

VISIONary - Essayfilm & Avantgardefilm



Texte: Claudia Trinker

VISIONary versteht sich als Vermittler innovativer Positionen der österreichischen audiovisuellen Gegenwartskunst, konkret des Kurz-, Experimental-, und Dokumentarfilms, sowie des Musikvideos, die außerhalb der Wiener Programmkinos und Festivals in den Bundesländern selten gezeigt werden.

Begleitendes Unterrichtsmaterial für Lehrerinnen und Lehrer zu zwei Themenblöcken von VISIONary

Dank der Finanzierung im Rahmen des Sonderbudgets für Filmvermittlung des bm:ukk wurde mit VISIONary eine durch *sixpackfilm* im biennalen Zyklus wiederkehrende bundesweite **Filmschau** und **Tournee** ins Leben gerufen, die neben der Aufführung der Werke durch **Materialien für LehrerInnen**, über lebendig eingeführte **Schulvorstellungen** und **RegisseurInnengespräche**, sowie mit einer **Sondernummer** der Zeitschrift *kolik.film* mit umfangreichem Österreichschwerpunkt mediendidaktische Akzente setzt.

Folgende Filme werden im Material behandelt:

I. META FILM

“Über Film“: Die Arbeiten, die in diesem Programm zusammengefasst sind, beziehen sich allesamt auf andere, filmhistorisch bedeutsame Filme und analysieren Film und Filmemachen als solches. Die Strategien der einzelnen AutorInnen im Umgang mit dem filmischen Erbe sind dabei höchst unterschiedlich und reichen von klassischen Found Footage-Positionen bis hin zu komplexen, digitalen Dekonstruktionen.

LA PETITE ILLUSION (2006) von Michaela Schwentner
BORGATE (2008) von Lotte Schreiber
PATHS OF G (2006) von Dietmar Offenhuber
CITYSCAPES (2007) von Michaela Grill & Martin Siewert
VERTIGO RUSH (2007) von Johann Lurf
MOSAIK MÉCANIQUE (2007) von Norbert Pfaffenbichler
HORSE CAMP(2008) von Ella Gallieni

2. TAKE YOUR TIME – TAKE MY TIME

Die in diesem Programm versammelten, sehr unterschiedlichen und eigenwilligen Werke vereint die Tatsache, dass sich die AutorInnen jeweils viel Zeit nehmen, detaillierte Beobachtungen anzustellen. Das Medium Film wird eingesetzt, um Zeit rein subjektiv erfahrbar zu machen oder um sie objektiv/mathematisch zu vermessen. Diese Filme werfen Fragen auf, machen die Ingredienzien des Kinos sichtbar, erforschen die Mechanismen der kinematografischen Repräsentation. Sie suchen nach Antworten auf die grundlegenden Fragen: Was ist Kino und wie funktioniert kinematografisches Sehen?

SAG ES MIR DIENSTAG (2007) von Astrid Ofner
THE GREEN BAG (2007) von Tim Sharp
AQUARENA (2007) von Josef Dabernig, Isabella Hollauf
NIGHT SWEAT (2007) von Slegfried A. Fruhauf
..... :.:.....:cccccoCCoooo:: (2007) von Ben Pointeker
24/7 (INTO THE DIRECTION OF LIGHT) (2008) von Michael Aschauer

Altersstufe: empfohlen ab 15 Jahre

Hinweis:

Die einführenden Texte sind als Diskussionsanregung und zur Information für die Lehrpersonen gedacht, die anschließenden Fragestellungen und Übungen richten sich an die SchülerInnen.

TEXTE: Claudia Trinker

LA PETITE ILLUSION



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2006
Sprache	Französisch
Länge	4 Minuten
Regie, Ton, Konzept&Realisation	Michaela Schwentner
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Keine Angst vor großen Namen beweist Michaela Schwentner in der Collage-Miniatur *la petite illusion*, in der sie Meisterwerke des französischen Kinos zu einem lyrisch-abstrakten Bilderreigen verdichtet.

2. | Animierte Tafelbilder, visuelle Musik und Geschichten von Linien und Flächen

Michaela Schwentner bearbeitet mit ihren Videos konsequent die Randzonen einer Visual Culture, deren Eckpunkte Musikclip, Experimentalfilm und Visuals sind. Mitte der 90er begann sie mit experimentellen Musikvideos zu elektronischer Musik. Charakteristisch für ihre Arbeiten, war eine Reduktion und Strukturalisierung der Form, eine Konzentration auf wenige visuelle Informationen. Das hat sicher auch mit der Musik zu tun, die ja ebenfalls keine narrativen, opulenten Songs waren, sondern instrumentale Stücke mit freigelegter Struktur. Für Schwentner interessant kann ein Musikstück Ausgangspunkt einer Reflexion über die Visualisierung von Kompositionsprinzipien sein, und Bild- und Tonspur werden so dicht aneinander gekoppelt, dass nicht mehr ersichtlich ist, von welcher Ebene aus die Strukturbildung erfolgt. Dann wiederum fungieren ein Text, eine Fotografie oder ein kurzer Ausschnitt aus einem Spielfilm als Ideen- und Taktgeber. In allen Fällen arbeitet Schwentner präzise mit dem, was ihr zur Verfügung steht: Die Programme zur Bearbeitung der Ton- wie der Bildspur werden als Instrumentarium benutzt, um Farben, Flächen und Formen auf ihre strukturellen und haptischen Qualitäten hin zu untersuchen.

„Durch meine Arbeiten zieht sich, dass ich immer mit einem Sujet oder einem Bildausschnitt arbeite und das ändert sich über die ganze Länge des Videos nicht dramatisch, sondern nur in sich, minimal. Ich würde meine bisherigen Arbeiten als animierte Tafelbilder bezeichnen. Auch wenn die Arbeiten abstrakt sind, gibt es doch immer eine Aussage. Primär ist es eine ästhetische oder vielleicht besser formale Aussage durch die Ausparung eines konkreten bzw. narrativen Inhalts. Ich finde, eine ‚Erzählung‘, eine Dramaturgie gibt es trotzdem. Michaela Grill und ich sagen immer, wir erzählen die Geschichte von den Linien und den Flächen.“ (Michaela Schwentner)

Analog zum Rauschen und Krachen der Tonebene flirren, rauschen und blitzen die Gebilde auf, scheinen sich zu verdichten, dann wieder zu verflüchtigen. Vräth Öhner hat in diesem Zusammenhang auf die „Dekonstruktion von Sichtbarkeit“ verwiesen, da das Video „auf der Schwelle zwischen Sichtbarkeit und Wiedererkennen verharrt“ und nicht mehr als Evidenz einer Realität im Gegensatz zum Sound funktioniert. Die fragile Grenze zwischen Sichtbarem, seinem Erkennen und den zugrunde liegenden Wahrnehmungsmustern thematisiert Michaela Schwentner immer wieder. „Das Ausgangsmaterial liegt ihren Videos buchstäblich zugrunde wie eine zweite Ebene, die durchblitzt, sich in größeren Ausschnitten zu formieren versucht und wieder von der zweidimensionalen Fläche zurückgedrängt wird. Diese Ebene ‚dahinter‘ ist verfremdet, verzerrt, eine andere Sphäre, beinahe ein Milieu, aus dem Bilder an die Oberfläche drängen.“ (Claudia Slanar)

3. | Die Illusionsmaschine Kino und Schwentners „animierter Kubismus“

„In *la petite illusion* wird eine kleine Geschichte der Leidenschaften in Szene gesetzt: schweres Atmen, umspielt von einer jazzigen Basslinie, ein Kuss, der nächtliche Sturz einer Dame ins Wasser. Der Titel der Arbeit verweist ironisch auf Jean Renoirs *La grande illusion* von 1937, aber die Assoziation führt ins Leere: Weder in den Bildern noch im Ton wird Renoirs pazifistische Fabel direkt zitiert oder auch nur motivisch berührt. Die Patina des frühen Tonfilms, die in *la petite illusion* zelebriert wird, bleibt die einzige vage Verbindung zur ‚Grande Illusion‘ – der Klang und der look, die ästhetischen Stereotypen des frankophonen Kinos der Zwischenkriegszeit. Michaela Schwentners farblich asketische elektronische Manipulation gefundener Bilder und Töne ist eine sorgsam in Schweben gehaltene Studie historischer Kinoaffektbilder.

Die Erzählung, die in *la petite illusion* stattfindet, ist selbst so etwas wie eine kleine Illusion: die bloße Andeutung einer Story, eine Art Mini-Melodram mit eingebautem Störsender. Während die narrativen Linien unaufgelöst bleiben, irrational verknüpft wie in einem Traum, werden die Filmbilder auch in sich instabil: Sie scheinen zu zerrinnen, ineinander zu verschwimmen, sie fallen, kaum konstituiert, schon wieder auseinander, beschleunigt, verlangsamt und traktiert vom stets präsenten Zugriff der Künstlerin. „Animierter Kubismus“ ist der Begriff, den sie selbst für ihr Verfahren wählt: Dabei überantwortet sie die flachen Filmbilder einem virtuellen digitalen Raum, einer anderen Illusion – und entlässt ihr Material in die Teilabstraktion. In dem Referenzraum, der hier mit romantischen Bildruinen, mit Fragmenten pathetischer Deklamation und französischer Salonkonversation, mit Spieldosenmusik und dem glockenhellen Gesang anonymer Filmdiven gefüllt wird, verwandeln sich Emotionen in Signale, werden die Einzelteile trivialer Filmtrauerspiele in neutrale Kinozeichen zurückübersetzt.“ (Stefan Grisseemann)

Übung:

Versuche, die im Video erzählte Minimal-Geschichte nachzuerzählen. Vergleiche deine Geschichte mit den Geschichten deiner KlassenkollegInnen. Wo seht ihr das Gleiche? Was interpretiert ihr anders?

Fragestellungen:

Woran erinnert das verwendete Bild- und Tonmaterial? Mit welchen Assoziationen spielt die Künstlerin? Welche Stimmungen werden transportiert?

Wie verfremdet Michaela Schwentner das Bildmaterial? Welche Wirkung erzielt sie durch Reduktion und Strukturalisierung der visuellen Information?

Analysiere das Verhältnis von Bild- und Tonebene. Wie beeinflussen sie sich gegenseitig?

Praktische Übung:

Versuche ein Foto digital zu verfremden, ein neues abstraktes Bild mit Verweis auf die Struktur des Ausgangsmaterials herzustellen.

4. | Angaben zur Filmemacherin Michaela Schwentner // jade

<http://www.jade-enterprises.at/start.html>

www.mosz.org

* 1970 in Linz

Studium der Philosophie, Geschichte, Film- und Theaterwissenschaften und Publizistik.

Betreiberin des offspace jadengasse

Co_Betreiberin des experimentellen Musiklabels mosz

Videographin

Lehrbeauftragte an der Kunstuniversität Linz

lebt und arbeitet in Wien und Linz

Videos (Auswahl):

orchester 33 1/3 (S8) (1997)

R4 (2000)

transistor (2000)

low (2001)

#Z (2001)

the future of human containment (2002)

take the bus (2002)

JET (2003)

gone (2003)

giuliana 64:3 (2003)

tucker (2004)

tester (2005)

der kopf des vitus bering (2005)

la petit illusion (2006)

BORGATE



Genre	Essay
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Deutsch/Italienisch
Länge	15 Minuten
Regie, Drehbuch, Schnitt	Lotte Schreiber
Kamera	Johannes Hammel
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In **Borgate** (ital.:Vorstadt) nähert sich Lotte Schreiber filmisch dem römischen Stadtviertel Don Bosco an. In diesem – unter Mussolini geplanten und in der Nachkriegszeit gebauten Wohnviertel – wurden unter anderem Filmklassiker wie **Mamma Roma** (Pier Paolo Pasolini, 1962) oder **La Dolce Vita** (Federico Fellini, 1960) gedreht.

2. | Cinecittà: Mussolinis Hollywood, Flüchtlingslager, Traumfabrik und dolce vita

Ob Federico Fellini oder Martin Scorsese: In der italienischen Filmstadt Cinecittà schufen Regie-Könige Kinogeschichte. Am 27. April 1937 von Benito Mussolini als Komödien- und Propaganda-Werkstatt eingeweiht, sollte die Cinecittà Hollywood Konkurrenz und Rom Ehre machen. Natürlich wurden da in den Anfangsjahren Propaganda- und Kriegsfilme gedreht, am häufigsten aber entstanden Komödien.

1945, nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs und der deutschen Besatzung wurde von der amerikanischen Militärverwaltung in Cinecittà ein DP-Lager eingerichtet zur Unterbringung so genannter „Displaced Persons“*. Das Lager, das zeitweise bis zu 1.800 Bewohner hatte, war die zentrale Verwaltungsstelle für DPs in Italien. Gina Lollobrigida lernte hier im Hospital einen Arzt, ihren erster Ehemann kennen.

Bis 1943 wurden im Filmstudio-Komplex in der Via Tuscolana 1055, in einem südöstlichen Vorort von Rom, etwa 300 Filme gedreht. Regisseure wie Alessandro Blasetti, Roberto

Rossellini, Vittorio De Sica, Luchino Visconti haben dazu beigetragen, den Mythos der Filmwerkstätte zu begründen. Dann kamen auch die **Amerikaner mit "Sandalenfilmen"** wie **Quo Vadis** (Mervyn LeRoy, 1951) und **Ben Hur** (William Wyler, 1959). Cinecittà wurde zum "Hollywood am Tiber". Regisseure und Diven aus Übersee brachten die Dolce Vita nach Rom. Liz Taylor und Richard Burton, Audrey Hepburn und Gregory Peck ließen die römischen Nächte glänzen. Fellini und Luchino **Visconti** konterteten mit der subtileren Filmkunst der alten Welt, mit **La Strada** (Das Lied der Straße, Federico Fellini, 1954) und **Il Gattopardo** (Der Leopard, Luchino Visconti, 1963). Fellini hat diese mal rauschhafte, mal dekadente römische Renaissance der fünfziger Jahre zum Film verdichtet. **La Dolce Vita** (Das süße Leben, 1960) heißt das Werk. Die blühend-blonde Schwedin Anita Ekberg in der barocken Fontana di Trevi wurde zum Symbol einer Ära. Nur: Bis auf die letzte Einstellung ist die Szene nicht im echten Trevibrunnen im Zentrum Roms gedreht, sondern in einer Nachbildung draußen in Cinecittà.

„Fellini und seinen Kollegen ist es in Cinecittà gelungen, den Rom-Mythos neu zu begründen und die in Provinzialität entschlafene Kapitale aufzuwecken. Sie haben mit ihren Filmen und Schauspielern die Stadt wieder zum Mittelpunkt der Erde gemacht, für all jene zumindest, die ihr süßes Leben über den Abgründen der Geschichte zelebrieren wollten.“ (Stefan Ulrich)

Der Siegeszug des Fernsehens veränderte später auch die Kinostadt. Die qualitätsvollen Produktionen nahmen ab, immer mehr wurde fürs kleine Format produziert. Daran hat sich bis heute nichts geändert, auch wenn Cinecittà die Krise der achtziger und neunziger Jahre bewältigt hat. Die Filmstadt wurde privatisiert, modernisiert. Sie kann den Regisseuren heute vom Dreh an virtuos nachgebauten Schauplätzen bis hin zur Bearbeitung des Filmmaterials alles bieten.

2002 drehte Martin Scorsese unter italienischer Sonne **Gangs of New York** (2002), 2004 Mel Gibsons **Die Passion Christi** (2004).

Schnitt. Szenenwechsel. Die Ankunft mit der Metro vor Cinecittà ist enttäuschend: Zwischen Trabantenstädten, Tankstellen und Einkaufszentren stehen umbrafarbene, mit Stacheldraht gekrönte Mauern, die die Traumstadt vor der banalen Außenwelt schützen. Kubische Torbauten im schmucklosen, rationalen Stil des italienischen Faschismus säumen den Eingang. Don Bosco: eigentlich hätte es eines der urbanen Vorzeigeprojekte des modernen Italien nach dem Zweiten Weltkrieg werden sollen. Das – obwohl bereits unter Mussolini geplante – Stadtviertel am südlichen Rand Roms, wurde ganz im Geist des Wiederaufbaus der Nachkriegszeit und im Stile des Modernismus der 1950er und 1960er Jahre errichtet. Vergleichbar mit Wohnbauprojekten in anderen europäischen Großstädten zeigt sich auch in Don Bosco virulent die Kluft zwischen den sozialpolitischen Utopien der Moderne und deren Realität.

3. | Borgate – Film, Architektur, Vorstadt

„**Borgate** reflektiert einen spezifisch peripheren Raum der Stadt Rom bezugnehmend auf filmische Räume historischer Beispiele. Die römische Vorstadtsiedlung Don Bosco spielt sowohl in Pier Paolo Pasolinis **Mamma Roma** (1962) als auch in Federico Fellinis **La dolce Vita** (1960) eine leitmotivische Rolle. Der Film thematisiert den Verfall der Moderne anhand dieser einst aufstrebenden Wohngegend. Die „neue Stadt“, einst Hoffnungsträgerin für ein besseres Leben, zeigt sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts als heruntergekommenes Viertel. Ein weiteres Thema bildet das räumliche Verhältnis der urbanen Bebauung zu der sie umgebenden Landschaft. Die Stadtgrenze als räumliches Artefakt wird ins Bild gesetzt.“, schreibt die Medienkünstlerin und Architektin Lotte Schreiber über ihren Film.

Wohnhausanlagen in Reih und Glied, rasterförmig angeordnet, zwischen Grünflächen und Ödland in der Peripherie: **Borgate** porträtiert eine in die Jahre gekommene Architektur, die besonders in Filmen des italienischen Realismus prominent in Szene gesetzt wurde. Anna Magnanis Stimme (aus **Mamma Roma**, Pier Paolo Pasolini, 1962) führt durch die Vorstadt – Fellini und Vittorio de Sica sind atmosphärisch nicht weit. Wo einst Kinogrößen arbeiteten, haben sich Glanz, Glamour und Träume verflüchtigt. Geblieben ist die Tristesse einer abgewrackten modernen Architektur, die die Spuren ihrer Abnutzung nicht zu kaschieren sucht. Dementsprechend nüchtern, unpräzise **und** „ohne Schminke“ ist auch der Titel des Films: **Borgate**, italienisch für „Vorstadt“.

„Lotte Schreibers Arbeiten sind filmische Kartografien, in denen sie die Formensprachen der Landschaft oder der Architektur in eine Formensprache der Kinematografie zu übersetzen versucht. Dieses Verfahren trifft auch auf **Borgate** zu: Das von der Stadtplanung am Reißbrett entworfene Wohnviertel Don Bosco transferiert Schreiber daher konsequenterweise in streng kadrierte Bilder und seriell montierte Sequenzen. „Im Wechselspiel dieser meist statischen Einstellungen oder ruhigen Schwenks über Fassaden und bauliche Details mit filmischen Zitaten von Pasolini und Fellini bis Antonioni produziert **Borgate** ein visuelles und akustisches Panoptikum über das Scheitern urbanen Utopien. Gestützt wird das durch die symphonische Komposition von Bernhard Lang, die dem „Erstarren“ der Bilder eine durchaus dramatische Komponente verleiht. Diese „Beunruhigung“ verstärkt sich durch jähe Einbrüche heftig bewegter Videofragmente, die wie Splitter eines „realen Raumes“ in den ästhetisierten Filmraum wirken. Anders als etwa Antonionis Flaneure, deren seelische Krisen sich in den objets trouvés, den weiten Straßen, flächigen Fassaden und leeren Plätzen der Vorstadt widerspiegeln, sucht und findet Schreiber präzise Detail- und Gesamtansichten jener suburbane Zone, um mit ihnen die Krise der Moderne selbst zu verhandeln.“ (Gerald Weber)

Fragestellungen:

Welchen Eindruck hast du von dieser Vorstadt-Siedlung? Welche Stimmung übermitteln Bild und Ton? Wie erzeugen sie diese Stimmung?

*Analysiere die im Film enthaltenen Tonfragmente aus **Mamma Roma** (Pier Paolo Pasolini, 1962): Wie haben die Menschen 1962 dieses Stadtviertel erlebt? Was waren ihre Erwartungen, Hoffnungen, Träume?*

Versuche, die ruhigen, geschwenkten oder statischen Architekturbildern in Schwarzweiss in Bezug zu setzen zu den stark bewegten, farbigen Aufnahmen. Was möchte die Regisseurin deiner Meinung nach ausdrücken?

Übung:

Recherchiere zum Thema „Stadtutopien / Idealstädte der Moderne“: Welche städtebaulichen Utopien haben radikale Vordenker wie Antonio Sant’Elia, El Lissitzky, Le Corbusier oder Lucio Costa entworfen? Warum wollten sie Architektur und Lebensweise so radikal verändern?

4. | Angaben zur Filmmacherin Lotte Schreiber

<http://www.pfaffenbichlerschreiber.org/de/FilmVideo/BORGATE>

* 20.08.1971 in Mürzzuschlag

Architekturstudium: TU-Graz, University of Edinburgh und Neapel

Künstlerin: Film, Video, Rauminstallationen

Vertragsassistentin am Institut für Raum und Design an der Kunstuniversität Linz

Künstlerin, lebt und arbeitet in Wien

Filme:

36 (2001)

QUADRO (2002)

I.E. [site 01 - isole eolie] (2003)

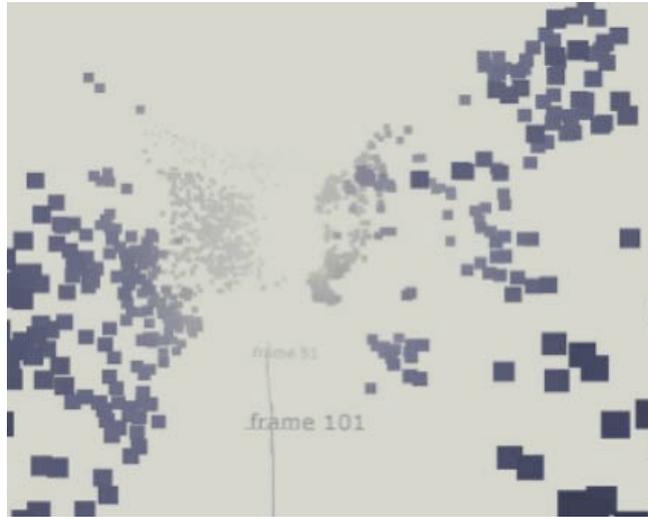
PIANO PHASE (2004)

DOMINO (2005)

a1b2c3 (2006)

BORGATE (2008)

PATHS OF G



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2006
Sprache	Englisch
Länge	1 Minute 30 Sekunden
Regie, Konzept & Realisation	Dietmar Offenhuber
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In der Studie *Paths of G* analysiert Dietmar Offenhuber eine Szene aus Kubricks Erstem-Weltkriegs-Drama *Paths of Glory* (1957). Diese hochkomplexe filmische Analyse – die mithilfe eines Computerprogramms zur Überwachung von öffentlichen Plätzen erstellt wurde - erscheint im schlichten Gewand einer geometrisch-abstrakten Schwarzweiß-Animation.

2. | Paths of Glory und die sinnlose Tötungsmaschinerie des Ersten Weltkriegs

Drei Jahre vor Spartacus realisierte Stanley Kubrick mit *Paths of Glory* (Wege zum Ruhm, 1957) eine „schonungslose Anklage gegen das Verbrechen des Krieges und die Ruhmsucht der Militärs. Der mit einem Budget von nur 900.000 Dollar in Deutschland gedrehte Film gilt als einer der besten Antikriegsfilme überhaupt. Realistisch, zeitlos, erschütternd glaubhaft; eine erstaunliche Leistung für den damaligen Neuling im Regiefach.“, schreibt das Lexikon des internationalen Films.. „Hollywoods genauester Anti-Kriegsfilm.“, meint die Süddeutsche Zeitung. Kubrick „geißelt den sinnlosen Krieg als Grabenkampf von Geisteskranken, die am Leben vorbei leben. Seine genaue Psychostudie zeigt das niederschmetternde Fazit militärischen Denkens.“, analysiert das LEXIKON FILME IM FERNSEHEN.

Paths of Glory basiert auf dem gleichnamigen Roman von Humphrey Cobb, der Kubrick schon in seiner Jugend fasziniert hatte. Cobbs Roman wiederum basiert teilweise auf realen Ereignissen, auf der Affäre um die Korporale von Souain.

Paths of Glory ist ein Antikriegsfilm, in dem der Regisseur Stanley Kubrick auf eindrucksvolle Weise die Absurdität des Krieges anprangert. Er kritisiert darin vor allem die Rolle der militärischen Führung, repräsentiert durch General Mireau, der seine Untergebenen in der Hoffnung auf eine Beförderung sinnlos in den Tod schickt, und General Broulard, der Mireau wider besseres Wissen zu dem Angriff überredet, sowie den Prozess gegen die drei Soldaten, der ohne Beweismaterial, Zeugen oder einen unabhängigen Richter stattfindet und an dessen Ende die ausgewählten Soldaten vor dem angetretenen Regiment wegen angeblicher Feigheit vor dem Feind standrechtlich erschossen werden. Der Regimentskommandeur Oberst Dax, gespielt von Kirk Douglas, setzt sich zwar nach Kräften für seine Männer ein, kann aber gegen das Militärgericht und die Voreingenommenheit Mireaus nichts ausrichten.

In Frankreich sah man in *Paths of Glory* einen Angriff auf die Ehre des französischen Militärs, weshalb der Film dort bis 1975 nicht gezeigt wurde. Der Film war nie offiziell verboten; allerdings hatte kein Verleiher je versucht, ihn durch die Zensur zu bringen. In Berlin verbot der französische Stadtkommandant im Juni 1958 die Aufführung im französischen Sektor. Außerdem drohte er, Frankreich würde seine drei Festivalfilme von der Berlinale zurückziehen, wenn *Paths of Glory* während des Festivals in Westberliner Kinos (sprich im amerikanischen und britischen Sektor) gezeigt würden. Um das Festival zu retten, appellierte der Berliner Senat an die Verleihfirma United Artists, den Film während der Berlinale aus dem Programm zu nehmen, was auch geschah.

3. | Kriegshelden reduziert auf pure Geometrie

Paths of G ist eine „Bearbeitung von Stanley Kubricks *Paths of Glory*: Eine langgezogene Kamerafahrt durch einen Schützengraben. Von der Originalsequenz bleiben nur die Kameraspur und geometrische Relationen des Sets erhalten und lassen zusammen mit der unveränderten Tonspur das Geschehen erahnen.“ (Dietmar Offenhuber)

„Die lange Rückwärtsfahrt im Schützengraben von Kubricks I.-Weltkriegs-Drama *Paths of Glory*, der Gang des Generals entlang der aufgereihten Soldaten, seine stets gleichen Fragen, sie werden in Dietmar Offenhubers Studie auf ihre pure Geometrie reduziert: Nicht mehr sieht man, als unterschiedliche Häufungen von Punkten, eine Bodenlinie, auf welcher die „verbrauchte“ Menge an Kadern in Einheiten von je 50 aufgezählt wird und die Bewegung der Kamera, zu hören ist jedoch der Originalton. Genug Daten, um die Einstellung zu identifizieren, es fehlt jedoch das wohl Wichtigste der Szene, die Körperlichkeit, die Körper der Dinge und Menschen. Und doch ist diese Reduktion in gewisser Weise näher am ersten industrialisierten Krieg der Geschichte, als die Bilder von Kubricks Vorlage.

Der Schützengraben offenbart in seiner Abstraktion das, woran er notwendig scheitert: Erfahrung. Die industrialisierte Tötungsmaschine dehumanisiert, desubstanzialisiert den Menschen per se. Die Körperlichkeit der Soldaten, sie wird zu Funktionswerten, die Materialität des Grabens, sie wird zu einer Punktematrix, beide werden vermessen von der Mechanik der Kamera, des Einzelbildtransports. Einzig das Reden verbleibt analog, doch ist dieses gleichermaßen stereotyp, es affirmiert bloß die Szenographie.

Virilio, der ja stets auf die „Brüderlichkeit“ von modernem Krieg und Kinematographie verwies, würde diesem Verfahren nichts abgewinnen. Denn justament die bewusste innerfilmische Reduktion, die rein maschinellen, geometrischen Werte vermögen erst die wahre Gewalttat dieses Krieges zu denunzieren. Es braucht nicht das fikionalisierte Faktum,

es reicht, bereits existierende Bilder zu entsinnlichen, um zum historisch Faktischen qua Techno-Imagination (Flusser) zurückzuspringen. Man sieht weniger, erfährt jedoch mehr: Die neue Form entschält auch einen für die Rhetorik des Bildes wesentlicheren Inhalt. (Marc Ries)

Übung:

Vergleiche *Paths of G* mit der Originalsequenz in Kubricks *Paths of Glory*. Wie unterstützt oder verändert die geometrische Abstraktion den Inhalt?

Sieh dir *Paths of G* ohne Ton an und dann wieder mit Ton. Was ist zu hören? Welche Rolle spielt die Tonebene? Wie verändert sie den Inhalt, macht den Film erst als Referenz an Kubricks *Paths of Glory* lesbar?

4. | Angaben zum Filmemacher Dietmar Offenhuber

* 1973

Studierte Architektur

1995-96 Gruppe Relais, gemeinsam mit Manuel Schilcher und Gerda Palmetshofer

Arbeitet seit 1997 im Ars Electronica Futurelab

Seit 2000 Lehrauftrag an der FHS Hagenberg, seit 2002 an der Kunstuniversität Linz

Beschäftigt sich mit Animation, Virtual Environments und Ausstellungsplanung

Videos:

Besenbahn (2001)

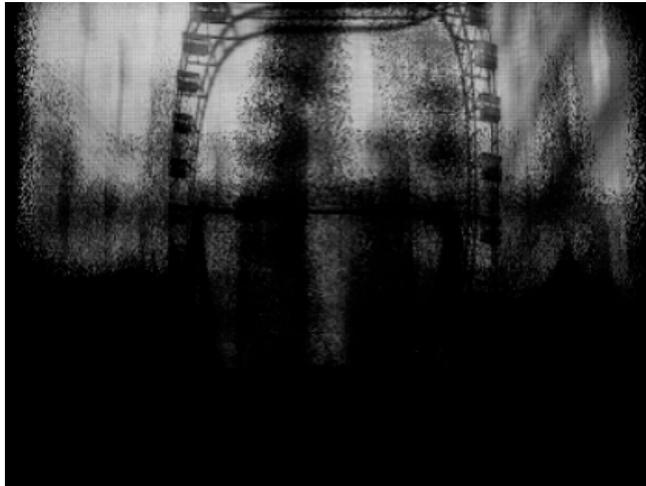
Kapitel 3 aus Berlin 10439 (2005)

mauerpark (2007)

paths of g (2006)

Zurückbleiben bitte! (2007)

CITYSCAPES



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2007
Sprache	Kein Dialog
Länge	16 Minuten
Regie, Produktion	Michaela Grill, Martin Siewert
Produktion	Österreichisches Filmmuseum
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

cityscapes entstand auf Basis einer Live-Mehrfachprojektion mit Musik. Historische Wien-Aufnahmen geraten in der digitalen Bearbeitung von Michaela Grill zu einem pulsierenden und grieselnden flow aus Schemen von Menschen und Architektur, zu flächigen Strukturen und Bewegungsvektoren, bis am Höhepunkt das Riesenrad zu Martin Siewerts wall of sound zu tanzen beginnt.

2. | Musik – Video – Wahrnehmung

Das tonlose Video mit dem eingängigen Titel *Rock'n'Roll Will Never Die* (2002), das Michaela Grill gemeinsam mit Billy Roisz produziert hat, nimmt als Ausgangsmaterial die Dokumentation eines Konzerts. Gedacht war das Video nicht zuletzt als visueller Kommentar zu dem Umstand, dass die sensorische Komplexität elektronischer Musikproduktion beinahe ausschließlich mittels Abstraktheit digitaler Daten abgebildet wird. Zu sehen sind aber nicht nur die Musiker, die mit ihren Laptops konzentriert musizieren, sondern auch ein nicht minder konzentriertes Publikum und eine die Bühne dominierende Leinwand.

Man könnte annehmen, die Musiker „begleiten“ die Bilder – und ordnen mit diesem Eindruck die Ton- der Bildebene unter. Tatsächlich wirft jedes audiovisuelle Zusammenspiel die Frage nach dem Produktionsprozess, nach den medialen Hierarchien auf. Michaela Grill folgt in ihren Arbeiten einem grundsätzlich künstlerischen Ansatz: Erstens sollen Bild und Ton nicht gefällig ineinander aufgehen, sondern Widerstand bieten und ihre Eigenständigkeit

bewahren. Zweitens setzen ihre intermedialen Kooperationen auf kollektive künstlerische Praxen. Und drittens soll durch die kontextbezogene Auseinandersetzung mit dem akustischen und optischen Ausgangsmaterial die Wahrnehmung der BetrachterInnen bearbeitet werden. Zum Tragen kommen diese Ansätze in Michaela Grills Musikvideos, live visuals und Installationen seit 1999.

Während ihr erstes Musikvideo *o.T.* (1999) die Seh- und Hörgewohnheiten zum Schwinden brachte, indem die Kamera zur Musik von Takeshi Fumimoto über eine Betonwand raste, liegt den live visuals und Installationen meist nicht nur eine Geschichte zugrunde, sondern auch die Reflexion der Erzählweise und deren implizite Rezeptionsmuster. Beispielhaft dafür ist das Projekt *Boiled Frogs* (2000), das Michaela Grill zusammen mit Christof Kurzmann entwickelte. Ausgehend von der makabren wissenschaftlichen Studie, dass Frösche, die in heißes Wasser geworfen werden, dieses so schnell wie möglich wieder zu verlassen versuchen, während sie in langsam erhitztem Wasser verweilen, bis die Anpassung tödlich endet – wurde bei *Boiled Frogs* die Wahrnehmungskapazität der BesucherInnen getestet. Die Intensitätssteigerung der im Raum hängenden Bildträger und der Live-Musik war berausend.

Die Live-Experimente *My Kingdom for a Lullaby* sind der ambitionierte Versuch eines improvisierten Zusammenspiels der VideokünstlerInnen und MusikerInnen: vorbereitetes Videomaterial, das Michaela Grill und Billy Roisz aus Grundtönen der Instrumente visuell generierten, wurde live mit neu produziertem Bildmaterial kombiniert, mit dem wiederum die Musik vorangetrieben wurde.

In ihrem bei der Diagonale ausgezeichnetem Musikvideo *trans* werden die narrativen Regeln des klassischen Dramas zum Prinzip erhoben: Der Spannungsbogen wird erzeugt durch Auftakt, Exposition, ein erregendes Moment und Auflösung. Dass diese komplexe narrative Struktur in einer extrem abstrahierten Version, die auf die Grundelemente des Films (hell/dunkel, Bewegung/Stillstand) reduziert ist, noch immer zu fesseln vermag, ist faszinierend.

In *KILVO* (2004) zeigt Grill in einem vierfachen Splitscreen Ansichten dieses Ortes in Lappland einem Kaleidoskop bewegter digitaler Postkarten gleich. „Die üblichen Assoziationen – Visionen von erhabener oder wenigstens vermarktbarer Schönheit, von Exotik oder unberührter Wildnis –, unterläuft *KILVO* allerdings konsequent. Anstatt die Idylle zu präsentieren, findet die Landschaft hier zu ihrer reduziertesten Form. Aus dem Hintergrund, ganz in Schwarz, Weiß und Grautönen gehalten, schälen sich Linien und Umrisse. Was man sieht, ist nicht klar zu erkennen, vielmehr zu errahnen. Für kurze Momente sind flüchtige Bilder zu entdecken, die sich wieder verlieren und verändern. Nicht um das originalgetreue Abbild geht es hier, sondern um die digitale Transformation einer realen Landschaft zu einem abstrakten Muster, um die Übersetzung in eine völlig andere und dieser Landschaft dennoch entsprechende visuelle Form (...) Die Bewegungen der Splitscreens folgen dem sprunghaften Rhythmus der Musik und ihrer Modulation. Bild und Ton verbinden sich zu einem unterhaltsamen und komplexen Spiel mit Strukturen, mit musikalischen und visuellen Synchronitäten.“ (Barbara Pichler)

3. | *cityscapes* – flüchtige, zufällige, gefundene Stadtatmosphären

„Die Wahrnehmung der Stadt in der Moderne ist gekennzeichnet durch Flüchtigkeit und Zufälligkeit. Diese setzt sich zusammen aus vorbeirasenden Fragmenten von sozialen und architektonischen Konstruktionen. *cityscapes* versucht Archivaufnahmen aus dem

Österreichischen Filmmuseum in diesem Sinne lesbar zu machen. Einzelne Bilder werden aus dem kinematographischen Fluss isoliert und die ihnen eingeschriebenen Wahrnehmungsmöglichkeiten untersucht. Für Walter Benjamin zerfällt die Geschichte in Bilder nicht in Geschichten. *cityscapes* ist eine Spurensuche dieser Bilder.“ (Michaela Grill, Martin Siewert)

Die digitale Informationstechnologie ist, so der Philosoph Claus Pias, ein methodisches und systematisches Instrument des Vergessens. Phänomene der analogen Welt werden quantifiziert, dem analogen Prinzip der Entropie (Filme zerfallen, so wie die Statuen sterben) steht das digitale Prinzip der totalen Reversibilität und Konfigurierbarkeit diskreter Werte gegenüber. In gewissem Sinne ist *cityscapes* eine Versuchsanordnung darüber, wie das „dritte Leben“ der bewegten Bilder des 20. Jahrhunderts im 21. Jahrhundert aussehen könnte. Die Wien-Aufnahmen, die Michaela Grill digitalisiert und bearbeitet hat, stammen durchwegs aus Archivfilmen – Fragmente verloren gegangener Aktualitäten und Wochenschauen, herren- und urheberlose Artefakte, die Ruinen teils für immer verloren bleibender Film- und Lebenspraktiken der ersten beiden Jahrzehnte des Kinos. Wenn der Film für Walter Benjamin das vor-moderne Geschichtsverständnis mit dem „Dynamit der Zehntelsekunde“ gesprengt und die Welt als fragmentarisiert wahrnehmbar gemacht hat, so weist *cityscapes* uns in Bild und Ton auf die radikale Kontingenz des digitalen Kodierungs-Dekodierungsprozesses hin: Binäres Wissen ist ein Maschinen-Wissen, aus dem wir versuchen Bilder, Töne, Melodien und Geschichten zu (re)konstruieren.“ (Michael Loebenstein)

Fragestellungen:

Wie geht Michaela Grill mit dem gefundenen Bildmaterial um? Was bleibt nach der Befreiung der Bilder von ihrem Kontext von der „Geschichte“ über?

*„Nicht um das originalgetreue Abbild geht es hier, sondern um die digitale Transformation einer realen Landschaft zu einem abstrakten Muster; um die Übersetzung in eine völlig andere und dieser Landschaft dennoch entsprechende visuelle Form“, schreibt Barbara Pichler über KILVO. Inwiefern trifft dieser Abstraktionsprozess auch auf *cityscapes* zu?*

*Wie ist Verhältnis von Bild und Ton in *cityscapes*?*

4. | Angaben zu den Filmemachern

Michaela Grill

*1971

Studierte in Wien, Glasgow und London.

Seit 1999 verschiedene Film- und Videoarbeiten, Sound Installationen, Live Visuals und Performances in Österreich und im Ausland.

Lebt und arbeitet in Wien.

Videos (Auswahl):

cityscapes (2007)

Hello Again (2006)

monroc (2005)

KILVO (2004)

my kingdom for a lullaby #2 (2004)

trans (2003)
my kingdom for a lullaby #4 (2002)
kingkong (2000)
o.t. (1999)

Martin Siewert <http://siewert.klingt.org>

* 1972 in Saarbrücken (D)

Musiker und Komponist in akustischen und elektronischen Kontexten
Arbeit im Bereich Film- und Theatermusik, sowie Kompositions-, Remix- und
Klanginstallationsaufträge.
lebt und arbeitet in Wien.

Videos:

Borgate (2008)
erase remake (2007)
cityscapes (2007)
monroc (2005)
trans (2003)

VERTIGO RUSH



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2007
Sprache	Kein Dialog
Länge	19 Minuten
Regie, Produktion	Johann Lurf
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Johann Lurfs fulminanter **VERTIGO RUSH** greift auf den von Hitchcock für den gleichnamigen Spielfilm entwickelten „Vertigo“-Effekt zurück. Während die Kamera nach vorne fährt, wird das Zoom synchron in entgegengesetzter Richtung geöffnet. Die systematische Auseinandersetzung mit dem „dolly zoom“ genannten Verfahren gerät zu einer berührenden Liebeserklärung an das Kino und an die Reichhaltigkeit der Filmsprache: Als überaus wirksamer Schock-Effekt in zahlreichen Kinofilmen verwendet, steht der Drehschwindel experimentierfreudige zwanzig Minuten lang erfahrbar im Mittelpunkt.

2. | VERTIGO RUSH und das dolly zoom -Verfahren

Der Titel **VERTIGO RUSH** zitiert einerseits Alfred Hitchcock und die grandiose Erfindung des Schwindel erzeugenden Kino-Effekts – und verweist andererseits auf die medizinisch-wahrnehmungstheoretische Versuchsanordnung des Films, schließlich ist ‚Vertigo‘ doch auch der medizinische Fachausdruck für Drehschwindel.

Der Dolly-Zoom, auch Travelling-Zoom oder Vertigo-Effekt genannt, ist ein Filmeffekt, der sich eine optische Täuschung zunutze macht. Beim Dolly-Zoom bewegt sich die Kamera auf Schienen (Dolly), während das fokussierte Objekt durch eine gegenläufige Anpassung der Brennweite während der Fahrt unverändert im Bild bleibt. Dadurch wird der Bildausschnitt des Hintergrundes entweder größer (bei der Wegfahrt - dolly out, zoom in) oder kleiner (bei der Zufahrt - dolly in, zoom out) wodurch ein unnatürlicher, sogartiger Effekt entsteht, der erstmals in Alfred Hitchcocks Film **Vertigo – Aus dem Reich der Toten** (1958) eingesetzt wurde, um Höhenangst auszudrücken. Als Erfinder dieses Effekts gilt Irmin Roberts, der damals für die Dreharbeiten zu **Vertigo** als Kameramann (Bildregisseur) der 2nd Unit verpflichtet worden war.

Auf der Leinwand findet eine unnatürliche Verzerrung des Raumes statt, die Objekte, die nahe bzw. fern von der Kamera stehen, einander scheinbar näher kommen oder voneinander entfernen lässt, ohne dass diese sich dabei selbst bewegen. Der Effekt kommt in der natürlichen Wahrnehmung nicht vor, da das Auge keine Brennweitenveränderungen, also keinen Zoom vornehmen kann. Dennoch oder gerade deshalb hat der dolly zoom eine sehr starke Wirkung auf den Zuseher. Oft wird er eingesetzt, um die emotionale Extremsituation des jeweiligen Charakters darzustellen, etwa Schock, Überraschung, Schwindel, Angst, Panik, Rage, Wahnsinn.

Den Vertigo-Effekt kann man nicht in der Filmbearbeitung künstlich erzeugen, er muss – wie jede Kamerafahrt – am Set entstehen. Eine Filmaufnahme mit dolly zoom dauert immer mehrere Sekunden, da das Kamerateam die Kamera mehrere Meter auf Schienen bewegen muss und gleichzeitig an der Optik die Brennweite verändern muss. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Bewegung der Kamera, die Veränderung der Brennweite und die Korrektur der Schärfe eine gleichförmige Bewegung ergeben müssen, damit der Effekt perfekt wirkt. Eine Beschleunigung des dolly zoom-Verfahrens wie in **VERTIGO RUSH** eingesetzt ist nur tricktechnisch möglich.

3. | Kino-Maschine und Präzision: zur filmische Umsetzung

Zur Realisierung des Projekts schreibt der Regisseur im Konzept: „Um das Projekt realisieren zu können, ist eine Konstruktion notwendig, die sehr präzise arbeiten muss, um das gewünscht Resultat zu liefern. Die Kamera muss dabei einen etwa 6m langen Weg zurücklegen, um den Effekt überhaupt erst sichtbar zu machen (in den Filmbeispielen waren die Schienen bis zu 12m lang). Den Film eins zu eins in Laufgeschwindigkeit zu drehen, ist unmöglich, da manche Teile der Geräte, vor allem das Zoomobjektiv und das Dolly, nicht in der Lage sind, der Belastung von 24 Maximalwerten (vollständig vor und zurück) pro Sekunde standzuhalten. Die einzige Möglichkeit besteht also, jedes Bild einzeln aufzunehmen, und diese Bilder nachher zusammenzufügen. Für 20 Minuten Material muss so etwa 20 Stunden gedreht werden. Damit das exakt genug funktioniert, werden die beiden Pendelbewegungen, Zoom und Kamerafahrt, sowie der Auslöser, die Blende und die Belichtungszeit über ein motion control-System gesteuert. Eine fernsteuerbare Kamera und ein motorisierter Kamerawagen auf Schienen sind Kern des Aufbaus. [...] Die Bewegung wird ständig moduliert und nicht wiederholt. Weiters kommt durch den Stroboskopeffekt nach dem Stillstand, der mehr als Schwebezustand wahrgenommen wird, wieder Bewegung ins Bild (nicht simulierbar). [...] Gefilmt wird ein Waldstück, das durch die lange Aufnahmedauer (etwa 20 Stunden) sowohl bei Tag als auch bei Nacht zu sehen sein wird.“ (Johann Lurf)

4. | Natur und Kino-Maschine: zur Wirkung von VERTIGO RUSH

„Im Zusammenspiel von Natur und (optischer) Maschine wird Verborgenes sichtbar. Das perverse Bild jener aus Lichtblitzen gebildeten künstlichen Sonne am Ende dieser Arbeit ist nichts als die Verwischung einer bewegten, in die Tiefe eines Waldstücks blickenden Filmeinstellung – und als visuelles Potenzial darin immer schon enthalten. [...] Die optische Täuschung des sich zusammen schiebenden Raums wird durch zunächst sanfte, später drastische Beschleunigung dieser Pendelbewegung intensiviert – und stufenlos der Abstraktion überantwortet, in ein „sich auflösendes“ Bild überführt.“

VERTIGO RUSH lässt – mehr noch als an Hitchcock, der vor einem halben Jahrhundert die Technik des dolly zoom in *Vertigo* etabliert hat – an die kühnen Wahrnehmungsexperimente des New American Cinema der 1960er Jahre denken, insbesondere an Michael Snows strukturalistische Raum- und Bewegungsstudien, von denen eine auch diesen Film benennen könnte: **Back and Forth**. Die scheinbar so simple Grundsituation entfaltet genuin kinematografische Wirkung: Während in der – erst unterschwellig, bald nervös pochenden – Sinustonspur die Frequenz stetig erhöht wird, dehnt und verdichtet sich der Raum, als wäre er digital animiert, während das kaum kontrollierbare Spiel des Tageslichts seine (dokumentarischen) Spuren sogar in diesem System strengster filmischer Reglementierung hinterlässt. Mit der Geschwindigkeitsanhebung (und dem Einbruch der Dunkelheit) im zweiten Teil des Films verengt sich der Bildraum zum nächtlichen Schock-Korridor: **VERTIGO RUSH** mündet in die reine Raserei der perspektivischen Verzerrung, in den kontrollierten Rausch der Geschwindigkeit: die **serene velocity** des entfesselten Maschinenblicks.“
(Stefan Grisseemann)

Fragestellungen:

Wie wirkt dieser kompliziert zu erzeugende Effekt auf dich? Wird dir schwindlig?

Erkläre die schwindelerregende Wirkung des Effekts.

Übung:

In *Vertigo* (1958) von Alfred Hitchcock dauert die dolly zoom-Einstellung 15 Sekunden, in *Jaws* (1975) von Steven Spielberg 3 Sekunden, in *Goodfellas* (1990) von Martin Scorsese 26 Sekunden. Wofür benutzen die Regisseure den dolly zoom-Effekt?

Was stellen sie mit diesem Effekt dar? Vergleiche die Szenen miteinander und mit Johann Lurfs *Vertigo Rush*.

Praktische Übung:

Versuche, mit einer digitalen Fotokamera den dolly zoom-Effekt nachzustellen. Untersuche den Einfluss der verwendeten Brennweite auf den abgebildeten Raum. Wie verändert die Brennweite den Raum, die Raumwirkung?

5. Angaben zum Filmmacher Johann Lurf

*1982 in Wien

Studiert „Film und Fernsehen“ und „Video und Videoinstallation“ an der Akademie der bildenden Künste Wien.

Filme:

Ohne Titel (2003)

Pan (2005)

Vertigo Rush (2007)

12 Explosionen (2008)

MOSAIK MÉCANIQUE



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Kein Dialog
Länge	9 Minuten
Regie, Konzept & Realisation	Norbert Pfaffenbichler
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In **MOSAIK MÉCANIQUE** von Norbert Pfaffenbichler sind sämtliche 98 Einstellungen (inklusive Start- und Endband) eines Chaplin-Films simultan im Loopmodus auf der Leinwand zu sehen. Analog zu diesem Verfahren hat der Komponist Bernhard Lang den Soundtrack gestaltet, in dem er die historische Aufnahme eines mechanischen Klaviers in Schleifen mit einer spezifischen Tonfolge zerschnitt und synchron zu den jeweiligen Filmloops abspielt.

2. | Notes on Film: Norbert Pfaffenbichlers digitale Studien zur Logik des Kinos

Das audiovisuelle Schaffen des Videokünstlers Norbert Pfaffenbichler setzt sich damit auseinander, wie Technik, die Rationalität und Kalkulierbarkeit digitaler Prozesse die materielle Welt und ihre Wahrnehmung grundlegend verändern. Seine frühen Arbeiten sind im Umfeld der „Austrian Abstracts“ (für die er als Kurator der gleichnamigen Diagonale-Werkschauen auch Definitionsarbeit geleistet hat) zwischen Kino, Installation, Hypertext und Musikvideo angesiedelt. „Es finden sich viele Bezüge zum strukturellen Film, László Moholy-Nagy und seine Vision einer mathematischen Konstruktion von Filmen muss als Inspiration genannt werden.“ (Barbara Pichler) Ästhetische Ansprüche werden mithilfe der technischen Möglichkeiten digitaler Arbeitsmittel umgesetzt und adaptiert. Die visuelle Ebene ist konzentriert auf die Oberfläche, auf serielle Wiederholungen, Strukturen und Muster; die Konstruktion und Dekonstruktion einzelner geometrischer oder grafischen Teile.

Mit dem Zyklus **notes on film** hat Pfaffenbichlers Werk eine Wendung hin zum Kino, zum narrativen Film genommen. **notes on film 01 else** (2002) ist die knapp 7-minütige Studie eines Gesichts in Großaufnahme als fünffacher split-screen. Eine Klammer umfasst das multiple Bild der Darstellerin, das Spiel beschränkt sich auf kurze Phasenbilder; dem Kern dessen, was ein Filmgesicht an Ausdruck, an Affekt transportieren kann. Seiner Verankerung in der Narration enthoben, wird jedes dieser Phasenbilder (und das Gesamtbild, das sie bilden) zum Zeichen.

Gänzlich ohne typografische Elemente oder räumliche Manipulationen des Bildfensters funktioniert *notes on film 02* (2006), jener Film Pfaffenbichlers mit Spielfilmlänge und einem Plot in 26, mit Schauspielern inszenierten Szenen einer Paarbeziehung. Wieder wird ein rigides Regelsystem angewandt, diesmal auf das Material eines Spielfilms: was sich in der herkömmlichen „story“ in der Verkettung von Ereignissen als schicksalshafter Fluss der Erzählung präsentiert, wird streng mechanisch, nach dem Alphabet von A bis Z und einer Zahlenfolge von 1 bis 26 in diskrete Elemente zerlegt. Jede der kurzen Szenen wird wiederholt gezeigt, mit geringfügigen Variationen. *notes on film 02* durchbricht die lineare Zeitlichkeit, die dem Kino als Kulturtechnik zugrunde liegt (der Filmstreifen, der im festgelegten Rhythmus durch den Projektor läuft und den Eindruck von Bewegung erzeugt), indem es die eine poetische Zeitlichkeit als mechanische Konstruktion lesbar macht.

Am radikalsten arbeitet *MOSAİK MÉCANIQUE (notes on film 03)* (2008) an der „Verschriftlichung“ der zeitbasierten Film-Kunst. Die Idee ist so simpel wie großartig: Die 98 Einstellungen der Komödie *A Film Johnnie* (1914), in der Charlie Chaplin permanent Filmset und Realität verwechselt, werden in einen in 14 x 7 Fensterchen unterteilten cinemascope-Raster gesetzt und jeweils geloopt. Gleich einem „lebenden Storyboard“ präsentiert sich der gesamte Film simultan dem Betrachter; zeitliches Nacheinander wird räumliches Nebeneinander; Entwicklung wird reversibel und Funktion der Leserichtung: Film beginnt links oben und endet rechts unten. Das Publikum ist nicht nur mit einer unmittelbaren Visualität konfrontiert, mit einem unfassbaren Gewusel an Gegenständen, Bewegungen und AkteurInnen auf der Leinwand, es ist hin- und hergerissen zwischen analytischem Schauen – rhythmische Muster oder motivische Spiegelungen werden plötzlich sichtbar – und dem Versuch, die Handlung zu (re)konstruieren.

3. | MOSAIK MÉCANIQUE und die Zeichenhaftigkeit von Film

Norbert Pfaffenbichler beschreibt im Konzept sein Vorhaben folgendermaßen:

„SYNOPSIS

Sämtliche Einstellungen des Slapstickfilms *A Film Johnnie* (USA 1914) sind gleichzeitig in einem regelmäßigen Raster hintereinander angeordnet zu sehen. Jede Szene wird vom ersten bis zum letzten Kader, also von Schnitt zu Schnitt geloopt. Aufgrund der unterschiedlichen Einstellungslängen ergibt sich visuell ein pulsierender Polyrythmus. Die Gesamtlänge des Mosaik Films entspricht exakt der Länge des Originals.

ALPHABETISIERUNG

Der Stummfilm wurde „verschriftlicht“. Die einzelnen Bewegungsbilder sind - wie lateinische Schriftzeichen - chronologisch von links nach rechts und von oben nach unten angeordnet. Der Film kann in seiner Gesamtheit wie von einer Buchseite „gelesen“ werden.

RELEKTÜRE

Der Originalfilm wurde einer gründlichen Relektüre unterzogen. Das Ausgangsmaterial wurde dabei eigentlich nicht manipuliert, es wurden weder Bildmanipulationen vorgenommen, noch die Reihenfolge und die Längen der Einstellungen verändert. Titel, Zwischentitel, Einzähler und Nachspann sind selbstverständlich Teil des Mosaiks. Es wird lediglich ein alternativer, ein „panoramatischer“ Blick auf das Original geworfen. [...]

VERRÄUMLICHUNG

Es kommt im Rahmen dieses Experiments zu einer de facto „Verräumlichung“ des zweidimensionalen Mediums. Das Mosaik erinnert formal auch an einen Querschnitt durch

ein mehrgeschossiges, modernes Wohnhaus. Das Montageverfahren des Ausgangsfilmes wird zum Konstruktionsprinzip des Films. Die Montage wird zur Architektur; die Zeit wird zum Raum.

MULTIPLIKATION

Durch die simultane horizontale und vertikale Anordnung der Bewegungsbilder werden die Räume und die Figuren des Ausgangsfilms vervielfacht. Jede Einstellung wird zu einer eigenen Kammer im architektonischen Gesamtgefüge. Die zappelnden Figuren sind Gefangene in ihren Kästchen, verdammt zur ewigen mechanischen Wiederholung.

EGALITÄT

Jede Einstellung wurde gleich behandelt, unabhängig von ihrer Länge und Bedeutung. Ein kurzer Zwischenschnitt nimmt denselben Raum ein wie eine lange Plansequenz. Dies führt zu einer deutlichen Verschiebung in der Wahrnehmung des filmischen Geschehens, die Aufmerksamkeit wird von der Dramaturgie auf die Syntax verlagert.

BLICKREGIME

Das zwingende Blickregime des Kinos wird gebrochen. Die Augen der BetrachterInnen können frei über die Leinwand gleiten. Der Fokus kann nach Belieben auf einzelne Schleifen, aber auch auf das gesamte Raster gelegt werden. Auf den ersten Blick wirkt das Geschehen wie eine Ansammlung von Insekten in einem Versuchslabor: Erst nach und nach wird es möglich, einzelne Bildinhalte zu identifizieren. [...]

TITEL

Der Titel des Projektes ist nicht nur eine Beschreibung des Inhalts sondern auch ein Verweis auf zwei Klassiker des Avantgardefilms. Einerseits bezieht er sich auf das erste Werk von Peter Kubelka *Mosaik im Vertrauen* (A, 1955), andererseits auf den einzigen Film des kubistischen Malers Fernand Léger *Ballet Mécanique* (F, 1924). Léger montierte in seinem Werk erstmals eine Szene mehrmals hintereinander und "erfand" so den Filmloop. Die Verwendung eines Film mit Charlie Chaplin ist ebenfalls ein Verweis auf eine Sequenz von *Ballet Mécanique*. Léger entwarf und animierte für dieses Werk eine kubistische Chaplinfigur. Aufgrund dieser Referenzen erklärt sich auch die gleichzeitige Anwendung der deutschen und der französischen Schreibweise im Titel.

FOUND FOOTAGE

Häufig werden in found-footage-Arbeiten grobe Eingriffe am Material und inhaltliche Umdeutungen vorgenommen. Oft werden Ausschnitte aus vielen Filmen zu einem neuen Werk collagiert. Hierdurch unterscheidet sich dieses Projekt grundlegend von den meisten anderen Werken, die mit vorgefundenem filmischem Material arbeiten. Dieses Vorhaben stellt eine analytische Hommage an das frühe Kino dar.

SERIALITÄT

Serialität ist einer der essentiellen Begriffe in der Kunst des 20. Jahrhunderts. Vor allem in der Pop- und der Konzeptkunst wurde die Strategie der seriellen Produktion und Präsentation häufig angewandt. Im Rahmen des vorliegenden Projektes ist die Serialität aber keineswegs reiner Selbstzweck. Film ist technisch betrachtet eine elastische Rolle Celluloid, auf der viele Einzelbilder hintereinander angeordnet sind. Die Serialität ist also eine Grundlage des Mediums zur Erzeugung der Bewegungssillusion. Durch die polyfokale Präsentation wird das serielle Prinzip wieder sichtbar gemacht, wobei als kleinste Einheit nicht das statische, fotografische Einzelbild, sondern die bewegte, filmische Einstellung definiert wird.

MUSIK

Den Soundtrack zu diesem Filmprojekt hat der Komponist Bernhard Lang beigesteuert. Das bewegte Mosaik ist selbst Partitur und gleichzeitig Instrument des Soundtracks. Die visuelle Vielstimmigkeit wurde in eine akustische übersetzt. Die Komposition wurde völlig analog zur Bildebene hergestellt, wobei die Aufnahme eines mechanischen Klaviers als Rohmaterial diente. Jede Schleife bekommt eine spezifische Tonfolge zugeordnet, die exakt so lange dauert wie der Filmloop. Da sämtliche Schleifen unterschiedlich lang sind, ergeben sich beständig neue Klangkombinationen.

GROTESKFILM

Der Rückgriff auf einen historischen Slapstickfilm hat sowohl pragmatische als auch theoretische Gründe. Der verwendete Film hat eine perfekte Anzahl von Einstellungen und eine bewältigbare Länge von 09 min 15 sec. Bei Verwendung eines längeren Films mit wesentlich mehr Einstellungen würden die einzelnen Bildsegmente zu klein werden, um sie noch ausreichend gut auf der Leinwand erkennen zu können. Durch den Loopmodus und die Addition aller Einstellungen im Mosaik wird die groteske Komik noch einmal gesteigert und komplett ad absurdum geführt. [...]

FILM IM FILM

A Film Johnnie ist eine schlicht gestrickte, selbstreferentielle und selbstironische Komödie [...]. Chaplin verliebt sich heftig in das "Keystone-Girl" auf der Leinwand und läuft, nach dem er unsanft aus dem Kino hinausbefördert wurde, in das (tatsächliche) Keystone-Filmstudio. Der Produzent Mack Sennett und der Schauspieler Roscoe "Fatty" Arbuckle absolvieren Kurzauftritte als sie selbst. Der Tramp verursacht Chaos im Studio und behindert die Dreharbeiten, die gerade in Gange sind. Er wird wiederum hinaus geworfen. Das Finale des "Films im Film" wird im Freien vor einem brennenden Einfamilienhaus gedreht. Chaplin, der die Situation falsch einschätzt, versucht die Angebetete zu retten und wird zu guter letzt von der verärgerten Schauspielerin verprügelt." (Norbert Pfaffenbichler)

Fragestellungen:

*Versuche, die ursprüngliche Geschichte des Films **A Film Johnnie** zu rekonstruieren.*

Wie verändert sich der Filminhalt durch die Auffächerung der einzelnen Einstellungen in eine Ebene und durch ihre gleichzeitige, parallele Präsentation? Was wird sichtbar?

Warum hat Pfaffenbichler einen historischen Slapstickfilm als Ausgangspunkt für seine Arbeit genommen?

*Welche Rolle spielen Serialität, Multiplikation und Egalität in **MOSAIK MÉCANIQUE**?*

*Versuche, in **MOSAIK MÉCANIQUE** die „mathematische Konstruktion von Filmen“ auszumachen. Welchen Mehrwert erzeugt dieses strenge Reglement? Was wird sichtbar?*

*„Das zwingende Blickregime des Kinos wird gebrochen,“ behauptet der Regisseur im Konzept. Was ist mit „zwingendem Blickregime“ gemeint? Ist es in **MOSAIK MÉCANIQUE** tatsächlich gebrochen?*

4. | Angaben zum Filmmacher Norbert Pfaffenbichler

<http://www.pfaffenbichlerschreiber.org/de/FilmVideo/MOSAIKM%C9CANIQUE>

* 1967 in Steyr

Studierte von 1992 - 1994 Theaterwissenschaft und Publizistik an der Universität Wien, von 1994 - 2001 Visuelle Mediengestaltung, an der Universität für Angewandte Kunst, Wien. Arbeitet seit 2001 als freischaffender Künstler und Kurator.

Filme:

Wirehead (1996)

santora (1997)

traxdata (1998)

36 (2001)

notes on film 01 else (2002)

notes on MAZY (2003)

Piano Phase (2004)

Notes on Film 02 (2006)

a1b2c3 (2006)

MOSAIK MÉCANIQUE (2007)

HORSE CAMP



Genre	Avantgarde/Kunst
Land	Österreich
Jahr	2008
Sprache	Deutsch/Französisch
Länge	11 Minuten
Regie, Drehbuch, Schnitt	Ella Gallieni
Produktion	Filmakademie Wien
Verleih Sixpackfilm	www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Ella Gallienis *Horse Camp* ist ein Film über Zwischenräume, Wartezeiten, über Vordergrund und Hintergrund. Menschen schlafwandeln gleich Gespenstern durch die Korridore eines Filmstudios, dazwischen erotische, beiläufige und aggressive Begegnungen. Nicht einmal die Narration bietet mehr einen Halt, wenn am Ende, in einem ausführlichen Godard-Zitat Bild, Tonspur, Übersetzung und die Gesichter der DarstellerInnen in mehrfacher Hinsicht asynchron zueinander sind.

2. | Der Begriff des ‚hors-champ‘

Hors-champ ist der französische Begriff für das Out of Screen, das Off, das Außerhalb des Bildes und beschreibt grundsätzlich alles, was auf der Leinwand nicht zu sehen ist, aber mitgefilmt wurde und existiert. Manchmal wird das hors-champ, das Außerhalb des Bildes als Gesamtheit des diegetischen Raumes verstanden, also als alles zu Raum und Zeit des Gefilmten Gehörige. Filmemacher wie z.B. Jean-Luc Godard in *Le Mépris* (1963) spielen mit dieser Notion des hors-champ. Für manche Autoren ist das hors-champ sogar alles, was nicht im Bild zu sehen ist – sogar das aktuelle Japan für einen europäischen Degenfilm. Diese Definition ist provokant, aber meist ziemlich unbrauchbar. Allerdings ruft sie uns das grundlegendste hors-champ des Films in Erinnerung, nämlich die Kamera und das Filmteam: nie sind sie im Bild zu sehen, obwohl sie immer anwesend sind.

Das hors-champ, das Off ist ein häufig verwendetes Stilmittel, um Spannung, um suspense zu erzeugen, sind doch wir Europäer gewöhnt, Bilder wie Texte von links nach rechts zu lesen. Unser westliches Auge fixiert zuerst ein Objekt links oben, streift dann nach rechts. Findet es keine Person, keinen Gegenstand etc. auf der rechten Seite, verlässt unser Blick das bild, bevor er zur linken Bildseite zurückkehrt. Platziert der Regisseur kein Objekt in der rechten Bildhälfte, lässt er das Bild „offen“, lässt er Platz für Freiheit und Unbekanntes – der Zuschauer ist beunruhigt, setzt zu Spekulationen darüber an, was sich wohl rechts außerhalb des Bildes befindet, wohingegen ihn die linke Seite unberührt lässt. Im zahlreichen Spannungsszenen in Polizei- oder Horrorfilmen sind die Personen an die linke Bildhälfte gedrängt und bewegen sich nach rechts, auf das Unbekannte zu. In Ländern mit anderer Leserichtung wird der Effekt nicht so empfunden. zudem ist die Theorie des wie ein Text „lesbaren“ Bildes umstritten. Filmemacher wie z.B. Sergei Eisenstein sind der Meinung, dass das Auge zuerst vom ausgefüllten Bildraum angezogen wird und erst dann Richtung offener Bildraum wandert, was auch eher den wissenschaftlichen Erkenntnissen entspricht (z.B. richtet sich der Blick auf ein Gesicht zuerst auf Augen und Mund und nicht auf bloße Hautpartien).

3. | *Horse Camp* und das hors-champ

Ella Gallieni bringt ihr Film-Vorhaben folgendermaßen auf den Punkt: „*Horse Camp* verlässt konventionelle narrative Strategien um das Nicht-Erzählbare greifbar zu machen. Wie lebt es sich „außerhalb des Bildes“? Warum ist Fiktion oftmals „realer“ als die Realität? Und warum kommt uns das eigene Leben oft so unwirklich vor? Gedreht an einem Tag im Zuge eines 3-monatigen Kurzfilmprojekts dokumentiert *Horse Camp* vor allem eines: eine Überschreitung.“ (Ella Gallieni)

Und so blickt der Film denn auch „jenseits des Filmbildes“, zeigt, was ansonsten im Off passiert, überschreitet die magische Grenze zwischen Fiktion und „Realität“. Der eigentlich gedrehte Film, ansonsten Zentrum des Interesses, bleibt in Ella Gallienis *Horse Camp* hors-champ, bleibt ausgespart, im Off, der Spekulation überlassen.

„Eine Tür geht auf, ein Lichtkegel fällt in den Raum, dann wieder Dunkelheit. Als sich die Tür ein zweites Mal öffnet, diesmal von innen, schleichen zwei Personen heraus, die sich hierhin zurückgezogen hatten – um sich ungestört näher zu kommen?“

Ella Gallienis Kurzfilm *Horse Camp* liefert Einblicke in die mysteriöse Welt einer Filmstudiolandschaft. Die Szenen, in Schwarzweiß gedreht, ordnen sich zu keinem kohärenten Ganzen. Welcher Film hier gerade entsteht, darüber lässt sich bloß spekulieren. Gallieni fokussiert auf keinen Arbeitsprozess – die wenigsten Szenen zeigen Menschen bei der Arbeit –, als vielmehr auf jene Momente, die sich zwischen Phasen der Konzentration ereignen: solche des Wartens, des Kommens und Gehens, einer sonderbaren Zerstreutheit, die auch spontan in Ärger und Ausgelassenheit umschlagen kann. Während die einen zwischen den Dreheinsätzen Durchsagen lauschen, macht sich eine andere mit Mikro und Taucherbrille auf, den Sound des Gebäudes zu erkunden. Das Setting der Apparaturen, die Gallieni immer wieder wie ornamentale Rahmen ins Bild rückt, lassen die Miniaturen wie Treibgut aus einem größeren narrativen Fluss erscheinen. Lakonisch überschreiten sie die Schnittstelle zwischen Fiktion und Dokument, dem Gesteuerten und dem Zufälligen. Sogar der Titel ist ein hintersinniges Spiel mit Signifikanten, steckt doch in *Horse Camp* der Begriff des 'hors-champ', das Außerhalb des Bildes, das Off, aus dem diese Bilder zurück zur Sicht- und Hörbarkeit drängen, aus der sie ausgeschlossen wurden. Erst eine längere Fahrt, die wie eine Paraphrase auf Godard wirkt, umfängt die Beteiligten am Ende in einer Drehzene – doch auf der Tonspur bleibt weiterhin alles ungelöst.“ (Dominik Kamalzadeh)

Fragestellungen:

Was meint der Begriff hors-champs?

*Beschreibe die Umkehrung des hors-champ im Ella Gallienis **Horse Camp**. Wie verhält sich hier das On zum Off? Was zeigt der Film, was nicht?*

Welche Elemente verweisen aufs Filmemachen, auf Dreharbeiten?

4. | Angaben zur Filmemacherin Ella Gallieni

*1983 in Wien.

Nach verschiedenen Studien (Komparatistik und Geschichte) beginnt sie 2006 studiert das Studium der Regie unter Michael Haneke an der Filmakademie Wien.

Lebt und arbeitet in Wien und Paris.

Filme:

LOSS (2006)

Soucis de luxe (2007)

Horse Camp (2008)

SAG ES MIR DIENSTAG



Credits

Genre	Essay
Länge	26 Min.
Jahr	2007
Fassung	Deutsche Originalfassung
Farbe	Farbe und Schwarzweiß
Regie, Drehbuch, Kamera	Astrid Ofner
Textautor	Franz Kafka
Schnitt	Renate Maragh-Ablingerby, Astrid Ofner
Stimme	Sylvie Rohrer
Musik	Anton von Webern
Produktion	Astrid Ofner
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

„Sag es mir Dienstag“, bat Franz Kafka in einem Brief an seine Geliebte Milena Jesenská. Am Dienstag würde er seine Fahrt nach Prag in Wien unterbrechen, um sie zu sehen: „Es wäre sehr vernünftig, wenn ich heute schon sagen würde, wo ich dich erwarten will. Aber ich würde bis dahin ersticken... Gibt es überhaupt Milena auf der Welt soviel Geduld, wie für mich nötig ist. Sag es mir Dienstag“. [...] Ein zitterndes Davor, ein abgekämpftes Danach umkreisen jene Julitage 1920 in Wien, deren tatsächliche Ereignisse Leerstelle bleiben. Astrid Ofner hat für Kafkas Liebesbriefe an Milena zerbrechliche Bilder gefunden, die genau jene Leerstelle zulassen, sie sichtbar machen, nicht verschließen. Eine filmische Suchbewegung nimmt an den Rändern von Wien ihren Anfang.“ (Alexandra Seibel)

2. | Franz Kafka und Milena Jesenská: literarische Spuren einer gescheiterten Liebe

Franz Kafka und Milena Jesenská sind sich zum ersten Mal im Herbst 1919 bei einem Treffen mit Freunden in einem Prager Kaffeehaus begegnet. Milena Jesenská lebte zu jener Zeit mit ihrem Mann Ernst Pollak in Wien, in einer „sich auflösenden Ehe“. Sie schrieb für eine Prager Zeitung und arbeitete als Übersetzerin. Ihr Angebot und ihre Überlegung, einige

Erzählungen Kafkas ins Tschechische zu übertragen, waren Anlass einer ersten Verbindung zwischen den beiden. An diese Verbindung anknüpfend, beginnt ab dem Frühjahr 1920 ein intensiver Briefwechsel zwischen Franz Kafka und Milena Jesenská. Kafka befindet sich zu diesem Zeitpunkt aufgrund seiner angegriffenen Gesundheit auf einem mehrere Monate dauernden Kuraufenthalt in Meran. Beinahe täglich wechseln er und Milena Briefe, Karten und Telegramme, und im schreibenden Hin und Her entsteht eine leidenschaftliche Verbindung und Vertrautheit. In immer sehnsüchtiger werdenden Briefen entsteht die Idee, dann der Entschluss, Milena auf der Rückreise nach Prag in Wien zu besuchen. Anfang Juli 1920 hält sich Kafka für vier Tage in Wien auf und verbringt den größten Teil jener Zeit gemeinsam mit Milena - ehe er am Sonntag, dem 4. Juli, nach Prag weiterreist. Diese Begegnung, die im Zentrum des Films **Sag es mir Dienstag** steht, lässt das Schreiben aussetzen, bildet eine Leerstelle in Aufzeichnungen und Notizen. Kafkas Briefe aus Prag kreisen um die Geschehnisse in Wien, vermitteln Zeugnis einer tiefen Sehnsucht nach einem Leben mit der Geliebten. Die Briefe werden immer verzweifelter; Milena kann ihren Mann in Wien nicht verlassen. Es kommt zum Zusammenbruch Kafkas und der Bitte, den Briefwechsel und die Verbindung abubrechen. In seinen Tagebuchaufzeichnungen reflektiert Kafka sich selbst, seine Liebe zu Milena und seine Angst im Verhältnis zu der ihn umgebenden Welt, die nicht nur Prag ist, sondern vor allem ein imaginiertes Wien, die Orte, Straßen und Räume, in denen er Milena imaginiert. Diese Aufzeichnungen reichen bis kurz vor seinem Tod. Er stirbt 1924 in einem Sanatorium in Kierling bei Klosterneuburg. Kafkas Briefe an Milena, seine Tagebuchaufzeichnungen und schließlich vereinzelte Notizen sind die einzigen Zeugnisse jener leidenschaftlichen Begegnung und des Ringens um ein gemeinsames Glück - sowie in der Folge des verzweifelt Suchens und Fragens nach den Gründen des Scheiterns.

Astrid Ofner beschreibt im Konzept von **Sag es mir Dienstag** ihre Motivation, aus dieser gescheiterten Liebesbeziehung einen Film zu machen, folgendermaßen:

„Die Begegnung und Beziehung zwischen Milena Jesenská und Franz Kafka lebt im Wort. Als eine tiefe literarische Spur, die mich seit langer Zeit begleitet und immer wieder beschäftigt hat. Sie versagt sich in ihrer Gewaltigkeit jeglicher Einfühlung, Deutung und Übersetzung und ist gerade deshalb eine so große Herausforderung. Eine Inspiration. Eine Provokation. Lang schon gab es für mich den intensiven Wunsch, eine Verbindung zu schaffen zwischen jenen Worten und möglichen Bildern und Tönen. Eine Verbindung herzustellen, die weder willkürlich noch zufällig ist, weder zu nahe noch zu fern, weder rein assoziativ noch der Sache zu verhaftet. Die Herausforderung eine Form zu erfinden, in der diese Sprache der Briefe und Tagebuchaufzeichnungen sichtbar und hörbar wird als filmische Erfahrung. [...] Manchmal waren mir die Gedanken und Gefühle dieser Menschen, die vor langer Zeit gelebt haben, beinahe näher als vieles in meiner Umgebung. Auf langen Radfahrten durch Wien, auf Wegen im Wienerwald über der Stadt oder bei Besuchen in Kierling in dem armseligen Haus, in dem Franz Kafka im Juni 1924 gestorben ist, staunte ich darüber, wie stark man innerlich über die Zeiten hinweg mit Menschen und ihren Geschichten verbunden sein kann. Wie Orte, zufällige, alltägliche, längst leer gewordene Straßen, Zimmer, Bänke sich mit Gegenwart füllen, mit der Unmittelbarkeit von ein paar flüchtig hingeschriebenen Sätzen.“ (Astrid Ofner, Konzept)

3. | **Sag es mir Dienstag: eine lyrische Filmdichtung zu Kafkas Texten**

„Ich sah heute einen Plan von Wien“, hatte Kafka vor Antritt seiner Reise an Milena geschrieben, „einen Augenblick lang erschien es mir unverständlich, dass man eine so große Stadt gebaut hat, während Du doch nur ein Zimmer brauchst.“ - Auszüge aus dem berühmten Briefverkehr zwischen Franz Kafka und seiner Wiener Geliebten bilden das

Zentrum von Astrid Ofners fragilem Super-8-Film **Sag es mir Dienstag**. Seine so präzise, wie einfache Konstruktion ist die Basis seiner Wirkung: die Stimme der Schauspielerin Sylvie Rohrer rezitiert Franz Kafkas Texte, im Wechselspiel mit Fragmenten aus Anton Weberns evokativen Kompositionen. Das beigefügte visuelle Material – vorwiegend Natur- und Stadtaufnahmen, Super-8-Material, das wie gefunden wirkt, seiner Zeit entrückt – beansprucht nicht die erste Position im Gefüge dieses Films. Dabei merkt man, wie selten dies im Kino ist: dass die Bilder auf gleicher Höhe bleiben mit der Sprache, dem Ton, der Musik. Zu sehen ist in Astrid Ofners Film Alltägliches, „nichts Besonderes“, Szenen, die zur psychologischen Illustration der Reflexionen Kafkas kaum taugen. Der Wind streicht durch die Blätter der Bäume, ein kleiner Schwarm Vögel hoch oben im Himmel, die vorbei fliegende Landschaft vom Zugfenster umrahmt. Astrid Ofner verstellt den Text mit ihren Bildern nicht, sondern gibt ihm Raum: sie blickt ins Leere, auf zitternde Wasseroberflächen, eine sonnige Terrasse, steinigen Strand, den bewölkten Abendhimmel. Mit wunderbarer Leichtigkeit streift die Kamera durch die Stadt, ans Ufer der Donau, hinaus nach Kritzendorf. Ohne ein bestimmtes Ziel vor Augen. Flaniert, „lustwandelt“. Die meisten Szenen sind offensichtlich von Hand gedreht, manche wie die nächtlichen Erkundungen des Pratersterns gar vom Fahrrad aus. Blassblaue und sattgrüne Farbtöne überwiegen, wobei die Körnung des auf Kinoformat aufgeblasenen Super-8-Materials so porös ist, dass einzelne Farbschichten sichtbar werden. Dem Filmmaterial ist das Vergängliche eingeschrieben, doch Astrid Ofners Blick verweigert sich jeder Sentimentalität. Stattdessen erzeugt er eine Zeitlosigkeit, die sich mit der Erinnerung an Geschichte füllt. Assoziativ fügt die Filmemacherin Bild, Text und Musik zusammen. Die visuellen Rhythmen kontrolliert sie genau: sanft beschleunigt und beruhigt sie den filmischen Puls, setzt Farbbilder und Schwarzweissaufnahmen gegeneinander, lässt Lücken im Klanggefüge, schließt nicht alle Tonlöcher – und betont damit die Kostbarkeit der Sprache Kafkas und der Kompositionen Weberns. Das Ergebnis ist eine lyrische Filmdichtung, „ein Kino ohne Dogmen, ein Kino der Selbstbestimmung: ein Film, der sich ohne große Gesten die Freiheit nimmt, zu denken, zu hören, zu sehen, wie er will.“ (Stefan Grissemann)

Fragestellungen:

- *Analysiere das Verhältnis von Bild und Ton: Welche Informationen trägt der Ton? Welche das Bild? Wo wird die „Hauptinformation“ vermittelt? Wie beeinflusst das die Wirkung des Films?*

Die Filmemacherin hat für das Projekt eine größere Menge abgelaufenes, empfindliches Super-8-Filmmaterial erworben und von Freunden alte Kodachrome-Filme und schwarz/weiß Super-8-Material aus DDR-Beständen geschenkt bekommen. Aufgrund der altersbedingten Besonderheiten des Filmmaterials, seiner Angegriffenheit und Empfindlichkeit und der Porosität der Emulsion war eine Entwicklung nur in einem Speziallabor in den Rocky Mountains möglich.

Fragestellungen:

- *Welche Wirkung erzeugt das verwendete Filmmaterial im Film? Warum hat die Filmemacherin deiner Meinung nach auf altem, kaum mehr auftreibbarem Super-8-Material gedreht?*

4. | Angaben zur Filmmacherin Astrid Ofner

*1968 in Linz

Filmstudium in Paris, Wien, Berlin.

Arbeit als Schauspielerin an der Schaubühne Berlin.

Zusammenarbeit mit Jean-Marie Straub und Danièle Huillet bei **Antigone** (1991) als Darstellerin in der Titelrolle.

Arbeitete als Filmkritikerin für die Wiener

Stadtzeitung **Falter**, als Kuratorin (**hundertjahre kino, Frauen und Wahnsinn**), ist

Herausgeberin zahlreicher Filmpublikationen und seit 1997 Konsulentin für Programm und Filmauswahl der Viennale Vienna International Film Festival.

Filme:

Savannah Bay (1989)

Jetzt und alle Zeit (1994)

Ins Leere (1995)

THE GREEN BAG / DOCUMENTARY HAPPENS



Credits

Genre	Dokumentarfilm
Format	Beta SP
Projektionsformat	4:3
Länge	7 Min.
Jahr	2007
Farbe	Farbe
Regie, Kamera, Schnitt, Konzept	Tim Sharp
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In Tim Sharps minimalistischer Dokumentarstudie *The Green Bag* übernimmt das titelgebende Plastiksackerl die Hauptrolle. Von einer Hotelterrasse in Gondor, Äthiopien aus filmt der Regisseur das Spiel des Windes und der Passanten mit einer herumwirbelnden, grünen Tasche. Es entspinnt sich eine faszinierende Choreografie des Zufalls.

2. | Der Dokumentarfilm – zwischen Abbildung und Inszenierung

The Green Bag besteht aus einer einzigen 7-minütigen Einstellung: die Kamera filmt von der Terrasse des Circle Hotel Restaurants in Gondor, Äthiopien. Tim Sharps Film zeigt das Geschehen ungeschnitten in Real-Zeit. Einzig den Bildausschnitt sowie den Einstieg beziehungsweise Ausstieg aus dem Material bestimmt der Regisseur. „**Documentary Happens**“, so der lapidare Untertitel. Der simple Akt des „framing“, des Ins-Bild-Bringens, des Filmens an sich schafft eine Dramaturgie, die an frühe Stummfilme erinnert. Der Film selbst erlaubt einen knappen, aber konzentrierten Blick auf die Vielschichtigkeit sozialer Interaktionen – und wirft essentielle Fragen zum Artefakt Dokumentarfilm auf. Das Dilemma liegt im Wesen des Dokumentarischen an sich, in seinem Anspruch „die Wirklichkeit“ wiederzugeben. Doch allein die Präsenz von Kamera und Filmteam verfälscht „die Wirklichkeit“. Menschen agieren ohne Kamera anders, als sie sich den FilmemacherInnen und später den ZuseherInnen präsentieren. „Die Wirklichkeit“ in all ihren Facetten ist nicht greifbar. Die Kamera kann nur einen Ausschnitt des Geschehens zeigen – und so lenkt der Filmemacher den Blick des Zusehers durch die Wahl des Bildausschnitts

(was wird gezeigt? was nicht?) und führt ihn durch Auswahl und Abfolge der Bilder durch das Geschehen vor der Kamera. Ohne Inszenieren, ohne Aufbereiten der „Wirklichkeit“ kein Film. Und so stellt sich die grundlegende Frage: Ist inszenierte Realität noch „wahres Leben“ und somit „dokumentarisch“? Kann Dokumentarfilm, der notgedrungen immer an die Perspektive des Filmemachers/der Filmemacherin gebunden und somit immer mehr oder weniger „subjektiv“ ist, überhaupt „objektiv“ sein?

Jede/r DokumentarfilmerIn bezieht mit seinem Film Stellung zwischen so radikalen Positionen wie jener von Tim Sharp, der die Rolle des Regisseurs auf ein absolutes Minimum (fast schon nur noch der Blick aus der Überwachungskamera) reduziert, und inszenierungsfreudigen, pointierten Filmemachern wie z.B. Ulrich Seidl, dessen Arbeiten die Grenze zwischen Spiel- und Dokumentarfilm ausloten.

Übung:

Diskutieren Sie mit Ihren SchülerInnen anhand von *The Green Bag*, inwieweit Dokumentarfilme „die Wirklichkeit“ abbilden können und welche Rolle dem Regisseur/der Regisseurin bei dokumentarischen Arbeiten zukommt.

3. | Angaben zum Filmemacher Tim Sharp

<http://www.timsharp.at/>

* 1947 in Perth, Schottland

Lebt und arbeitet in Wien.

Arbeitet in den Medien Film/Video, Fotografie, Installation – sowie als Autor und Kurator.

Filme:

Dar-el-Beida (1996)

Traveller's Tales (2003)

The Trapdoor (2005)

Mo's Birthday (2005)

AQUARENA



Credits

Genre	Essay
Länge	19 Min.
Jahr	2007
Farbe	Farbe
Kamera	Christian Giesser
Musik	Michael Moser
Stimme	Heidi Stecker
Tongestaltung	Michael Palm
Produktion	Josef Dabernig
Konzept u. Realisation	Josef Dabernig, Isabella Hollauf
Förderung	BKA-Innovative Film, ORF-Film/Fernsehabskommen, Wien Kultur
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

In **Aquarena** baden ein Mann und eine Frau an unterschiedlichen Orten. Ihr Schwimmen unterlegt einen Exkurs in kulturelle, biologische und technische Welten des Wassers. Das Schwimmbad mitten am Dorfplatz und die Patina einer Kuranstalt verschmelzen mit Klängen des Violoncello und historischem Textmaterial zur Reinhaltung der Gewässer. (Kurztext: Josef Dabernig und Isabella Hollauf)

2. | Systeme bürokratischer Systeme und narrative Miniaturen

Josef Dabernig hat mit seinen stilisierten Kurzfilmen die Grenzen zwischen Avantgardefilm und Bildender Kunst verwischt. Seine Arbeiten waren in den letzten Jahren auf zahlreichen Filmfestivals und Ausstellungen vertreten, zweimal sogar im Rahmen der Biennale in Venedig. Einem größeren, auch internationalen Publikum bekannt wurde Dabernig 2000 mit seinem 8minütigen, 1996 entstandenen Kurzfilm **Wisla**, der bereits alle Elemente der späteren Filme enthält. Dabernigs Filme schaffen ein eigenes System, entwickeln ihre eigene innere Logik. Aufbau und Handlung folgen einer minimalen Story, ihre formale Struktur entspricht Kompositionsprinzipien, filmische Mittel werden sparsam eingesetzt, zumeist herrscht eine einem sentimental konnotierten Retrostil verbundene Ästhetik,

architektonische Versatzstücke zitieren eine Vergangenheit im Sinn einer „Ikongraphie der Moderne“ (Dabernig). Diese gibt einen illusionsfreien Blick auf ihre eigenen Strukturen frei.

In **Wisla** führt eine Kamerafahrt von einigen schmucklosen Hochhäusern über eine Baumreihe in ein leeres Fußballstadion. Anstatt eines Fußballspiels sehen wir die Performance zweier Trainer auf der Bank. In Abwesenheit der eigentlichen Protagonisten müssen wir dem Verlauf des Spiels über die gleichermaßen bedeutungsvollen wie bedeutungslosen Gesten der Trainer folgen und können das Resultat nur erahnen. Zum Schluss wiederholt die Kamera die Fahrt mit umgekehrten Vorzeichen, hinaus aus dem Stadion. Sportwelten sind eigene bürokratische Systeme, Sport funktioniert als parallele und zugleich reale Welt, in der Regeln ihre Gültigkeit nicht verlieren. Dabernigs Arbeiten zeugen von einer Obsession, mit der Systeme im System geschaffen werden – sei es, wenn er ganze Bücher abschreibt oder wie in seinem Architekturbeitrag für die Biennale Venedig 2002 die Räume einer eigenen architektonischen Struktur unterordnet. Er schafft in seinen Arbeiten ein modernistisches Gegenmodell, das die Systeme bürokratischer Systeme ad absurdum führt.

In **Aquarena** untersuchen Josef Dabernig und Isabella Hollauf das Regelwerk der privaten wie kommunalen Nutzbarmachung von Wasser – und kreieren ihr eigenes System, eine Kombination von historischem Textmaterial zur Reinhaltung der Gewässer - der Leipziger Gewässerordnung von 1974 -, zwei Schwimmern und auf Bildebene einem Exkurs in kulturelle, biologische und technische Welten des Wassers. Spannend, wie unterschiedlich Brunnen sich präsentieren: der große Ziehbrunnen ist einer barocken Andachtskapelle nachempfunden, ein anderer Brunnen in Sarkophagform möbliert die seltsam anmutende Leere einer Gassenkreuzung, ein weiterer kleiner Trog schmiegt sich an die Pflanzenpracht einer Gartenanlage, fast surreal mutet ein Schwimmbad direkt am Hauptplatz an – samt Liegewiese, Dusche und Bushaltestelle am Beckenrand. Eine Frau nimmt ein Bad, ihre Präsenz im Rund der Hausfassaden erscheint unwirklich. Gleich einer Meditation zieht sie ihre Kreise im Wasser – unterschritten mit Dorf-Wasser-Bildern, den architektonischen Versatzstücken der unverblühten Modernisierung am Land. Ein Mann geht ins hoteleigene Bad, im Schatten der Hochhausfassaden mutet auch seine Anwesenheit surreal an. Langsam und selbstverloren misst er geometrische Muster ins dampfende Becken. Auch hier sind spezifische Wasser- und Ortsbilder, wie Thermal- und Hotelarchitekturen eingeschnitten. Dabernigs Filme sind dem Avantgarde- oder Experimentalfilm verpflichtet, wie er in Österreich in den sechziger Jahren von Kurt Krenn und Hans Scheufl realisiert wurde. Abstraktion, Bildaufbau, konstruktive Grundierungen als primäre Gestaltungsprinzipien stammen aus dieser Tradition. Zum anderen sind sie durch ihre spielfilmartige Handlung aber auch dem epischen Erzählkino verwandt. Aus dieser Kombination von Experimentalfilm und Erzählkino destilliert Dabernig so etwas wie „narrative Miniaturen“ (Patricia Grzonka) heraus.

3. | Die Idee des Wassers: zur filmischen Umsetzung

„Um einige archetypische Vorstellungen wachzurufen, genügt oft schon der Ausschnitt eines Bildes: der Eimer von St. Florian zum Beispiel, den der Heilige über ein brennendes Hausdach leert. Von diesem Detail einer Lüftelmalerei schwenkt die Kamera auf eine Feuerwehrgarage – im Hintergrund dezentes Tröpfeln – und schon ist sie da, die urchimliche Idee des Wassers, das tauft und nährt und wachsen lässt und schützt. Nicht ohne Zuneigung nähert sich Josef Dabernigs und Isabella Hollaufs **Aquarena** – eine Zusammenziehung von Aqua und Arena – der Verbindung von Aqua [Wasser] und (öffentlichem) Raum. Die Kamera streift Betongefäße und verrostete Leitungen, Trinkbrunnen und Tanks. Sie zeigt

Wasser als ein umhertes, dienstbar gemachtes und letztlich verbindendes Element. Doch der Beton hat bereits Risse. Eine Alge macht sich breit. Straßen und Plätze sind verlassen, bis auf zwei Schwimmer, die Regisseurin und den Regisseur, die blau gestrichene Wasserbecken mit ihren Körpern durchmessen.

Dabei ist auch die Struktur des Films, wie der Reflex an der Oberfläche des Wassers, als Spiegelung arrangiert: Im ersten Teil gleitet die Frau schwimmend von rechts nach links, nach einem Schwarzbild der Mann von links nach rechts. Im Grunde müssten sie sich treffen, an einer gedachten Achse im Zentrum des Films.

Auf der Tonspur vereinen sich Violoncello, Wassertropfen und die Leipziger Gewässerordnung von 1974 zur Komposition: „Die Verschwendung von Wasser steht im Widerspruch zum sozialistischen Prinzip der strengen Sparsamkeit.“ Der Brunnen vor dem Tore* ist ein Mythos der Romantik. Wo Gemeinschaft ist, da wird verwaltet und gestutzt. Und trotzdem wird auch heute jede Poolwand blau gefärbt, wie auf der Zeichnung eines Kindes. Die Idee des Wassers ist der des Himmels verwandt, den man, wie Dabernig auf dem Rücken treibend, erst so richtig entdeckt.“ (Maya McKechney)

* Anspielung auf das Gedicht von Wilhelm Müller **Der Lindenbaum**, das von Franz Schubert in seinem Zyklus **Die Winterreise** vertont wurde.

Fragestellungen:

- Wasser und öffentlicher Raum – welche Bilder, Bildteile und auch Tonelemente verweisen auf die Nutzbarmachung von Wasser? Welche archetypischen Vorstellungen von Wasser bedient der Film?
- Analysiere die ersten Bilder – wie nähert sich der Film seinem doch recht sperrigen Thema?
- Wie ist die Struktur des Films angelegt? Wie ist er aufgebaut?
- Welche Rolle spielt der Mensch in diesem Kosmos aus architektonischen Versatzstücken und dem überpräsenten, sich völlig verselbständigendem Reglement den Gebrauch von Wasser betreffend?
- Inwiefern kann man Aquarena als eine „narrative Miniatur“ bezeichnen?

4. | Angaben zu den Filmemachern

Josef Dabernig <http://members.aon.at/jdab/>

*1956 in Kötschach- Mauthen
1975-83 Studium an der Akademie der Bildenden Künste in Wien.
Lebt und arbeitet in Wien.

Filme:	Gehfilmen 6	1994
	Wisla	1996
	Timau	1998
	Jogging	2000
	WARS	2001
	automatic	2002
	Parking	2003
	Rosa coeli	2003
	Lancia Thema	2005
	Aquarena	2007

Isabella Hollauf

*1956 in St. Georgen/Lav.

1976-82 Studium an der Akademie der Bildenden Künste in Wien.

Lebt und arbeitet in Wien.

Beschäftigt sich mit Fragestellungen zur Transformation von öffentlichen Grünanlagen und Einrichtungen der Freizeit- und Erholungskultur.

Ausstellungsbeteiligungen (Auswahl):

Museum für angewandte Kunst Wien (1998)

Künstlerhaus Wien (2000)

Wien Museum (2004)

NIGHT SWEAT



Credits:

Genre	Dokumentarfilm
Länge	10 Min.
Jahr	2008
Farbe	Farbe
Sound	Jürgen Gruber, Christoph Ruschak
Regie, Kamera, Konzept	Siegfried A. Fruhauf
Förderung	Innovative Film Austria
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Das nächtliche Blau des Himmels über dem Schwarz des Waldes. Zuckende Blitze über einer Lichtung. Und schließlich das silbergraue Rund des Vollmonds. Drei Vorschläge, die **Night Sweat** zur Untersuchung der technischen Bedingungen von visueller Wirkung macht. Das Experiment reflektiert medial präfigurierte Wahrnehmung und Sichtbarkeiten - nicht ohne den Zuseher auch emotional zu involvieren.

2. | Das Kino und die Nacht – ein Alptraum?

„Es birgt einen großen Reiz, sich damit zu beschäftigen, wie ein Medium, dessen innerstes Wesen das Licht ist, versucht die Nacht auf die Leinwand zu bringen.“ (Siegfried A. Fruhauf, Konzept zu **Night Sweat**)

Die Konfrontation mit dem kinematographischen Apparat ist ein konstantes Thema in Fruhaufs künstlerischer Arbeit. Meist folgen seine Arbeiten einem streng metrischen Montageprinzip. Die rauschhafte Beschleunigung ist eines der vordringlichen strukturellen Mittel Fruhaufs, ein anderes der, gerade auch in seinen elektronischen Produktionen präsent, Verweis auf die Grundmaterialien des analogen Kinos: die „Verwundbarkeit“ des einzelnen Filmbilds, die serielle Natur des Filmischen, die Perforation des Filmstreifens, das attackierte, traktierte fotografische Bild. Das Rohe, scheinbar Unfertige betont Fruhauf gern.

In seinem Umgang mit Filmgeschichte erweist sich Fruhauf als systematischer und damit auch überraschend umfassender Künstler. Er setzt beim frühen Kino an, um über das New American Cinema beim gegenwärtigen österreichischen Avantgardefilm anzukommen. (Dass Fruhauf etwa bei Peter Tscherkassky studiert hat, kann man bisweilen sehen.) Die österreichische Avantgarde bereichert und entwickelt Fruhauf selbst mit seiner eigenen Form des Filmemachen weiter: einer Form der kalkulierten filmischen Zersetzung. Der Begriff der dissolution, der Auflösung, drängt sich nicht ohne Grund in gleich drei seiner Filmtitel auf: er ist für Fruhauf entscheidend.

Mit **Night Sweat** startet der Filmemacher eine Untersuchung zur Beziehung von Kino und Nacht, eine widersprüchliche Beziehung, macht Finsternis, die Abwesenheit von Licht, doch Kino und Sehen an sich unmöglich. Vielleicht auch mit deshalb der Alpträume assoziierende Titel.

Im Konzept zu **Night Sweat** formuliert der Filmemacher sein Anliegen folgendermaßen: „Das Kino hat in einer Zeit, da das Filmmaterial noch sehr viel Licht forderte, unterschiedlichste Verfahren entwickelt, um diesen Effekt zu erzielen, welche beispielsweise mit „Day-for-Night“ oder „Dusk-for-Night“ bezeichnet werden. Das Ringen mit der Lichtstärke hat sich in der technischen Entwicklung erhalten und jede Consumer-Kamera prahlt heute mit ihrer Lux-Zahl. In **Night Sweat** kommt das mittlerweile antiquierte analoge VideofORMAT Hi-8 zum Einsatz. Bei unzureichend vorhandenem Licht lässt diese einfachste Videotechnik hervortreten, was die spezifische Ästhetik des Mediums Video ist und, wenn man so will, dessen „Materialität“ darstellt. Die Unzulänglichkeit erweist sich, wie so häufig, auch hier als der Schlüssel zum Potential der Dinge.“

Auf Grund der Quantennatur des Lichts führt jede Art von visueller Beobachtung, wegen der Notwendigkeit, den Gegenstand der Betrachtung dafür zu beleuchten, zur Änderung der Eigenschaften des somit sichtbaren Objekts, selbst wenn man die Lichtmenge auf die kleinste mögliche Einheit von einem Quant reduziert. Wir verändern also das, was wir sehen, allein durch seine Wahrnehmbarkeit und dadurch, wie wir es sehen.“ (Siegfried A. Fruhauf)

Night Sweat von Siegfried A. Fruhauf macht sich die Mängel analogen Hi-8-Videomaterials als Qualitäten nutzbar: die unter prekären Lichtverhältnissen evidente, mangelnde Auflösung rückt der Film im ersten und dritten Kapitel ins Zentrum. Das pixelige, grieselnde Nachtblau über der schwarzen Waldsilhouette erinnert – die zerstückelnden Beats, dubbigen Soundschlieren und sich intensivierenden Distortion-Effekten der Tonebene verstärken den Eindruck der latenten Bedrohung nur - an die Invasion eines Heuschreckenschwarms. Hinter dem dokumentarischen Schein aber lebt das Videobild. Im letzten Teil der Trilogie rauscht das Bild wieder – schwarz-weiss-graue Pixel flimmern bildfüllend. Erst im Zoom zurück entpuppt sich die horizontale Schichtung von Quadern als Außenrand eines hellen Kreises, verdichtet sich zu einer vertrauten, in Wahrheit aber durch mediale Apparaturen vermittelte Darstellung des Mondes.

Mit **Night Sweat** begibt sich der Regisseur nicht nur auf die Suche nach den Essenzen des Kinos, in erster Linie konstruiert er Spannung „aus der Substanz emotionsgeladener Befindlichkeiten“. (Siegfried A. Fruhauf) Fruhauf demonstriert Grundsätzliches: „Das Kino, eine Frage des Blicks, hält die Schaulust intakt, indem es diese nie ganz befriedigt, seine eigentliche Energie ist auf das Verschleiern eher gerichtet als auf das Entdecken: das Kino als Geheimnisgenerator.“ (Stefan Grisse mann) Und so evoziert **Night Sweat**, Nachtschweiß, jene Filmgenres, die uns zusammenzucken lassen, uns eiskalte Schauer über den Rücken jagen, Angst machen. Das wird besonders deutlich im zweiten Kapitel, in dem das

stroboskopartige Flackern der nächtlichen Blitzlichter; von einem fauchenden Noise-Soundtrack begleitet, das Bild zermartert. Die erhabene Mondbetrachtung prallt hier bewusst brachial auf das Motivarsenal von Horror und Splatter.

Fragestellungen:

- *Kino und Nacht* – wie nähert sich der Film dieser ambivalenten Beziehung auf der inhaltlichen wie auch auf der formalen Ebene?

- *Fruhaufs Arbeiten* charakterisiert eine Form von „kalkulierter filmischer Zersetzung“, von „dissolution“. Wo verweist *Night Sweat* auf sein Material und dessen Verletzlichkeit? Welche Wirkung entsteht dadurch? Welche Rolle spielt die Wahl von heute schon antiquiert wirkendem, analogem Hi-8-Material?

- *Analysiere Motive und Aufbau von Night Sweat. Wie erzeugt der Regisseur Spannung?*

3. | Angaben zum Filmemacher Siegfried A. Fruhauf

* 1976 in Grieskirchen. Lebt und Arbeitet in Linz und Heiligenberg.

1991-1994 Ausbildung zum Industriekaufmann

Seit 1993 Experimente mit Video, später auch mit Film.

1995: Beginn des Studiums Experimentelle visuelle Gestaltung an der Kunstuniversität Linz

Seit 2001 Organisation von Film- und Kunstveranstaltungen mit der Künstlergruppe wunderkinder

Verschiedene Arbeiten, Installationen und Ausstellungen im Bereich Video und Film.

Teilnahme an zahlreichen internationalen Filmfestivals, mehrere Auszeichnungen, darunter der Förderpreis für Filmkunst der Republik Österreich 2002

Filme:

La Sortie (1998)

Höhenrausch (1999)

Blow-Up (2000)

Exposed (2001)

Realtime (2002)

Frontale, Diagonale-Trailer (2002)

sun (2003)

Structural Filmwaste. Dissolution I (2003)

Structural Filmwaste. Dissolution 2 (2004)

Phantome Ride, Crossing Europe-Trailer (2004)

Mirror Mechanics (2005)

graas (2006)

bled (2007)

night sweat (2008)

. :.....:ccccoCCoooo::



Credits:

Genre	Avantgarde/Kunst
Länge	9 Min.
Jahr	2007
Farbe	Farbe
Sound Recording	Ben Pointeker, Roderick Hietbrink
Licht	Viktor Jaschke, Ben Pointeker
Musikauschnitte aus	sun n o))) - White2: Decay2 (Nihil's Maw) Earth – Earth 2: Seven Angels
Konzept u. Realisation	Ben Pointeker
Förderung	BKA:KUNST, Land Tirol
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Ein komplexes Spiel aus filmhistorischen Verweisen konstruiert Ben Pointeker in seinem wahrlich „dunkeln“ Filmdrama mit dem Titel :.....:ccccoCCoooo::. In dem elliptisch erzählten, atmosphärisch dichten „Lichtspiel- Drama“ wird eine düstere Stimmung etabliert, wobei das Publikum mehr erahnen und erinnern muss, als es faktisch sehen und hören kann.

2. | :.....:ccccoCCoooo:: - Narration jenseits des Erzählkinos

Ben Pointeker beschäftigt sich in seinen Arbeiten, die auf zahlreichen internationalen Film- und Medienfestivals gezeigt wurden, mit der Rhetorik und Substanz des visuellen Erzählens. Die suggestiven und atmosphärischen Bildsphären des Films :.....:ccccoCCoooo::, die an Erzählmuster des narrativen Kinos erinnern, erforschen die Struktur des Erzählens jenseits des Narrativen. Darsteller erscheinen nur in kurzen Fragmenten, die eigentlichen Akteure, die eigentlichen Träger der Narration, sind die Bilder selbst: Bilder von Bildern, die sich in ihrer eigenen Präsenz behaupten.

Und so beschreibt der Regisseur seine Untersuchung zum Funktionieren von Narration jenseits des Erzählkinos folgendermaßen: „Ähnlich wie ein Apostroph seine Wirkung tut,

indem er, nicht wie andere Tropen mit der Bedeutung eines Wortes, sondern mit der Situation der Kommunikation selbst arbeitet, versuche ich Bilder davon zu loszulösen, was sie darstellen oder repräsentieren, damit sie vom Dargestellten auf den Blick, den Akt des Sehens selbst deuten: das Sprechen der Bilder und ihre (rhetorischen) Aktionen schieben sich in den Vordergrund.“ (Ben Pointeker, Konzept zu :.....:ccccoCCoooo:)

Somit lässt sich auch der kryptische Titel :.....:ccccoCCoooo:, die Kombination aus Satzzeichen und sinnentleerten Buchstaben als Programm für den Film lesen: es geht darum, das Funktionieren der Kommunikationssituation selbst zu analysieren, die Muster des Erzählkinos zu erforschen - inklusive einem kompletten, im Titel grafisch präsent Spannungsbogen mit Einleitung, Steigerungen, Höhepunkt und Schluss.

Eines Dilemmas des Erzählkinos (oder vielleicht auch des Kinos überhaupt) ist sich der Autor bewusst: die Kamera als Vermittlungsinstanz, als die Aufmerksamkeit fokussierender Blick des Erzählers ist omnipräsent. „In dem Bestreben, sich in die fiktionale Ebene einzuschreiben, illuminiert die auktoriale Stimme eine Präsenz an der Kontaktstelle zwischen Kamera und Fiktion: hier gibt es ein Subjekt, das weder rein der Sphäre der Produktion noch rein der Ebene der Fiktion zugehört. Das Subjekt durchdringt beide, da es einem fokalisierenden Akt entspringt, der die Kamera an die Fiktion bindet. ... aber wie Whitman schon sagte: ‚I and mine do not convince by arguments, rhymes, smiles. We convince by our presence.‘“ (Ben Pointeker, Konzept zu :.....:ccccoCCoooo:) – und so öffnen Pointekers Bilder zwar Geschichten, verweisen auf sie, könnten erzählen, bleiben aber in erster Linie Bilder - geformt durch Licht, der Finsternis entrissen, in die der Film seinen Zuseher immer wieder bettet. Reduktion auf die Essenz kinematografischen Sehens lautet das Motto.

3. | Licht und Finsternis – Was ist Sehen?

„Eine der pragmatischen Lösungen des Problems, im Kino oder im Theater den Weg zu finden, sind die kleinen Lichter, die – hier und dort im Halbverborgenen – den Menschen zeigen, wohin sie ihren Fuß setzen dürfen und wohin nicht, ihnen den Platz und wieder den Ausgang weisen.

Nun stell dir vor: völlige Finsternis.

Tritt ein.

Hör auf dir etwas vorzustellen und sieh :.....:ccccoCCoooo:

Beim Sehen aber wird zur Frage: was ist Sehen? Mit aller Macht drängen die Leitlichter zurück in unsere Wahrnehmung. Gewöhnlich schauen wir, um uns zu orientieren. Sei es als Reaktion darauf, sei es als Konsequenz daraus, legt es vielerlei Kunst darauf an, uns zu desorientieren. Unbeantwortet bleibt dabei die Frage, was Sehen ist. Doch genau das ist eine der Schlüsselfragen in Pointekers Arbeit. Um sie beantworten zu können, geht Pointeker auf Distanz zur konventionellen Sprache des Kinos und der Photographie, um gleichzeitig in neue Fühlung mit ihr zu treten. Auf welche Weise ihm das gelingt, erinnert an konkrete Poesie. Doch das ist bloß ein Anklang. Konkrete Poesie war im Großen und Ganzen eine Reaktion auf etwas anderes: das, was wir schon kannten. Und genauso blieb konkrete Poesie im dialektischen Sinn begrenzt: auf das, was wir schon kannten. Bezogen aufs Kino weiß Pointeker, wie man aus dieser Schiene springt. Er zeigt es aber nicht. Was er zeigt, ist was erscheint. Wir finden uns in völliger Finsternis. Ein Licht leuchtet, mehrere Lichter leuchten: ein Auto macht seinen Weg. Nehmen wir es wörtlich: ‚ein Auto macht seinen Weg‘. Dieses Auto bringt niemanden von hier nach dort.

Als Lichtwerfer macht es einen Weg. Andere Bilder folgen: alle öffnen sie ihre eigenen Wege. Wir schauen, gefangen im Licht dessen, was gezeigt wird - und unsere Sinne beginnen zu ahnen, was Sehen ist.“ (Frans-Willem Korsten)

Fragestellungen:

- Vergleichen Sie mit Ihren SchülerInnen das Erzählkino und seine Konventionen mit :.....:ccccoCCoooo:. Wo spielt :.....:ccccoCCoooo: mit den am konventionellen Erzählkino trainierten Zuseher-Erwartungen? Werden diese Erwartungen erfüllt? Inwiefern ja – inwieweit nein?

- Analysiere die Kameraführung. Wie geht der Regisseur mit der doppelten Funktion der Kamera – einerseits anonymer Aufnahmeapparat, andererseits gelenkter Blick eines subjektiven Erzählers – um? Ist die Kamera Subjekt oder anonymer Apparat oder beides?

- Beschreibe, wie der Autor Finsternis, Licht und Beleuchtung in :.....:ccccoCCoooo: einsetzt. Welche Rolle weist er ihnen im Film zu?

4. | Angaben zum Filmemacher Ben Pointeker

*1975, Ehenbichl, Österreich

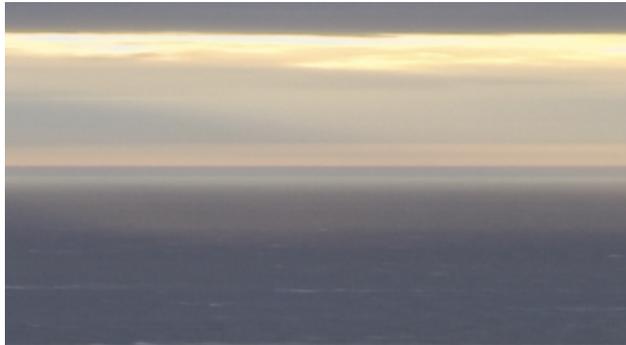
Ben Pointeker studierte Literatur, Dramaturgie und Kunst unter anderem an der Universität für Angewandte Kunst und der Akademie für bildende Künste in Wien, der Royal Academy of Fine Arts in Kopenhagen und dem Piet Zwart Institut/MA Fine Art in Rotterdam. Er lebt und arbeitet in Rotterdam.

Filme/Videos (Auswahl):

Overfart (1999)

a lucia (2001)

Forst (2005)

24/7 (INTO THE DIRECTION OF LIGHT)**Credits**

Genre	Avantgarde/Kunst
Länge	9 Min.
Jahr	2008
Farbe	Farbe
Ton	Stumm
Konzept / Realisation	Michael Aschauer
Verleih sixpackfilm	http://www.sixpackfilm.com

1. | Inhalt

Auf das Dunkel der Nacht folgt helllicher Tag. Für die strukturelle Zeitstudie **24/7** richtete Michael Aschauer auf einer griechischen Insel seine fix montierte Kamera eine Woche lang für 24 Stunden täglich auf den Horizont. In geraffter Form führt das Naturschauspiel zu einem gleichmäßig verlaufenden Bilderstrom, in dem ein beständiger, monorhythmischer Farb- und Helligkeitswechsel erfolgt.

2. | 24/7 – eine Naturstudie zu Raum und Zeit

24/7 (Into the Direction of Light) ist das filmische Ergebnis einer minutiös eingehaltenen Studie. Michael Aschauer beschreibt die Versuchsanordnung folgendermaßen:

„Eine statische Kamera filmt für exakt eine Woche – 24 Stunden / 7 Tage, beginnend von Mitternacht bis Mitternacht – den Meereshorizont in einem Slitscan-Verfahren (das heißt: aus den einzelnen Videobildern wird jeweils nur eine Pixelspalte in der Mitte verwendet, die in weiterer Folge wieder zu Einzelbildern bzw. Videoframes montiert wird – 25mal in der Sekunde). Das aus diesen Bildern wieder animierte Videomaterial ist demnach eine Konstruktion von Landschaft, ein seascape aus dem immer gleichen Punkt am Horizont, Zeit und nicht Raum erstreckt sich eigentlich von links nach rechts über die x-Achse des Bildes.

24/7 ist eine 9-minütige Folge von Tag und Nacht, eine schon fast abstrakte Überwachung der wechselhaften Naturgewalten, bei der – unscheinbar aber doch merklich – das Gefüge von Raum-, Zeitachsen und Bewegungsrichtungen laufenden, verwirrenden Verschiebungen ausgesetzt ist.

Die Aufnahmen von **24/7** erfolgten im November 2007 auf der griechischen Zykladen-Insel Syros auf einem Hügel namens Oros Harasson – was auf Deutsch in etwa als „Der Berg, der die Richtung des Lichts einschreibt“ übersetzt werden kann. Die Aufnahmerichtung folgt der Linie zu dem Punkt, an dem die Sonne zur Wintersonnwende im Meer versinkt.“

Das Medium Film stellt Raum im zweidimensionalen Bild dar, erweitert um die Dimension der Zeit durch die Abfolge der Einzelbilder (25 frames / Sekunde). Michael Aschauer vermisst den Raum und die in der Zeit aufeinander folgenden Naturphänomene mathematisch: 25 Bilder x 60 Sekunden x 60 Minuten x 24 Stunden x 7 Tage = 15.120.000 Bilder. Dann konstruiert er eine Art doppelten Zeitraffer, indem er nicht wie beim Zeitraffer üblich entweder den Aufnahmeabstand auf weniger als 25 Bilder pro Sekunde reduziert oder in der digitalen Nachbearbeitung einzelne Filmkader überspringt, sondern einerseits an der „Echtzeit“-Aufnahme- und Wiedergabeabfolge von 25 Bildern/Sekunde festhält, andererseits aber die zeitliche Dimension zusätzlich ins Filmbild integriert. Ein Bild von **24/7** besteht nicht mehr aus einer einzigen Aufnahme, einem einzigen Zeitpunkt, sondern aus je einem Bruchstück von 1080 Aufnahmen, zeigt also das Geschehen einer Zeitspanne. Nimmt man von den 15.120.000 aufgezeichneten Bildern jeweils immer nur die mittlere Pixelreihe und animiert das Videomaterial wieder mit dem HDTV-Standard von 1080i, ergeben sich 14.000 Einzelbilder, ergo 560 Sekunden, ergo 9,3 Minuten Film.

Aus dem bei diesem Versuch entstandenen Slitscan-Rohmaterial hat Michael Aschauer neben dem Film **24/7 (Into the Direction of Light)** auch **7-C-Days**, eine Serie von 72 Fotografien/c-prints entwickelt, indem er die einzelnen Pixelspalten der jeweiligen Tage nebeneinander angeordnet hat. (Näheres dazu auf der Homepage des Künstlers: <http://m.ash.to>)

Fragestellungen:

- Erkläre den Titel des Films. Inwiefern spiegelt er die Versuchsanordnung wider?
- Warum verwendet der Künstler deiner Meinung nach jeweils nur die 1 Pixel breiten mittleren Bildspalten (Slitscan-Verfahren) und konstruiert dann durch renderings aus je 1080 Bildspalten wieder ein neues Videobild - 25mal in der Sekunde?

3. | Licht, Landschaft, Kamera – und die Aufhebung der Raum- und Zeitachse

„Licht, Landschaft, Kamera – **24/7** scheint mit den puren Ingredienzien des Filmemachens hergestellt zu sein: Das anfängliche Schwarz des Bildes geht in immer heller werdende Blautöne über und gibt schließlich den Blick auf das Meer frei. Die Horizontlinie teilt das Bild in zwei Hälften: Wasser und Himmel, die sich im Zeitraffer permanent verändern und schließlich wieder in Schwarz übergehen. Mit statischer Kamera an sieben Tagen 24 Stunden lang gefilmt, schreibt **24/7** jenen Zweig des Experimentalfilms mit digitalen Mitteln fort, der sich immer schon der Erforschung der Mechanismen der kinematografischen Repräsentation mit Hilfe der Landschaft und ihrer topografischen Gegebenheiten bzw. natürlicher Phänomene (Licht, Wetter) gewidmet hat.

Im konkreten Fall sind es Abbildfunktion und illusionistischer Raum, die neu verhandelt werden. **24/7** hat zwar noch einen realen Referenten, an den wir uns klammern können, aber mit dem Fortlauf des Videos fällt uns auf, dass die Bewegungsrichtung der Veränderung nicht eindeutig zuordenbar ist. Sie scheint entlang der horizontalen Bildachse von links nach rechts zu verlaufen, gleichzeitig jedoch auch vom Vorder- in den Hintergrund, und

besonders in den Übergängen zwischen Tag und Nacht entwickelt sie einen Sog, der den Raum buchstäblich aufzufalten scheint.

Diese permanenten Verschiebungen und Unsicherheiten bezüglich des eigenen Standpunkts verweisen auf die Künstlichkeit des Abgebildeten. Denn dieser (Natur)Raum ist tatsächlich ein artifizierlicher, der durch die Manipulation der Aufnahmebedingungen des technischen (digitalen) Apparates – mit Hilfe des Slitscan-Verfahrens – zusammengesetzt wurde. So wird **24/7** zu einer Studie über unsere eigenen Fähigkeiten: Letztendlich können wir nur sehen, was wir kennen.“ (Claudia Slanar)

Übungen:

- Besprechen Sie mit ihren SchülerInnen, wie uns der Künstler hier die Künstlichkeit der Abbildung vor Augen hält. Welche Wirkung erzeugt die Aufhebung der Trennung in Raum- und Zeitachse?

- Vergleichen Sie diesen Film mit den Wegen der Moderne in die Abstraktion. Wo finden sich Parallelen in der Bildenden Kunst z.B. bei Wilhelm Turner, Claude Monet, Piet Mondrian, Paul Cézanne und vielen anderen, die ihre Arbeit der Untersuchung von Raum, Zeit, Erscheinungsbild, Wahrnehmung und der Künstlichkeit des Abbilds gewidmet haben?

4. | Angaben zum Filmemacher Michael Aschauer

*1977 in Steyr

lebt und arbeitet in Wien

Studium der Digitalen Kunst und Mediengestaltung an der Universität für Angewandte Kunst Wien

zahlreiche Projekte in den Bereichen Video, sound, web, Installation und Fotografie

internationale Ausstellungen und Festival-Teilnahmen

Videos (Auswahl):

VIE-SOF (2004)

w_sqr (2003)

cubica (2001)

Weblinks und Literaturhinweise

Verleih Sixpackfilm

<http://www.sixpackfilm.com>

kolik:film - Sonderhefte

<http://www.kolikfilm.at>

filmABC - Plattform für Film- und Medienbildung

<http://www.filmabc.at>

Mediamanual (bm:ukk)

<http://www.mediamanual.at>

Informationen und Definitionen zur Filmerziehung / Filmästhetik:

<http://www.movie-college.de/index.htm>

Das Wissensportal der deutschen Filmakademie:

<http://vierundzwanzig.de/>

Literaturwissen - Wie interpretiert man einen Film? Hrsg. von Peter Beicken. Reclam 2004.

Film verstehen - Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. James Monaco. rororo 2006.

Filme sehen lernen - Grundlagen der Filmästhetik. Rüdiger Steinmetz u.a. Zweitausendeins 2005. (Beinhaltet DVD mit Begleitbuch)

Abbildungsnachweis:

© wenn nicht anders vermerkt, bei:

Verleih Sixpackfilm, www.sixpackfilm.com

filmABC | filme-sehen ist mehr als ins kino gehen

Plattform und Anlaufstelle für Filmvermittlung. www.filmabc.at

Theorie- und Praxis-Inputs, Seminare und Workshops, künstlerische Interventionen.

Gerhardt Ordnung | Projektleitung, Layout und Gestaltung go@filmabc.at

Lisa von Hilgers | Filmreferentin, Text lisa.vonhilgers@filmabc.at

Markus Prasse | Projektkoordination m.prasse@filmabc.at

filmABC wird gefördert und unterstützt durch



This content is licensed under a [creative commons 3.0 licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)