen ab 14 Jahren

Konzept & Text Schulmaterialien: Daniela Ingruber



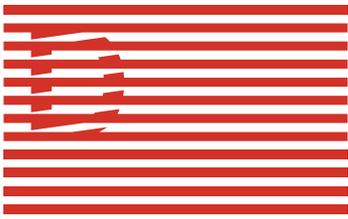
Die Diagonale-Schulmaterialien sollen dabei unterstützen, das Programm der kino:CLASS schüler*innengerecht aufzubereiten. Dazu werden die Filme inhaltlich besprochen, begleitet von einer Einführung in ausgewählte filmtheoretische Aspekte und versetzt mit Arbeitsaufgaben sowie Fragestellungen für die Jugendlichen. Dies soll zur Diskussion sowie 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 dieses Filmprogramms eignen: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Politische Bildung, Musik sowie fächerübergreifender Unterricht.

Themen, die sich anhand der vier Kurzfilme behandeln lassen: Zusammenleben, Öffentlicher Raum, Grenzüberschreitungen, Arbeitsverhältnisse, Umweltverschmutzung, Sport und Gemeinschaft, ...

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, AK Steiermark, KINO VOD CLUB sowie von unserer Sponsorin Energie Graz unterstützt.

Medienpartner*innen: Kleine Zeitung, Radio Helsinki 92.6 – Freies Radio Graz, Megaphon. Weiters bedanken wir uns für die Zusammenarbeit bei der HLW Schrödinger.



Zum Filmprogramm

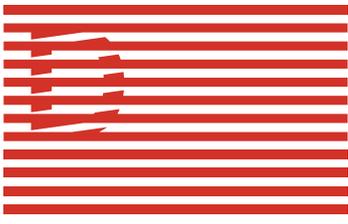
Sand im Getriebe – Grenzüberschreitung & Raumnahme

*Mit Normen zu brechen ist kein Zuckerschlecken. Vermeintlich ungemäßes Verhalten wird schnell als aufrührerisch gelesen, nicht selten hart sanktioniert. Vier Kurzfilme unterschiedlicher Gattungen und Genres machen sich den Ausbruch aus der Konvention sowohl inhaltlich als auch formal zu eigen: Grenzen werden überschritten, Räume erkämpft – fiktiv, analytisch, aktivistisch. Ob als Statist*in in den programmierten Westernwelten des Action-Computergames „Red Dead Redemption 2“ oder aktiv mit dem Skateboard auf den Straßen Wiens. Mit spielerischer, bisweilen destruktiver Intervention oder lautstarker Umdeutung werden vorgebliche Gewissheiten des Alltags verschoben. Ausbruch als Superkraft, Sand im Getriebe.*

1. Die Filmemacher*innen, vom Soloauftritt zum Kollektiv

Vier Filme, die auf den ersten Blick kaum etwas miteinander zu tun haben, schließlich aber doch Geschichten erzählen, die einander ähneln und/oder ergänzen, von Ausschluss und Einschluss, von den Nischen, die man sich sucht oder in denen man verloren geht, die Gesellschaft als das, was weit weg scheint, ausbeutet, eingrenzt – und der Widerstand dagegen, doch irgendwie läuft es nicht rund, gewollt oder ungewollt.

Wer sind die Menschen, die hinter diesen Filmen stecken? Film ist immer Teamarbeit, das kann nicht oft genug gesagt werden, denn das bedeutet



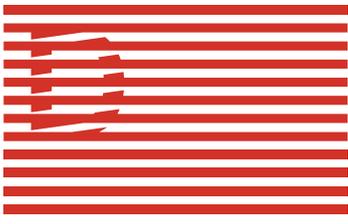
auch eine gewisse Verantwortung füreinander und miteinander. Hier sind es auch Kollektive, die diese Filme gemacht haben, oder Einzelpersonen, die alles machen mussten, als wären sie Viele.

Der erste Film, *LUFT*, wurde von der Schauspieler*in, Kabarettist*in und – wie sie* selbst sagt – „nihilistischen Idealist*in“ Elena Wolff gedreht. Die Gendersternchen sind hier nicht durcheinandergeraten – Elenas Pronomen sind they/them, oder sie*, noch lieber aber „Eure Majestät“, wie sie* augenzwinkernd feststellt, aber das sparen wir hier aus.

In Berlin geboren und in Tirol aufgewachsen studiert Elena seit 2022 an der Filmakademie Wien und hat bei der Diagonale'22 ihren* ersten Spielfilm *PARA:DIES* präsentiert. Mehr Informationen zu Elena Wolff gibt es hier: www.elenawolff.com

Noch weniger Personen waren in den Arbeitsprozess von *Afterlives* involviert, denn hier hat Michael Reindl alles alleine gemacht, vom Konzept bis zur gesamten Realisation. Er ist gebürtiger Linzer, der in Wien und Scharten lebt. In seinen filmischen Arbeiten setzt er sich mit dem öffentlichen Raum und mit Alltagsphänomenen auseinander, deren Bedeutung er durch Konzeptkunst ins Bewusstsein seines Publikums holt. Mehr zu Michael Reindl hier: www.michaelheindl.net

TURTLE 3 ist eine Gemeinschaftsproduktion von Lukas Jankoschek und Florian Seyser-Trenk. Ersterer wurde 1994 in Wien geboren, wo er auch heute lebt und arbeitet. Er studierte künstlerisches Lehramt an der



Universität für angewandte Kunst Wien und ist selbst begeisterter Skateboarder.

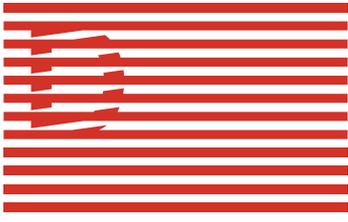
Florian Seyser-Trenk wurde 1985 in Neunkirchen geboren und ist Bassist sowie Songwriter. EUROTEURO ist nur eine seiner Bands. Mit ihr begleitet er die Bilder aus *TURTLE 3*. Sein bekanntester Song, „Autogrill“ ist hier zu finden: www.youtube.com

Ein Kollektiv, noch dazu eines, das sich selbst nicht nur als Medienguerilla, sondern auch als „pseudo-marxistisch“ bezeichnet, steckt hinter dem Film *Hardly Working*. Und hinter diesem Kollektiv, das sich Total Refusal nennt, wiederum stecken: Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf. Total Refusal arbeitet zu Computerspielen und Kapitalismuskritik. Dabei benützt es – politisch zum Kollektiv passend – Methoden der Aneignung und Umwidmung dieser Spiele.

Mehr zur Medienguerilla hier: totalrefusal.com

Aufgabe:

- Schaut die angegebenen Links an und recherchiert zu den Filmschaffenden. Welche Ausbildungen haben sie gemacht, welche anderen Filmprojekte? Und mit wem arbeiten sie zusammen?



FILM 1: *LUFT*

R: Elena Wolff | AT 2023 | Kurzspielfilm | 11 Minuten



LUFT, R: Elena Wolff © Elena Wolff

Uraufführung Diagonale'23

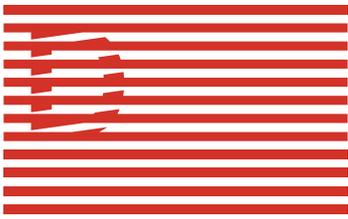
Credits:

Buch, Kamera, Schnitt, Kostüm, Produzent*in: Elena Wolff

Originalton, Regieassistenz: Sophia Hochedlinger

Sounddesign: Lukas Benedicic

Darstellerin: Selina Graf



1. Filmbeschreibungen

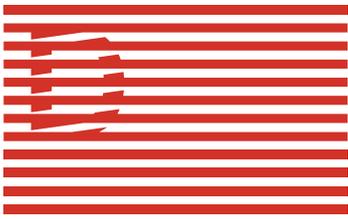
Was, wenn man von einem Tag auf den anderen plötzlich unsichtbar wird, nicht mehr gehört wird, nicht gesehen, nicht wahrgenommen? Die Vorstellung scheint ebenso erschreckend wie absurd, doch wenn man das Phänomen etwas weiterdenkt, macht die Gesellschaft genau das: Einige werden wahrgenommen, andere nicht, gleichgültig, ob das in der Schule so ist, in einer Gruppe, im Job, in der Politik.

Elena Wolff nimmt sich mit *LUFT* diesem Thema an, und wenn ein*e Kabarettist*in und Schauspieler*in das tut, wird das eigentlich traumatische Erlebnis bizarr, traurig und komisch zugleich und gerade deshalb gut nachvollziehbar.

Wie aber beschreibt man eine ebenso komplexe wie einfache Filmhandlung in einem Text? Prinzipiell existieren mehrere Textformen, um über Film zu schreiben. Einige davon sind eher Werbetexte, andere dienen der Analyse oder bilden eine Kritik von außen. Schauen wir uns vier Formen an:

Logline:

Das ist die typische Textform, die man in einem Kino- oder Fernsehprogramm findet, der Einzeiler, der dazu motivieren soll, dass man ins Kino geht oder sich vor den Bildschirm setzt. Es handelt sich dabei um einen Ein-, maximal um einen Zweizeiler.



Synopse/Synopsis:

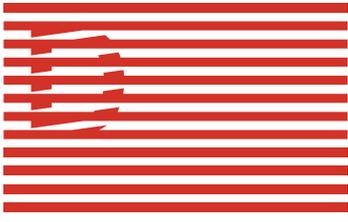
Auch die Synopse dient der Werbung. Es muss aber nicht immer die Werbung gegenüber dem Publikum sein, sondern es kann auch jene Kurzbeschreibung sein, die einer Filmförderstelle oder einem Festival einen ersten Eindruck vom Film geben soll. Eine Synopse ist etwas länger als die Logline, zwei oder drei Sätze lang. Im Filmprogramm der Diagonale'23 lautet die Synopse für *LUFT* folgendermaßen:

Als Thora eines Tages aufwacht und von einer plötzlichen Unsichtbarkeit betroffen ist, überschlagen sich Gefühle von Hilflosigkeit und Verzweiflung. Doch Unsichtbarkeit ist auch eine Superkraft, und in schriller Maske gelingt Thora ein Befreiungsschlag. In vertrauter Nähe ist die Kamera die Einzige, die das einsame und das erlösende Gefühl, Luft zu sein, sieht und sichtbar macht.

Filmtext/Filmbeschreibung:

Wiederum etwas länger ist die Filmbeschreibung, etwa ein Katalogtext für ein Festival. Sie beinhaltet keine Bewertung, sondern eine Beschreibung, wobei manchmal auch ein*e Darsteller*in, die*der Filmmacher*in oder etwas formal Besonderes wie Kameraeinstellungen, die Filmmusik und der Schnitt erwähnt werden. Jene Beschreibung von *LUFT* im Katalog der Diagonale'23 liest sich so:

Viele wissen, wie es sich anfühlt, unter Menschen zu sein und trotzdem nicht gehört oder gesehen zu werden. Unsichtbarkeit erzeugt Angst und Unsicherheit – ist aber auch eine der gefragtesten Superkräfte. Als Thora eines Tages aufwacht und von plötzlicher Unsichtbarkeit betroffen ist, ist sie

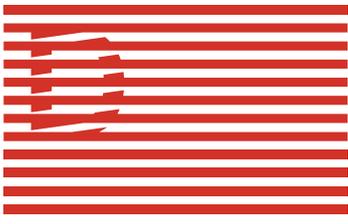


*ratlos. Sie kämpft sich durch den Tag, doch für Unsichtbares gibt es keine Rücksichtnahme, keinen Abstand, keinen sicheren Raum. Als sich eine fremde Person in dieselbe Umkleidekabine stellt, reißt der Faden, und aus Verzweiflung und Panik bricht etwas aus: ein Schrei und ein Befreiungsschlag. Ganz nah an der Protagonistin und ihrer emotionalen Achterbahnfahrt blickt Regisseur*in Elena Wolff auf gesellschaftliche Unsichtbarkeiten, die sich auch hinter schrillen Masken verbergen, und macht beides sichtbar: das einsame und das befreiende Gefühl, Luft zu sein.*

Filmkritik & Filmanalyse:

Wenn man in einer Zeitung oder einem Onlinemagazin über einen Film liest, handelt es sich meistens um eine Filmkritik. Diese muss nicht immer fair sein, auch nicht objektiv. Es handelt sich um ein sogenanntes *opinion piece*, eine Meinung. Ein*e Kinobesucher*in mag den Film vielleicht ganz anders wahrnehmen, doch es kann spannend sein, die Meinung anderer zu lesen, und sich dann selbst ein Bild zu machen.

Etwas anders ist das bei der Filmanalyse, die versucht, den Film etwas neutraler zu sehen, wobei Kritik auch hier angewandt wird, aber nicht ironisch oder gar zynisch, sondern etwas distanzierter, bis hin zur Wissenschaftlichkeit.



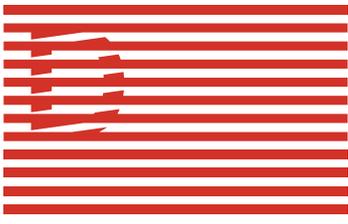
Aufgaben:

- Schreibt einzeln eine Logline zu *LUFT* und vergleicht eure mit jener eurer Klassenkolleg*innen. Was sind die Unterschiede? Erkennt ihr den Film in den einzelnen Loglines wieder?
- In einer Nachrichtensendung hat man meist weniger als 100 Sekunden Zeit, um seine *Message* rüberzubringen. Versetzt euch in die Situation der Schauspielerin Selina Graf oder der Regisseur*in Elena Wolff und versucht in exakt 90 Sekunden (jemand stoppt bitte mit!) zu erklären, worum es in dem Kurzspielfilm *LUFT* geht und warum man ihn sich anschauen sollte. Gleich anschließend bestimmt ihr eine Person, die wie ein*e Journalist*in daraus eine Schlagzeile und einen Satz Filmkritik macht.

2. Kameraarbeit

Eine der Besonderheiten des Films *LUFT* stellt die Kameraarbeit dar. Ist euch aufgefallen, wie nahe die Kamera der Schauspielerin zuweilen kommt? An manchen Stellen schafft das eine Intimität und an anderen kann es durchaus sein, dass sich der*die Zuschauer*in voyeuristisch vorfindet und unbewusst im Kinosessel ein wenig zurückweicht.

Solche Nahaufnahmen sind kein Zufall. Elena Wolff schafft damit einen Widerspruch zur Unsichtbarkeit der Protagonistin (Hauptfigur). Während sie im Film von den anderen Menschen nicht wahrgenommen wird, rückt

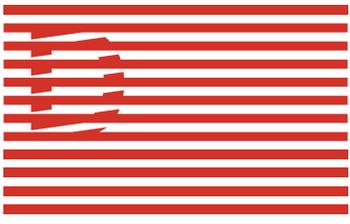


ihr das Publikum fast unangenehm nahe, so als ob es ihre Gedanken begreifen wolle. Genau von diesem schönen Widerspruch lebt der Film.

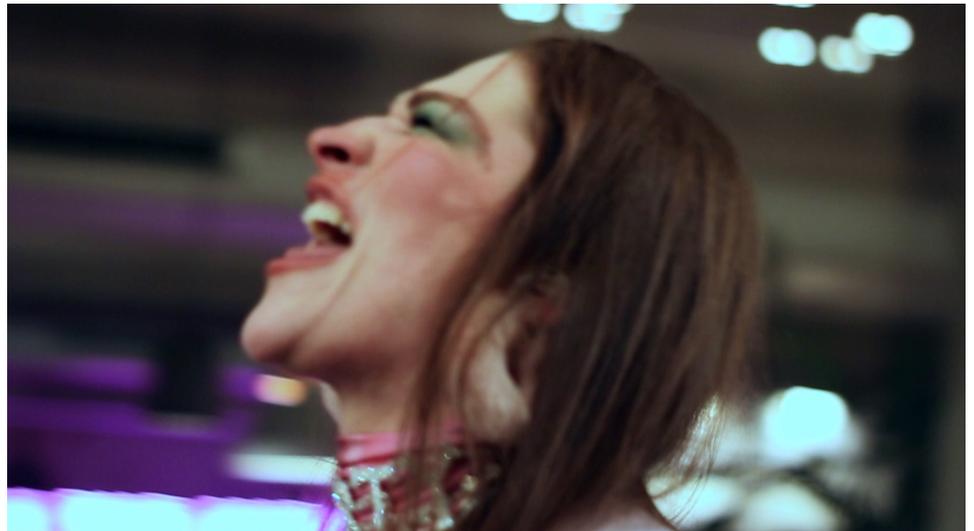
Kameraeinstellungen schaffen nicht nur Nähe oder Distanz, sie verraten dem Publikum auch, wie es der Filmfigur geht, ob sie einsam ist und welches Verhältnis sie zu anderen Filmfiguren hat. Die Kamera kann auch darüber entscheiden, ob wir als Publikum diese Figur sympathisch oder unsympathisch finden oder uns mit ihr identifizieren oder nicht. Gerade der Wechsel von einer Kameraeinstellung zur nächsten erzählt manchmal mehr als Text. Das gilt generell für den Film: Alles, was mit Bildern statt Text gesagt werden kann, sollte es auch, denn: ohne Bild, kein Film.

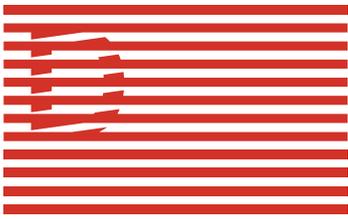
Aufgaben:

- Kennt ihr die verschiedenen Kameraeinstellungen? Schaut euch einige klassische Einstellungen im Film an und diskutiert, welche ihr in *LUFT* gesehen habt, z.B. hier: www.lwl.org – [Grundlagen der Filmsprache](#)
- Schaut euch dann folgende Filmstills an und beschreibt diese – jedoch nicht nur als Kameraeinstellung, sondern beschreibt auch, was dieses Still als Einzelbild erzählen will und was bei euch davon ankommt.



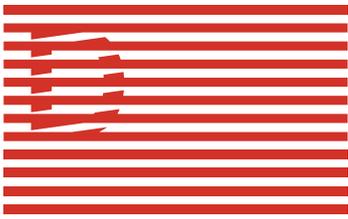
Beide Bilder: LUFT, R: Elena Wolff © Elena Wolff





LUFT, R: Elena Wolff © Elena Wolff

- Man sieht die Protagonistin Thora immer wieder in Großaufnahme, oder so nahe, dass man nur Details ihres Gesichts sieht. erinnert ihr euch noch, wie Thora zu Beginn ausgeschaut hat, wie am Ende? Wie verändert sich ihr Gesicht im Laufe des Films? Und was bedeutet die Veränderung für die Filmhandlung?



FILM 2: *Hardly Working*

R: Total Refusal | AT 2022 | Kurzdokumentarfilm | eOmdU | 20 Minuten



Hardly Working, R: Total Refusal © Total Refusal

Uraufführung: Locarno International Film Festival 2022

Credits:

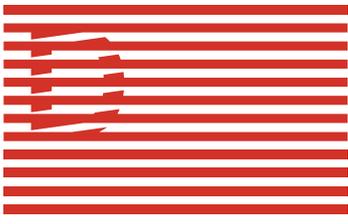
Buch, Kamera, Schnitt, Originalton, Produzent*innen: Total Refusal =
Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf

Sounddesign: Bernhard Zorzi

Musik: Adrian Haim

Produktion: Total Refusal

Verleih: Lemonade Films

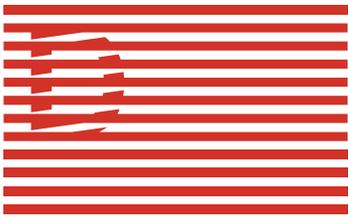


1. Informationen zum Film

Wenn es um Grenzüberschreitungen, Widerstand gegenüber Sehgewohnheiten und um Wahrnehmung geht, ist es kein Zufall, wenn man an die Filme von Total Refusal denkt. Die „pseudo-marxistische Medienguerilla“, wie sich die Gruppe ironisch nennt, rückt in den Vordergrund, was nur als Randerscheinung gedacht war. Dabei drehen sie keine Filme im herkömmlichen Sinne, sondern widmen sich Computerspielen und machen anhand dieser die gesellschaftlichen Defizite unserer Zeit sichtbar. Ihre Filme sind dabei immer auch eine Kapitalismuskritik, die amüsant, überraschend sowie filmisch und politisch so deutlich ist, dass man erschrickt es nicht selbst gesehen und erkannt zu haben.

Eine Genrebestimmung fällt hier schwer, denn so manche Szene wirkt experimentell, anderes wiederum wie ein Spielfilm. Letztlich ist es aber klar: *Hardly Working* ist ein Kurzdokumentarfilm.

Und für jene unter euch, die sich fragen, wie eine Medienguerilla aussieht, hier ein Foto von Total Refusal:

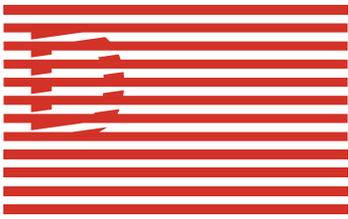


Hardly Working, R: Total Refusal © Sarah Feichtinger

2. Dokumentarfilm

Dokumentarfilme zeigen Situationen aus dem realen Leben. Das kann eine allgemeine Situation sein, aber auch das Leben oder ein Lebensabschnitt nur einer Person. Es ist nicht einmal klar, dass Personen darin vorkommen oder dass diese die Hauptfiguren (Protagonist*innen) darstellen. Auch ein altes Haus oder ein Tier kann der Protagonist sein. Selbst Schauspieler*innen können vorkommen, etwa in einzelnen Szenen, um eine Situation nachvollziehbarer zu machen.

Generell gilt: Dem Dokumentarfilm haftet stets etwas Authentisches an. Die Kamera sowie die reine Anwesenheit eines Filmteams beeinflussen allerdings immer das Geschehen. Somit zeigt ein Dokumentarfilm nicht unbedingt die unbeobachtete „Wahrheit“, sondern einen Ausschnitt oder eine mögliche Interpretation durch die*den Filmemacher*in. Auch im Schnitt passiert wieder eine Interpretation der gedrehten Bilder und schließlich sieht auch das Publikum den Film, den es sehen will oder kann,

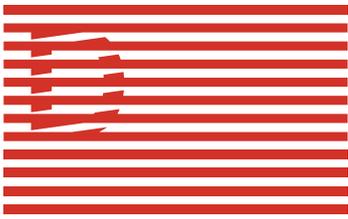


weil es eine eigene Perspektive und Erfahrungen oder auch eine bestimmte Stimmung mitbringt.



Hardly Working, R: Total Refusal © Total Refusal

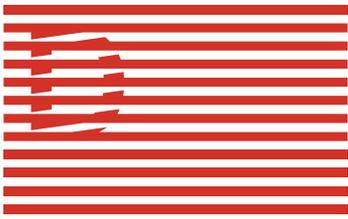
Bei *Hardly Working* ist das nochmals ein wenig anders: Es gibt Personen, die im Mittelpunkt stehen, doch diese existieren lediglich in einem Computerspiel. Die Kamera folgt somit keiner „realen“ Situation, sondern einem Spiel, und während so gesehen alles eine Erfindung ist, bringt vor allem die Stimme aus dem Hintergrund – Voice Over genannt – eine durchaus lebensnahe Perspektive ein. Hier ist es wichtig zu erwähnen, dass „hardly working“ nicht „hart arbeiten“ sondern eigentlich „kaum arbeitend“ oder „schlecht funktionierend“ heißt, was im Sinne des Films wie ein *Glitch* (Fehler im digitalen Spiel) ist; etwas, das kaum funktioniert. Total Refusal meinen dies nicht nur computertechnisch, sondern auch im sozialen Sinne, weil sie vorführen, dass Menschen im Kapitalismus ausgelassen, unsichtbar und ausgebeutet werden, zumindest keine Rolle spielen.



Aufgaben:

- Formt Kleingruppen und diskutiert, welche sozialpolitischen Aspekte euch bei diesem Film aufgefallen sind. Überlegt euch, welchen Personen es im realen Leben ähnlich geht wie den Figuren im Spiel. Was bedeutet das für unsere Gesellschaft? Und mit welchen Methoden macht *Hardly Working* das sichtbar?
- Seht euch die folgenden Filmstills an und diskutiert anhand dieser, welche Rollenklischees ihr im Film wahrgenommen habt und welche ihr aus anderen Computerspielen kennt.

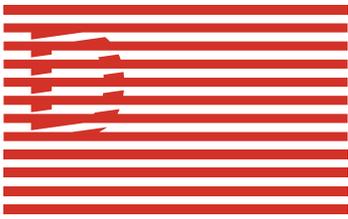




Beide Bilder: *Hardly Working*, R: *Total Refusal* © *Total Refusal*

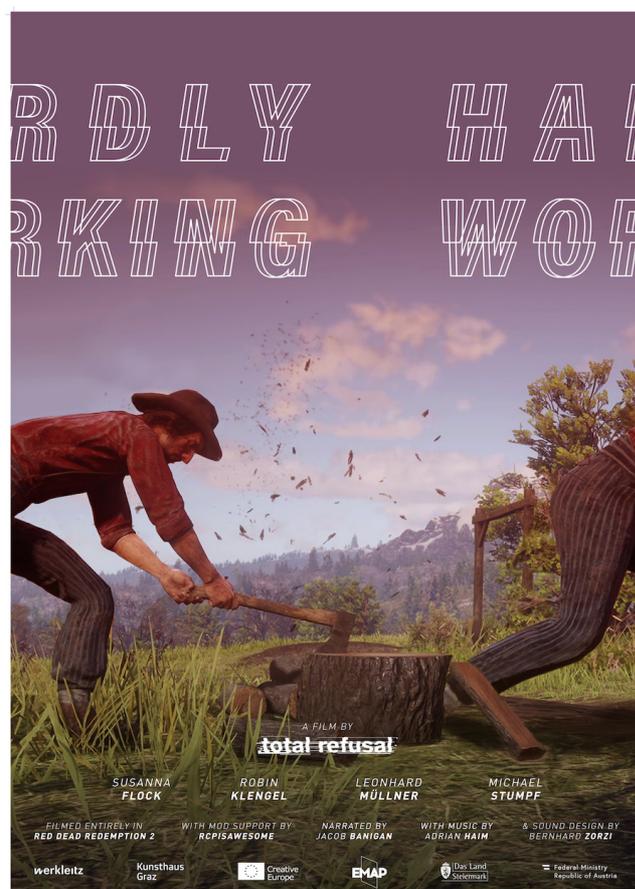
Diskussion:

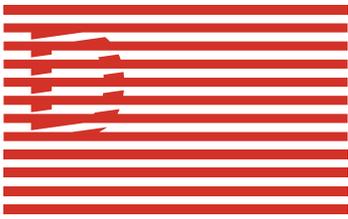
- In diesem Dokumentarfilm geht es um einen ungewohnten Blick der Kapitalismuskritik. Im Katalogtext der Diagonale'23 wird das etwa so beschrieben: „Das Game wird dabei nicht als Repräsentation von Welt verstanden, sondern ist von Total Refusal dokumentierte Realität, in der die Figuren eine eigene Agency haben.“ Diese *Agency* macht den Unterschied aus – die Personen, die im Spiel nur eine unbedeutende Nebenhandlung darstellen sollen und nur dafür sorgen, dass das Bild nicht leer ist, bekommen plötzlich Hauptrollen und dringen ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Diskutiert in der Schulklasse, was euch an den Personen aufgefallen ist. Welche menschlichen Züge erhalten sie? Kennt ihr solche Personen?



Abschließend noch eine Aufgabe:

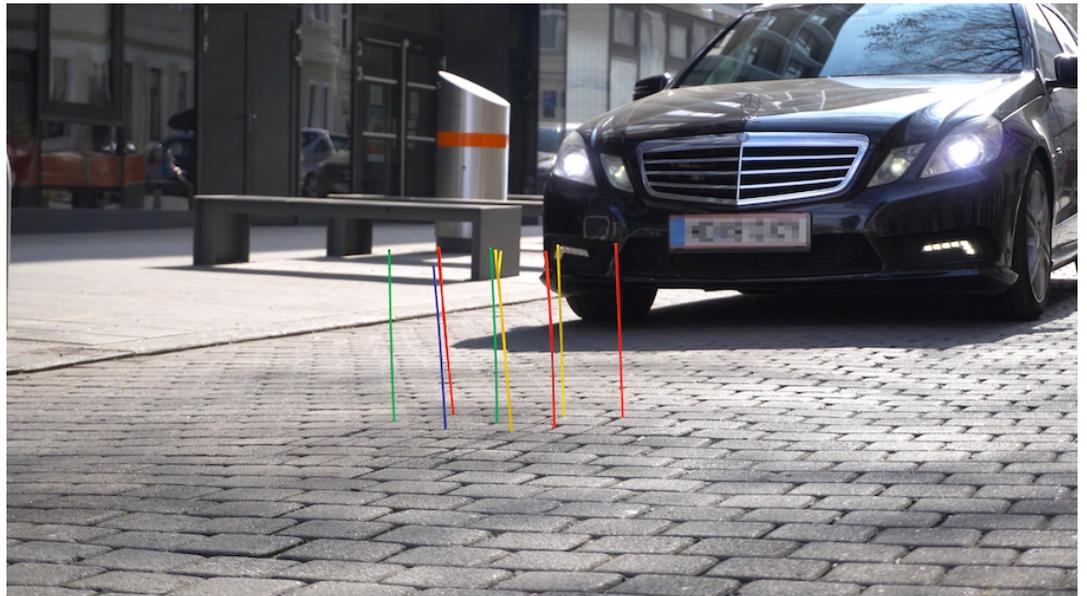
- Seht euch zum Schluss noch das Filmplakat von *Hardly Working* an und beschreibt, was euch dabei auffällt. Welche Assoziationen habt ihr?





FILM 3: *Afterlives*

R: Michael Heindl | AT/TZ 2022 | Innovatives Kino | 4 Minute



Afterlives, R: Michael Heindl © sixpackfilm

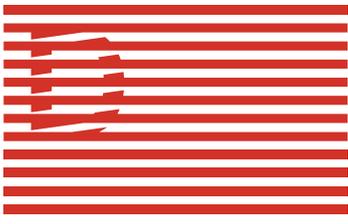
Österreichische Erstaufführung Diagonale'23

Credits:

Konzept & Realisation: Michael Heindl

Vertrieb, Verleih: sixpackfilm

Förderungen: Stadt Wien MA 7



1. Innovativer Film

Die Diagonale, das Festival des österreichischen Films, widmet sich verschiedenen Filmformen, eine davon ist der Experimentalfilm. Das ist ein Begriff, der die unterschiedlichsten Formen zusammenfasst und da nicht alles davon einem Experiment gleichkommt oder experimentell angelegt ist, spricht man lieber vom „innovativen Film“. Manchmal ist das Thema innovativ, dann wieder die filmische Form, dann die Sichtweise, die dem Publikum präsentiert wird.

In *Afterlives* wird das Experiment gleich mehrfach bespielt. Da wäre zunächst das, was der Verleih über den Film schreibt:

„Meeresrauschen, Wellen – und ein darin schwimmender gelber Plastikstab. Ein Bild, das inzwischen wie ein allegorischer Gemeinplatz des Anthropozäns wirkt, bildet den Auftakt von Michael Heindls *Afterlives*. Es geht darin um das Nachleben von allerlei Kunststoffobjekten, die – dem Konsumprozess entzogen – oft weite Reisen zurücklegen, um schlussendlich im Meer zu landen. In diesem Fall hat der Regisseur an der Küste Tansanias angespülte Abfallreste, meist hochwertiges bzw. nach wie vor intaktes Plastik, aufgesammelt, um sie an ihre fiktiven Ausgangsorte zurückzutragen. In *Afterlives* sind dies teils unscheinbare, teils geschickt präparierte Alltagszusammenhänge im urbanen Raum von Wien, das hier pars pro toto für die westliche Verschwendungs- bzw. Wegwerfgesellschaft steht.“ (Christian Höller)

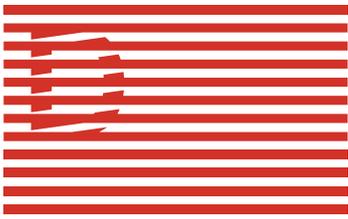
Man sieht hier schon, der Film zeigt dokumentarische Elemente, doch auch bewusste Eingriffe des Regisseurs, und Besorgnis ebenso wie ein



Augenzwinkern, denn während der Hintergrund – die Verschmutzung der Meere durch Plastik – schrecklich ist, werden die aufgesammelten und quasi „zurückgebrachten“ Gegenstände zu einer Intervention ebenso wie zu einer Irritation. Beides regt Gedanken an, doch in einer Form, die leichter aufgenommen werden kann als der berühmte erhobene Zeigefinger. Filmisch ergeben sich dadurch ungewohnte Bilder, von denen man den Blick nicht lösen kann. Man will mehr davon und ist sich doch bewusst, dass der gewohnte Alltag durcheinandergebracht wird – wie es letztlich in wesentlich schärferer Manier auch die Umweltverschmutzung tut. Genau dieses Hinschauen-Wollen und sich in einen vorgegebenen Rhythmus zu begeben, ist einer der vielen Aspekte des innovativen Films.



Afterlives, R: Michael Heindl © sixpackfilm

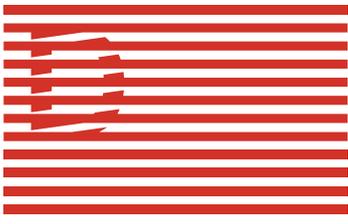


Aufgaben:

- erinnert euch gemeinsam zurück, wie es war, als ihr den Film im Kino gesehen habt. Was habt ihr euch bei den ersten Bildern gedacht? Was gegen Ende des Films? Wart ihr amüsiert, oder haben sich auch ernstere Gedanken aufgedrängt?
- Habt ihr vorher schon andere Filme gesehen, die sich mit dem Klimawandel oder der Umweltverschmutzung auseinandergesetzt haben? Welche Form haben diese Filme gehabt, zu welchem Genre haben sie gehört?

2. Ethische Fragen im Film

Wie man vom Film sagen kann, dass er generell politisch ist, auch wenn sich nicht jeder Film mit Politik beschäftigt, so kann man auch davon sprechen, dass Filme soziale Zusammenhänge sichtbar machen können, das Publikum an notwendige Veränderungen erinnern oder auch ethische Fragen aufwerfen können. Dennoch bleibt ein diesbezüglich ernstes Thema leichter annehmbar, als es in anderem Zusammenhang wäre. Der Theatermacher Bertolt Brecht hat einmal geschrieben, dass Theater immer unterhaltsam sein sollte, gerade wenn man eine Botschaft damit transportieren möchte. *Afterlives* setzt dies für den Film um: Man schaut hin, lächelt vielleicht, aber beginnt eventuell auch nachzudenken. Diese Leichtfüßigkeit macht das ernste Thema verdaubarer, und wer nur amüsiert sein will, kann das auch tun. Film ist so gesehen immer eine Einladung. Man muss die Dinge nicht so sehen, wie der*die Regisseur*in,



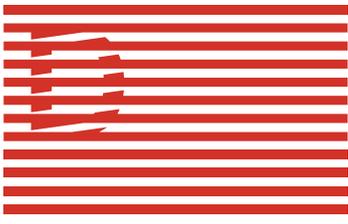
man kann alles ignorieren. Damit muss auch der*die Filmmacher*in leben, sobald er*sie den Film veröffentlicht hat.

Je nach Stimmung ist das Publikum bereit, einer Einladung zu folgen oder nicht. Das gilt für einen Spielfilm ebenso wie für einen Dokumentarfilm. Man kann einen Horrorfilm genießen und sich über den kleinen Schrecken freuen, oder man kann ganz genau hinsehen, den Trick von Filmmusik, Kamera und Schnitt bewusst durchschauen und sich absichtlich nicht zu fürchten. Es ist immer dem Publikum überlassen. So ist das auch bei politischen Botschaften in Filmen, bei ethischen Fragen oder bei aktionistischen Szenen.

Afterlives hat dafür die Form „des Störens“ gewählt. Wie es im Katalog der Diagonale'23 heißt:

*Kunststoffgegenstände, deren Dasein eigentlich nur noch in ihrer Nichtverwendung besteht. Diese Objekte eines vergangenen Alltags werden zurück in die Stadt geholt – konsequent fehl am Platz. Disruption. Unbehagen. Der Rhythmus des urbanen Raums ist gestört. „Das an den Stränden Angeschwemmte kehrt als Sand ins Getriebe des Systems zurück.“ In Form kleiner Interventionen im öffentlichen Raum wird das Überflüssige zum aktiven Störobjekt, dessen widerständiges Potenzial in *Afterlives* spielerisch-humorvoll erforscht wird.*

Es ist das Übertreten der Sehgewohnheiten, das hier ins Bewusstsein drängt.



Afterlives, R: Michael Heindl © sixpackfilm

Aufgaben:

- An welche Irritationen im Film könnt ihr euch erinnern? Wie würden sich diese auswirken, wenn sie nicht nur für die Zeit der Dreharbeiten blieben, sondern darüber hinaus?
- Ihr könnt das Projekt auch nachmachen, um damit selbst andere Menschen zum Nachdenken zu bringen. Dazu müsst ihr nicht nach Tansania fahren, sondern ihr könntet durch die Straßen oder auch durch einen Wald gehen und aufsammeln, was andere Menschen weggeworfen haben, das aber nicht verrottet. Stellt oder steckt den Gegenstand dann irgendwohin, wo es zu einer Irritation kommt und filmt die Szene. Wichtig: Bitte macht dabei nichts kaputt, brecht keine Gesetze und sorgt dafür, dass am Ende auch alles wieder weggeräumt wird. Anschließend könnt ihr die filmischen Szenen anschauen und diskutieren. Dasselbe lässt sich statt mit Film auch



mit Fotos umsetzen. So könnte eine Ausstellung in der Schule entstehen. Auch so kann man Diskussionen anregen.

FILM 4: *TURTLE 3*

R: Lucas Jankoschek, Florian Seyser-Trenk, Simon Trummer | AT 2022 |
Innovatives Kino | 29 Minuten

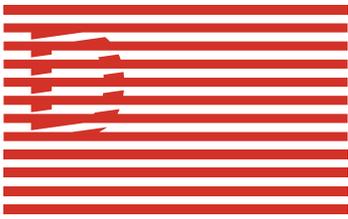


TURTLE 3, R: Lucas Jankoschek, Florian Seyser-Trenk, Simon Trummer © Simon Trummer

Uraufführung Metro Kinokulturhaus, Wien, 02.09.2022

Credits:

Kamera: Lucas Jankoschek, Simon Trummer
Schnitt, Originalton, Sounddesign, Digitale Animationen
Produktion: Turtle Productions, Produzent: Lucas Jankoschek
Musik: EUROTEURO
Animierte Zeichnungen: Fabian Jankoschek



1. Film im öffentlichen Raum

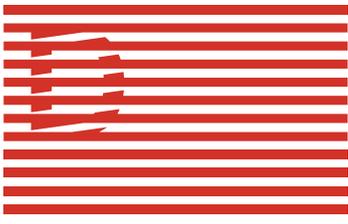
Turtle Productions beschreibt den Film *TURTLE 3* in der Synopse so:

Kaum aus dem Stadtbild mehr wegzudenken, entziehen sich Skateboard-Fahrende den auferlegten Reglementierungen des urbanen Raums. Auf performative Art und Weise schreiben sie bestimmten Orten eine neue Funktion zu. Was als rein widerständige Praxis abgetan werden kann, ist vielmehr eine Reinterpretation der vorhandenen, statischen Architektur und lässt gleichzeitig neuen sozialen Raum entstehen.

In nostalgisch angehauchter Manier soll TURTLE 3 nicht nur einen tieferen Einblick in den urbanistischen Bewegungsakt der Wiener Skateboardszene liefern, sondern auch ein einzigartiges, auditives Erlebnis, durch den von EUROTEURO produzierten Soundtrack, ermöglichen.

Damit wird gleich festgehalten, dass es sich bei *TURTLE 3* nicht um einen Film handelt, der zufällig im öffentlichen Raum spielt, sondern dass es um eben jenen öffentlichen Raum geht. Damit ist auch der vierte Film dieses Programms von vornherein politisch angesetzt, denn die Freiheit im öffentliche Raum geht seit vielen Jahren immer weiter zurück und wird, auch wenn es zuweilen Verbesserungen für die Öffentlichkeit gibt, mit engen Regeln versehen, die so gewohnt sind, dass sie kaum mehr überdacht werden.

Mit Skateboards wird dieser Raum in *TURTLE 3* erkundet, getestet aber auch in seiner Funktion verändert. Durch die Mobilität, die sich auf keiner festgelegten Piste bewegt, sondern der Zusammenarbeit von Skater und Board folgt, drückt dieser Film auch eine gewisse Sehnsucht nach Freiheit



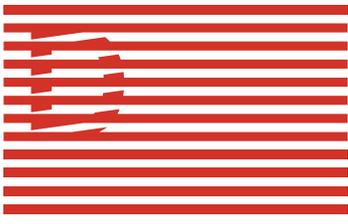
aus. In dieser Freiheit ist jeder der Protagonisten allein für sich, beobachtet und bemerkt die anderen aber, und wird wiederum von ihnen wahrgenommen. In mancher Filmszene wird das recht deutlich, etwa wenn alle jubeln, sobald ein Skatertrick gelungen ist, oder wenn geseufzt wird, falls jemand stürzt. Gemeinschaft gehört zu diesem Sport, und ohne textlichen Kommentar führt dies *TURTLE 3* vor.

Aufgaben:

- **Erinnert euch an den Film. Welche Teile von Wien sieht man in *TURTLE 3*? Gemeint sind hier nicht bestimmte Adressen, sondern eher Beschreibungen. Welche Art von Häusern habt ihr wahrgenommen? Welche Arten von Straßen? Sagt die Architektur etwas über die Menschen aus, die hier vielleicht wohnen?**
- **Diskutiert, welche anderen Sportarten oder Aktivitäten es gibt, um den öffentlichen Raum einzunehmen. Was tut sich dazu in eurer Gemeinde?**

2. Musik, Animation und andere filmische Mittel

Was zunächst wie ein Dokumentarfilm wirken mag, ist schließlich doch „innovativer Film“. Erklären lässt sich dies durch einige filmische Entscheidungen. Da wären zunächst die sparsam eingesetzten, aber dennoch wichtigen Animationen. Eine kleine animierte Schildkröte kommentiert das Geschehen mit Lachen, Seufzen und in Begleitung von Kritzeleien, die an Comicstrips erinnern. Sie ist es auch, die das erste



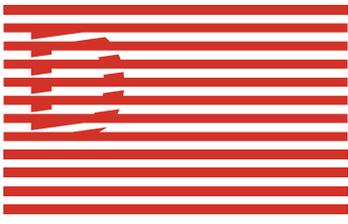
Gefühl dafür vermittelt, dass es sich hier um eine, wenngleich recht lose, Gemeinschaft handelt.

Einen weiteren Aspekt fügt der Soundtrack hinzu, der eigens für diesen Film von EUROTEURO (Florian Seyser-Trenk) kreiert wurde. Auch dieser kommentiert, fügt verschiedene Ebenen hinzu, manchmal vermittelt er eine gewisse Leichtigkeit, bildet einen Gegenpol zu den Bildern und dann wieder betont die Musik die emotionale Ebene des Films. Das ist übrigens eine essenzielle Bedeutung von Musik im Film: Gefühle zu verstärken oder erst herbeizuführen. Musik ist für die Spannung eines Thrillers kaum wegzudenken. Dreht man bei einem Horrorfilm den Ton ab, kann es sein, dass der Schrecken weniger spürbar ist.

Und dann ist da noch ein Detail, das euch gewiss aufgefallen ist: Die Kameraführung erinnert an einen älteren Film. Auch die Farben und die zuweilen absichtlich eingesetzte Unschärfe vermitteln ein Gefühl vergangener Jahrzehnte.

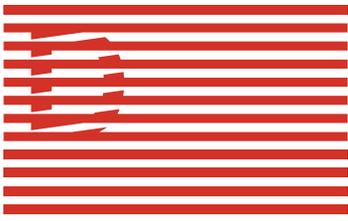
Aufgaben:

- Teilt euch in fünf Gruppen und schaut euch den Film oder Ausschnitte daraus nochmals auf Youtube an (www.youtube.com). Dabei achtet eine Gruppe vorwiegend auf die Kameraführung, eine zweite auf die Animationen, eine dritte auf die Musik und eine vierte auf die anderen Geräusche, das sogenannte Sounddesign und schließlich notiert die fünfte Gruppe die Interaktionen der Personen im Film. Teilt danach die Ergebnisse und diskutiert deren Bedeutung für den Film. Versucht dabei auch einen Einblick zu bekommen, wer die Menschen sind, die gezeigt werden.



- Schaut euch die folgenden Filmstills an und schreibt zu jedem eine Kurzbeschreibung, was gezeigt und was ausgedrückt wird. Achtet dabei auf kleine Details.





Alle drei Bilder: *TURTLE 3*, R: Lucas Jankoschek, Florian Seyser-Trenk, Simon Trummer © Lucas Jankoschek

*Viel Freude beim Recherchieren, Diskutieren und vor allem
beim genauen Hinschauen und Hinhören!*