

UNTERRICHTSMATERIALIEN FÜR DAS SCHÜLER/INNEN-PROGRAMM DER DIAGONALE 2009

Ines Rössl und Gabi Mathes

WAS IST KURZFILM

„[...] Der Rat, den ich einem Kurzfilmpublikum geben würde, ist, ohne Erwartungen hineinzugehen, wie wenn man einen Langfilm sehen wird. Sie sollten ihre Erwartungen bezüglich was Kino sein sollte, ablegen. Die meisten Leute gehen ins Kino und erwarten einen Langfilm. Wenn man in ein Kurzfilmprogramm geht, wird jeder einzelne Kurzfilm sich stark von den anderen unterscheiden. Man sollte reingehen, die Erwartungen zügeln und einfach den Filmemachern erlauben, ihr Werk zu präsentieren und es mit einer offenen Geisteshaltung auf sich einwirken lassen. Das funktioniert gewöhnlich. [...]

Und jeder Kurzfilmmacher hat seinen eigenen Bereich. Einige machen Animation, einige Comedy, einige wollen Kurzgeschichten erzählen und einige möchten Kino als Kunstform erforschen. Im Allgemeinen sind Kurzfilmprogramme eine Mischung daraus.

Wenn man also klug ist, lässt man die vorgefertigten Meinungen einfach beiseite und lässt den Filmemacher seine Arbeit präsentieren. Das macht auch viel mehr Vergnügen als sich zu sträuben und zu sagen ‚Ich verstehe nichts!‘, ‚Ich weiß nicht, worum’s geht!‘... Es ist ok, nichts zu verstehen. Wichtig ist, das Ganze zu erleben – verstehen kann man es später. Das ist die eigentliche Schönheit des Kurzfilms.“

Quelle: Dominik Angerame im Interview:

<http://www.viennale.at/cgi-bin/page.pl?id=2939;lang=de>

Es kann an dieser Stelle keine „Theorie“ des „Kurzfilms“ aufgestellt werden. Aber anhand einiger Aspekte soll zumindest eines gezeigt werden: Kurzfilm ist nicht einfach ein „kurzer Langfilm“, sondern eine eigenständige – wenn auch in sich äußerst heterogene – Form.

Die kurzen filmischen Formate sind vielfältig: Animationsfilme, Experimentalfilme, Kurz-Spielfilme, Dokumentarfilme, Musikvideos, Werbungen ... Ebenso vielfältig ist die Art und Weise, wie diese kurzen Formen ihr Publikum finden: Kurzfilmfestivals, Fernsehen, Internet (siehe z.B. Video-Plattformen wie YouTube), Handy etc.

Gewöhnlich werden Kurzfilme über ihre Kürze definiert. Aber was ist „kurz“? Darüber scheiden sich die Geister. Die Filme, die für den Oscar in der Kategorie „Kurzfilm“ nominiert werden können, dürfen maximal 40 Minuten lang sein. Andere Festivals oder Wettbewerbe arbeiten mit einer 30-Minuten-Grenze. Oft findet man auch 15- oder 10-Minuten-Limits als Definitionskriterium.

Wirft man einen Blick auf den Kurz-Spielfilm, so fällt auf: Kürze hat Auswirkungen auf die narrativen und dramaturgischen Strukturen.

- Der Kurzfilm erlaubt einen unmittelbaren, sogar abrupten Einstieg in das Geschehen.
- Die Handlung kann sich auf einen Handlungsstrang konzentrieren und besteht oft nur aus einer einzigen Veränderung der Ausgangssituation.
- Im Kurzfilm ist eine große formale Experimentierfreudigkeit möglich, ohne den narrativen Charakter zu verlieren.
- Der Filmschluss hat große Bedeutung – dieser kann die gesamte Interpretation des Filmes verändern.

„Es ergeben sich also zwei Aspekte der inneren Kürze, einerseits die Reduktion des Erzählgegenstandes und andererseits die Verdichtung der Darstellung und die daraus hervorgehende Komplexität der Narration.“

(Heinrich, Katrin: Der Kurzfilm. Geschichte, Gattungen, Narrativik. 2. Aufl., Alfeld, 1998. S. 56)

DIE KURZFILME IM SCHÜLER/INNEN-PROGRAMM DER DIAGONALE 2009

Horse Camp, R: Ella Gallieni, 2008, 11 min

Einstellungen, Schnitt, unbewegliche Kamera / Kamerafahrt

Horse Camp besteht aus neun Einstellungen (hinzu kommt noch die Einblendung des Titels und der Abspann). In acht Einstellungen bleibt die Kamera unbeweglich; was sich bewegt, sind die Menschen im Bild. Die siebente Einstellung hingegen besteht aus einer langen Kamerafahrt – nun sind es die nacheinander ins Bild kommenden Personen, die unbeweglich verharren. Jede Einstellung spielt in einem anderen Raum, dennoch stehen die verschiedenen Szenen in einem Zusammenhang. Licht und Räumlichkeiten sind ähnlich, manche Figuren tauchen mehrmals auf, sodass der/die Zuseher/in bald begreift, dass sich die verschiedenen Räume in einem einzigen Gebäude befinden.

Ein Film besteht aus einzelnen Einstellungen. Technisch gesprochen ist eine Einstellung das, was eine Kamera aufnimmt, nachdem sie eingeschaltet wurde, bis zu dem Moment in dem sie wieder abgeschaltet wird. Wenn mit Celluloidfilm gedreht wird, wird in dieser Zeitspanne Filmmaterial belichtet, während es durch die Kamera rattert. Wird mit Video gearbeitet, dann werden die einzelnen Bilder, 25 Bilder in der Sekunde, auf das Videoband aufgezeichnet oder in ein digitales Speichermedium gespeichert. Für jede Einstellung wird die Kamera an einen neuen Standpunkt gestellt und die nächste „Einstellung“ gefilmt.

Der Schnitt fügt Einstellungen aneinander. Folgen sie unvermittelt aufeinander, wird von „hartem Schnitt“ gesprochen. Im Gegensatz dazu wird vom „weichen oder unsichtbaren Schnitt“ gesprochen, wenn die Zuseher/innen aufgrund der Art der aufeinander folgenden Einstellungen den Schnitt kaum bemerken.

Kamerafahrt nennt man die Bewegung der Kamera durch den Raum. Ein Verwackeln wird durch Dollys (Kamerawägen), Steadycam (Handkamera-Konstruktion, die geführtes Filmen aus der Hand ermöglicht) oder Kamerakräne vermieden.

Von Überblendung spricht man, wenn sich das Ende der letzten und der Anfang der nächsten Einstellung überlappen.

Was sehen die Filmfiguren und was sehen die Zuseher/innen?

Viele Szenen in *Horse Camp* spielen mit der Frage, was sichtbar ist und was nicht: Ein Name wird in einen dunklen Raum gerufen, der Kamera entgegen, man sieht aber erst später, als die beiden jungen Frauen den Raum verlassen, wer damit gemeint ist; eine junge Frau lehnt an einer offenen Tür und beobachtet, was im Raum dahinter vor sich geht, der/die Zuseher/innen bekommen den Gegenstand ihrer Aufmerksamkeit jedoch nicht zu Gesicht; zwei junge Männer raufen vor einer Fassade (die sich schließlich als Kulisse herausstellt), die ebenfalls im Bild befindlichen Scheinwerfer leuchten jedoch in die entgegengesetzte Richtung.

Spätestens in der Kamerafahrt-Szene wird das „Rätsel“ gelöst: Was die gezeigten Personen so konzentriert, geschäftig oder erschöpft macht: Wir befinden uns auf einem Filmset, bekommen aber die gefilmten Szenen nie zu sehen, sondern jene Menschen, die hinter der Kamera ihre Arbeit tun und – wie es auf Filmsets üblich ist – viel Zeit mit Warten verbringen müssen, bevor alles und alle bereit sind für das Drehen der nächsten Szene.

Handlungen und Zustände statt vieler Worte

Beim filmischen Erzählen braucht es keine (oder zumindest nicht viele) Worte, um eine Geschichte zu vermitteln. Der Verzicht auf Dialoge verdichtet das Geschehen.

In *Horse Camp* geht es um jene Situationen, die am Rande eines Filmsets stattfinden (können). Ein Mann ruft mit höchster Dringlichkeit nach einem Teammitglied (Einer Darstellerin? Der Regisseurin?), Die Tonassistentin ordnet das Mikrokabel im Aufzug, während per Sprechfunk Botschaften ans Team durchgegeben werden, die „**Script**“frau gibt der Regieassistentin die Liste der gedrehten **Takes** durch, Teammitglieder warten, schlafen, spielen, raufen, tauschen Zärtlichkeiten aus ...

Erklärung:

Funktion **Script** führt (u.a.) eine Liste aller gedrehten Einstellungen, die sie in der Drehreihenfolge im „Scriptblock“ festhält.

Mit dem Begriff **Take** bezeichnet man die Wiederholung ein und derselben Einstellung beim Drehen (wenn z.B. der Filmkuss so oft wiederholt wird, bis die Regisseurin/der Regisseur zufrieden ist. Jede dieser Wiederholungen bekommt eine eigene Nummer).

Filmreife „Wirklichkeit“

Durch die unbewegliche Kamera und das schwarz/weiß bekommen die Szenen etwas Zitathafes: In unzähligen Filmen gibt es Aufzugszenen, es gibt Kampfszenen, Liebesszenen, Warteszenen, in vielen Science Fiction-Filmen kommt es irgendwann zum verschwörerischen Austausch von geheimnisvollen Daten ... – hinter den Kulissen eines Filmsets kommt es also zu „filmreifen“ Situationen, zu jenen menschlichen Zuständen und Handlungen, die der Stoff für Spielfilme sind.

Das Filmende

Filme können unterschiedliche Wege wählen, um ihren Geschichten einen Schlusspunkt zu verleihen. Insbesondere kann man eine „Schlusspointe“ von einem offenen Ende unterscheiden. Aus der Perspektive einer Figur kann man „Happy Ending“ (die Figur hat sich verändert) und „Sad Ending“ (die Figur hat es nicht geschafft, sich zu verändern) unterscheiden.

Horse Camp ist ein Beispiel für ein Ende, das eine umrahmende Klammer schließt. Die erste und die letzte Einstellung bilden eine „Klammer“, indem die beiden Szenen auffällige Parallelen aufweisen: In beiden Szenen wird eine Tür aufgemacht, und die öffnende Person blickt in einen dunklen Raum, in Richtung der Kamera, hinter der das „wirkliche“ Filmteam steht – nämlich das, das *Horse Camp* gedreht hat. (Dieses ist für die Zuschauer/innen unsichtbar, aber nach dem Film ist man sich seiner Existenz vielleicht bewusster als in der Eingangsszene.)

Der Doppelgänger, R: Stefanie Winter, 14 min

Paradoxe Wirklichkeiten

Der Film *Der Doppelgänger* lebt vom Verschwimmen von Wirklichkeitsebenen und von Paradoxien: Sitzt der Mann in jenem Zug, der auch in der Schachtel, die er auf den Knien hält, im Kreis fährt? Ist der Mann, der das Spielzeughaus betritt, sehr klein oder das Haus doch sehr groß? Sitzt der Mann im Zug und gleichzeitig im Haus oder sehen der Mann und ein „Doppelgänger“ dieselben Dinge (vgl. jene Szene, in der er zunächst aus dem Zugfenster schaut und dann dieselbe weiß gekleidete Frau auch vor dem Fenster des Hauses steht)? Sind am Ende alle Figuren (auch der Wissenschaftler) eine einzige Person? Was ist Erinnerung, was Fantasie oder Unterbewusstes, was „Realität“?

Stop-Motion

Als sich der Rasen vor dem Holzhäuschen „ausrollt“, arbeitet *Der Doppelgänger* mit Stopp-Trick (oder **Stop-Motion**). Das bedeutet, dass man immer nur ein einzelnes Bild aufnimmt, dann die Kamera abschaltet, die Szenerie verändert, wieder ein einzelnes Bild aufnimmt und so weiter. Am Ende werden die einzelnen Bilder nacheinander abgespielt und ergeben eine Bewegung. Mit dieser Technik kann man z.B. Plastillinfiguren „zum Leben erwecken“. Und sie macht es möglich, dass sich der Rasen vor dem Haus „ausrollt“.

Musik und Geräusche im Film

In *Der Doppelgänger* spielen zunächst eine befremdliche Geräuschkulisse und später getragene Musik eine große Rolle für das Erzeugen von Atmosphäre. Dabei stammen die Geräusche bzw. die Musik aus einer Quelle, die nicht im Bild ist. Man spricht von **Ton im „Off“**. Handelt es sich hingegen um einen Ton, der aus einer Quelle (Mensch, Radio, Musikinstrument usw.) stammt, die wir im Bild sehen, spricht man von **Ton im „On“** (z.B. das Klavierspiel der Hauptfigur).

Suspense

Mit welchen Mitteln erzeugt der Film bereits in den ersten Einstellungen eine beunruhigende Atmosphäre?

Mögliche Antworten: die unbestimmbare, eher unangenehme Geräuschkulisse, Nahaufnahmen von einem gehetzten Gesicht und hastenden Füßen, sinnlose Ziffern- und Buchstabenkombinationen.

Warum wirkt die Szene im Zug, in der die Frau dem Helden Bonbons anbietet unheimlich?

Mögliche Antworten: die Handlung wird mit Bedeutung aufgeladen, weil die Frau beim Anbieten der Bonbons direkt in die Kamera schaut, während die Bonbonschachtel schon außerhalb des Bildes und nicht mehr zu sehen ist, und dieser Moment ungewöhnlich lange „gehalten“ wird; schon davor schenkt der Film dem Nehmen und Kauen des Bonbons viel Aufmerksamkeit: Es wird die vollständige Aktion des Nimmens und In-den-Mund-Steckens gezeigt und danach folgt eine Großaufnahme von dem kauenden Mund.

Eintritt zum Paradies um 3€20, R: Edith Stauber, 12 min

Zeichentrick – eine Technik des Animationsfilms

Bei einem Animationsfilm wird jedes Bild einzeln aufgenommen. Für ganz perfekte Bewegungsabläufe benötigt man 24 oder 25 Bilder pro Sekunde. Je nach Art der Bewegung, Animationstechnik und gewünschtem Effekt sind natürlich auch weniger Bilder möglich. Bei zu wenigen Bildern pro Sekunde kann man aber keine Bewegung mehr wahrnehmen. Die Techniken des

Animationsfilms sind vielfältig: Zeichentrick, Computeranimation (zweidimensional oder dreidimensional), Stop-Motion (um z.B. Plastillinfiguren oder Gegenstände in Bewegung zu versetzen) ...

Eintritt zum Paradies um 3€20 ist ein Zeichentrickfilm.

Für eine Einführung in verschiedene Animationstechniken sowie Vorschlägen fürs Selbst-Ausprobieren siehe: www.mediamanual.at

Der Stil eines Animationsfilms

Der Charakter eines Animationsfilms ergibt sich oft nicht so sehr aus der erzählten Geschichte, sondern aus seiner Ästhetik, seinem Stil.

Was fällt dir am Stil des Films Eintritt zum Paradies um 3€20 auf?

Mögliche Antworten:

Man sieht dem Film an, dass er mit der Hand gezeichnet wurde (er hat nicht die Ästhetik einer am Computer gestalteten Grafik); Perspektive und Größenverhältnisse sind nicht exakt realitätsgetreu; die Körper haben alle dieselbe weißliche Farbe, die Kleidung der Menschen, Gegenstände und Umgebung sind hingegen bunt; jeder Körper und jedes Gesicht ist anders, sie erhalten ihren Charakter durch feine Strichzeichnungen; auf der Tonebene wird die typische Geräuschkulisse der einzelnen Situationen (inklusive Nebengeräusche wie z.B. dauerndes Handyklingeln) wiedergegeben, aber keine Dialoge; es bewegen sich meistens nur wenige Elemente gleichzeitig; auf diese wird die Aufmerksamkeit der Zuseher/innen gelenkt; in jeder Szene sind Personen und Dinge sehr detailreich gestaltet.

Filmstruktur

Die meisten Filme besitzen eigene Strukturprinzipien, die den Film gliedern. Bei „**“ behandelt die Regisseurin nach einer Einleitungssequenz, welche die Atmosphäre des Schwimmbads etabliert, nacheinander bestimmte Motive und geht deren Variationen nach.

Welche Themen sind dir aufgefallen?

Mögliche Antworten:

Zunächst wird das Augenmerk auf unterschiedliche Zeitungen und ihre Schlagzeilen gelegt; dann geht es um die Aktivitäten im Becken (am Rand, auf dem Wasser, unter Wasser); dann um das Sehen und Gesehenwerden; dann um das Sprungbrett; dann ums Essen und Trinken; dann um die lästigen Fliegen; dann um die Körperpflege nach dem Baden ... – und schließlich bricht der Abend herein und das Schwimmbad hat sich geleert.

Ground Control, R: Siegfried A Fruhauf, 2008, 2 min

Ground Control beginnt mit „weißem Rauschen“, den sprichwörtlichen „Ameisen“, die dann auch wirklich als solche im Bild erscheinen. In einer nächsten Sequenz scheinen elektrische Schläge durch überdimensionale Ameisen zu zucken, das Bild wird negativ (d.h. das Schwarz wird zu Weiß und umgekehrt) und schließlich erscheinen Satellitenanlagen, undeutlich, wie hinter einem Nebel. Die Tonebene besteht durchgehend aus Rauschen und „Störgeräuschen“. Die nächste Sequenz zeigt eine gleichmäßig bewegte Meeresoberfläche. Sie ist ruhig und „angenehm“ im Vergleich zu den vorangegangenen Bildern. Auf der Tonebene nimmt man verfremdetes Rauschen wahr. Am Ende kehrt der Film zum anfänglichen Bildrauschen zurück.

Experimentalfilme wie *Ground Control* leben stark von ihrer formalen Struktur und der Variation von Motiven. Vgl. die Ähnlichkeit zwischen der Meeresoberfläche und dem Bildrauschen, die Variation der Motive auf der Bildebene (Varianten des Bildrauschens, der Ameisen ...) und auf der Tonebene (das Meeresrauschen begegnet uns schon als Teil des „Fernsehrauschens“ zu Beginn), ... Damit einher gehen inhaltliche Assoziationsketten („weißes Rauschen“, Ameisen, Meeresrauschen, Störung, Satellitenempfangs[störung], Technik/Natur, Chaos/Gleichmäßigkeit ...). Dabei sind solche Filme von einer großen „interpretativen Offenheit“ geprägt, d.h. sie bieten viel Raum für unterschiedliche Interpretationen von Seiten des/der jeweiligen Zuseher/in.

„12 Explosionen“, R: Johann Lurf, 2008, 6 min

12 Explosionen zeigt nacheinander zwölf Explosionen bei Nacht an menschenleeren Orten im Freien (Wald, Stiegenaufgang, Kanal, Siedlung ...). Jedes Mal wiederholt sich die formale Struktur: Die Kamera ist unbeweglich, der Ort wird in Panoramaaufnahme gezeigt, dann gibt es eine Explosion, und auf einmal hat sich die Perspektive überraschend geändert, die Zuseher/innen sehen den Ort aus einem anderen Blickwinkel als vor der Explosion. Diese hat die alte Perspektive im übertragenen Sinn zum Explodieren gebracht. Wie wurde es gemacht? – In manchen Szenen gibt es unmittelbar vor der Explosion einen Schnitt, in anderen während der Explosion. Offensichtlich hat der Regisseur mit zwei Kameras gearbeitet, die gleichzeitig von unterschiedlichen Punkten aus die Explosionen filmen. Im Endprodukt sehen die Zuseher/innen zunächst das Bild der einen Kamera und dann jenes der anderen. Als Zuseher/in ist man so sehr von der plötzlichen Helligkeit und Lautstärke der Explosionen „abgelenkt“, dass man den Perspektivenwechsel erst wahrnimmt, wenn der Schnitt schon längst erfolgt ist.