

„Abschalten. Und selbst drehen!“ - Filmbildungskonzepte im Kontext des Bundesfestivals Video

WOLFGANG KERBER & JAN-RENÉ SCHLUCHTER

„Filmbildung bezieht sich [...] auf audiovisuelle Medienangebote insgesamt, deren Nutzung und auch auf die Eigenproduktion von Filmen in unterschiedlichen Kommunikations- und Bildungskontexten. Zur Dimension der audiovisuellen Angebote gehören vor allem die filmästhetischen Ausdrucksformen (auch in ihrer historischen Entwicklung), die unterschiedlichen Genres, Formate und Dramaturgien, die filmbezogenen Analysekonzepte, die historischen Entwicklungsphasen der Filmproduktion und -distribution (inklusive technischer, ökonomischer und rechtlicher Aspekte). Die Nutzung (Filmrezeption) umfasst vor allem die subjektiven Filmpräferenzen (kognitiv, emotional, sozial-ästhetisch), die erworbenen Filmkompetenzen im Hinblick auf Auswahl, Verstehen, Analyse und Bewertung audiovisueller Angebote. Die Eigenproduktion meint den Schritt von der Rezeption zur Produktion eigener audiovisueller Beiträge für verschiedene Verwendungszwecke“ (Niesyto 2006, 8).

Filmbildnerische Intention des Bundesfestivals Video

Mit dem Bundesfestival Video bietet das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend seit vielen Jahren eine Plattform für den audiovisuellen Selbstaussdruck von Kindern und Jugendlichen sowie der Generation 50plus. Es handelt sich hierbei um die Abschlussveranstaltung der beiden Videowettbewerbe „Deutscher Jugendvideopreis“ und „Video der Generationen“. Seit mehr als 20 Jahren gehört der „Deutsche Jugendvideopreis“ zu den renommiertesten und größten Nachwuchsfilmwettbewerben in Deutschland und auch der Wettbewerb „Video der Generationen“ hat sich mittlerweile als feste Größe in der Festivallandschaft etabliert. Die Anzahl der eingereichten Videoeigenproduktionen nahm in den letzten zehn Jahren stetig zu (1998: 342 Einsendungen/2005: 604 Einsendungen) und scheint sich nun bei einer Marke um die 500 Einsendungen pro Jahr festzusetzen (2008: 457 Einsendungen) (vgl. Schmolling 2006, 210). Diese Einreichungszahlen spiegeln ein gesteigertes Interesse an der aktiven Auseinandersetzung mit dem Medium Film wider. Entsprechend wird hierdurch eine wesentliche Intention und Aufgabe des Festivals bestätigt, nämlich „die Interessen junger Menschen sichtbar zu ma-

chen und ihnen ein besonderes Forum zu geben [...], [sowie] den Stellenwert der Ausdrucksmöglichkeiten [...] mit Film deutlich zu machen und zur aktiven Beschäftigung mit Medien zu motivieren“ (Exner/Schmolling 2007, 6). Entsprechend verbindet das Festival unterschiedliche bildungsbezogene Zugänge zum Film: informelle, non-formale und formale Bildungskontexte (vgl. Niesyto 2006, 8). In der Durchführung des Festivals – mit seiner Öffentlichkeitswirksamkeit, seinen Preisen und seinem Flair – bietet das Kinder- und Jugendfilmzentrum den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Anreiz ihre individuellen Themen, Bedürfnisse und Lebensgefühle audiovisuell auszudrücken und das Medium Film als Sprachrohr zu erkennen. In der handlungs- und produktionsorientierten Auseinandersetzung mit ihren lebensweltlichen Themen erlernen sie die Funktionsweise des Mediums Film. Die Frage, wie Film funktioniert, gestaltet sich als Ausgangspunkt eines kritischen-reflexiven, selbstbestimmten und kreativen Umgangs mit diesem Medium.



Ein weiteres Ziel des Festivals ist es, ein Forum für den Dialog zwischen den an den Wettbewerben teilnehmenden Filmemacherinnen und Filmemacher über Generations- und Milieugrenzen hinaus zu schaffen. Neben der Filmrezeption und dem fachlichen Austausch über das Gesehene, wartet das Festival mit einem umfangreichen Workshopangebot zu verschiedenen Bereichen einer Filmproduktion auf – von Einblicken in die Inszenierungsmöglichkeiten der Kamera über die Grundlagen dokumentarischen Arbeitens bis hin zu Schnittstelle von interaktiven Medien und Film. Von der Praxis in die Praxis – die Referenten der Workshops teilen ihre praktischen Erfahrungen im Bereich der professionellen Filmarbeit und/oder Medienpädagogik in Gesprächen und praktischen Übungen mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Ebenso ermöglicht das Bundesfestival Video Angebote im Bereich der rezeptiven Filmarbeit für Besucherinnen und Besucher, vor allem für Schulen und Schulklassen. Ausgehend von einem Film aus dem laufenden Wettbewerb

entstehen Filmgespräche zwischen den Filmemachern, deren Protagonisten und anwendenden Schülerinnen und Schülern. Dieses Angebot an der Schnittstelle Schule – Bundesfestival Video erwies sich in den letzten Jahren als gerne wahrgenommenes außerschulisches Bildungsangebot. Folglich dürfte das Bundesfestival Video mit dem Slogan „Ohne Filmkompetenz fehlt dir was!“ treffend überschrieben sein (vgl. Exner/Schmolling 2007, 6).

Ergänzende filmbildnerische Angebote

Das Bundesfestival Video gestaltet sich in seiner konzeptionellen Ausrichtung als kultureller Knotenpunkt des fachlichen Austausches im Bereich der Videoarbeit von und mit Kindern und Jugendlichen. In diesem Zusammenhang stellt es eine wesentliche Aufgabe des Festivals dar, Angebote zu ermöglichen, welche die Ausbildung regionaler und überregionaler Netzwerke auch über den Rahmen des Festivals hinaus, befördert/fördert, zum Beispiel:

- *Fachtagung „Jugendvideoarbeit – Praxiserfahrungen und aktuelle Trends“*

Im Fokus der Tagung lagen die medienpädagogischen Konzepte der Filmarbeit mit Kindern und Jugendlichen – Referenten aus dem ganzen Bundesgebiet (Medienprojekt Wuppertal, Medienzentrum Parabol/ Nürnberg, Forum Mannheim, PH Ludwigsburg) gaben einen praxisorientierten Einblick in ihre spezifische institutionelle Filmarbeit. Anschließend wurden im Plenum aktuelle Fragen und fachlichen Diskurse im Bereich der Jugendvideoarbeit erörtert, sowie ein Ausblick auf die zukünftigen Entwicklungen der Jugendvideoarbeit gegeben.

- *Videowettbewerb „Goldene Gans“*

Das Evangelische Medienhaus in Stuttgart veranstaltet schon seit mehreren Jahren den regionalen Videowettbewerb „Die Goldene Gans“, welcher seit 2007 an das Festival angegliedert ist. In der Anbindung an das Bundesfestival Video trifft der regionale Wettbewerb auf bundesweites Publikum, wodurch Einblicke in Teile der regionalen Filmarbeit auf einer großen Präsentationsplattform ermöglicht werden.

- *Workshops*

Handlungs- und produktionsorientierte Formen der Auseinandersetzung mit Film stehen im Mittelpunkt der Workshops, welche im Rahmen des Bundesfestivals Video stattfinden.



Vergleichende Gegenüberstellung von Workshopkonzepten

Nachvertonung und Sounddesign, Referent Florian Dittrich, Filmakademie Baden-Württemberg

„In der Tonpostproduktion entscheidet sich wie ein Film klingt. Hier werden neue Geräusche künstlich geschaffen, der Originalton wird verbessert oder dramaturgisch verstärkt. Am Ende laufen alle verschiedenen Tonebenen in der Film-Endmischung zusammen. Dort wird endgültig entschieden, welcher Elemente der Tonproduktion den Film am besten unterstützen und wie diese miteinander interagieren. Anhand eines fertigen Animationsfilmes werden die verschiedenen Elemente demonstriert“ (Programmheft Bundesfestival Video, 29).

Für die konkrete Umsetzung im Workshop bedeutet dies:

- Anhand des filmischen Beispiels *Annie und Boo* (Regie: Johannes Weiland) in der Filmmischung der Tonpostproduktion werden die einzelnen Tonebenen (Originalton, Geräuschemacher, Sounddesign, Atmosphäre, Musik) analysiert.
- Im ersten Arbeitsschritt wird üblicherweise der Originalton von eventuellen Störgeräuschen bereinigt (O-Ton putzen); da es sich hierbei allerdings um einen Animationsfilm handelt, lagen lediglich die Synchronsprechertexte vor, die keiner weiteren Arbeit bedurften.
- Da - wie bereits geschildert - kein Originalton vorliegt, muss jedes Geräusch (Schritte/ Kleiderrascheln) mit Hilfe des Geräuschemachers nachträglich hergestellt werden.
- Die nächsten Ebenen beinhalten Atmosphäre (Hintergrundgeräusche), Sounddesign (Spezialeffekte, die nicht mit Hilfe des Geräuschemachers hergestellt werden können, z. B. explodierendes Auto) und Musik, welche speziell für diesen Film komponiert wurde. Diese wurde von einem Filmkomponisten der Abteilung Filmmusik in engem Dialog mit dem Regisseur geschaffen.

- Sind alle diesen Ebenen vorhanden, müssen sie nun in der Filmmischung miteinander verbunden und ins richtige Lautstärkenverhältnis gesetzt werden. Die Filmmischung ist perfekt, wenn alle Ebenen sich ergänzen und keine dominiert.

Handyclip – Videoclip-Produktion mit dem Handy, Referentin Kati Struckmeyer, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

„Sie wackeln, sind unscharf, haben einen schlechten Ton – und sind trotzdem spannend! Mit dem Handy gedrehte Videoclips bieten für jeden die Möglichkeit, fast überall und jederzeit sein Umfeld zu dokumentieren und seine eigene Geschichte zu erzählen. Der Vorteil, dass das Handy immer und überall einsatzbereit und dabei ist, kann kreativ genutzt werden, um aus ganz anderen Perspektiven zu filmen, die eine normale Filmkamera gar nicht ermöglicht. Gewohntes in ungewöhnlicher Sichtweise gezeigt; also kein großes Kino, sondern Geschichten, die nur mit dem Handy erzählt werden können, stehen im Mittelpunkt des Workshops“ (Programmheft Bundesfestival Video, 29).



Für die konkrete Umsetzung im Workshop bedeutet dies:

- Kurzer praktischer Überblick über die technischen Grundlagen und Möglichkeiten der Handyfilmtechnik (Aufnahmetechnik, Dateitransfer, digitale Bearbeitung etc.).
- Einführung in verschiedene Schnittprogramme (Windows Movie Maker etc.), welche spezifisch für die Arbeit mit dem filmischen Material der Kamerahandys ausgerichtet sind (Tutorial für Handyclips: http://www.netzcheckers.de/page_461.html#9ad63d90a4899e).
- Möglichkeiten der öffentlichen Präsentation und Auswertung der Handyclips im World Wide Web werden aufgezeigt (<http://www.ohrenblick.de>; www.netzcheckers.de).

- Im Anschluss an den theoretischen Überblick des Umgangs mit diesem filmischen Medium schloss sich eine handlungs- und produktionsorientierte Einheit an: Erarbeitung von kurzen, filmischen Themen in kleinen Arbeitsgruppen, welche anschließend ansatzweise mit dem Handy umgesetzt wurden. Der Focus dieser Einheit lag in erster Linie auf der aktiven Annäherung an das Thema Handyclip. Aus zeitlichen Gründen wurden die Themen Postproduktion und Nachbearbeitung nur marginal gestreift.
- In einem Ausblick wurde jedoch nochmals auf die Möglichkeiten der digitalen Postproduktion im Heimbereich hingewiesen und zur aktiven Nutzung der Präsentationsmöglichkeiten aufgegriffen.

In der Gegenüberstellung der beiden Workshops spiegelt sich die ganze Bandbreite filmbildnerischer Konzepte wider, welche im Kontext des Bundesfestivals Video angesiedelt sind. Es zeigt sich, dass der Aufbau der jeweiligen Workshops zwischen eher technisch orientierter Vermittlung von filmischen Produktionsschritten bis hin zur aktiven Produktion eigener audiovisueller Produkte reicht. Entsprechend lassen sich Rückschlüsse auf die Intention bzw. auf die Zieldimensionen der Workshopkonzeptionalisierung ziehen – (medien-)pädagogische Konzepte der Filmbildung stellen vermehrt handlungs- und produktionsorientierte Elemente der Filmarbeit in den Mittelpunkt ihres Workshops, wohingegen Workshops, welche der professionellen Filmarbeit bzw. Filmproduktion entspringen stärker auf technische Fragen der Filmarbeit fokussiert sind. Beide Workshops decken bewusst unterschiedliche Teilbereiche filmbildnerischer Arbeit ab – Filmgestaltung sowie Filmtechnik fließen mit den bereits vorhandenen Kompetenzen der Teilnehmer und Teilnehmerinnen zusammen.

Ausblick

Ziel des nächsten Bundesfestival Video, welches vom 18. Juni bis 21. Juni 2009 wieder an der Filmakademie in Ludwigsburg stattfinden wird, ist es, dieses breite Angebot an filmbildnerischen Maßnahmen noch zu erweitern. Bereits jetzt lässt sich feststellen, dass über den Rahmen des Festivals hinaus sich ein reger, institutionsübergreifender Austausch zu Fragen der Filmbildung und dem Umgang mit Medien ergeben hat. So sind z. B. Kooperationen zwischen der PH Ludwigsburg und der Filmakademie Baden-Württemberg angedacht z. B. die Überarbeitung und Erweiterung von Konzepten der aktiven Videoarbeit im Ludwigsburger Kinderfilmhaus. Auch für die nächsten Jahre

bleibt zu hoffen, dass weitere Impulse im Bereich der Filmbildung von Kindern und Jugendlichen in das Festival einfließen sowie vom Festival angestoßen werden und durch die Teilnehmer verbreitet werden.

Literatur

Exner, Christian/ Schmolling, Jan (2007): Zoom. Junge Medienwelten. In: Schmolling, Jan (Hrsg.): Zoom. Junge Medienwelten. Die besten Bilder und Filme der Wettbewerbe Deutscher Jugendfotopreis und Deutscher Jugendvideopreis. Fachbeiträge zu den Bereichen Jugend, Medien, Bildung. München: kopaed, S. 6-10.

Niesyto, Horst (2006): Konzepte und Perspektiven der Filmbildung. In: Niesyto, Horst (Hrsg.). Film kreativ. Aktuelle Beiträge zur Filmbildung. München: kopaed, S. 7-18.

Schmolling, Jan (2006): Förderung der Filmbildung durch den Deutschen Jugendvideopreis. In: Barg, Werner/ Niesyto, Horst/ Schmolling, Jan (Hrsg.): Jugend-Film-Kultur. Grundlagen und Praxishilfen für die Filmbildung. München: kopaed, S. 209-221.

Programmheft Bundesfestival Video 2008.

Fotos © KJF (Jan Schmolling, Jessica Dehms), Rainer Pfisterer.

URLs

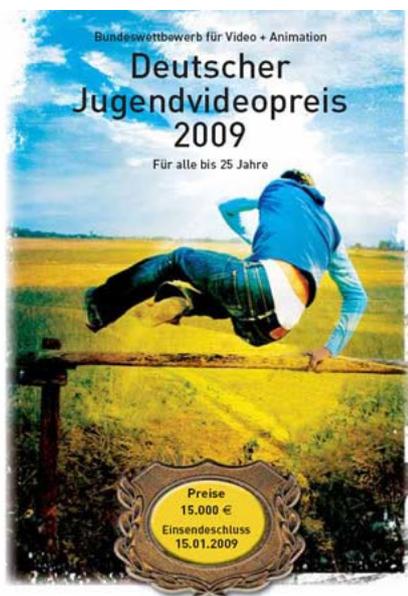
www.kjf.de

www.jugendvideopreis.de

www.video-der-generationen.de

Bundesfestival Video 2009

Im kommenden Jahr findet vom 18. – 21. Juni in Ludwigsburg nun zum dritten Mal das Bundesfestival Video statt. Das Bundesfestival ist die Abschlussveranstaltung von zwei bundesweiten Medienwettbewerben, dem „Deutschen Jugendvideopreis“ und dem generationenübergreifenden Wettbewerb „Video der Generationen“, die im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland mit Sitz in Remscheid durchgeführt werden. Ausgerichtet wird das Festival in Ludwigsburg in einer Kooperation der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg mit dem Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland, der Stadt Ludwigsburg und der Filmakademie Baden-Württemberg.



Der „Deutsche Jugendvideopreis“ bietet seit nun über 20 Jahren Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit ihre selbst produzierten Videofilme einem großen Publikum zugänglich zu machen. Entsprechend befördert die Teilnahme am Festival die Möglichkeit, dass Schülerinnen und Schüler produktive Erfahrungen mit dem Medium Film sammeln können und leistet somit einen wichtigen Beitrag zu einem kreativen sowie emanzipatorischen Umgang mit Film. Film als allgegenwärtiges Medium kindlicher sowie jugendlicher Lebenswelten kann über die Eigenproduktion von Videofilmen einen reflexiven Charakter im Sinne einer kritischen Bewertung medialer Präsentationsformen erhalten und audiovisuelle Eigenproduktionen als Sprachrohr eigener Anliegen erkennbar machen. In dieser Form leistet der Wettbewerb einen Beitrag zur Ausbildung von (kindlicher, jugendlicher) Filmkultur und trägt zur Aneignung von Filmkompetenz bei. Darüber hinaus beför-

dert das Bundesfestival den (fachlichen) Austausch unter den Filmemacherinnen und Filmemachern sowie die Ausbildung von regionalen bzw. überregionalen Netzwerken von Filminteressierten.

Bewerbungen für den „Deutschen Jugendvideopreis“ sowie für „Video der Generationen“ können bis zum 15. Januar 2009 eingereicht werden. Nähere Informationen zu den Wettbewerben sind unter den folgenden Internetseiten abzurufen:

www.jugendvideopreis.de www.video-der-generationen.de www.kjf.de

Das Bewerbungsformular für den Deutschen Jugendvideopreis steht [hier](#) zum Download bereit.

Computer-Spiele / Spiele / Spielkulturen (Computer Games / Players / Game Cultures): Stand und Perspektiven der Computerspielforschung

Internationale Konferenz und Frühjahrstagung der Kommission Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE) in Magdeburg vom 18. bis 21. März 2009

Die internationale Tagung „Computer Games / Players / Game Cultures“ möchte ein interdisziplinäres Forum für die Präsentation und Diskussion des Forschungs- und Entwicklungsstandes anbieten, den die Computerspielforschung (Digital Games Studies) in den letzten rund zehn Jahren erreicht hat, sowie Perspektiven für die Zukunft skizzieren. Der Fokus liegt dabei auf den ästhetischen, sozialen, kulturellen und (medien-)pädagogischen Aspekten von Computerspielen. Die auf Dauer angelegten (Multiplayer-) Spielwelten - wie die MMOGs (Massively Multiplayer Online-Games) - sollen ebenso mit einbezogen werden wie z. B. neue Formen des Mobile Gaming.

Weitere Informationen unter

<http://dgfe.pleurone.de/ueber/sektionen/sektion12/mp/CFP-Magdeburg-D-V2.pdf>
