

| Diagonale | 25 |

| kino:CLASS |

Pädagogisches Begleitmaterial
Diagonale-Schulvorstellungen für Schüler:innen und
Lehrende

| Diagonale kino:CLASS | PROGRAMM 2 |
| ANDERE WELTEN | Programmdauer: 56 Minuten

Water is my Eye

R: Bernd Oppl | AT 2024 | Innovatives Kino | 6 Minuten

Revolving Rounds

R: Christina Jauernik/Johann Lurf | AT 2024 | Innovatives Kino | 11 Minuten

Stampfer Dreams

R: Thomas Renoldner | AT 2024 | Animation | 12 Minuten

World at Stake

R: Total Refusal (Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein) | AT 2025 | OmdU |
Innovatives Kino | 17 Minuten

Memory Spaces

R: Rosa Andraschek | AT 2023 | OmdU | Kurzdokumentarfilm | 10 Minuten



Stampfer Dreams © Thomas Renoldner

Diagonale kino:CLASS '25 | Empfohlen ab 14 Jahren
Konzept & Text Schulmaterialien: Daniela Ingruber

Die Diagonale-Schulmaterialien sollen dabei unterstützen, das Programm der kino:CLASS '25 schüler:innengerecht aufzubereiten. Dazu werden die Filme inhaltlich und stilistisch 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 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, Psychologie sowie fächerübergreifender Unterricht.

Themen, die sich anhand der fünf Filme behandeln lassen: Wissenschaft, technische Entwicklungen, Blick, Perspektive, Geschichte, Natur, Oral History, Aufarbeitung des Nationalsozialismus.

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, Wissenschaft und Forschung, dem Jugendreferat des Landes Steiermark, 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, Radio Helsinki 92.6 – Freies Radio Graz. Weiters bedanken wir uns für die Zusammenarbeit bei der HLW Schrödinger, LBS 3 Graz, LBS Feldbach, ABZ Andritz.

| Filmprogramm |

| PROGRAMM 2 | ANDERE WELTEN |

Programmdauer: 56 Minuten | 5 Kurzfilme |

Dieses Filmprogramm beschäftigt sich mit Wahrnehmung auf verschiedenen Ebenen. Wie funktioniert unsere Wahrnehmung? Was sehen wir? Und könnten wir auch anders sehen? Das Medium Film hat immer schon mit dieser Reflexion des Seh-Sinns gearbeitet oder versucht, ihn zu erweitern. Forschungen in dieser Richtung beeinflussten und beeinflussen nicht nur die Wahrnehmung von bewegten Bildern, sondern auch ihren Herstellungsprozess.

„Andere Welten“ sind in diesem Sinne andere Möglichkeiten des Sehens wie etwa ein bestimmtes 3D-Verfahren oder die „Virtual Realities“ von Computerspielen und Gaming-Oberflächen, die plötzlich durchlässig werden. Doch auch Träume und Erinnerungen sind „anders“, denn sie verweisen auf die Realität oder verarbeiten Vergangenes und eröffnen so Handlungsmöglichkeiten, um in die Zukunft zu denken.

VERSCHIEDENE PERSPEKTIVEN

In diesem Programm sind einige Experimentalfilme zu sehen. Bei der Diagonale werden sie „Innovatives Kino“ genannt, was Sinn ergibt, weil es sich dabei nicht immer um experimentelle Filme handelt. Bei den hier zu sehenden Filmen allerdings trifft das durchaus zu. Selbst der Animationsfilm in diesem Programm hat experimentelle Züge, so auch der Kurzdokumentarfilm, nicht zuletzt, weil er mit Seh- und Hörgewohnheiten bricht und die Gedanken für Reflexionen öffnet, die sehr individuell sein können.

Das Kino kann Perspektiven auf Themen öffnen, von denen man nicht geahnt hat, dass es sie gibt. Man wird dabei zuweilen auf Gedanken und Seherlebnisse gestoßen, die unerwartet sind, inspirieren und zum Weiterdenken oder auch zum Träumen einladen.

Die Sehgewohnheiten, die man von einem Kinospielefilm oder aus dem Fernsehfilm kennt, unterscheiden sich häufig recht stark von dem, was man im Experimentalfilm sieht oder worauf der Blick dort gestoßen wird. Das kann erfrischen, herausfordern, unerwartet und vieles mehr sein. Ob dies durch die Kameraführung oder bestimmte Techniken, Muster, Bewegungen etc. hergestellt wird, ist durchaus unterschiedlich. Gerade in diesem Filmprogramm der kino:CLASS kann man sehr gut sehen, dass es zahllose Möglichkeiten gibt, den Blick zu lenken und herauszufordern. Manchmal mag man sogar seine Orientierung beim Zusehen verlieren, manchmal wird man sehr deutlich auf etwas gestoßen und zuweilen liegt das Besondere darin, dass man zunächst nicht weiß, was man sieht.

Gleichzeitig wird der Blick im Experimentalfilm manchmal selbst zum Thema und in den Mittelpunkt gestellt. Man spricht dann auch von einer Dekonstruktion des Blicks, weil man mit den üblichen Interpretationen nicht weiterkommt. So wissen wir alle, wie es aussieht, wenn sich eine Pflanze im Wind bewegt oder wenn Wasser fließt. Doch was, wenn das Wasser an einem ungewöhnlichen Ort in extremer Verlangsamung fließt, spritzt oder einen Raum einnimmt? Schon ist die gewohnte Wahrnehmung im besten Sinne gestört. Das Auge sowie die Interpretation müssen sich dem erst anpassen.

So lädt dieses Filmprogramm der kino:CLASS'25 dazu ein, das Sehen als aktiven und durchaus subjektiven Prozess zu begreifen, bei dem nicht mehr der Film eine klare Bedeutung vermittelt, sondern wir als Betrachtende individuell oder gemeinsam eigene Deutungen und Assoziationen entwickeln können.

Daher ein kleiner Tipp vorweg:

Lassen wir uns gemeinsam auf die Filme ein, lassen wir unsere Erwartungen fallen und geben wir dem Blick, den Emotionen und den vor unseren Augen entstehenden Bildern die Möglichkeit, sich einfach zu entwickeln. Und dann warten wir ab, was geschieht.

Übungsaufgaben für die Zeit vor der Diagonale 2025:

- Wählt eine Kurzbeschreibung der Filme dieses Programms aus und lest sie genau durch, vielleicht sogar mehrere Male. Dann versucht ihr euch vorzustellen, worum es in dem Film gehen könnte. Macht euch ein paar Notizen und tauscht sie dann mit euren Klassenkolleg:innen aus. Wie und wo ähneln sich eure Vorstellungen und wie unterscheiden sie sich voneinander?
- Sucht im Internet nach anderen Experimentalfilmen. Auf <https://vimeo.com/> findet man die verschiedensten Experimentalfilme. Schaut euch dort oder auf anderen Plattformen den einen oder anderen Experimentalfilm an und diskutiert danach über Interpretationsmöglichkeiten.

BIOGRAPHIEN DER FIMEMACHER:INNEN

Das Wissen über die Biographie eine:r Filmemacher:in kann den Blick auf bestimmte Motive, Kunstformen oder stilistische Eigenheiten innerhalb des Gesamtwerks schärfen. Die meisten Künstler:innen entwickeln eine ganz persönliche Handschrift, die sich durch ihre Filme zieht und manchmal auch auf biografischen Erfahrungen basiert. Von Alfred Hitchcock etwa sagt man, dass er in seinen Filmen eigene Ängste und Obsessionen verarbeitet. Andere beschäftigen sich mit ihren Träumen, Erinnerungen oder gehen der Geschichte ihrer Familie nach. Manche teilen ein Erlebnis, das ihren weiteren Weg und auch Stil beeinflusst. Das ist sehr unterschiedlich. Sich mit der Lebensgeschichte einer Person zu beschäftigen, kann jedenfalls sehr bereichernd sein. Und im Falle von Filmemacher:innen kann es dazu beitragen, tiefere Bedeutungen in einem Film zu erkennen, Zusammenhänge zwischen verschiedenen Werken herzustellen und ein besseres Verständnis für die künstlerische Intention hinter bestimmten filmischen Entscheidungen zu entwickeln.

Dies sind die Filmemacher:innen dieses Filmprogramms:

BERND OPPL



© Bernd Oppl

* 1980 in Innsbruck. Studium der Malerei und Grafik an der Kunstuniversität Linz sowie Video- und Videoinstallation an der Akademie der Bildenden Künste Wien. Lebt und arbeitet in Wien. Er hatte bereits zahlreiche Einzelausstellungen und Ausstellungsbeteiligungen in verschiedenen Ländern. Oppl hat mehrere Preise für sein Schaffen erhalten.

Sein Werk beschäftigt sich häufig mit architektonischen Räumen, die er selbst als Modelle herstellt. Mit verschiedensten Kameraperspektiven führt Oppl zu überraschenden Blickwinkeln und Interpretationen.

berndoppl.net

THOMAS RENOLDNER



Thomas Renoldner © Peter Putz

* 1960 in Linz. Er studierte Psychologie und Erziehungswissenschaft an der Universität Innsbruck und Salzburg, später auch Malerei und Animationsfilm an der Universität für angewandte Kunst. Seit seiner Jugend arbeitet Renoldner in den Bereichen Musik, Malerei, Installation und Performance und schuf zahlreiche persönliche Experimental- und Animationsfilme und Werbungen.

Die Animation ist sein Genre. Er animiert selbst Filme, doch ist Immer wieder auch als Kurator bei Filmfestivals für Animationsfilm tätig und lehrt zu diesem Filmgenre auch an verschiedenen Universitäten.

www.thomasrenoldner.at



© Johann Lurf



Christine Jauernik © Ludwig Löckinger

JOHANN LURF

* 1982 in Wien. 2002–2009 Studium an der Akademie der bildenden Künste Wien. Diplom bei Harun Farocki.

Johann Lurf lebt und arbeitet in Wien. Seine Experimentalfilme werden auf vielen Festivals gezeigt. So hat er auch bei der Diagonale bereits einige Preise erhalten. Seine Arbeiten spielen immer wieder mit der Vorstellung des Realen und der Magie des Beobachtens. Stets ganz wesentlich ist dabei der Soundtrack.

johannlurf.net

CHRISTINE JAUERNIK

* 1985 in Graz. Sie studierte zeitgenössischen Tanz, Choreografie, Kunst und Architektur und ist als Architektin, künstlerische Forscherin und Performancekünstlerin in Wien tätig. Sie gestaltet Bühnenbilder, entwirft Installationen, gibt Kunstbücher heraus und hat bereits einige Kurzfilme gemacht, immer wieder mit Johann Lurf gemeinsam.

Ihre Arbeit konzentriert sich auf experimentelle Untersuchungen darüber, wie sich bewegende Körper innerhalb einer gewissen Umgebung verhalten, wie sie wahrgenommen werden, wenn sie beschleunigt, dekonstruiert oder sonst wie perspektivisch verändert werden.

TOTAL REFUSAL



© Total Refusal

Ausschnitt aus dem Mission Statement von Total Refusal:

„Das Künstler-, Forscher- und Filmemacher-Kollektiv und die pseudo-marxistische Medienguerilla Total Refusal eignet sich zeitgenössische Videospiele an und schreibt über Spiele und Politik. Sie recyceln die Ressourcen von Mainstream-Videospielen und schaffen politische Erzählungen in Form von Videos, Interventionen, Live-Performances, Vorträgen und Workshops.“

Adrian Jonas Haim

*1991 Wien, studierte Politikwissenschaft und experimentelle Spielkulturen. Beteiligt an verschiedenen Schreib-, Musik- und Kunstprojekten in der crossmedialen Kultur. Ehemaliger Redakteur bei der MALMOE Zeitung, Programmgestalter für Filmreihen zur Erinnerungspolitik.

Susanna Flock

*1988 in Graz, absolvierte ihr Studium an der Universität für künstlerische Gestaltung Linz und an der Akademie der bildenden Künste Wien. Anschließend erhielt sie mehrere Kunststipendien in verschiedenen Städten.

Jona Kleinlein

*1993 in Stuttgart, studierte Bewegtbild in Norwegen. Danach trat er dem Wiener Kunstkollektiv Total Refusal bei. Sein künstlerischer Fokus liegt an der Schnittstelle zwischen digitaler Medienkunst und der Schaffung von entschleunigten Bildern mit seiner geliebten Bolex.

totalrefusal.com

ROSA ANDRASCHEK



* 1995 in Korneuburg. Sie hat Politikwissenschaft studiert und widmet sich in ihrer Filmarbeit historischen politischen Themen, insbesondere Zwangsarbeit während der NS-Zeit. Derzeit lebt und arbeitet sie in Wien.

© Rosa Andraschek

Übungsaufgaben für die Zeit vor der Diagonale 2025:

- Besucht die Webseiten der Künstler:innen und seht euch, sofern das möglich ist, verschiedene Aspekte ihrer Arbeit an. Besprecht anschließend, was euch dabei besonders auffällt. Könnt ihr einen typischen Stil erkennen? Was verbindet die diversen Filmarbeiten?
- Recherchiert, mit wem die Filmemacher:innen zusammenarbeiten oder ob sie alleine arbeiten. Schaut dann auf die Credits des jeweiligen Films im diesjährigen Filmprogramm und schaut euch die Arbeiten an, die es für den jeweiligen Film braucht.

Ein Tipp: Beim Innovativen Film ist der Verleih *sixpackfilm* eine gute Quelle.

Filmisch arbeiten diese fünf ausgewählten Filme mit sehr unterschiedlichen Techniken. Beginnen wir mit einem Film, der optisch als spielerisch, inspirierend aber auch als irritierend betrachtet werden könnte, je nach eigener Stimmung. Denn auch das ist wichtig: Ein und derselbe Film kann je nach Laune, Situation, eigener Geschichte oder auch demnach, was man vor dem Sehen des Films getan hat, anders wirken und anders interpretiert werden.

| FILM 1 | *Water is my Eye* |

R: Bernd Oppl | AT 2024 | Innovatives Kino | 6 Minuten



Water is my Eye © Bernd Oppl

Credits

Konzept & Realisation: Bernd Oppl

Sound Mastering: Oliver Brunbauer

Dramaturgische Beratung: Elisabeth Molin, Michael Petri, Andreas Kurz

Postproduktion: Michael Petri, Bernd Oppl

Synopse

(Näheres zum Begriff Synopse siehe auch Schulmaterial zum Filmprogramm 1 der kino:CLASS'25)

Im Diagonale-Katalog steht Folgendes zu diesem Film:

„Mit stark verlangsamter Geschwindigkeit, aber unabwendbar dringt eine flüssige Form in einen leeren Raum mit altrosa Wänden und einer türkisfarbenen Wendeltreppe ein. Der Score ist unheilvoll, das amorphe Wesen sucht sich seinen Weg. Bernd Oppl nimmt sich in seiner experimentellen Anordnung Zeit für die dargestellte Inbesitznahme, eine wiederholte Heimsuchung, die ihre Spuren in Form von Pfützen auf dem Boden und Rinnsalen an den Fenstern hinterlässt. Immer gewaltsamer werden die Vorstöße in diesen pastellenen Ort, wird der Beschuss durch beinahe Schwereloses. In *Water is my Eye* ist das Liquide figürlich, obschon selbst permanenter Veränderung unterworfen. Das Aufeinanderprallen fester und flüssiger Strukturen wirkt sowohl dramatisch als auch filigran und zerbrechlich. Ein profunder, hypnotisierender Vorgang.“ (Carolin Weidner)

Oder man schreibt dies:

Man sieht einen Raum in verschiedenen Rosatönen. Der Raum ist architektonisch zunächst fast leer, doch beim genaueren Hinschauen sieht man Details. Man könnte nun erwarten, dass eine Person oder eine Gruppe den Raum betritt wie eine Bühne. Doch da kommt zunächst niemand, dann aber geschieht etwas Unerwartetes: Wasser „betritt“ diese Bühne, um sich gleich wieder zurückzuziehen. Immer mehr Wasser folgt, fast wie eine Eroberung des Raums sieht dies aus. Immer heftiger schlägt das Wasser am Fenster oder an den Wänden auf und hinterlässt Spuren, einzelne Tropfen oder Lacken.

Das ist eine einfachere Filmbeschreibung und offensichtlich ist das nicht alles, was in *Water is my Eye* geschieht.

Übungsaufgabe:

- Setzt euch in Kleingruppen zusammen und einigt euch auf eine Interpretation dieses Films. Präsentiert sie dann euren Schulkolleg:innen und vergleicht die verschiedenen Interpretationen.
- Filme verwenden häufig Symbole, um bestimmte Reaktionen beim Publikum hervorzurufen. Solche Symbole können Farben, Formen, Musik, Töne etc. sein. Seht euch das Filmstill auf der vorigen Seite an und betrachtet die einzelnen Elemente. Welche Symbolik könnte jeweils dahinterstecken?
- Ist euch aufgefallen, wie langsam das Wasser in den Raum eindringt, und doch hat man das Gefühl, dass es sich um eine Flut handelt? Trotzdem eine Art Zeitlupe. Dies ist eine gute Gelegenheit, über Geschwindigkeit im Film nachzudenken. Bei Sportevents ist es ziemlich klar, warum eine Szene in Zeitlupe gezeigt wird. Welche Effekte hat dies in einem Experimentalfilm? Und welche würde es in einem Spielfilm oder einem Dokumentarfilm haben?

DER RAUM ALS PROTAGONIST

In den Filmen von Bernd Oppl wird der gezeigte Raum zum Hauptdarsteller. Der Raum ist somit nicht mehr nur ein Rahmen, in dem etwas passiert, sondern er ist quasi das, was passiert oder mit dem etwas passiert. Aber was geschieht eigentlich in *Water is my Eye*?

Es geht dabei stets um Assoziationen. Gerade im Experimentalfilm wird mit den Assoziationen des Publikums gespielt. Man kann sich den Inhalten nähern, ähnlich wie bei einem Gedicht oder einem abstrakten Gemälde. Man interpretiert, was man sieht oder besser gesagt: Was man glaubt, zu sehen. Es gibt dabei kein Falsch oder Richtig.

Darüber hinaus wird der Blick im Experimentalfilm oft reflexiv eingesetzt, um die Mechanismen des Sehens selbst zu hinterfragen. Durch bewusste Störungen wie abrupte Bildschnitte, filmische Überlagerungen oder mehrfache Wiederholungen wird das Publikum angeregt, sich des eigenen Blicks und seiner Konditionierung durch

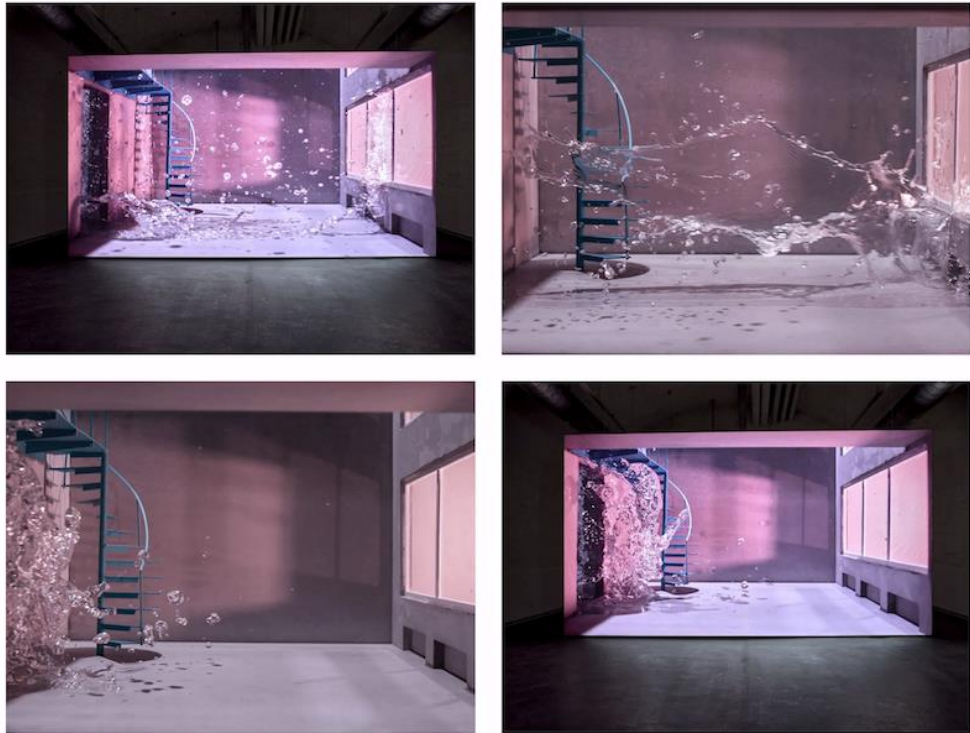
Sehgewohnheiten bewusst zu werden. Das Sehen selbst wird dadurch ins Zentrum gerückt. Man schaut nicht mehr passiv zu, ist nicht mehr Konsument:in des Films, sondern wird mit der eigenen Gedanken- und Sehwelt konfrontiert, vorausgesetzt, man lässt sich darauf ein. Und genau dazu lädt Bernd Oppl in seinen Arbeiten, die immer wieder auch als magisch bezeichnet werden, ein.

Man kann in der Interpretation eines Films sogar noch einen Schritt weiter gehen, indem man eine emotionale oder politische, historische oder auch eine andere Ebene hinzufügt. Setzt man sich etwa eine rein technische Brille auf und betrachtet den Film aus dieser Perspektive, wird man sich vielleicht darauf konzentrieren, welche Formen sich ergeben, wie sich das Wasser auszudehnen scheint und sich wieder zurückzieht. Eine tänzerische Brille würde dem Film eine ganz andere Interpretation verleihen. Vielleicht würde man auch die dabei empfundene Emotion anders wahrnehmen. Dies sind nur zwei mögliche Brillen, die man beim Betrachten aufsetzen kann. Jede Person hat ihre eigenen Brillen, die ganz eng mit unserem persönlichen Leben, unseren Vorlieben, unserer Gefühlswelt und unseren Erfahrungen in Zusammenhang stehen.

Eine sehr schöne Beschreibung dessen, wie in Bernd Oppls Filmen der Raum zum Protagonisten verwandelt wird, hat Alejandro Bachmann verfasst. Mehr dazu unter dem Titel „Sehen, berühren, durchschreiten. Raumsimulation zwischen Bild, Skulptur und Buch“ auf der Seite <https://berndoppl.net/texte/>

Übungsaufgaben:

Schaut euch die folgenden vier Filmstills an, die Bernd Oppl auf seiner Website veröffentlicht hat.



© Bern Oppl. Quelle: <https://berndoppl.net/film/water-is-my-eye/>

Ihr könnt die Seite auch selbst besuchen und die Bilder dort größer und in höherer Auflösung sehen: <https://berndoppl.net/film/water-is-my-eye/>

- Schaut euch jedes Still genau an und schreibt einzeln eine Logline dazu. Eine Logline ist eine Kürzestbeschreibung eines Films, die meist nur aus einem einzigen Satz besteht. Schreibt diese vier Loglines und setzt sie dann in eine für euch logische Reihenfolge. Vergleicht euer Ergebnis mit dem eurer Schulkolleg:innen.
- Betrachtet die Filmstills nun nochmals genau. Welche Stimmungen lösen sie in euch aus? Sticht für euch emotional eines der Filmstills heraus? Warum?
- Es kommt durchaus vor, dass man ein Bild anders empfindet, wenn man es ein zweites Mal sieht. Manchmal erinnert man sich noch, was man beim erstmaligen Betrachten gedacht hat, manchmal entdeckt man etwas ganz Neues in einem Bild. Schaut euch nach der Übung zu euren Emotionen nochmals eure Loglines zu den Bildern an. Würdet ihr eine davon nun umschreiben?

| FILM 2 | *Revolving Rounds* |

R: Christina Jauernik, Johann Lurf | AT 2024 | Innovatives Kino | 11 Minuten



Revolving Rounds © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm

Credits

Regie: Johann Lurf, Christina Jauernik

Animation: Christian Freude

Cyclostéréoscope: Rüdiger Suppin

Produktion: Christina Jauernik

Mit Unterstützung von The Austrian Science Fund, FWF AR574, Akademie der Bildenden Künste Wien

DIE SUCHE NACH ERKENNTNIS

Experimentalfilme machen sich häufig auf die Suche nach einer Erkenntnis. Hier sehen wir eine Parallele zwischen Bernd Oppls Film *Water is my Eye* und *Revolving Rounds* von Christina Jauernik und Johann Lurf. In beiden Filmen geht es ganz direkt um das Sehen und sich verändernde Perspektiven. Beide spielen aber auch mit der Beobachtung von Effekten. Einmal ist dies das Wasser mit seinen Formen und Verformungen, wenn es mit hoher Geschwindigkeit und doch deutlich verlangsamt den Raum erobert, hier wiederum ist es der Effekt, wenn ein **Cyclo-Stéréoscope** ein zweidimensionales Bild dreidimensional erscheinen lässt. Im Mittelpunkt steht dabei eine Pflanze. Doch ist es deshalb gleich ein Film über die Natur?

Revolving Rounds lässt die Grenzen zwischen Kunst und Naturwissenschaft ein wenig verschwimmen. So wirkt er wie ein Experiment über das Erforschen des Sehens. Das Publikum erhält die Gelegenheit, sich zurückzulehnen, um der Reise der Kameras zu

folgen, oder sich damit zu beschäftigen, was man sieht, was man erfährt und was das bedeuten könnte. Aber vielleicht reicht es auch, sich ganz dem Sehen zu widmen. Die Erkenntnis bedeutet dann weniger ein Wissen, wie eine Pflanze, in dem Fall eine Erbse, genau aussieht, wie sie wächst oder wie man sie hochziehen würde, sondern eher, wie es ist, sich ihr zuerst mit freiem Blick, dann mit einem veralteten Gerät zu nähern, und dann so tief in das Bild einzutauchen, dass man den Eindruck hat, im Zentrum der Erbse zu sein, um schließlich erkennen zu müssen, dass die vielen Punkte (letztlich Pixel) auch Ausgangspunkt für ganz ein anderes Bild sein könnten.

Übungsaufgabe:

- Findet zuerst heraus was ein **Cyclo-Stéréoscope** ist, wann und von wem es erfunden wurde, wozu man es genau benützte und mit welchen Geräten von heute es verwandt sein könnte.
- Habt ihr zuvor schon einen Film in 3D gesehen? Welcher Film war das? Und wie wirkte das 3D im Gegensatz zu *Revolving Rounds*?



Revolving Rounds © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm

VOM ÜBERBLICK ZUM FLIMMERNDEN DETAIL

Christina Jauernik schrieb über ihren mit Johann Lurf umgesetzten Film:

„Die zeitlichen und physischen Hindernisse, die sich aus den unterschiedlichen Maßstäblichkeiten von Mensch und Pflanze zu manifestieren scheinen, werden mit filmischen Mitteln zerlegt. Die Suche nach pflanzlichen Signaturen des Seins-in-der-Welt wird durch die Auflösung, das Durchdringen des Filmkorns, zum unerwarteten räumlichen Erlebnis des Betrachtens an sich.“ (www.sixpackfilm.com)

Auch hier geht es demnach wieder um ein Raumgefühl oder vielmehr ein Entdecken eines Raums, dem man sich mit unterschiedlichen Methoden und Rhythmen annähert. Der Film beginnt dabei mit einer sogenannten Kamerafahrt. Ist euch aufgefallen, dass sich die Kamera zu Beginn einem Gewächshaus nähert, doch nie zittert? Somit ist hier niemand mit seiner Kamera in der Hand zu Fuß gegangen, sondern ein Gefährt muss die Kamera beim Dreh transportiert haben.

Übungsaufgaben:

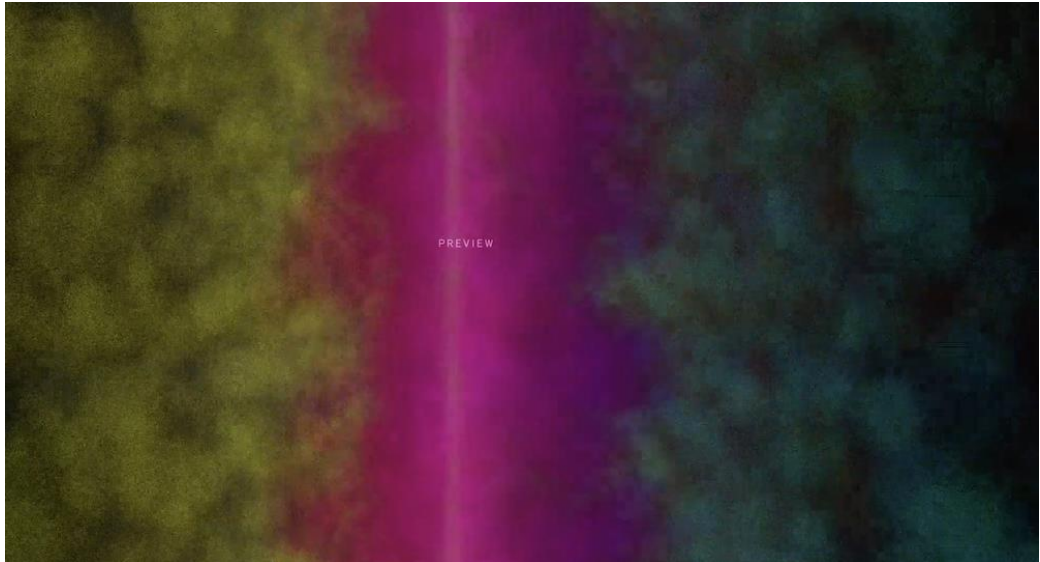
- Recherchiert, was eine Kamerafahrt ist und wie sie sich im Laufe der Jahrzehnte verändert hat. Heute kann eine Drohne eine Kamerafahrt ersetzen. Doch wie war es früher?
- Recherchiert dann weiter, welche berühmten Beispiele für Kamerafahrten es gibt. Kenntet ihr schon einige davon? Seht euch mindestens drei Kamerafahrten an und diskutiert anschließend, wofür diese Form der Bewegung im jeweiligen Film stehen könnte. Welche Bedeutung steckt dahinter?
- Der Film *Revolving Rounds* zeigt durchgehend Bewegung. Die Kamera scheint nie still zu stehen. Auch die Tageszeiten scheinen in Bewegung zu sein. Lest euch die folgende Filmsynopse aus dem Diagonale-Katalog durch und versucht eine Interpretation des Films. erinnert euch daran: Es ist eure Interpretation, es geht nicht um das, was sich das Regie-Duo dabei gedacht hat. Was bewirkt diese intensive Annäherung an Details und der Quasi-Sprung in das Innere eines Bildes bei euch?

Die Synopse der Diagonale:

„Eine sprunghafte Kamerafahrt über ein sonnenbeschienenes Feld, in ein Gewächshaus und auf einen historischen Kinoapparat, der 3D-Bilder von Pflanzen projiziert. Dann weiter durch das kreisende Lamellenraster der Apparatur „in“ das Bild hinein auf die Gewächse zu, bis eine pointillistische Ebene freigelegt wird. Es ist eine Fahrt vom Großen ins Kleine, vom Tag in die Nacht, vom Schnellen zum Langsamen, ins Innere des Kinos und der Dinge: ein Nachvollzug der (Dis-)Kontinuität zwischen analogem (Film-)Bild und gefilmter Natur. [...] Hier wird es wieder zu einem, entlang dieses Travelling, das wie ein Mikroskop Phänomene vergrößert, die zuvor nicht sichtbar waren.“ (Philipp Stadelmaier)

Übungsaufgabe:

- An welche Farben könnt ihr euch in den unterschiedlichen Stadien des Films erinnern? Wie interpretiert ihr diese?



Screenshot aus *Revolving Rounds* © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm

TON UND SOUNDDESIGN

Als Filme noch Stummfilme waren, hat man sehr früh erkannt, dass etwas Wichtiges für ein „rundes“ Filmerlebnis fehlt. Daher gab es in Kinosälen häufig Klaviere und ein Pianist begleitete den Film. Manche dieser Filmbegleitungen wurden sehr bekannt und das Publikum kam nicht nur wegen des Films ins Kino, sondern auch, um die Musik zu genießen. Später war dies nicht mehr notwendig, denn das Sounddesign konnte schon bald über verschiedene Tonspuren in den Film eingebaut werden. Allerdings muss man bis heute manche Geräusche verstärken, verändern oder ergänzen. Und neben dem Originalton eines Films braucht es zusätzliche Geräusche, um einen gewünschten Effekt zu erreichen. Das kann Hintergrundmusik sein, häufig sind es zusätzliche Geräusche.

ChatGPT 4.0 beschreibt Sounddesign so:

„Sound Design in einem Film umfasst die bewusste Gestaltung und Anordnung aller auditiven Elemente, um Atmosphäre, Emotionen und Narration zu unterstützen oder zu verstärken. Dazu gehören Dialoge, Geräuscheffekte, Umgebungsgeräusche, Musik und Stille, die zusammen eine immersive Klangwelt erschaffen. Sound Designer arbeiten mit verschiedenen Techniken, wie der Aufnahme realer Klänge, der Manipulation von Geräuschen oder der Erzeugung künstlicher Sounds, um spezifische Stimmungen oder dramaturgische Akzente zu setzen. Besonders in Genres wie Horror, Science-Fiction oder Thriller spielt Sound Design eine entscheidende Rolle, da es Spannung erzeugen, räumliche Tiefe schaffen oder sogar narrative Informationen vermitteln kann. Durch eine gezielte Klanggestaltung wird der Film nicht nur auditiv bereichert, sondern auch die emotionale Wirkung auf das Publikum maßgeblich beeinflusst.“

Übrigens muss man nicht die KI benützen, um mehr über Filmtechniken zu lernen. Es gibt Online-Filmlexika und wunderbare Bücher über Film, die euch die Begriffe erklären. Seht euch um!



Revolving Rounds © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm

Zurück zum Ton: Im Experimentalfilm hat der Ton selbstverständlich ebenso eine bedeutende Rolle, allerdings gibt es seltener strukturierte Dialoge, sondern eher Geräusche, fast Klangwolken, um Bilder zu begleiten. Dies kann auch eine Verzerrung bedeuten. Es können Gefühle hervorgerufen werden, wie das im Spielfilm der Fall ist, im Experimentalfilm klingt die Musik oder das Sounddesign manchmal genauso experimentell und sie wird zu einem eigenständigen künstlerischen Ausdruck.

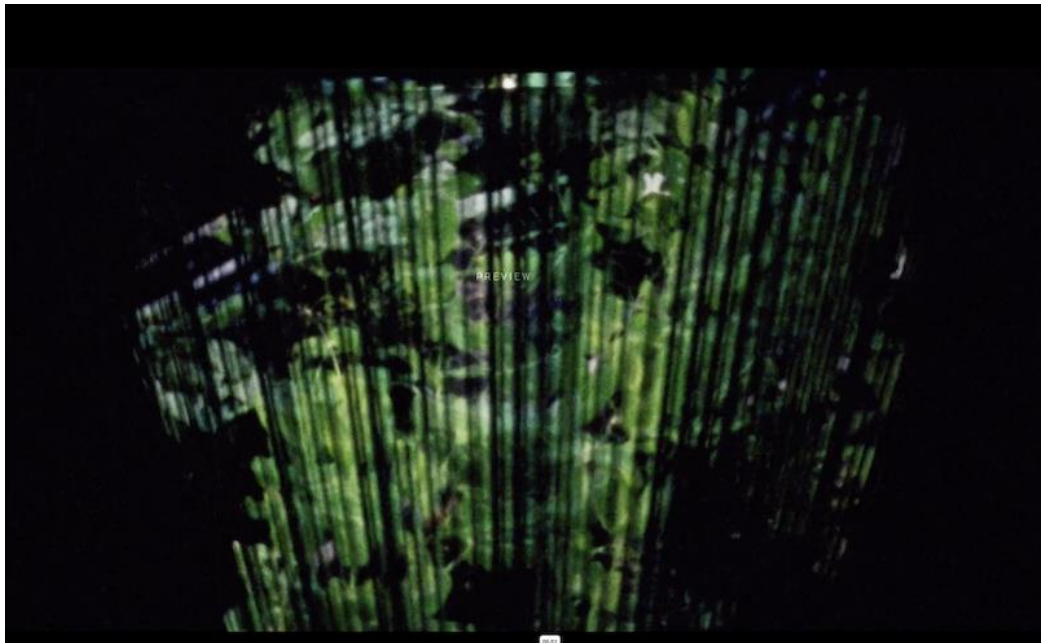
Wie die Bilder im innovativen Kino die Sehgewohnheiten durcheinanderwirbeln, tut das Sounddesign häufig dasselbe mit den Hörgewohnheiten. Der Ton kann dabei asynchron sein, er kann abrupt abbrechen oder anschwellen, kann das Bild verstärken oder ihm entgegenarbeiten. Bild und Ton fungieren dadurch als Reize für das Publikum. Das muss nicht immer angenehm oder bequem sein. Und gerade das macht experimentelle Filme oft so interessant: der Versuch, das Sich-Einlassen auf Ungewohntes und der Umstand, dass mit der eigenen Wahrnehmung gespielt wird und man sich bewusst kaum wehrt.

Übungsaufgaben:

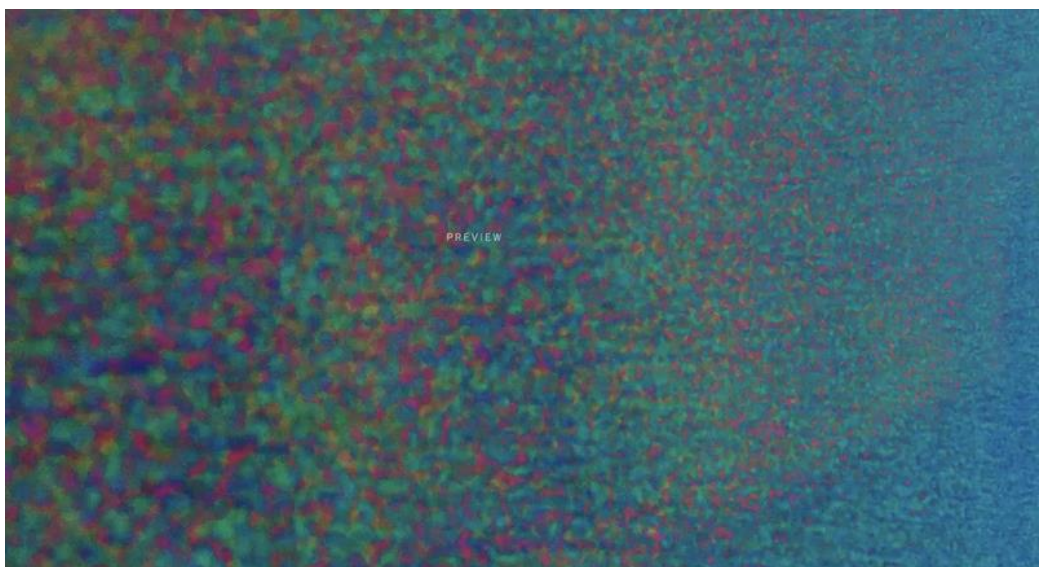
- erinnert euch an das Sounddesign von *Revolving Rounds*. Gab es irgendeinen Moment, als euch der Ton besonders aufgefallen ist? Wann war das? Und welche Art von Ton fiel euch dabei auf?
- Lurf und Jauernik hatten ihre Gründe für den Sound. Was hat sich in eurer Erinnerung durch den Ton im Film verändert? Welche Assoziationen hattet ihr dabei?
- Ist euch aus anderen Filmen dieses Programms ein Ton oder eine Tonfolge oder auch Musik besonders in Erinnerung?
- Johann Lurf hat den Trailer für die Diagonale 2019 gestaltet. Er ist auf YouTube zu finden. Seht ihn euch an und sprecht danach über das Sounddesign im

Verhältnis zu den Bildern und Botschaften. Diskutiert darüber, was der Ton macht. Kennt ihr andere Experimentalfilme, in denen das Sounddesign den Inhalt bestärkt oder ihm vielleicht gar widerspricht?

- Seht euch die folgenden Screenshots aus dem Film an. Welche Assoziationen kommen euch. Könnt ihr euch noch erinnern, von welchem Ton die Bilder im Film begleitet wurden?



Screenshot aus *Revolving Rounds* © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm



Screenshot aus *Revolving Rounds* © Johann Lurf_Christina Jauernik / courtesy of sixpackfilm

| FILM 3 | *Stampfer Dreams* |

R: Thomas Renoldner | AT 2024 | Animation | 12 Minuten



Stampfer Dreams © Thomas Renoldner / courtesy of sixpack

Credits:

Regie/Schnitt/Produktion/Animationsentwurf/Farben: Thomas Renoldner

Tonmischung: Andi Haller

Animation: Simon von Stampfer (1833), Matthias Trentsensky (1833), Reinhold Bidner, Eni Brandner, Marzieh Emadi, Sina Saadat

Stimme: Peter Staller, Sebastian Staller

Musik: Christof Dienz

Mit Unterstützung von: Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport, Wien Kultur, Land Tirol

SIMON VON STAMPFER UND SEINE SELTSAME ERFINDUNG

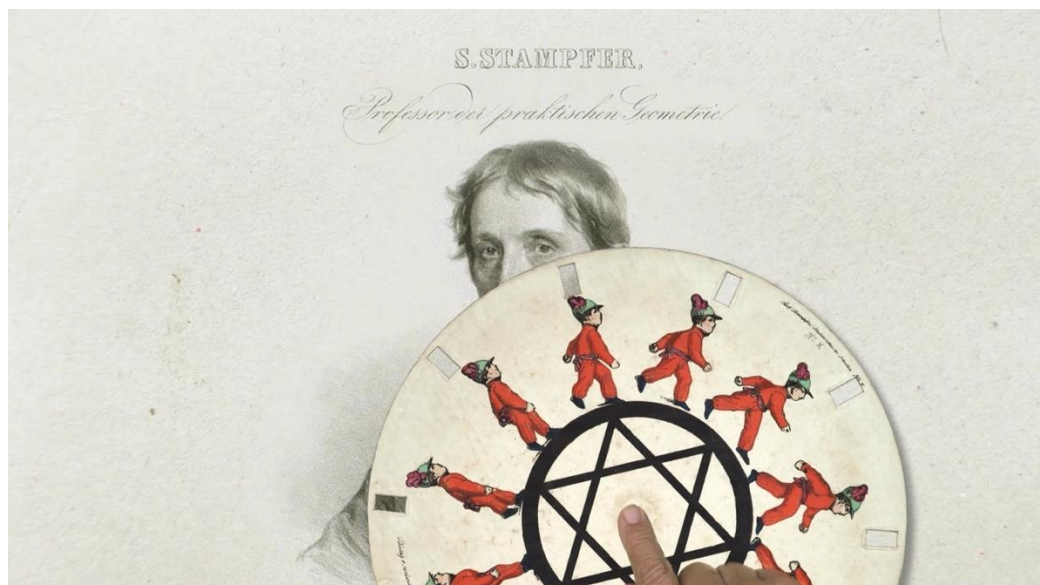
Es war einmal ein Osttiroler Bub, der Mühlräder beobachtete und dem daraufhin eine der wichtigsten Erfindungen hin zum Animationsfilm einfiel. So oder so ähnlich hat es sich im 19. Jahrhundert zugetragen, zumindest im Film *Stampfer Dreams*. Simon Stampfer lebte im Erwachsenenalter als Mathematiker in Wien und erfand tatsächlich die sogenannten **Stroboskopischen Scheiben**, allerdings parallel zu jemandem, der viele Kilometer entfernt lebte. Viele Jahre später machte ein österreichischer Animationsfilmemacher, Thomas Renoldner, aus dieser Geschichte eine Hommage an den Erfinder. Lisa Heuschöber beschreibt dies im Diagonale Festivalguide so:

„Ein Mühlrad in der alpinen Landschaft dreht sich sanft im Kreis, wird zu einem Ort der Begegnung auf dem Schulweg eines Jungen. Es dreht und dreht sich, verändert Form

und Bewegung, zerteilt sich, setzt sich neu zusammen und spinnt schließlich eine Erzählung über Technik, Kunst und die faszinierende Geschichte des Animationsfilms. *Stampfer Dreams* ist eine Hommage auf den Wissenschaftler Simon von Stampfer und dessen Erfindung der stroboskopischen Scheiben. Die „optischen Zauberscheiben“ des 19. Jahrhunderts, heute als bedeutender Beitrag zur Entwicklung der Kinematografie verstanden, sind nicht nur endlose Animationsfilme, sondern auch Anfang des Animationsfilms selbst. Mit Stampfers Motiven arbeitend würdigt Thomas Renoldner dessen technische Leistung und hinterfragt zugleich die Träume und Imaginationen der Zeit der Aufklärung.“

Übungsaufgaben:

- Findet heraus, was eine stroboskopische Scheibe ist, wer diese ungefähr zeitgleich mit Stampfer wann erfand. Dann sucht euch ein paar Motive heraus, schaut euch genau an, wie die Scheiben auf euch wirken, und dann wartet eine Bastelaufgabe auf euch.
Übrigens nennt man diese Scheiben auch Phenakistiskop, was auf Deutsch so etwas wie „Blicktäuscher“ oder „Augentäuscher“ bedeutet.
- Sucht im Internet nach möglichen Vorlagen (typische Formen sind Tiere oder Menschen in Bewegung) und erfindet eine kleine Geschichte, die sich mit einer solchen Scheibe darstellen lässt. Könnt ihr das auch handwerklich umsetzen?
- Ein ganz ähnlicher Effekt ergibt sich mit einem Daumenkino – mit dem Unterschied, dass dieses einen Anfang und ein Ende hat, während es bei der Scheibe auch ewig weitergehen könnte. Bastelt nach der Scheibe auch ein Daumenkino und erzählt euch so gegenseitig eure Geschichten.



Stampfer Dreams © Thomas Renoldner / courtesy of sixpack

ANIMATION

Animationsfilm schafft aus stehenden Bildern die Illusion der Bewegung. Die Basis der Animation, das „Zum-Leben-Erwecken“ – denn das bedeutet das lateinische Verb „animare“ – können dabei Zeichnungen sein, Figuren, abstrakte Formen. Die Materialien können ebenso unendlich sein wie die künstlerische Ausgestaltung und die Form, wie diese „Erweckung“ geschieht. Während früher alles händisch hergestellt werden musste, helfen heute digitale Techniken, nicht zuletzt auch das maschinelle Lernen bzw. die sogenannte Künstliche Intelligenz.

Ganz anders bei *Stampfer Dreams*, der mit verschiedenen Techniken die tatsächlichen Bilder auf Stampfers Scheiben animierte und zu einem Film zusammenfügte, den man in drei Teile teilen könnte: Ein Ausflug in die Kindheit von Simon Stampfer, ein Entdecken der Idee für die Scheiben und letztlich die moderne Interpretation bzw. Animation der Scheiben mit modernen Mitteln.



Stampfer Dreams © Thomas Renoldner / courtesy of sixpack

Übungsaufgaben:

- Jede:r kennt Animationsfilme. Doch gehen wir weg von Disney und Pixar, den sogenannten üblichen Verdächtigen, sondern erinnert euch an andere Animationsfilme. Welche Techniken habt ihr bereits gesehen? Welche Techniken interessieren euch am meisten?
- Thomas Renoldner hat sich in seinen Animationsentwürfen ganz genau an die Scheiben von Stampfer gehalten. Dadurch ergibt sich ein außergewöhnlicher Eindruck, der fast wie aus einer anderen Zeit wirkt. Diskutiert, wie diese alten Darstellungen auf euch wirken? Wie unterscheiden sie sich eurer Meinung nach von moderneren Animationen? Sucht nach Vergleichsfilmen und legt die

Filmstills nebeneinander, um die Einzelheiten verschiedener Techniken genau sehen und besprechen zu können.

- Die Geschichte dieser Stroboskopischen Scheiben lässt sich naturgemäß besonders gut mit Animation darstellen. Diskutiert, welche Inhalte sich darüber hinaus für den Animationsfilm eignen. Glaubt ihr, dass Animation ihre inhaltlichen Limits hat? Oder umgekehrt, gerade nicht?

| FILM 4 | *World at Stake* |

R: Total Refusal (Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein) |
AT 2025 | OmdU | Innovatives Kino | 17 Minuten



World at Stake © Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein

Credits:

Konzept und Realisation: Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein

Presented by Total Refusal

Modding: Nikola Supukovic, Jakob Sam

Farbkorrektur: Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein

Title Design: Michael Stumpf

Sound design: Bernhard Zorzi

Musik: Adrian Jonas Haim Modding: Nikola Supukovic, Jakob Sam

Voice Acting: Jacob Banigan, Jan-Wieger van den Berg

3D-Model: Patrik Tagunoff

NPCs in Videogames: FIFA 2023, PGA Tour 2k21, DiRT Rally 2.0

Produzenten: BMKÖS & ORF III, Pixel,Bytes + Film Stipend

Beginnen wir mit einer Übungsaufgabe:

- Total Refusal bezeichnet sich selbst als „pseudo-marxistische Medienguerilla“. Recherchiert im Netz, was das bedeutet und welches Gesellschaftsbild der Gruppe sich hinter diesem Namen verbirgt.
- Was sind die Themen ihrer Filme? Was glaubt ihr, könnte die Gesellschaftskritik sein, die sie mit ihren Filmen anregen?

SPIEL-FILM

Das sozialkritische Künstlerkollektiv Total Refusal choreographiert seine Filme ausschließlich aus Material von Videospiele. Jede Figur sowie oft sogar ein Großteil des Tons, kommen aus den Spielen und formen doch eine zusammenhängende Geschichte – bis zu dem Moment, in dem alles kollabiert, weil sich ein Bewusstseinsprozess entwickelt, den das Spiel nicht vorgesehen hatte.

Wie schon bei den Vorgängern, für die Total Refusal schon mehr als 50 internationale Preise überreicht bekommen hat, etwa wie *Hardly Working* (der bei der Diagonale 2023 gezeigt wurde), verweigern auch in *World at Stake* die Figuren ab einem gewissen Zeitpunkt das Spiel und verweigern sich der Dynamik desselben. Zunächst reagiert das Spiel kaum, dann aber kommt es zu Zerfallerscheinungen, weil Videospiele nicht darauf ausgerichtet sind, dass eine Figur außerhalb des Spielkonzeptes zu denken oder zumindest zu agieren beginnt. Daher wird auch keine Außenwelt programmiert. In *World at Stake* zeigt sich dies an dem Versuch, das Stadion zu verlassen, bloß gibt es keine Außenwelt. Und als der Golfspieler nicht abschlägt, reagiert das Spiel destruktiv, noch intensiver wirkt dies bei der Berggrallye, als der Copilot eine Strecke ansagt und der Fahrer in die entgegengesetzte Richtung fährt, sodass das Auto eine nicht vorgesehene Route nimmt, die im Nichts landet, weil auch hier kein abseitiger Weg programmiert ist.

So spielt der Film mit den Unmöglichkeiten, dem Drang nach Ausstieg, der jedoch nie anders enden kann, als dass man das Spiel verliert. Schön ausgedrückt wird dies in der Synopse der Diagonale von Michael Pekler, hier ein Ausschnitt daraus:

„In *World at Stake* steht die Welt auf dem Spiel: Populäre Sportvideospiele liefern Idee und Vorlage für den jüngsten Gamingfilm von Total Refusal. In den Videospiele *FIFA 2023*, *PGA Tour 2k21* und *Dirt Rally 2.0* brechen plötzlich Charaktere aus ihren Rollen aus und unterwandern derart die feste Spiel- und Lebensordnung von Sieg und Niederlage. Die Katastrophe naht dort wie da. Und plötzlich gleiten Schwäne über das überflutete Grün, hängt die Identität auf vier Rädern über dem Abgrund und ist der Ball als Weltkugel buchstäblich zum Schießen.“

Die offizielle Filmsynopse der Produktionsfirma lautet dazu:

„Ein Golfer schlägt nicht ab, eine Fußballmannschaft spielt gegen sich selbst und ein Rally-Copilot steckt in einer Identitätskrise. Auf den zugewiesenen Plätzen sitzt ein handlungsunfähiges Publikum. Der in Sport-Videospielen gedrehte Film *“A World At*

Stake“ stellt die Ordnungsprinzipien von Sieg und Niederlage auf den Kopf und hinterfragt gesellschaftliche Rollen zwischen individueller Souveränität und kollektiver Passivität. Angesichts der Katastrophe bleibt ein Gefühl politischer Ohnmacht zurück. Es steht nichts weniger auf dem Spiel als die Welt.“

Das Filmplakat zeigt, wie sich die Welt des Spiels auf den Kopf stellt, wenn verweigert wird. Wer nun meint, das sei rein unterhaltsam, irrt. Tatsächlich könnte man den Figuren in ihrer Einfältigkeit und Gehindertheit stundenlang zuschauen, doch der Film soll auch ein Spiegel sein und aufzeigen, wie wir als Individuen in ein soziales Korsett gezwungen werden und die Welt nicht auf wirklichen Widerstand ausgerichtet ist.



World at Stake © Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein

Übungsaufgaben:

- Welchem Genre würdet ihr den Film zuordnen? Die Elemente welcher Genres trägt er in sich?
- Im Zentrum des Films stehen Sport-Ego-Shooter. erinnert euch an die Figuren. Was macht sie aus? Wie unterscheiden sie sich voneinander? Welche Figuren stechen hervor?
- Für den Film wurden folgende Spiele verwendet: FIFA 2023, PGA Tour 2k21 , DiRT Rally 2.0. Spielt ihr manchmal Ego-Shooter-Games? Wie würde das Spiel reagieren, wenn ihr es macht wie Total Refusal: ihr verweigert das Spiel, aber auch das Abtreten oder Austreten aus dem Spiel.

- Stellen wir uns vor, dies wäre ein Dokumentarfilm. Was würde mit den Figuren geschehen? Schreibt einzeln für je eine Figur die Geschichte weiter und fügt sie dann zusammen.
- Welche Personen könnte es im realen Leben auch geben? Wie würde das aussehen?

SPIEL-ÄSTHETIK

In jedem Film ist Ästhetik wichtig, im besten Fall ist sie Teil eines durchgängigen Konzeptes und zeigt sich in allen Teilen des Films, von der Kamera über Ausstattung, Kostüm, Schnitt, Sounddesign etc. Wie ist das in einem Film, der aus Szenen von Spielen zusammengefügt wurde?

Manche Figuren kommen mehrfach vor, andere sind identisch und interagieren trotzdem miteinander. oder ignorieren einander. Jede:r scheint austauschbar und doch nicht fähig, nach Hause zu gehen. Alle sind gefangen, aber niemand scheint es wahrzunehmen. So bilden die Protagonist:innen eine seltsame Gemeinschaft, ohne es zu wissen.

Übungsaufgaben:

- Seht euch die folgenden Filmstills an und beschreibt die Filmästhetik. Was sticht hervor? Was macht diese Figuren aus? Kommt euch die Ästhetik bekannt vor?



World at Stake © Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein



World at Stake © Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein

- Die Filme von Total Refusal erhalten viele Preise. Was macht eurer Meinung nach ihren besonderen Reiz aus?
- Filmprotagonisten haben meist eine Geschichte. Man erfährt sie in kleinen Schritten im Laufe des Films. Die Figuren in *World at Stake* haben nichts, weder eine Geschichte, noch eine Zukunft. Sie existieren ausschließlich im Moment. Nehmt euch eine der Figuren, z.B. den Fußballer Patrick, heraus und schreibt ihm oder ihr eine Biographie. Wer ist er? Woher kommt er? Was tut sie in seiner Freizeit? Was isst er gerne und was liest er? Wie möchte sie in fünf Jahren leben?

| FILM 5 | *Memory Spaces* |

R: Rosa Andraschek | AT 2023 | OmdU | Kurzdokumentarfilm | 10 Minuten



Memory Spaces © Rosa Andraschek

Credits:

Regie und Produktion: Rosa Andraschek

Kamera/Sound/Schnitt: Liam Noack

Soundmix: Manuel Bachinger

Recherche: Edith Blaschitz

Stimme: Mira Knei-Paz

EIN ANDERES DOKUMENTIEREN

Der letzte Film dieses Programms ist ein Dokumentarfilm und man mag sich zuerst wundern, wie sich dieses Genre in dieses Filmprogramm der experimentellen Filme verirrt hat. Schaut man den Film *Memory Spaces*, wird einem:r schon nach wenigen Sekunden klar, dass ein Dokumentarfilm experimentelle Züge haben kann – und dass diese nicht Zierde sind, sondern ein Narrativ noch verstärken können.

Dokumentarfilme haben die Aufgabe, reale Ereignisse, Personen oder Themen zu begleiten, zu zeigen, zu erklären und im besten Falle auch zu analysieren, ohne dem Publikum die Möglichkeit zu nehmen, selbst eine Analyse und/oder Reflexion zu machen. Häufig werden aktuelle oder historische Themen gewählt. In Österreich und in Deutschland widmen sich viele Dokumentarfilme dem ersten oder zweiten Weltkrieg, dem Nationalsozialismus und seinen Auswirkungen. Dies dient dem Erinnern, aber auch

der Aufarbeitung und kritischen Auseinandersetzung einerseits mit der Vergangenheit und andererseits mit dem heutigen Umgang jener.

Um zu verstehen, was Rosa Andraschek in ihrem Film tut, ergibt es Sinn, sich zuerst zu vergegenwärtigen, dass dieser Film im Zuge des Projektes „Spuren lesbar machen. Labor zu Kunst, Partizipation und digitalen Räumen“ realisiert wurde, und sich dann die Synopse durchzulesen:

„Der Granitsteinbruch in Roggendorf/Pulkau im nördlichen Weinviertel war ein Industriestandort mit Arbeitsplätzen in einer strukturschwachen Region. Während der NS-Zeit wurden hier ab 1941 Kriegsgefangene, später auch jüdische Verschleppte aus Ungarn zur Zwangsarbeit eingesetzt. Heute sind kaum noch Spuren des Lagers sichtbar. Rosa Andraschek stellt einige wenige Bilder von diesem fast vergessenen Ort der Off-Erzählung der in Israel lebenden Mira Knei-Paz gegenüber. Diese erinnert sich an ihre ältere Schwester Magda, die im Lager arbeiten musste. Zu schrecklich, sagt sie, muss das Erlebte gewesen sein, denn Magda konnte/wollte zeit ihres Lebens nicht darüber sprechen – ein beredtes Schweigen, das mit den stummen, aber sehr eindrücklichen Bildern korreliert.“ (Andreas Ungerböck)

Daraus ergibt sich gleich die erste Übung:

Übungsaufgaben für die Zeit vor der Diagonale 2025:

- Recherchiert zuerst zu dem Projekt, in dessen Rahmen der Film *Memory Spaces* entstanden ist. Welche anderen Arbeiten sind dabei umgesetzt worden? Und in welchem Verhältnis steht der Film zu diesen?
- Dann lest euch die Synopse nochmals genau durch und teilt euch in Gruppen auf, um zu den verschiedenen Themen, Namen, Begriffen in dieser Synopse zu recherchieren. Was könnt ihr herausfinden? Habt ihr vorher davon gewusst?
- Im Zuge dieser Recherche schaut euch auch an, wer die Synopse geschrieben hat und was er von Beruf ist. Was glaubt ihr, macht jemand mit diesem Beruf genau? Welches Magazin hat Andreas Ungerböck mit Kollegen gerettet und neu aufgelegt?

ORAL HISTORY – ERINNERN (MIT FILM)

Die obige Synopse beschreibt gut, was die Inhalte des Films sind, doch wie sieht es mit der Form dieses Dokumentarfilms aus? Wie hängen Bilder und Ton zusammen? Mira Knei-Paz berichtet aus dem Off, ohne dass man sie je sieht. Stattdessen fängt die Kamera Bilder ein, wie der damalige Steinbruch heute aussieht. Nichts erinnert optisch an ihn und die Zwangsarbeit, die dort geleistet werden musste. Man sieht Steine in einem Wald, kann erahnen, dass hier irgendwann menschliche Hand an die Felsen gelegt wurde. Mehr kann man erst erahnen, wenn man sich näher mit diesem Ort beschäftigt. Genau das tut die Politikwissenschaftlerin und Filmemacherin Rosa Andraschek in *Memory Spaces*. Sie greift dabei zum Mittel der Oral History.

Oral History ist eine Methode, die vor allem in der Geschichtsforschung verwendet wird, indem Zeitzeug:innen befragt werden. Meist werden dabei Interviews geführt, in denen es um persönliche Erfahrungen und Erlebnisse geht. Es können aber auch Fotos, Tagebücher, Kleidungsstücke und Alltagsgegenstände zur Verdeutlichung verwendet werden. Das Besondere an dieser Technik ist das subjektive Erzählen, das dabei stattfindet. Es geht nicht um konkrete Daten und es macht auch nichts, wenn eine Erinnerung verzerrt ist, denn der eigentliche Schatz, um den sich Oral History bemüht, sind persönliche Perspektiven, die in der Geschichtsschreibung häufig fehlen.

Die Methode ermöglicht es, historische Ereignisse aus Sicht von betroffenen Menschen zu rekonstruieren. Dadurch lassen sich soziale, kulturelle sowie emotionale Aspekte eines bestimmten Ereignisses oder auch Zeitraums konkreter begreifen. Gerade die Aufarbeitung des Nationalsozialismus konnte im Laufe der Jahre mit Oral History-Projekten erleichtert und Traumata sichtbar gemacht oder sogar transformiert werden. *Memory Spaces* tut das, indem die Regisseurin solch ein Oral History-Gespräch mit dem Ort, um den es im Gespräch geht, verknüpft, doch keine Archiv-Aufnahmen aus jener Zeit verwendet, sondern einen scheinbar neutralisierten Ort darstellt, den sie mit der Tonspur markiert.

Übungsaufgaben:

- erinnert euch, welche Bilder ihr im Film gesehen habt. Was konkret haben diese Bilder euch erzählt? Wie haben sie sich durch die Erzählung aus dem Off für euch verändert?
- Seht euch die beiden folgenden Filmstills an. Betrachtet sie genau und diskutiert dann in Kleingruppen, wie sich die Bilder durch den geschriebenen Satz im Screenshot verändern. Was machen die Untertitel emotional mit dem Bild?
- Was könnten die Gründe sein, dass die Regisseurin diese Trennung von Ton und Film durchgeführt hat?



Screenshot aus Memory Spaces © Rosa Andraschek



Screenshot aus Memory Spaces © Rosa Andraschek

AUF DER SUCHE NACH DER EIGENEN VERGANGENHEIT

Wissenschaftlich gilt es nicht als Zufall, wofür man sich interessiert oder was man zu einem Forschungsthema macht. Es gibt fast immer einen Trigger, irgendein Ereignis oder einen Umstand, warum man ein Thema so interessant findet, dass man sich damit auseinandersetzt. In der Oral History liegt der Auslöser häufig in der eigenen Familiengeschichte oder an dem Ort, an dem man aufgewachsen ist bzw. lebt. Es ist wichtig, sich damit auseinanderzusetzen, welche Geschichten im Verborgenen liegen, weil man damit auch Traumata aufarbeiten kann, insbesondere das intergenerationale

Trauma, in dem jüngere Generationen die Erlebnisse, Opfer oder auch Verbrechen ihrer Ahnen tragen müssen und das zuweilen nicht einmal wissen.

Übungsaufgaben:

- Natürlich sollte man nie anderen ihre Methoden oder Projekte stehlen. Das wäre Nachahmung, ein Plagiat, und das ist mit Recht verboten. Für ein Unterrichtsprojekt allerdings lässt uns die Arbeit der Filmemacherin Rosa Andraschek als Ausgangspunkt verwenden. Die Ergebnisse werden ganz anders als in ihrem Film sein: Wisst ihr, welche Orte es in eurer Region, eurer Stadt, eurem Dorf, eurem Stadtteil gibt, die historische Bedeutung haben, doch nicht als solche Orte ausgewiesen sind? Geht in kleine Gruppen und überlegt euch ein Projekt, um dies herauszufinden.
- Wen würdet ihr fragen? Wen könntet ihr um ein Interview dazu bitten? Versucht herauszufinden, wo die betreffenden Orte sind, welche Geschichte sie haben, und sucht euch dann eine Person aus, die mit dem Ort in Verbindung steht, und zu der ihr mehr forschen wollt.
- Entwickelt einen Leitfaden für euer Interview und filmt dann die beiden Teile, einerseits macht ihr ein Audio und andererseits dreht ihr einen Film.

Rosa Andraschek ist für ihre Arbeit ausgezeichnet worden. Ihr Projekt ist unter <https://memoryspaces.at/> genauer beschrieben. Dort geht es weniger um den Film als um ihre Recherchen. Schaut euch diese genauer an. Sie könnten euch beim Herausfinden eurer eigenen historischen Orte unterstützen.

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