

| Diagonale | 26 |

| kino:CLASS |

Pädagogisches Begleitmaterial
Diagonale-Schulvorstellungen für Schüler:innen und
Lehrende

| Diagonale kino:CLASS | PROGRAMM 2 |
| Film ist ... Reflexion | Programmdauer 61 Minuten

Found & Lost

R: Reza Rasouli | AT 2025 | OmdU | Kurzspielfilm | 17 Minuten

Flim Flam

R: Siegfried A. Fruhauf | AT 2026 | Innovatives Kino | 15 Minuten

The Valley where LOAB Lives

R: Georg Tiller | AT 2026 | Innovatives Kino | 21 Minuten

The End

R: Claudia Larcher | AT 2025 | Innovatives Kino | 8 Minuten



The End © Larcher, courtesy of sixpackfilm

Diagonale kino:CLASS '26 | Empfohlen ab 14 Jahren
Konzept & Text Schulmaterialien: Daniela Ingruber

Die Diagonale-Schulmaterialien sollen dabei unterstützen, das Programm der kino:CLASS '26 schüler:innengerecht aufzubereiten. Dazu werden die Filme inhaltlich, stilistisch und strukturell besprochen, begleitet von kurzen Einführungen in ausgewählte filmtheoretische Aspekte und versetzt mit Übungsaufgaben sowie Fragestellungen für die Jugendlichen. Dies soll zur Diskussion sowie zur eigenständigen Recherche anregen und gleichzeitig zeigen, dass Film mit unserer persönlichen Welt, unserem Alltag verbunden ist und uns neben verschiedensten Inhalten auch neue Wege des Reflektierens und Sehens vermitteln kann.

Unterrichtsfächer, die sich für die Bearbeitung der Filme dieses Filmprogramms eignen: Deutsch, Geschichte, Bildnerische Erziehung, Musikunterricht, Informatikunterricht, Philosophie, Psychologie sowie fächerübergreifender Unterricht.

Themen, die sich anhand der drei Kurzfilme behandeln lassen: Künstliche Intelligenz, Technik, Informatik, Verlust, Einsamkeit, Suche, Gesellschaft, Kino etc.

Die Jugendlichen werden in diesem Schulmaterial mit „Du“ angesprochen, wie es in der Filmszene meist üblich ist. Wir hoffen, das ist in Ordnung so.

|Wir danken |

Bei der Vermittlungsinitiative Schüler:innen- und Lehrlingsvorstellungen wird die Diagonale vom Bundesministerium für Bildung, der Kulturvermittlung Steiermark, dem OeAD, der AK Steiermark – Abteilung Jugend und Lehrausbildung, der Energie Graz und dem KINO VOD CLUB unterstützt. Medienpartner:innen: Kleine Zeitung sowie Radio Helsinki 92.6 – Freies Radio Graz. Weiters bedanken wir uns für die Zusammenarbeit bei der HLW Schrödinger, der LBS 2 Graz, der LBS 3 Graz, der LBS Feldbach, und dem ABZ Andritz.

| Filmprogramm |

| PROGRAMM 2 | Film ist ... Reflexion |

Programmdauer 61 Minuten | 4 Kurzfilme |

Film ist ...

... sind beide Programme übertitelt. Abgesehen von losen narrativen Zusammenhängen sollen sie zeigen, wie vielfältig und unterschiedlich die Zugänge zum Medium Film sind. Insofern sind die gezeigten Arbeiten auch „Meta-Texte“, denn sie berichten über und handeln von den Ursprüngen des Mediums, mit historischen Entwicklungen wie unterschiedlichen narrativen Erzählformen oder Techniken.

Der Titel referenziert auf die berühmte Zusammenstellung des österreichischen Avantgarde-Künstlers Gustav Deutsch, der in seiner Found Footage Reihe „Film ist ...“ das Wesen des frühen Kinos als Medium, Sprache und Gedächtnis hinterfragt.

Reflexion bedeutet: Nachdenken und das physikalische Zurückwerfen von Wellen/Licht, und in diesem doppelten Sinne ist das Programm angelegt. Es beginnt mit einer Geschichte, die zum Nachdenken anregen soll, und in der nachgedacht wird. Anhand einer wiederum sehr alltäglichen Situation wird darüber reflektiert, wie schwer es ist, sich in einer neuen Umgebung, einem „neuen“ Leben, zurechtzufinden.

Dann wechseln wir die Ebene hin zur physikalischen und der Frage, was Film ausmacht und wie sich seine technischen Bedingungen seit seiner Entstehungszeit geändert haben. In *Flim Flam* wird noch analog gearbeitet, also mit dem tatsächlichen Filmstreifen. Gleichzeitig verweist er darauf, wie das Kino seine Anfänge am Jahrmarkt, in Vergnügungsparks und Zaubershowes genommen hat. Schließlich geht das Programm ins Digitale und zur Frage nach K.I. über: Zuerst wird ganz buchstäblich nach dem Wesen der K.I. gefragt: Wer oder was ist dieses K.I. Wesen und abgesehen von seinem Wissen, was fühlt es? Danach ein augenzwinkernder Abgesang auf Kino, wie wir es kennen. Könnte so der Raum des ehemaligen „Lichtspieltheaters“ aussehen, wenn sich die Herstellung von Film und seine Wahrnehmungsbedingungen gerade in den letzten Dekaden so massiv verändert haben?

GANZ ZU BEGINN

Übungsaufgaben:

- Bevor wir beginnen, laden wir euch ein, die Diagonale-Website zu besuchen und dort ein wenig zu stöbern. Schaut auf die Seite mit den Filmpreisen. Gibt es jemanden oder vielleicht sogar mehrere Filmmacher:innen im Programm der diesjährigen Diagonale kino:CLASS, denen bereits ein Diagonale-Preis verliehen wurde?
- Am 5. März wird das Filmprogramm der D'26 veröffentlicht. Welche Filmspecials findet ihr? Welche Filme würden euch besonders interessieren – und warum?



© Diagonale/Clara Wildberger

FILMVERMITTLUNG DURCH INNOVATIVEN FILM

Reflexion gehört ganz selbstverständlich zum innovativen Film. Anders als im Spiel- oder im Dokumentarfilm wird beim innovativen Film häufig über die Form des Mediums bzw. über das Medium Film selbst nachgedacht. Und das ist nicht bloß abstrakt gemeint, sondern betrifft tatsächlich Film als Material oder als technologische Möglichkeit. Film beschäftigt sich so gesehen mit Film. Gleichgültig, ob es sich um einen sehr alten Experimentalfilm aus den Anfängen der Filmgeschichte oder um einen mit Hilfe des maschinellen Lernens (= Künstliche Intelligenz) umgesetzten Film handelt, die Herstellungsweise und ihre Hintergründe bleiben ein Hauptthema des innovativen Films.

Aufgrund dieser Auseinandersetzung mit dem Medium an sich, eignen sich die Filme besonders gut für die Filmvermittlung. Sie gehen dem Medium und seinen Bedingungen auf den Grund. Als Zuschauer:in wird man auf diese Reise mitgenommen, vorausgesetzt, man will mitgenommen werden. Innovativer Film braucht ein aktives Publikum, eines, das reagiert und den Willen zu diesen Reflexionen besitzt. Denn man stößt auf Ungewohntes, Unerwartetes, und muss sich zum Teil deutlich konzentrieren oder wiederum ganz fallen lassen, um den innovativen Film genießen und begreifen zu können. Kurz gesagt, es geht ums Ausprobieren, und zwar für die Künstler:innen sowie für das Publikum.

Es existieren unzählige verschiedene Techniken für dieses Ausprobieren, das wissen möchte, was wäre wenn ... und dies filmisch verhandelt.

Im Laufe der Jahrzehnte wurde dabei mit einfachen Techniken, wie einen Film rückwärts abzuspielen oder Wiederholungen einzuführen, ebenso gearbeitet wie mit komplexen digitalen und analogen Techniken, die den Film quasi auflösen, als Material verändern und vieles mehr. Animation gehört ebenso dazu, und gerade da gibt es wieder sehr viele unterschiedliche Techniken.

Das Ausprobieren besagt von Anfang an, dass man sich nicht mit dem zufrieden gibt, was bereits existiert, sondern dass man sucht, befragt, Grenzen auslotet und jeden Schritt hinterfragt. Das Thema ist dann nicht mehr nur, was ein Film zeigt, sondern wie er es tut und welches Material bzw. auch welche Technik dafür in Verwendung kommt. Nicht zuletzt kann dies einer wissenschaftlichen Arbeit nahe kommen: Die filmische Idee entspricht dann einer Art Forschungsfrage. In beiden Fällen wird untersucht, was bei diesem Experiment herauskommt. Gleichgültig, ob dies im Labor oder im Studio geschieht.

Übungsaufgaben:

- Was bei der Diagonale als innovativer Film bezeichnet wird, heißt bei anderen Festivals Experimentalfilm. Früher sprach man auch vom Avantgardefilm, und es gibt weitere Namen, die nicht allesamt dasselbe bedeuten, doch alle zum innovativen Film gehören, den man auch als Sammelbegriff verstehen kann. Schaut euch diese Begriffe an und lest nach, woher sie kommen. Tauscht euch mit euren Klassenkolleg:innen aus. Haben sie andere Informationen gefunden? Diskutiert im Zuge dessen, was für euch einen Film experimentell macht.
- Beobachtet euch und euren Körper beim Screening von experimentellen Filmarbeiten selbst. Wie verändert sich euer Hinschauen? Ändert sich auch eure Körperhaltung? Bemerkt ihr eine emotionale Bewegung?
- Habt ihr schon einmal den Begriff „Found Footage“ gehört? Das ist eine der Techniken im innovativen Film. Teilt euch in Gruppen auf und sucht nach verschiedenen Techniken des innovativen Films. Sucht jeweils Beispiele für jede

Technik und tauscht euch über diese aus. Welche Umsetzungen interessieren euch besonders? Hat dies ästhetische Gründe oder eher technische?

| FILM 1 | *Found & Lost* |

R: Reza Rasouli | AT 2025 | Kurzspielfilm | 17 Minuten



Found & Lost © Konstantin Johann

Credits:

Buch & Regie: Reza Rasouli

Kamera: Konstantin Johann

Schnitt: Jonathan Meiri

Ton: Mathias Edelmann, Alexander Römisch

Sound Design: Ramin Abusedgh

Farbkorrektur: Konstantin Johann

Produktion: Jakob Serdaroglu, Philip Ivancsics, Reza Rasouli

Mit: Abdoallah Farhoud, Anton Noori, Florian Pochlatko, Bothaina Salloum, Maya Farhoud u.a.

Mit Unterstützung von MA7, Filmakademie Wien.

DER FILMTITEL

Der Titel eines Films gehört, wie die Synopsis (Kurzbeschreibung), zu den Vermarktungselementen. Es reicht somit nicht, dass ein Film irgendeinen Titel hat, er muss das Publikum auch ansprechen. Ehe der Film zum Publikum gelangen kann, muss er jene interessieren, die für die Vermarktung zuständig sind. Dabei sind mehrere Elemente zu beachten. Der Titel soll neugierig machen, leicht merkbar sein, zugleich

tatsächlich etwas mit dem Inhalt des Films zu tun haben und im besten Fall sogar selbst eine kleine Geschichte erzählen. Daher erhält ein Film zuerst einen Arbeitstitel und erst im Laufe der Produktion stellt sich heraus, ob der Titel auch am Ende noch passt oder ob man einen neuen Titel braucht. Er soll auch ein Alleinstellungsmerkmal sein, allein deshalb muss ein Titel manchmal geändert werden.

Found & Lost hat im Film gleich mehrere Bedeutungen. Der Titel spielt nicht nur auf die verlorene Geldtasche an, sondern auf einer Metaebene ebenso auf die Situation des Protagonisten, der eine neue Heimat gefunden hat, doch darin ebenso verloren ist, wie er seine ursprüngliche Heimat verloren hat. Wie die Geldtasche in einem hybriden Zustand zu sein scheint, irgendwo zwischen gefunden oder doch nicht, steht auch das Leben, irgendwo zwischen Anpassung, Integration und Einsamkeit. Weder seine Familie noch die Gesellschaft sehen ihn als den, der er sein will: selbstständig, hilfsbereit, jemand, der sich kümmert. Marina Richter schreibt im Diagonale-Katalog dazu, dass sich Regisseur Reza Rasouli auf Menschen fokussiert, „die sich in einem Zwischenraum befinden, gefangen zwischen zwei Welten: der alten, aus der sie kommen, und der neuen, in der sie sich gerade erst zurechtfinden müssen“.

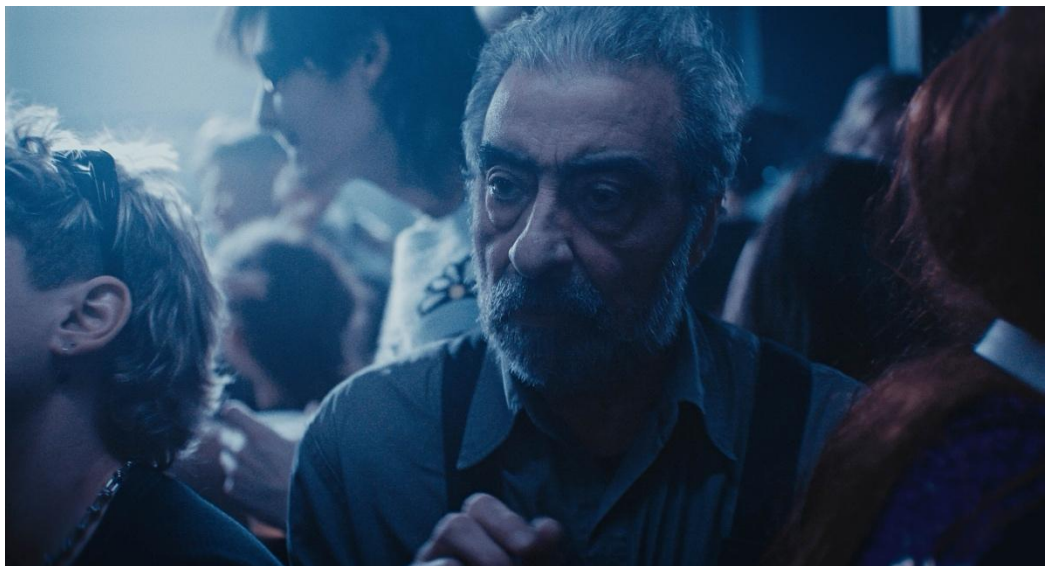
Übungsaufgaben:

- Beschäftigt euch etwas näher mit dem Filmtitel *Found & Lost*. Was alles wird in diesem Film gefunden und geht verloren? Was bewirkt diese Dualität für die einzelnen Personen? Diskutiert darüber, warum ihr findet, dass der Titel perfekt oder eben nicht so gut passt. Wie würdet ihr den Film nennen? Seht euch zum Schluss noch mal den Filmtitel und die Synopsis an. Wie passen sie zusammen?
- Bei der Übersetzung von Filmtiteln kommt es zuweilen zu absurden „Unfällen“, anders lassen sich manche Übertragungen z.B. ins Deutsche nicht erklären. Sucht jeweils drei Filme, die in der deutschsprachigen Fassung einen ganz anderen Titel haben als im Original. Überlegt, welcher Titel besser zum Inhalt passt. Habt ihr auch Ideen für bessere Filmtitel?
- Denkt den Film *Found & Lost* weiter. Arbeitet dazu zuerst in der Kleingruppe, später im Plenum. Wie kann die Geschichte weitergehen? Was müsste geschehen, damit die Integration so funktioniert, dass der Protagonist sich dabei nicht selbst verliert, und doch endlich respektiert wird? Was müsste in der Gesellschaft an sich geschehen, damit Menschen generell so angenommen werden, wie sie sind?
- Welche Welten, welche Gesellschaftsgruppen prallen in *Found & Lost* aufeinander? Beschreibt die einzelnen Individuen oder auch Gruppen, die im Film sichtbar werden. Was haben sie gemeinsam? Wo clashen sie sozial oder kulturell? Wer misstraut wem und was könnte dahinter stecken? Wenn ihr diese Gruppen beschrieben habt, vergleicht sie mit der Realität.

FILMISCHE UMSETZUNG

Zuerst ist die Idee. Diese kann aus einer Szene bestehen, einem Bild, einer Anekdote, einer Erinnerung oder aus irgendeinem Ideenschnipsel, das noch so klein sein mag. Daraus wird ein Drehbuch. Dieses braucht eine Umsetzung, damit aus dem Blatt Papier oder dem File ein Film wird. Bei einem Spielfilm reicht es nicht, Schauspieler:innen anzustellen. Man braucht ein Team und man braucht ein Konzept, wie man die Geschichte erzählen möchte. Dann spricht man von filmischer Umsetzung.

Anders formuliert: Ein Film lebt von vielen kleinen Einzelteilen, die sich zusammenfügen. Die Kameraführung etwa, denn es ergibt im Sehen einen Unterschied, ob eine Person ganz nahe gezeigt wird oder ob sie in der Ferne unter einem Baum sitzt. Musik, generell Ton, Kostüme, die Ausstattung, all das entscheidet, ob etwas fröhlich, einladend, traurig oder gruselig wirkt. Der Schnitt hat einen großen Anteil daran, wie die Geschichte am Ende aussieht, ob man nahe am Drehbuch geblieben ist oder das Konzept anhand des vorhandenen Materials verändert. Manchmal kommt man im Schnitt sogar drauf, dass man noch weitere Szenen drehen muss.



Found & Lost © Konstantin Johann

Es sind viele Teile und dementsprechend Personen, die da zusammenarbeiten: die Crew.

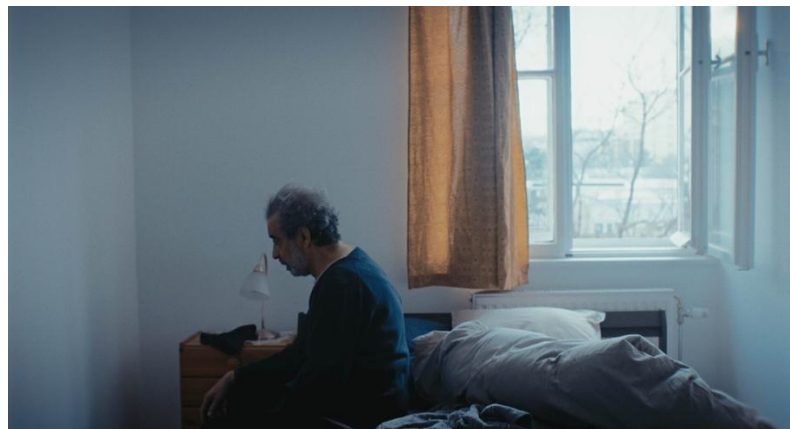
Ein weiteres, bedeutsames Element, das mit Kamera, Beleuchtung, Ausstattung, Kostümen etc. zusammenhängt, sind die Farben. Manchmal nimmt man es nicht aktiv wahr, doch wenn man bewusst schaut, sieht man ein durchgehendes Konzept an Farben und Licht in einem Film. Bei *Found & Lost* ist dies sehr deutlich der Fall. Die Farben erzählen oder betonen bestimmte Aspekte des Films. Stellt euch diesen Kurzspielfilm in grellen Gelb-Orangen Tönen vor. Würde das noch immer die gleiche Geschichte zeigen?

Übungsaufgaben:

- Seht euch die oberen und nachfolgenden Filmstills an und ordnet die Farben inhaltlich ein. Recherchiert dazu, welche Wirkung bestimmte Farben haben. Vergesst dabei nicht, dass Farben in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Bedeutungen haben. Bezieht dies in eure Überlegungen mit ein, wenn ihr darüber spricht, warum ihr glaubt, dass der Regisseur die in den Filmstills vertretenen Farben gewählt hat. Was erzählen sie, was die Dialoge nicht erzählen? Wie unterstützen die Farben die Storyline? Verändern sich die dominanten Farben im Laufe des Films?
- Welche anderen Elemente einer filmischen Umsetzung fallen euch ein? Z.B.: Wie sieht die Ausstattung aus? Erkennt man Räumlichkeiten und Architektur? Welchen Einfluss haben sie auf das Geschehen? Wann spielt der Film drinnen, wann im Freien? Gibt es jemals Sonnenlicht?
- Einen Pfeiler der filmischen Umsetzung stellen die Kameraeinstellungen dar. Sucht zuerst Informationen zu den gängigen Kameraeinstellungen und versucht euch anschließend zu erinnern, welche Einstellungen davon im Film besonders häufig vorkommen. Es gibt Einstellungen, die Enge, Bedrängnis zeigen, solche, die Einsamkeit betonen. Vielleicht helfen euch auch hier die abgebildeten Filmstills bei der Analyse.



Found & Lost © Konstantin Johann



beide: *Found & Lost* © Konstantin Johann

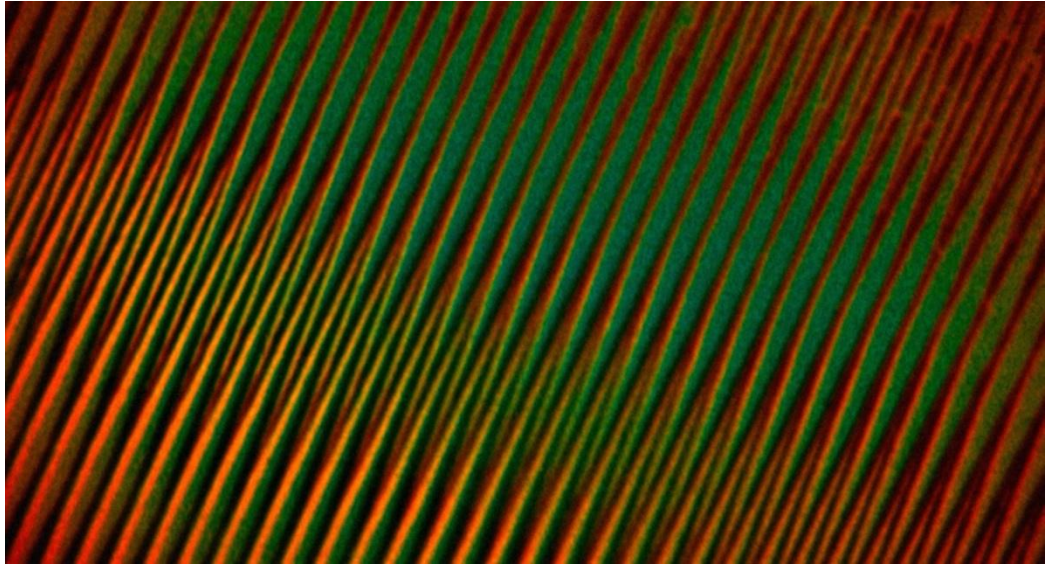
- Seht euch nun noch das Portrait von Reza Rasouli an. Die Farben sind auf den ersten Blick ähnlich wie auf den Filmstills. Was sorgt dennoch für eine ganz andere Stimmungslage?



Reza Rasouli © Konstantin Johann

| FILM 2 | Flim Flam |

R: Siegfried A. Fruhauf | AT 2026 | Innovatives Kino | 15 Minuten



Flim Flam © Fruhauf, courtesy of sixpackfilm

Credits:

Konzept & Realisation: Siegfried A. Fruhauf

SCHWINDEL

Ein Flim-Flam bezeichnet einen Betrug, einen Schwindel, bei dem Gutgläubigkeit ausgenutzt wird. Ein Karten- oder Würfeltrick auf einem Jahrmarkt wäre ein Beispiel dafür. „Dass auch das Kino als Illusionsmaschine nach Strich und Faden betrügt, dürfte bekannt sein. Nur, dass die Striche und Fäden bei Fruhauf Rufzeichen und Zebras sind, die in der Folge die Leinwand besetzen und bevölkern.“ (Michael Pekler im Diagonale-Katalog).

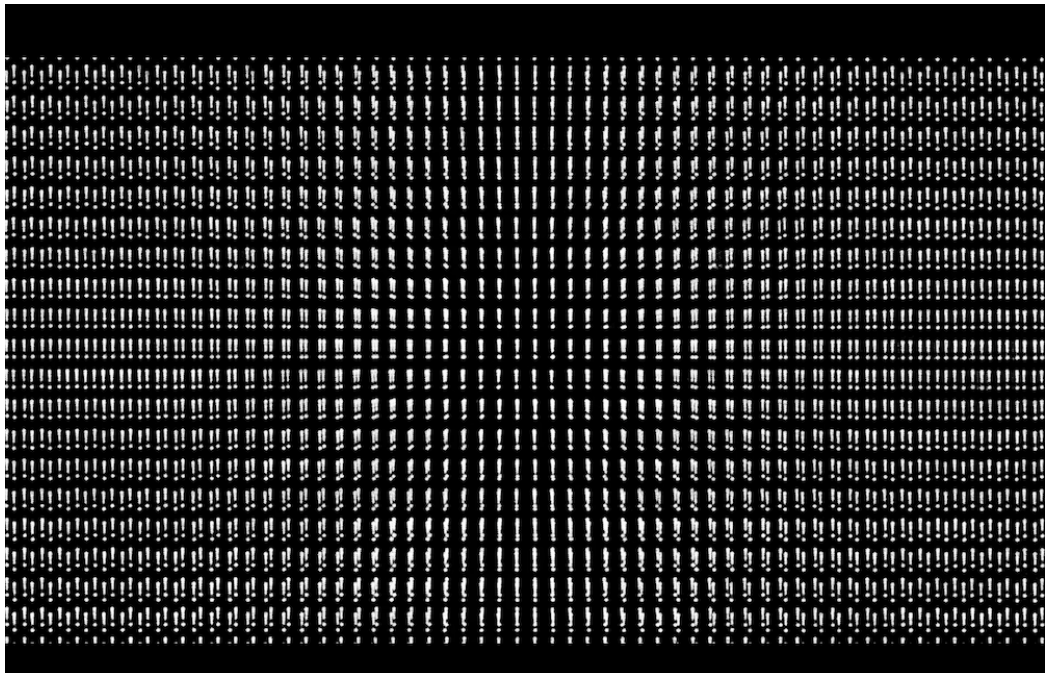
Und damit sind wir mitten im neuen Film von Siegfried A. Fruhauf, der sich in seiner langen filmischen Arbeit immer wieder mit den Illusionen von Filmarbeiten beschäftigt hat. Diesmal macht er das anhand von Tricks und optischen Täuschungen, deren Reiz man sich kaum entziehen kann, auch wenn sich der optische Schwindel zum Drehwurm entwickelt. Wenn es nämlich zu Beginn des Films die Aufforderung gibt, man solle sich eine Minute lang nur auf das Bildzentrum konzentrieren, scheint es, als ob einem die in

Schwarz-Weiß gehaltenen Kugeln und andere Formen um die Ohren fliegen würden. Wenn diese Formen „– dem Gekreische auf Tonspur sei gedankt – wie ein Vogelschwarm die Bildmitte im Uhrzeigersinn umkreisen“ (Michael Pekler), dann wird rasch klar, was *Flim Flam* in diesem Film bedeutet.

Fruhauf greift auch auf andere optische Täuschungen zurück, die man kennt, die aber aufgrund der von ihm angewandten Technik weit über einen kindlichen Schwindel hinausgehen. Plötzlich sieht man zwischen den eilenden Streifen, den Rufzeichen und sich drehenden Zebras neue Formen, von denen man allerdings nicht weiß, ob sie im Film oder tatsächlich ausschließlich im eigenen Gehirn existieren. „Eine meisterhafte Leinwandzauberei über das Tarnen und Täuschen, bei der Flim zu Film wird.“ (Michael Pekler)

Übungsaufgabe VOR der Diagonale:

- Auf Vimeo findet man den Trailer zum Film: <https://vimeo.com/1156482060>. Schaut euch diesen an und stoppt gegen Sekunde 30 (also 00:00:30) den Film immer wieder. Man sieht dann, dass man selbst einem Flim Flam aufsitzt, denn als Einzelbild ist immer nur ein Teil der Information zugänglich, während das Auge, das zu langsam für die schnellen Bildwechsel ist, aus mehreren Bildern eines macht und darin dann mehr Information zu finden scheint. Probiert es aus und versucht dann herauszufinden, welches alte Kinderspielzeug auf einem Stab mit derselben Technik funktioniert.



Screenshot aus *Flim Flam* © Siegfried A. Fruhauf

Übungsaufgaben:

- Man kann den Trick sogar selbst nachspielen. Wenn man das obere Bild auf dem Bildschirm größer stellt und darauf starrt, beginnt man irgendwann Farben zu sehen. Versucht es.
- Wenn ihr das gemacht habt, forscht zu Schwarz und Weiß. Sind das wirklich Farben oder eher Farbansammlungen? Welche Farben stecken dahinter? Welche „Defizite“ des menschlichen Auges nutzt Fruhauf hier für seinen Schwindel?
- Überlegt euch auch noch, warum es sein könnte, dass der Filmemacher den Film als ein Illusionswerkzeug betrachtet? Kann es eurer Meinung nach so etwas wie Wahrheit im Film geben?

WAHRHEIT?

Siegfried A. Fruhauf wählt in seinen Filmen überraschende Protagonist:innen. Manchmal ist es der Himmel, eine Landschaft, in *Flim Flam* ein Zebra, zuerst als Lebewesen, dann als Kinderspielzeug.



Flim Flam © Fruhauf, courtesy of sixpackfilm

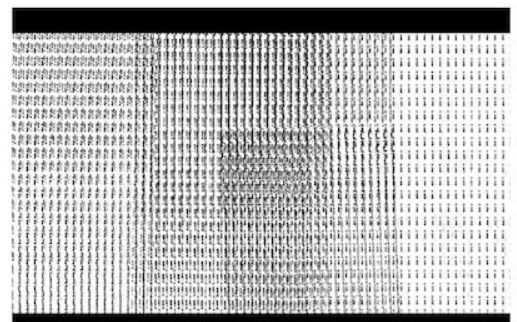
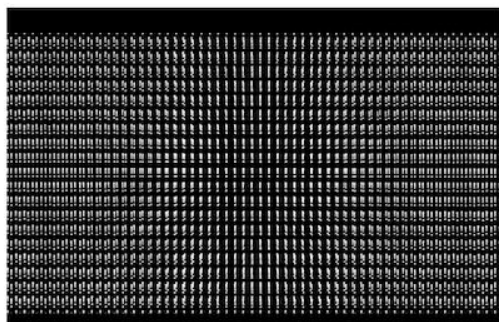
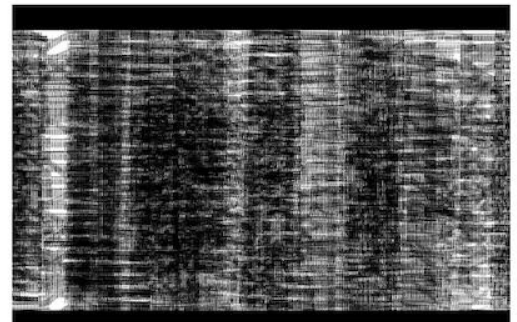
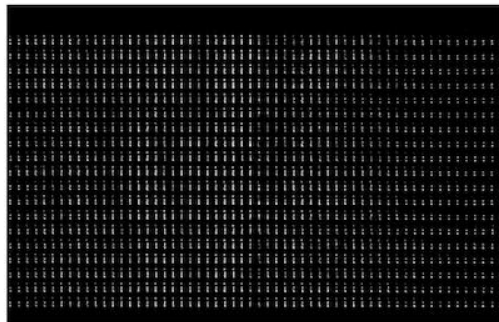
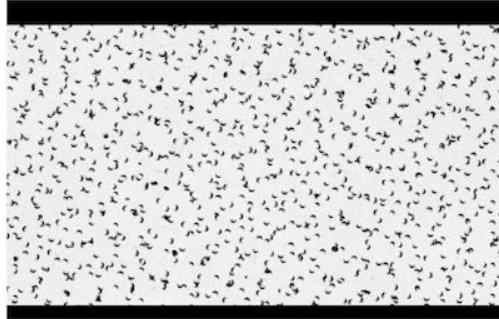
„Fruhauf kehrt zu Aufnahmen eines Miniatur-Spielzeugzebras zurück, das zwischen den Handflächen eines Kindes gehalten wird. Dieser Filmausschnitt wird geschnitten, geklebt, umgekehrt und bis an die Grenzen der Unlesbarkeit manipuliert. Gleichermäßen wird mit dem Spielzeug gespielt, das durch Öffnen und Schließen der Hände abwechselnd verborgen und offengelegt wird. Die vorgebliche ‚Wahrheit‘, die

Film verspricht, hängt immer vom jeweiligen Blickwinkel bzw. der Position ab, von Rahmung, Zusammenhang und Beweggründen. Dieses Medium ist inhärent unzuverlässig, rutschig und Veränderungen unterworfen. Es steckt sogar unmittelbar im Titel: Einmal schnell die Buchstaben getauscht, und aus „Flim“ wird plötzlich ‚Film‘.“ (Chris Clarke auf sixpackfilm.com)

Zu den Bildern wählt der Filmmacher stets einen Soundtrack, der den Rhythmus des Filmes verstärkt. In *Flim Flam*, wie in anderen seiner Arbeiten, beginnt es leise, wird dann als Gezwitscher intensiver, um schließlich von schnellen Beats abgelöst zu werden, die die Beschleunigung verdeutlichen.

Übungsaufgaben:

- Bastelt einen der Tricks nach, eventuell das Zebra auf einem Stöckchen. Wenn ihr es schnell bewegt, erinnert es zwar an ein Kinderspielzeug, doch der Effekt bleibt, wie im Film. Aus einer Figur werden viele, aus einem Bild mehrere.
- Schaut euch die nachfolgenden Screenshots an. Könnt ihr erraten, welche filmischen Techniken Fruhauf für die Umsetzung gewählt haben könnte? Sucht im Internet, ob ihr ähnliche Filmbeispiele findet. Woher stammen sie?



Screenshots aus *Flim Flam* © Siegfried A. Fruhauf

DER FILMEMACHER

Wer ist die Person hinter dem ebenso liebevollen wie spannenden Filmexperiment?

Siegfried A. Fruhauf wuchs auf einem Bauernhof in Oberösterreich auf. Zuerst lernte er Industriekaufmann, doch schon bald wechselte er zum Studium der experimentellen visuellen Gestaltung an die Linzer Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung, wo er Anknüpfungspunkte zur österreichischen Avantgarde fand. Seit Beginn der 2000er Jahre hatte er zahlreiche Ausstellungen im Bereich Film, Video und Fotografie und wurde zu renommierten, internationalen Filmfestivals eingeladen (z.B. Festival de Cannes, International Filmfestival of Venice, Berlinale, Sundance Film Festival etc.) und erhielt mehrfach Auszeichnungen für seine Arbeiten.



© Siegfried A. Fruhauf

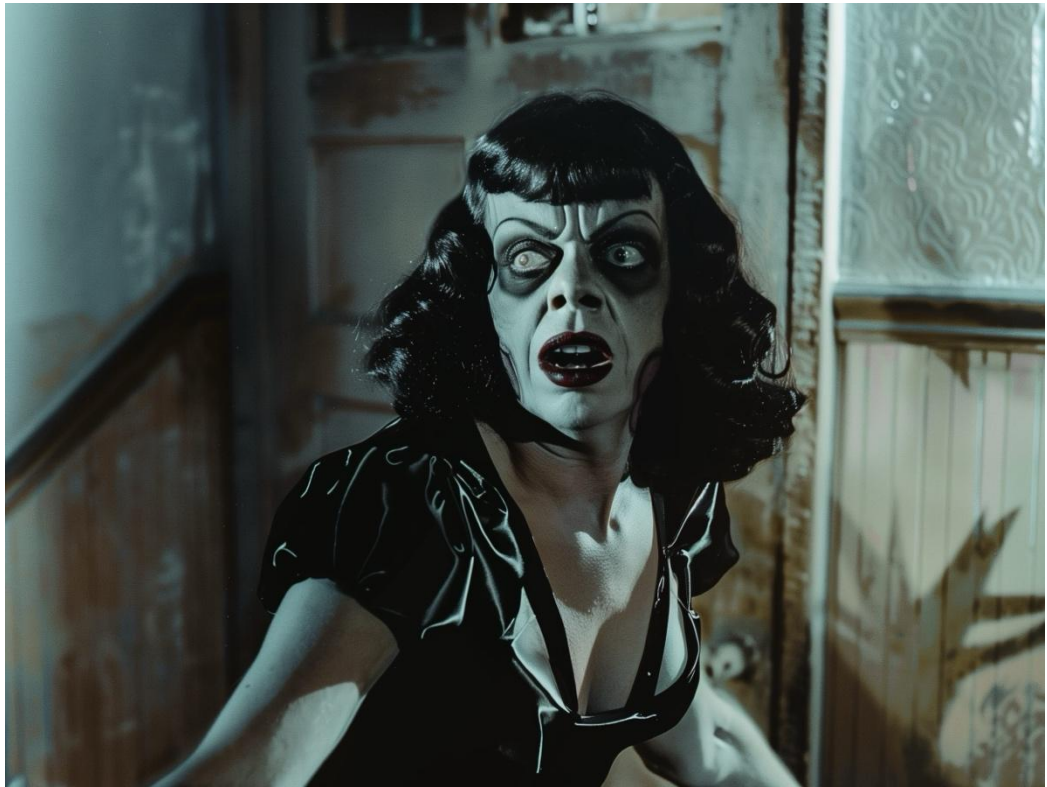
Dieses Foto könnte man stimmungsmäßig als exemplarisch für die Filmarbeiten von Fruhauf sehen. So banal es klingen mag: So groß das Lachen auf diesem Foto ist, so sehr machen Siegfried A. Fruhaufs Filme glücklich. Und das spielt sich nicht nur im Kopf ab, sondern geht bis hin zu dem Gefühl, auf dem Kinosessel abzuheben, wie in einer Achterbahn. Wer zum ersten Mal einen Film von Fruhauf sieht, dem darf man getrost den Rat mitgeben, sich dem Film ganz hinzugeben, sich einzulassen auf das, was mit den eigenen Augen und Ohren geschieht und dann auch körperlich spürbar wird.

Übungsaufgaben:

- Wesentlich analytischer drückt dies Festival-Intendantin Claudia Slanar in einem Artikel aus, der zwar aus dem Jahr 2004 stammt, doch gerade in Hinblick auf den erst 21 Jahre später entstandenen Film *Flim Flam* genau das ausdrückt, was die Filme dieses Künstlers ausmacht. Lest den Artikel durch (https://w.sixpackfilm.com/media/images/documents/voll_frontal_claudia_slanar_kolik_film_heft1-2004_Bb2TxPf.pdf) und diskutiert darüber. Wie habt ihr *Flim Flam* erlebt? Könnt ihr einiges nachvollziehen, was in dem Artikel über Fruhaufs Filme steht?
- Sucht im Internet nach Filmen oder Filmausschnitten von Fruhauf. Welche Musik verwendet er dafür?
- Habt ihr schon Lust darauf bekommen, selbst einen Film als Versuchsanordnung zu machen? Verfasst ein erstes Script, eine erste Idee, und beschreibt darin, was ihr gerne im Laufe des Prozesses erfahren möchtet. Das ist ähnlich wie eine Forschungsfrage. Auch im Film muss man wissen, was man in Erfahrung bringen möchte. Gerade dieses Offene, sodass man nicht festlegt, wie es aussehen soll, sondern wie der Weg dahin sein könnte, auch wenn dieser in eine andere Richtung führen sollte, das macht den innovativen Film aus.

| FILM 3 | The Valley where LOAB Lives |

R: Georg Tiller | AT 2026 | Innovatives Kino | 21 Minuten



The Valley where LOAB Lives © Subobscura Films

Credits:

Buch, Prompts & Regie: Georg Tiller

Montage: Barbara Bossuet

Sound Design: André Fèvre

Farbkorrektur: Andreas Daxer

Produzent: Georg Tiller

Titeldesign: bueronardin

Unterstützt von BMWKMS, STADT WIEN

GEBURT & LEBEN EINES MONSTERS

Wer schon einmal mit digitalen Sprachmodellen (Künstlicher Intelligenz, wie ChatGPT oder Perplexity) gearbeitet hat, weiß, dass eine falsch formulierte Anfrage an eine KI, ein sogenannter falscher oder zu ungenauer Prompt, zu falschen Ergebnissen bis hin zum Halluzinieren der KI führen kann.

Was allerdings, wenn der Prompt gut, aber negativ formuliert ist? Wenn jemand etwas in der Art sagt, wie: Gestalte eine Figur, die nicht aussieht wie Marlon Brando? Wenn also die Negation des Tuns zu einer Handlung der Künstlichen Intelligenz führen soll?

Im April 2022 tat dies ein schwedischer KI-Künstler namens Steph Maj Swanson, und er fügte hinzu, dass die Figur einer älteren Frau ähneln und „verheerend“ aussehen solle. Er schuf damit eine Figur, die er LOAB nannte. Dann aber geschah Seltsames: Sobald Swanson das KI-Bild mit Bildern anderer Personen kombinierte, blieb das Bild trotzdem LOAB, gleichgültig, wie sehr er sich bemühte, LOAB aus dem Bild zu entfernen.

Das Rätsel liegt wahrscheinlich in der Programmierung der KI, doch wo oder wie genau, ist nach wie vor unbekannt. LOAB ist als Monster inzwischen viral gegangen und gilt als der erste KI-basierte Kryptid.

Memes und ähnliche Internetphänomene verschwinden meist schnell. Georg Tiller hat LOAB eine Hommage gewidmet, oder ein Denkmal gesetzt, indem er sie aus den Spekulationen über ihre Existenz hinaus durch vielfältige Prompts eine Reise durch sechs Horrorfilme machen lässt. Auch Tiller lässt sie am Ende unlöschar bleiben.

Übungsaufgaben:

- Befragt das Internet, aber auch verschiedene KI-Modelle, wer oder was LOAB ist. Vergleicht die Antworten und versucht, dem Geheimnis ihrer Entstehung und Unauslöschlichkeit ein wenig näher zu kommen. Sucht dabei auch verschiedene Bilder von LOAB. Warum sieht sie manchmal anders, aber immer doch noch nach sich selbst aus?
- Im Internet findet man verschiedenste Darstellungen von LOAB. Gestaltet analog oder digital eure eigene Version. Wie sieht eure LOAB aus? Wie furchterregend bzw. verheerend ist sie?
- Geht einigen der in jener Recherche und den hier verwendeten Begriffen nach. Z.B. wisst ihr, was ein Kryptid ist? Gibt es noch andere Begriffe, die euch noch unbekannt sind?
- Wenn ihr sehr mutig seid, befiehlt einer KI, dass ihr mit LOAB sprechen wollt. Sie wird zuerst ablehnen, dann aber vielleicht ein Rollenspiel vorschlagen, in dem sie LOAB verkörpert. Falls ihr darauf eingeht, erinnert euch an Textstellen aus Georg Tillers Film. Wer zitiert hier letztlich wen?

DAS FILMZITAT

Georg Tiller hat sich sechs Horrorfilme ausgesucht, durch die er LOAB sendet. Diese Filme sind:

- *Nosferatu*
- *Psycho*
- *The Shining*
- *The Sixth Sense*
- *Get Out*
- *Roko's Basilisk*

Übungsaufgabe:

- Teilt euch in sechs Gruppen auf. Jede Gruppe übernimmt einen dieser Horrorfilme und recherchiert den jeweiligen Regisseur (soweit es einen solchen gibt), den Inhalt, die Besonderheiten, typische Filmstills und schließlich die Zeit, in der der Film entstanden ist. Erforscht auch das Aussehen des oder der Hauptdarsteller:in. Jede Gruppe präsentiert daraufhin ihre Ergebnisse. Anschließend versucht ihr, anhand der Filmstills zu sehen, ob LOAB tatsächlich immer sie selbst bleibt.



The Valley where LOAB Lives © Subobscura Films



The Valley where LOAB Lives © Subobscura Films

- Beschäftigt euch mit der Bedeutung von Filmzitatzen im Film. Was glaubt ihr, was den Reiz ausmacht, in einem Film auf einen anderen zu verweisen, Figuren aus einem anderen Film im eigenen auftreten zu lassen oder Sätze zu zitieren?
- Versucht dabei auch herauszufinden, welche Szenen, Bilder, Sätze immer wieder in Filmen zitiert werden? (Kleiner Tipp: Habt ihr schon einmal das Wort Rosebud gehört?)
- Wollt ihr die Idee von Georg Tiller fortführen? In welche anderen Horrorfilme hätte er LOAB einschmuggeln können? Sucht euch einen Film aus und spielt ihn als Experiment durch. Was glaubt ihr, wie sie sich dort verhalten würde? Welches Ende könnte man ihr schreiben? Wollt ihr dazu mit KI arbeiten?
- Versucht eine Interpretation von *The Valley where LOAB Lives*. Welche Geschichte erzählt Tiller auf der Oberfläche? Welches Narrativ könnte dahinter stecken? Ist der Film eine Warnung, ein Spiel mit einem Meme, oder einfach ein Film, der sich einer berühmten Figur widmet?

KI & FILM

Schon längst wird die Diskussion geführt, wie verschiedene Formen von Künstlicher Intelligenz Berufe verändern werden. Früher dachte man, die lästigen Arbeiten des Alltags und die unbequemen Berufe würden von Robotern übernommen. Heute stellt sich die Frage, ob es nicht eher die kreativen Branchen sind, die zuerst leiden werden.

Daraus ergeben sich viele Fragen. Besprecht einige davon gemeinsam.

Übungsaufgaben:

- Welche Berufe fallen euch in der Filmbranche ein? Diskutiert, welche dieser Berufe es eurer Meinung nach in zehn Jahren noch geben wird. Wenn es sie noch gibt, überlegt, wie sie sich verändern könnten. Glaubt ihr, dass manche Berufe vielleicht ganz verschwinden? Oder denkt ihr, dass durch den Einsatz von KI beim Film sogar neue Berufe entstehen könnten?



The Valley where LOAB Lives © Subobscura Films

| FILM 4 | The End |

R: Claudia Larcher | AT 2025 | Innovatives Kino | 8 Minuten



The End © Larcher, courtesy of sixpackfilm

Credits:

Konzept & Realisation: Claudia Larcher

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ ALS BASIS

Claudia Larcher war eine der ersten Künstlerinnen Österreichs, die sogenannte Künstliche Intelligenz für ihre Filmarbeit einsetzte. In ihrem Film *Me, myself and I* fütterte sie ein Vorgängermodell dessen, was wir heute als ChatGPT kennen, mit Fotos von sich selbst, von der frühen Kindheit bis zum Alter von 24 Jahren. Diese 350 Fotografien ließ sie dann in einer Art Morphing ineinander übergehen. Das Resultat waren neue Bilder, die wenig mit ihr zu tun hatten und als Übergang zwischen zwei Fotografien wie Geister aus einer anderen Welt wirkten.

Während dieser Prozess lief, unterhielt sie sich mit verschiedenen Chatbots zum Thema Identität. Ausschnitte daraus verwendete sie als Text/Script für den Film. Ihre Erfahrung schilderte sie später als diskriminierend, weil damals – und noch immer – KI besonders häufig von Männern mit Daten gespeist wird und daher diese die weibliche Perspektive zu wenig genau kennt. Dasselbe gilt übrigens auch für Minderheiten.

Für ihr aktuelles Projekt (*The End*) arbeitete Larcher wieder mit Sprachmodellen. Auch diesmal ist die Dystopie nahe, doch in ganz anderer Weise. Es geht um das Ende des Kinos. Oder etwa nicht?

Die Kamera fährt in eleganten Bögen durch verschiedene Kinosäle, kippt manchmal, im Saal verschwinden Gegenstände, die gerade noch da waren. Irgendwo stehen Figuren aus Metall. Sind es Roboter, oder nur deren Abbilder?

„Es rattert und knattert. Man hört das Surren eines Projektors, das Klicken alter Kameras. Der Raum ist im Wandel, Fragmente verschränken sich, Vorhänge gleiten auf und enthüllen stetig neue Ansichten auf filmische Apparaturen und den Kinoraum – oder ist es die Vorführkabine? Wo sind die Besucher:innen?“ (Eva Fischer auf sixpackfilm.com)

Nun, das Publikum erscheint doch noch, allerdings verhält es sich nicht mehr wie ein Kinopublikum. Im Hintergrund läuft ein Cloud-Rap, der die Geräuschkulisse verschiedener Kameras nachahmt und mit Synthesizer-Klängen wie ein Gruß aus einer fernen Zukunft wirkt, während die Bilder zunächst noch Kinogefühl vermitteln.



The End © Larcher, courtesy of sixpackfilm

Übungsaufgaben:

- Ständig präsent ist ein roter Vorhang, wie man ihn beim Theater ebenso wie im Kino hat(te). Einst stellte dieser die Tür zur vierten Wand dar. Heute ist er in einigen alten Kinos noch Dekoration. Selten jedoch wird er noch eingesetzt. Dabei ist die Dramatik eines Vorhangs, noch dazu in der Farbe Rot, nicht zu unterschätzen. Teilt euch in drei Gruppen auf. Eine Gruppe recherchiert die Bedeutung des Vorhangs im Film. Ihr werdet dabei über unterschiedliche Filmgenres stolpern.

- Die zweite Gruppe recherchiert zur Farbe Rot im Film. Welche Bedeutung hat Rot? Gibt es vielleicht sogar Filmemacher:innen, die Filme ganz in Rot oder über die Farbe Rot inszeniert haben?
- Und die dritte Gruppe beschäftigt sich mit den Veränderungen des Kinos. Wie sehen diese Veränderungen über die Jahrzehnte in Architektur, Technik und Komfort bzw. im Kinogefühl aus?



Claudia Larcher © Nils Vollmar

- Claudia Larcher hat für den Soundtrack mit einem Cloud-Rap gearbeitet. Was genau ist das? Informiert euch außerdem über verschiedene Arten von Musik, die mit KI erstellt werden, und darüber, wie solche Musik eingesetzt werden kann.
- Um die filmischen Arbeiten im innovativen Film zu verstehen, hilft es zuweilen, zu wissen, welche anderen Filme oder Kunstprojekte der/die Filmemacher:in schon umgesetzt hat. Bei Claudia Larcher ist das eine lange Liste an Werken, Ausstellungen, Festivals und Preisen. Recherchiert, wer Claudia Larcher ist und wie sie arbeitet. Was macht ihre Filme so speziell?

DIE DYSTOPIE DES KINOS

Die Dystopie ist ein Ort. Und zwar jener Ort, an dem man nicht sein will. Sie stellt zugleich eine Vorstellung dar, die immer auch mit dem Ende verbunden wird. Meist wird sie als das Gegenteil von Utopie betrachtet, doch ist dies eine Fehlinterpretation dessen, was Utopie ausmacht. Letztere ist nicht ein Ort, an dem man sein will, sondern die Auseinandersetzung mit dem, was man gerne sein, werden und wohin man sich bewegen möchte. Somit bedeutet die Utopie nicht das Gegenteil der Dystopie, sondern eher ihre Ergänzung oder ihr anderes Gesicht.

In Claudia Larchers Film ist es die Kamera, die sich bewegt und von Raum zu Raum fährt, als ob sie auf der Suche nach etwas wäre: nach dem Publikum vielleicht. Denn erst, als sie dieses findet, hält die Fahrt inne, wenngleich nicht, um in Interaktion zu treten, denn dieses Publikum ist nicht verfügbar. Das erst ist es, was die Dystopie ausmacht, ein Publikum, das passiv und in sich abgeschlossen zusieht, ohne zu erkennen, was außerhalb der Brille (oder Blase) vor sich geht.

Es ist ein poetischer Tanz von Maschinen, während die Menschen bewegungs- und teilnahmslos bleiben. Kino aber lebt von der Interaktion, dem Rascheln im Saal, den Bewegungen der Kinobesucher:innen, den Gerüchen und den oft geteilten Gefühlen wie Trauer, Furcht, Entsetzen oder Hoffnung, dass alles wieder gut wird. Bei Larcher aber ist der Film zu Ende, ehe es wieder gut werden kann.



The End © Larcher, courtesy of sixpackfilm

Übungsaufgaben:

- Sucht andere Filme, die sich mit dem Kino als Raum beschäftigen. Es können auch verschiedene Filmgenres sein. Welche Perspektiven erzählen sie? Berichten sie eher vom Kino der Vergangenheit oder jenem der Zukunft?
- Zeichnet ein Kino der Zukunft. Wie wird es aussehen, wie ausgestattet sein? Wird es Besucher:innen geben?
- Was macht für euch das Kino(gefühl) aus? Viele Menschen behalten in Erinnerung, welchen Film sie bei ihrem ersten Kinobesuch gesehen haben. Aber wisst ihr noch, wie ihr euch damals gefühlt habt? Besprecht dies in Kleingruppen und diskutiert darüber, welche Aufgaben das Kino in einer Gesellschaft über das Filme-Zeigen hinaus hat.
- Schaut euch die Filmstills von *The End* an. Was erzählen sie euch? Erinnern sie eher an eine Idee von Zukunft oder an eine Interpretation der Vergangenheit?



The End © Larcher, courtesy of sixpackfilm

Eine letzte Übungsaufgabe:

- Der Diagonale kino:CLASS-Tag geht zu Ende. Schreibt für euch selbst ein kleines Protokoll. Beantwortet dabei die Fragen, was ihr glaubt, gesehen zu haben, was euch verwundert hat, was irritiert und was euch inspiriert hat.