

MEDIENPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Von Alissa Larkamp © doxs!

BACKFLIP

Nikita Diakur, DE/FR 2022, 12 Min.



Alter: ab 12 Jahren

Themen:

Hobbys, (virtuelle) Realität, (Maschinen-)Lernen, Selbstverwirklichung, Fehler, Gefahren, Ängste, Selbstvertrauen, Avatar, digitale Möglichkeiten, (vermeintliche) Bildfehler, Mischformen des Dokumentarfilms, Zukunftsvision

Kurzbeschreibung:

„Ich wollte schon immer einen Rückwärtssalto machen, hatte aber Angst davor.“ Daher übernimmt ein Avatar jetzt den Job für den Regisseur. Doch wie ein Mensch muss auch Machine Learning ein kompliziertes und kraftraubendes Trainingsprogramm durchlaufen. Immer wieder nimmt der Avatar Anlauf, taumelt und stürzt. 360 Versuche hat er pro Stunde, mehr schafft der Prozessor nicht. Eine unmögliche Mission?

BACKFLIP

Arbeitsblatt 1: Mögliche Fragestellungen für ein Filmgespräch

1. Der Film spielt ausschließlich in einer virtuellen Welt mit einer virtuellen Hauptfigur. Fühlt ihr euch durch die Thematik des Films und seine Machart angesprochen? Welche Aspekte sind euch positiv beziehungsweise negativ aufgefallen? Was habt ihr in dem Film erfahren, dass ihr vorher nicht kanntet, z.B. über die Möglichkeiten einer Computerfigur (Avatar) etwas beizubringen?
2. Der Filmemacher hat sich entschieden, dass anstatt er selbst sein Avatar für ihn einen Rückwärtssalto lernt. Er sagt dazu im Film „Wie cool ist das?“ Findet ihr das cool und warum? Welche Gründe nennt der Filmemacher dafür sich für eine „Vertretung“ durch den Avatar entschieden zu haben? Könnt ihr die Gründe nachvollziehen? Welche Vorteile hat es einen Avatar zu verwenden, statt es selbst zu tun? Wann habt ihr in eurem Leben schon einmal einen Avatar für euch Dinge machen lassen oder darüber nachgedacht, wenn ja warum? Was könnte ein Avatar für euch lernen? Gibt es für euch auch etwas, dass ihr vermisst, wenn ihr es nicht selbst macht?
3. Habt ihr beim Film gelacht? Welche Stellen haben euch zum Lachen gebracht? Wie habt ihr den Umgang des Filmemachers mit dem Avatar empfunden, z.B. fürsorglich oder rücksichtslos? An welchen Stellen macht ihr das fest? Hat euch dieser Umgang überrascht und warum? Wie geht ihr mit virtuellen Figuren um, denkt dabei zum Beispiel an den Satz „Das muss wehgetan haben. Wir brauchen etwas Weiches.“. Gleichzeitig sehen wir an verschiedenen Stellen, wie der Avatar sich schwer stößt. Habt ihr Vermutungen, warum es diese beiden Stellen im Film gibt?
4. Inwiefern fandet ihr es spannend dem Avatar dabei zuzusehen etwas zu lernen? Wie definiert ihr „Lernen“ – was braucht es dazu? Wie fühlt es sich an, wenn in einer Simulation/Spiel der Avatar etwas gewinnt oder scheitert? Welche Rollen spielen Fehler beim Lernen? Habt ihr schonmal beim Versuch etwas zu Lernen etwas anderes gelernt?
5. Welche Merkmale hat ein Dokumentarfilm? Besprecht euch dazu in der Gruppe. Ist der Film für euch ein Dokumentarfilm? Welche Aspekte daran sind aus eurer Sicht dokumentarisch und welche nicht? Warum könnte *doxs!* als Dokumentarfilmfestival sich entschieden haben, den Film zu zeigen?

1. Filmkritik schreiben

Die Vorarbeit dazu habt ihr schon gemacht: Ihr habt den Film angesehen und euch Gedanken dazu gemacht.

a) Sammelt noch kurz folgende Eckdaten (teils findet ihr die Angaben auf der ersten Seite):

- Titel des Films
- Name der Regie
- Filmgenre/Filmart (Fantasy, Dokumentarfilm, Komödie, ...)
- Land, in dem der Film produziert wurde
- Erscheinungsdatum
- Länge des Films

b) Fasst die Handlung für euch zusammen. Überlegt, ...

- warum geht es in dem Film?
- was ist das Thema des Films?
- wie wird die Geschichte gestaltet?

c) Bildet euch nun selbst eine Meinung.

Der zentrale Aspekt der Filmkritik ist deine Meinung zu dem Film, also deine Bewertung. Mache dir Gedanken darüber, wie dir die einzelnen Aspekte gefallen haben und ob du den Film weiterempfehlen würdest. Dazu kannst du dich an den folgenden Fragen orientieren:

- Wie gefällt dir das Thema des Filmes?
- Wie gefällt dir der Drehort?
- Welche Spezialeffekte gibt es und wie wirken die auf dich?
- Was soll mit dem Film erreicht werden? Wird Kritik an einem gesellschaftlichen Problem/Phänomen geübt? Konntest du für dich etwas aus dem Film ziehen?

Verfasst nun einen Text, der sich in 4 Teile aufteilt.

1. Einleitung: allgemeine Informationen aus Punkt a)
2. Hauptteil 1: Handlung des Films aus Punkt b)
3. Hauptteil 2: persönliche Bewertung (orientiert euch an euren Punkten aus c und achtet darauf, dass ihr eure Ansichten begründet.)
4. Schluss: Meinung in wenigen Sätzen und Empfehlung aussprechen, wem könnte der Film gefallen, bzw. weshalb sollte jemand ihn eher nicht anschauen.

2. Dialog erdenken

Der Filmemacher schreibt dem Avatar an verschiedenen Stellen im Film menschliche Wahrnehmung zu, z.B. wenn der feststellt: „Das muss wehgetan haben. Wir brauchen etwas Weiches.“

Im Film kommt nur der Filmemacher zu Wort und spricht für den Avatar.

Wie könnte ein Dialog zwischen Filmemacher und seinem Avatar aussehen?

a) Entscheidet euch zunächst, wann der Dialog stattfindet; vor dem Dreh, also vielleicht in einer Verhandlung, ob sie den versuch so durchführen, während des Versuchs oder danach als Abschlussgespräch.

b) Wie würden sich die Gedanken, Gefühle und Motive der beiden unterscheiden?

c) Ihr könnt eure Dialoge im Anschluss auch gemeinsam mit einer/m Klassenkamerad*in vorspielen.

Viel Spaß!

3. Standbild-Collage

Jetzt seid ihr die Filmemacher*innen!

Wenn ihr diesen Film gedreht hättet, wo wäre euer Avatar und was würde er lernen?



Schneidet aus Zeitschriften, im Internet gefundenen Bildern oder malt selbst. Denkt beim Malen gerne darüber nach mit welchen Materialien ihr malt und vielleicht sogar, ob ihr verschiedene Mischen möchtet.

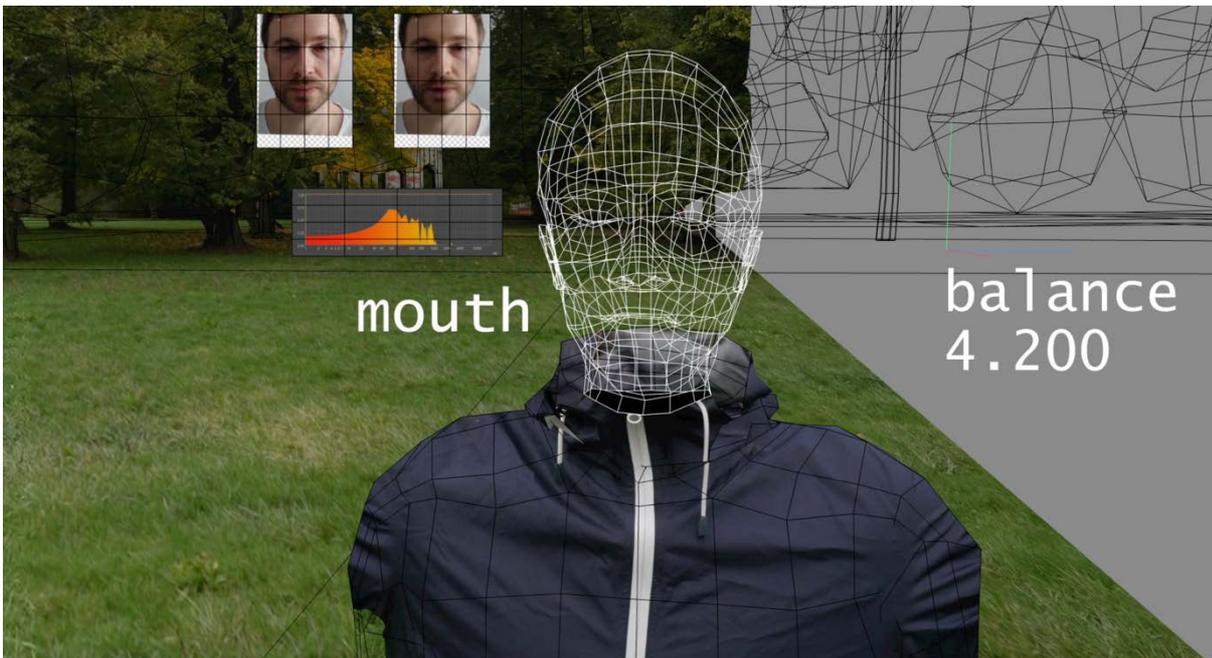
Lasst nun eure digitale Welt und euren Avatar entstehen – in einem Bild, das zeigt, welche Fähigkeit ihr ihm beibringen würdet oder was ihr sonst gerne mit und durch ihn digital erleben würdet.

Zum Abschluss wird die Kunstgalerie eröffnet: Hängt die Bilder in der Klasse auf und schaut euch die gesammelten Ideen 10 Minuten an ohne Erklärung an. Im Anschluss geht es reihum und jeder darf sein Standbild beschreiben.

Arbeitsblatt 3: Filmsprache

1. Filmanfang

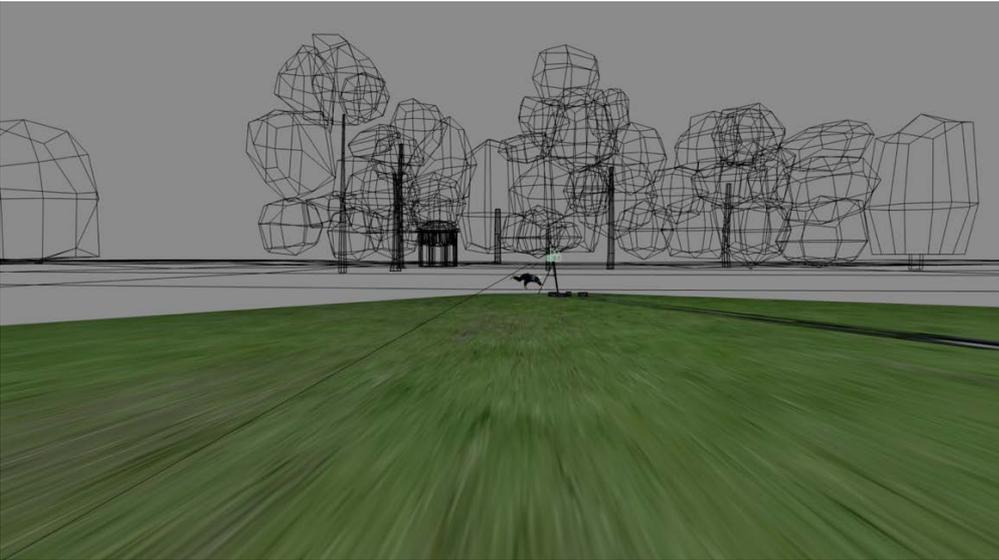
Filmmacher erklärt wie er seinen Avatar erstellt hat. Im Besonderen wie es dazu kam, dass der Avatar im Film aussieht wie er und es die passenden Mundbewegungen dazu gibt.



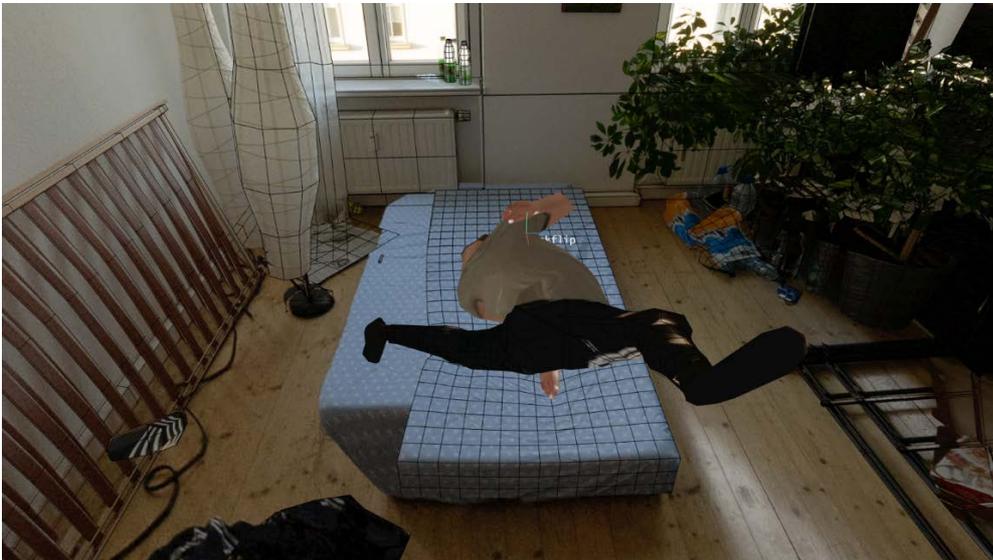
- Wie hat diese Szene auf euch gewirkt z.B. ernst, lustig, befremdlich...?
- Inwiefern hat es euch geholfen zu wissen, wie der Avatar entstanden ist?
- Warum könnte es dem Filmmacher wichtig gewesen sein, dass sein Avatar aussieht wie er?
- Hätte es für euch einen Unterschied gemacht, wenn der Avatar ein anderes Gesicht gehabt hätte oder sogar nicht das Gesicht eines Menschen aus der Realität?

2. Bildausschnitt

Der Film mischt Bilder, die an die nicht digitale Welt erinnern mit klar erkennbaren Simulationen. Deutlich gemacht werden die Anteile der Computerrechnung vor allem durch Linien. Manchmal sind es nur Linien, wie im ersten Bild die Bäume, oder an anderen Stellen umschließen die Linien Objekte, wie im zweiten Bild die Matratze und Lampe.



- Beschreibt zunächst wie diese Welt auf euch wirkt.
- Habt ihr beim Schauen des Films auf die Linien geachtet und was war euer Eindruck dazu?
- Warum könnte sich der Filmemacher entschieden haben diese Linien bewusst zu behalten bzw. eventuell sogar einzusetzen?



Ab Min 4 befindet sich der Avatar in einem Zimmer.

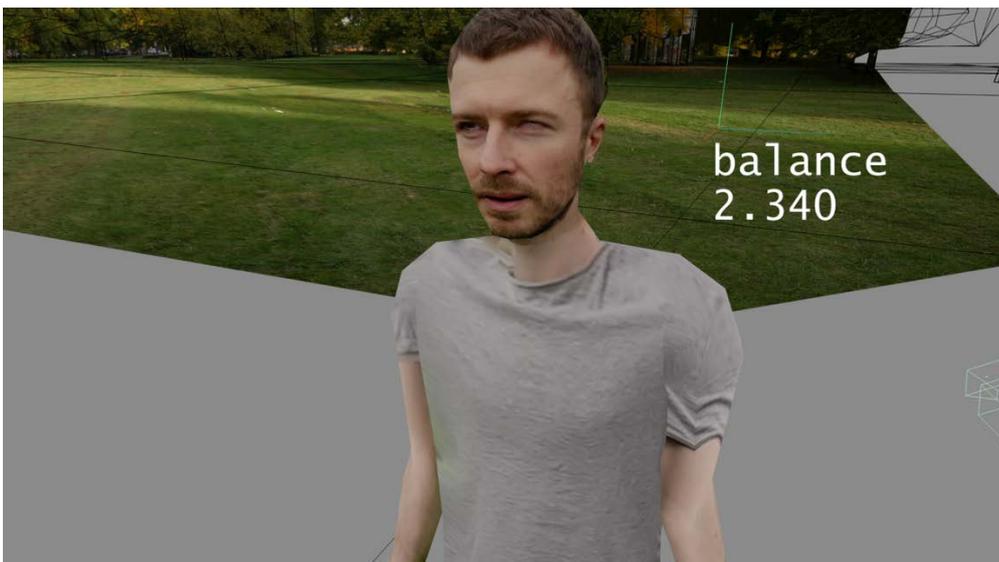
- Beschreibt zunächst wie diese Umgebung auf euch wirkt.
- Gibt es einen Unterschied zwischen dem Draußen und dem Drinnen für euch?
- Warum könnte sich der Filmemacher für sein Schlafzimmer als Ort des Films entschieden haben?

4. Bildfehler als Absicht



In dem oberen Bild ist der Avatar zum einen in einer unnatürlichen Körperhaltung und zum anderen gibt es Wiese, die auf seinen Körper projiziert wird.

- Was haben diese Fehler bei euch ausgelöst und warum?
- Was hat Lernen mit Fehler machen zu tun?
- Vor dem Hintergrund von Frage b) Welche Rollen spielen solche „Fehler“ in der Aussage des Films?
- Wenn man Lernen als Prozess begreift, bei dem man das Risiko eingeht zu scheitern und anders rausgeht als die Person hineingegangen ist, wie erfolgreich war dann der Filmemacher beim Lernen?



Das Ende des Films zeigt den Avatar nochmal an seinem Ausgangspunkt, dazu sagt der Filmemacher_ „Ich habe es geschafft. Ich bin sehr glücklich“.

- Was kann es bedeuten, wenn Filme zum Ende hin wieder an den Ausgangspunkt zurückkehren?

b) Das Gesicht des Avatars ist an dieser Stelle besonders „verzogen“. Wieso könnte dieser Animationsfehler des Avatars an der Stelle Absicht gewesen sein? Wie passt er mit der Aussage zusammen? Glaubst du die Aussage ist ernst gemeint?

c) Was sind eure Ideen wieso diese Bild-Ton Kombination für das Ende des Films gewählt wurde? Was sagt das Ende über den Prozess des Lernens mit einem Avatar aus?

5. Zeit im Film

Es wird an verschiedenen Stellen im Film immer wieder dunkel. Das ist ein Gestaltungselement, das der Filmemacher in diesem digitalen Raum bewusst programmiert hat.



a) Warum könnte der Filmemacher sich dafür entschieden haben es Dunkel werden zu lassen?

b) Wie passt das Dunkelwerden mit der Aussage: „Üben, üben, üben.“ zusammen?

c) Welche Rolle spielt Zeit im Film?