

DEATH OF A FANTASTIC MACHINE



LESEPROBE



LERNMATERIALIEN
von Tamara Dimdik

www.filmwerk.de



DEATH OF A FANTASTIC MACHINE

Eine Online-Version mit dem Recht zur nichtgewerblichen öffentlichen Vorführung erhalten Sie [hier](#).

Schweden 2025

Dokumentarischer Kurzfilm (Essayfilm), 17 Minuten

Sprachfassung: Deutsch/Englisch, teilweise Untertitelt

Kurzfassung der Dokumentation „And the King Said, What a Fantastic Machine“, Schweden, Dänemark 2023, 88 Min.

Regie, Buch, Produktion und Schnitt: Axel Danielson, Maximilien Van Aertryck

Sprecher (deutsche und englische Fassung): Maximilien Van Aertryck

ZUR AUTORIN

Tamara Dimdik, Bachelorstudium der Publizistik an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, anschließend Masterstudium Strategische Kommunikation an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Seit 2025 Werkstudentin beim Katholischen Filmwerk in Frankfurt am Main mit Arbeitsschwerpunkten in Redaktion, Medienbildung und digitaler Kommunikation. Zuvor mehrjährige Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfsmitarbeiterin an der Clearingstelle Medienkompetenz der Katholischen Hochschule Mainz.

GLIEDERUNG

Kurzcharakteristik	S. 02
Themenbereiche (Alphabetisch sortiert).....	S. 03
Zielgruppen/Fächer	S. 03
Kapitelüberblick	S. 03
Inhalt.....	S. 03
Zur Gestaltung	S. 05
Die Themen des Films.....	S. 06
Links	S. 08
Weitere Filme zum Thema beim kfw	S. 09
Überblick Materialien/Arbeitsblätter	S. 09
M00–M11	S. 10–22

KURZCHARAKTERISTIK

Der Kurzfilm *Death of a Fantastic Machine* zeichnet die Entwicklung der Kamera von ihren Anfängen als vermeintlich objektives Instrument der Wirklichkeitsabbildung bis hin zur Erzeugung der heutigen digitalen Bilderwelt nach. In einer schnellen Szenenfolge werden unterschiedliche Bildquellen aneinandergereiht und miteinander verknüpft, um vor Augen zu führen, wie sich die Funktionen von Bildern im Laufe der Zeit verändert haben.

Dabei wird deutlich, dass Bilder nicht nur Realität abbilden, sondern auch Realitäten schaffen können und zunehmend durch wirtschaftliche und mediale Interessen geprägt sind. Sie konkurrieren um Aufmerksamkeit und beeinflussen, wie Wirklichkeit wahrgenommen wird. Der Film

wirft in diesem Zusammenhang die Frage auf, welche Auswirkungen die permanente Konfrontation mit einer Vielzahl an Bildern auf den Menschen und seine Wahrnehmung hat.

Der Kurzfilm ist die 17-minütige Auskopplung aus der Langfassung „And the King Said, What a Fantastic Machine“, die 2023 auf dem Sundance Film Festival Premiere feierte. Er ist eine verdichtete und zugespitzte Version aus den zentralen Thesen des Langfilms mit Fokus auf die Entwicklung medialer Bildwelten und deren zunehmender Ausrichtung auf Aufmerksamkeit und wirtschaftliche Interessen.

THEMENBEREICHE (Alphabetisch sortiert)

Alarmismus, Algorithmen, Aufmerksamkeit, Digitalisierung, Eskapismus, Gewalt, Inszenierung, Kommerzialisierung, Künstliche Intelligenz (KI), Manipulation, Massenmedien, Medien-geschichte, Medienethik, Medienkompetenz, Medienkritik, Monetarisierung, Nachrichten-faktoren/Nachrichtenwert, Polarisierung, Realität und Fiktion, Social Media, Technik, Voyeuris-mus, Wahrnehmung, Wahrheit

ZIELGRUPPEN/FÄCHER

Schulische und außerschulische Bildungsarbeit, Bildungsarbeit mit (jungen) Erwachsenen, Gemeindearbeit

Alter: Sek I, ab 14 Jahren (Klasse 9), Sek II

Fächer: Ethik (Werte und Normen), Gesellschaftslehre/Politische Bildung, Deutsch, Englisch, Geschichte, Medienpädagogik

KAPITELÜBERBLICK

KAP. TC INHALT

1	00:00	Einführung: Bilder und die Illusion von Wirklichkeit
2	01:47	Die Kamera zwischen Dokumentation und Inszenierung
3	03:40	Massenmedien, Unterhaltung und Eskapismus
4	06:46	Aufmerksamkeit, Nachrichten und mediale Dynamiken
5	08:20	Digitale Medien, Algorithmen und gegenwärtige Entwicklungen

INHALT

(1) Der Film beginnt mit scheinbar eindeutigen Bildaufnahmen, deren Aussage sich durch eine Veränderung der Perspektive verschiebt. Zunächst wird eine bekannte Aufnahme der Pyramiden von Gizeh gezeigt, die Einsamkeit und Zeitlosigkeit suggeriert. Durch einen Perspektivwechsel wird jedoch sichtbar, dass sich die Pyramiden unmittelbar neben der Großstadt Kairo befinden. Ein weiteres Beispiel zeigt US-amerikanische Soldaten in Haiti, die zunächst wie in einer realen Kampfsituation erscheinen. Erst eine andere Kameraperspektive macht eine Reihe von Fotografen sichtbar, die das offenbar inszenierte Geschehen im Bild festhalten.

(2) Im Anschluss wird die Entwicklung der Kamera seit dem 19. Jahrhundert dargestellt. Zu Beginn wird sie als technisches Mittel beschrieben, das dazu dient, Wirklichkeit festzuhalten. So wird sie etwa als Instrument verstanden, das „evidence of facts“ liefert und Augenblicke als Teil der Weltgeschichte dokumentiert. Auch frühe Filmaufnahmen, etwa durch die Brüder Lumière, zeigen reale Personen, Orte und Ereignisse und erscheinen als Abbild von Wirk-

lichkeit.¹ Dem gegenüber steht die Nutzung der Kamera für inszenierte Aufnahmen. Am Beispiel von Georges Méliès wird gezeigt, dass Ereignisse nicht nur gefilmt, sondern auch nachgestellt werden. So wird die Krönung des britischen Königs Edward VII. nicht als reales Ereignis aufgenommen, sondern im Studio inszeniert. Als der König den Film sieht, sagt er: „Was für eine fantastische Maschine, diese Kamera! Sie hat sogar Teile der Zeremonie festgehalten, die gar nicht stattgefunden haben.“

(3) Mit der Verbreitung des Fernsehens gelangen Bewegtbilder nun in die Privaträume der Menschen. Zunächst wird gezeigt, wie sich Bilder über Kino und Zeitungen verbreiteten, bevor mit dem Fernsehen eine neue Phase der Massenmedien beginnt. In diesem Zusammenhang wird auf die große Reichweite und Wirkung von Fernsehen und Radio verwiesen. Das Fernsehen wird dabei zugleich zu einem wirtschaftlichen Faktor, da Werbung die Grundlage des Geschäftsmodells bildet und Programme darauf ausgerichtet werden, Zuschauer:innen möglichst lange zu binden. Dazu werden Reaktionen des Publikums gemessen und Inhalte entsprechend angepasst. Der Kurzfilm zeigt hierzu Ausschnitte aus unterschiedlichen Fernsehformaten, darunter Werbung, Serien und Unterhaltungssendungen.

(4) Im weiteren Verlauf verschiebt sich der Fokus stärker auf Nachrichtenmedien und mediale Aufmerksamkeitslogiken. Ausgehend von der Frage nach dem Verhältnis von Unterhaltung und Nachrichten verweist der Film mit der Gründung von CNN darauf, dass Nachrichten nicht durch Unterhaltung ersetzt werden, sondern selbst zu einem dauerhaft verfügbaren und wirtschaftlich ausgerichteten Medienangebot werden. Es folgen Ausschnitte aus Nachrichtensendungen über Gewaltereignisse und Schießereien, die durch Formulierungen wie „breaking details“, „deadly rampage“ oder „shots fired“ geprägt sind. Durch die schnelle Montage von Nachrichtenbildern, Sirenen und Moderationen entsteht der Eindruck einer dauerhaften medialen Alarmbereitschaft. Ergänzend ist eine Aussage zu hören, die intensive und fortlaufende Berichterstattung über Gewalttaten kritisiert. Dabei wird argumentiert, dass eine permanente mediale Aufmerksamkeit weitere ähnliche Taten begünstigen könne.

(5) Im letzten Abschnitt zeigt der Film die Nutzung der Kamera in der digitalen Gegenwart. Bilder sind jederzeit verfügbar und werden in großer Menge produziert und verbreitet. Der Kurzfilm zeigt hier eine Vielzahl digitaler Bildwelten in einer schnellen Abfolge kurzer Ausschnitte aus sozialen Netzwerken und Online-Videos. Im Mittelpunkt stehen dabei emotionale Reaktionen, provokante Aussagen, Konflikte und waghalsige Aktionen, die gezielt Aufmerksamkeit erzeugen. Netflix-Co-Gründer Reed Hastings erklärt, dass Online-Inhalte nicht nach qualitativen Bewertungen, sondern danach ausgewählt werden, was von den Nutzer:innen tatsächlich angeschaut wird. In diesem Zusammenhang verweist der Film auf algorithmische Auswahlmechanismen digitaler Plattformen, bei denen häufig angesehene Inhalte die Auswahl weiterer Inhalte prägen. Im weiteren Verlauf sind zunehmend aggressive, polarisierende und emotional aufgeladene Inhalte aus sozialen Netzwerken und politischen Kontexten zu sehen. Am Ende wird nochmals auf die Funktion der Kamera verwiesen: „Die Kamera hält einfach fest, was vor ihr ist. Sie ist eine Maschine, die uns unsere Welt zeigen kann. Aber das Geschäftsmodell führt uns

¹ Die aus der Frühzeit der Kinogeschichte überlieferten Filme lassen ein großes Interesse an alltäglichen Situationen und scheinbar „unspektakulären“ Beobachtungen erkennen: Arbeiter verlassen die Fabrik der Brüder Lumière, ein Zug kommt an einem Bahnhof an, die Kamera filmt das Geschehen in öffentlichen und privaten Räumen. Das trifft auch auf andere Pioniere des Films zu wie die Brüder Skladanowsky, die etwa zeitgleich zu Lumière in Deutschland das „Bioskop“ entwickelten („Bioskop“ bedeutet „das Leben beobachten“). Zugleich ist aber auch zu dieser Zeit schon eine Tendenz zum Spektakulären festzustellen. Die Skladanowskys filmen zum Beispiel Jahrmarktsattraktionen wie ein boxendes Känguru, Artisten oder einen visuell wirkungsvollen Serpentinanz. Selbst die frühesten filmischen Abbildungen alltäglicher Ereignisse (z. B. bei Lumière) sind nur bedingt dokumentarisch: Die Menschen vor der Kamera erhielten Regieanweisungen, das Gezeigte war meist inszeniert. Das Kino hat schon damals nichts dem Zufall überlassen.

woandershin.“ Daran anschließend wird eine Montage KI-generierter Videos gezeigt, die simulierte Katastrophen, Schockbilder aus Armuts- und Krisengebieten sowie gefälschte Aufnahmen umstrittener Medienunternehmer wie Mark Zuckerberg und Elon Musk enthalten und offenkundig mit dem Ziel erstellt wurden, Emotionen zu erzeugen und zu monetarisieren.

ZUR GESTALTUNG

Die Gestaltung des Films ist maßgeblich durch die Verwendung von **Archivmaterial**, kurzen **Medienausschnitten** und schnellen **Montagen** geprägt. Der Film setzt sich aus einer Vielzahl historischer und aktueller Bildquellen zusammen, die miteinander kombiniert und in Beziehung gesetzt werden. Dadurch entsteht ein **essayistischer Aufbau**, innerhalb dessen die Entwicklung der Kamera und medialer Bildwelten weniger über eine lineare Erzählung als vielmehr über Gegenüberstellungen, Wiederholungen und thematische Verknüpfungen vermittelt wird.

Diese essayistische Form zeigt sich besonders in der großen Bandbreite unterschiedlicher **Bildquellen** und **Medienformate**. Der Film kombiniert frühe Filmaufnahmen, historische Fotografien, Fernsehbilder, Werbeclips, Nachrichtenausschnitte, Social-Media-Videos, Livestreams und KI-generierte Bilder miteinander. Durch diese Verbindung unterschiedlicher Medienformen entsteht zugleich ein Überblick über die Entwicklung medialer Bildwelten. Die Übergänge zwischen den einzelnen Medienformaten erfolgen häufig schnell und ohne längere Erklärungen, wodurch die Bandbreite medialer Bilder und Informationen zusätzlich hervorgehoben wird.

Besonders in den Abschnitten über Nachrichtenmedien und soziale Netzwerke arbeitet der Film mit einer **schnellen Schnittfolge**. Kurze Ausschnitte aus Nachrichtensendungen, Online-Videos, Livestreams und politischen Beiträgen wechseln teilweise innerhalb weniger Sekunden. Unterstützt wird dies durch Moderationen, Musik und Gesprächsausschnitte, die häufig unmittelbar aufeinander folgen oder sich überschneiden. Die Gestaltung erzeugt so eine **hohe Reizdichte** und greift zugleich jene aufmerksamkeitsorientierte Medienlogik auf, die im Film selbst thematisiert wird. Die Vielzahl kurzer und emotional aufgeladener Bilder spiegelt dabei die Dynamik digitaler Medien- und Informationsräume wider. **Ton** und **Musik** verstärken dabei nicht nur die Wirkung der gezeigten Bilder, sondern greifen zugleich die zentrale Auseinandersetzung des Films mit Aufmerksamkeit, Emotionalisierung und medialer Wahrnehmung auf, indem sie einzelne Szenen emotional zuspitzen und ihre Interpretation beeinflussen können.

Darüber hinaus verzichtet der Film weitgehend auf eindeutige Bewertungen oder ausführliche Erklärungen. Die Zuschauer:innen werden dadurch dazu angeregt, die gezeigten Bilder selbst miteinander in Beziehung zu setzen und ihre Wirkung kritisch zu hinterfragen. Die Gestaltung des Films unterstützt damit zugleich die zentrale Auseinandersetzung mit der Frage, wie Bilder Wahrnehmung prägen und welche Rolle mediale Strukturen bei der Konstruktion von Wirklichkeit einnehmen können.²

² Ein Beispiel hierfür ist eine Montage bei 10:10 Min. Von der Aufnahme des an einem Wolkenkratzer in Dubai baumelnden Models Viktoria Odintcova schneidet der Film zu einer scheinbar vor Entsetzen erstarrten Menschenmenge, deren Blick auf einen Punkt außerhalb des Bildes gerichtet ist. Erst eine verzögerte Einblendung offenbart, dass die gezeigten Personen nicht etwa auf die Frau am Hochhaus reagieren, sondern auf die medienwirksame Präsentation eines neuen Star-Wars-Trailers. Durch das Spiel mit der Zuschauererwartung werden Aufmerksamkeit erregende Internetphänomene geschickt kommentiert. Buchstäblich alles kann in der digitalen Welt zum „Hype“ werden und geradezu hysterischen Beifall oder Ablehnung auslösen.

Vielen Dank

für Ihr Interesse an unseren Lernmaterialien

Die vollständige Fassung kann zusammen mit dem Film erworben werden. Mehr Informationen zu diesen und weiteren pädagogischen Materialien zu vielen Filmen finden Sie im Shop des kfw

