

CROSS- & TRANSMEDIALE JUGENDFILM- ARBEIT

DOKUMENTATION

EINE KONFERENZ DER
LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.

Inhalt

VORWORT	05
INFORMATIVES	06
LAG Jugend & Film e.V.	06
Tagung Cross- & Transmediale Jugendfilmarbeit	08
WORKSHOPS	10
Sind Games die neuen Filme?	10
Faszination Medien	18
Videokunst mit Jugendlichen	22
Im falschen Film?!	26
Aktive Jugend-Medienarbeit	30
Das Leben ist Jjppie	38
IMPRESSIONEN	42
LAG PROJEKTE & VERANSTALTUNGEN	45
Das mobile Kino Niedersachsen	46
Sommercamp der Jungen Medienszene	48
Filmfest Sehpferdchen	50
Uelzener Filmtage	52
NEU: Buchbare Angebote	54
AUSBLICK	56
IMPRESSUM	58



Holger Tepe / 1. Vorsitzender

„Wir sollten uns kennen
(-lernen)!“

Mit der hier vorliegenden Broschüre halten Sie die Ergebnisse unserer Konferenz zur Cross- & transmedialen Jugendfilmarbeit in Osnabrück in den Händen. Sie dokumentiert anschaulich die Arbeitsfelder, mit denen sich die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. derzeit beschäftigt und zeigt, in welchen Schwerpunkten wir uns zukünftig engagieren werden.

Gleichzeitig stellen wir Ihnen hier auch unseren traditionsreichen Verband vor, der langjährig erfolgreich Veranstaltungen und Projekte wie die Uelzener Filmtage, das Sommercamp der Jungen Medienszene oder das Mobile Kino in Niedersachsen, realisiert.

Darüber hinaus sind wir und unsere rund 100 Mitglieder vom Meer bis an den Harz aktiv. So bilden wir einen Verband, der ein kompetenter Ansprechpartner für Kultur und Bildungsarbeit ist, der sich sowohl an Jugendliche, als

auch an Menschen, die in der Jugendarbeit tätig sind, wendet.

Die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. wirkt aber auch über unsere Landesgrenze hinaus. Als aktiver Landesverband sind wir im Bundesverband Jugend und Film e.V. Teil eines starken Netzwerkes. Wir beteiligen uns auf Bundesebene am jugend-kulturpolitischen Dialog und profitieren davon wiederum bei unserer Arbeit vor Ort. Aber auch daheim in Niedersachsen nehmen wir aktiv an aktuellen Diskussionen teil, kooperieren mit anderen Organisationen und pflegen als Mitglied den Austausch mit bspw. der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Niedersachsen e.V. oder dem Film & Medienbüro Niedersachsen e.V..

Bevor Sie nun gleich auf den nächsten Seiten in medias res gehen können, möchte ich mich

im Namen des Vorstandes beim Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur bedanken, ohne dessen Förderung unsere vielfältigen Aktivitäten nicht möglich wären. Natürlich braucht ein Verband auch Menschen, die uns mit Rat und Tat zur Seite stehen, die unsere Arbeit schätzen und uns unterstützen. Stellvertretend für die vielen möchte ich mich bei Susanne Degener und Volker Bajus bedanken. Mein Dank gilt auch meinem Vorgänger Norbert Mehmke, der die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. über zwei Jahrzehnte lang sicher durch schwieriges Fahrwasser manövriert hat.

Ich wünsche Ihnen inspirierende Lektüre!

Holger Tepe
1. Vorsitzender

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Die Landesarbeitsgemeinschaft LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. ist ein starker Ansprechpartner zu Fragen rund um Filmarbeit mit Jugendlichen und für Jugendliche. Neben der Organisation von Filmveranstaltungen ist die aktive Videoarbeit ein wichtiger Bestandteil des 1956 gegründeten, mehr als 100 Mitglieder umfassenden, gemeinnützigen Vereins.

Um dieses Ziel zu erreichen...

- *...bieten wir medienpädagogische Seminare und Veranstaltungen für Jugendliche, die filmisches Handwerkszeug vermitteln und medienpraktische Kompetenzen stärken: Vom Schnitt- und Kameraworkshop in der Schule bis zum Sommercamp, in dem vom Drehbuch bis zur Premierenfeier die gesamte Entstehung eines Films begleitet wird, sorgen unsere Seminare für spannende Einblicke und Spaß am Film.*
- *...bieten wir engagierte Filmprogramme für Jugendliche und MultiplikatorInnen, sei es im Rahmen von Festivals oder als Filmveranstaltung des Mobilien Kinos Niedersachsen an kinolosen Orten.*
- *...richten wir uns mit medienpraktischen und medienpädagogischen Fortbildungen und Angeboten an PädagogInnen aller Fachrichtungen und MultiplikatorInnen, um sie für das Arbeiten mit Jugendlichen und Film kompetent zu machen*
- *...widmen wir uns neuen Trends und technischen Entwicklungen wie Cross- und Transmedia, Games und Web 2.0, um der Frage nachzugehen, wie Film und Kino auch in Zukunft ein für Jugendliche relevantes Thema bleiben können.*

Neben der Durchführung von Veranstaltungen und der Beteiligung an landesweiten Projekten vernetzt sich unser Verband auch mit anderen Akteuren auf Landes- oder Bundesebene: Der kontinuierliche Austausch mit dem Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) und anderen Landesverbänden ist uns dabei ebenso wichtig wie der Dialog mit Kulturschaffenden und MedienpädagogInnen sowie die Teilnahme an medienpolitischen Diskussionen.

Mit dieser Dokumentation möchten wir Ihnen unseren Verband und unsere Arbeit genauer vorstellen. Dazu finden Sie ab Seite 8 die Ergebnisse unserer Fachtagung „**Cross- und Transmediale Jugendfilmarbeit**“ vom 14.11.2014. Ab Seite 44 geht es darüber hinaus um weitere Projekte und Tätigkeitsschwerpunkte der LAG und auch um ganz konkrete Angebote, mit denen wir Sie bei der Arbeit rund um Jugend und Film unterstützen können.

Wenn Sie nach der Lektüre dieses Heftes noch Fragen zu unserem Verband oder unserer Arbeit haben, oder mit Ihren eigenen Ideen sogar selbst mitmischen wollen, dann nehmen Sie einfach Kontakt zu uns auf!

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

- Holger Tepe, 1. Vorsitzender
Am Kirchenkamp 23
49078 Osnabrück

info@lag-jugend-und-film.de
www.lag-jugend-und-film.de



Ziel der Tagung „Cross- & Transmediale Jugendfilmarbeit“ war zunächst eine Bestandsaufnahme – und das in Bezug sowohl auf Arbeit und Projekte der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V., als auch auf aktuelle Entwicklungen und Trends, die beim Thema „Jugend & Film“ zu berücksichtigen sind. Eine Mischung aus Theorie und Praxis, bewährt und innovativ, sollte Impulse für eine zeitgemäße und erfolgreiche Jugendfilmarbeit vermitteln.

Zu diesem Zweck hatten wir innovative Akteure cross- und transmedialer Formate eingeladen, die sowohl die TeilnehmerInnen der Konferenz als auch die Vorstandsmitglieder der LAG inspirieren sollen, neue Möglichkeiten für die eigene Arbeit mit Jugendlichen zu entdecken: Bestehende Projekte der LAG, wie das jährliche **Sommercamp**, bei dem Jugendliche eigene Filmprojekte realisieren, und das **Mobile Kino Niedersachsen**, das das Kino zu den Menschen bringt, standen dabei ebenso im Fokus wie neue filmische Formate, Projekte und Ansätze: Die TeilnehmerInnen der Tagung experimentierten mit Videokunst und bewegten Kameras, ließen sich in die ineinander verwobenen Beziehungen von Film und Videospiele einführen oder legten als Filmemacher in temporeichen Praxisphasen selbst Hand an eigene Filmversionen großer Kinoblockbuster wie Forrest Gump oder Titanic.

Ergänzend warf die Konferenz auch ein Schlaglicht auf konkrete Best Practice-Medienangebote wie die DVDs „**Im Falschen Film?**“ und

„**Faszination Medien**“. Und die Präsentation des transmedialen Work in Progress „**Das Leben ist Jippi!**“ stellte den TeilnehmerInnen ein in Entstehung befindliches, innovatives Medienprojekt vor.

In konstruktiver Atmosphäre konnten so Ideen gesammelt und ausgetauscht werden – und die Impulse aus der Konferenz werden der LAG als Anregung für künftige inhaltliche Schwerpunkte und Veranstaltungen dienen. Eine detaillierte Dokumentation der Tagungsergebnisse findet sich auf den folgenden Seiten.

Am zweiten Veranstaltungstag folgte dann noch ein internes Treffen der Nord-LAGs, bei dem die Landesverbände aus Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg und Schleswig-Holstein nicht nur filmpraktische Arbeiten aus dem laufenden Jahr präsentierten, sondern auch gemeinsame Projekte vorbereiteten – darunter etwa der **Filmwettbewerb „Nur 48 Stunden“** als Kooperation der Verbände, sowie verschiedene vertiefende Seminare für die Zukunft.



Workshop

SIND GAMES DIE NEUEN FILME?

Referent: Stefan Berendes

Vorstand der LAG Jugend & Film
Niedersachsen e.V.
Bildungsreferent beim Institut für
Internetpädagogik e.V.

Lange Zeit verlief die Entwicklung von Games parallel zum und stark beeinflusst vom Film: Fast schien es, als wollten digitale Spiele selbst Filme sein. Mittlerweile machen erfolgreiche Games längst Hollywood-Blockbustern Konkurrenz, werden immer allgegenwärtiger und entern dabei nicht nur Kinderzimmer, sondern auch Smartphones, Tablets und Browserfenster – sind Games die neuen Filme?

Zu Beginn des Workshops erhalten die TeilnehmerInnen einen groben Überblick zum Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Bereich Games, veranschaulicht durch Datenmaterial aus den KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. So spielen beispielsweise 66% der 6 – 13 Jährigen und 45% der 12 – 19 Jährigen regelmäßig.

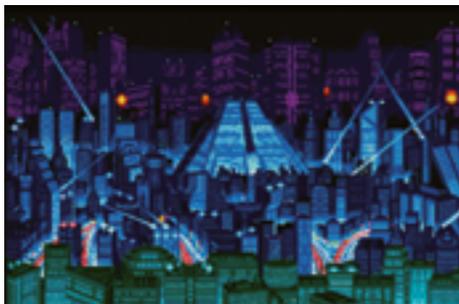
Im Hinblick auf Spielsysteme wie PC und Spielekonsolen sind Jungen statistisch gesehen dabei deutlich aktiver als Mädchen. Interessant ist jedoch, dass sich die Nutzungsgewohnheiten von Jungen und Mädchen im Bereich Smartphone-Spiele bzw -apps deutlich annähern.

Der Referent vertritt in diesem Zusammenhang die These, dass der Konsum digitaler Spiele vor allem zur Befriedigung natürlicher Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen geschieht, denn...

- Games bilden einen Zugang zu neuen Erlebnis- und Erfahrungswelten.
- Games bieten eine Möglichkeit zum Ausleben eigener Kompetenzen (durchaus auch im Kontrast zur mangelnden Erfahrung von Erwachsenen in diesem Bereich).
- Games können eine soziale Unternehmung in der Gruppe sein – sei es, indem man sich



Games als nutzbare Infrastruktur für medienpraktisches Arbeiten: Wie z.B. im Film „World of Jesus“, der ein Gleichnis nacherzählt -- in der Welt und mit den Mitteln des Online-Rollenspiels *World of Warcraft*.



Mehr als nur Inspiration: Manche Spiele, wie das Cyberpunk-Abenteuer Snatcher (Konami, 1988/1994) ist nicht nur von Filmen wie Blade Runner, Terminator, Dune oder Akira inspiriert -- es besteht fast gänzlich aus bekannten Versatzstücken. Und schafft es trotzdem, eine eigenständige Geschichte zu erzählen.



tatsächlich direkt zum gemeinsamen Spielen trifft oder online über Multiplayer-Games aktiv wird.

- Games bieten machbare Erfolgserlebnisse und schaffen es sogar, dass Kinder und Jugendliche bereit sind, anstrengende und wenig unterhaltsame Aufgaben zu erledigen, um in den Genuss des Erfolges zu kommen. Im Mehrspieler-Modus treibt die Konkurrenz zu Mitspielern zusätzlich an.
- Um Games herum ist eine große Subkultur aus verschiedenen Medien und Kommunikationsräumen entstanden – eben eine komplette Jugendkultur.

Außerdem sind Games mittlerweile ein extrem lukrativer Umsatzmarkt, dessen Zahlen längst mit Hollywood konkurrieren, ja sie sogar übertreffen: So wurden laut Bundesverband Interaktive Unterhaltung (BIU) im ersten Halbjahr 2014 in Deutschland rund 798 Mio. Euro für digitale Spiele ausgegeben. Und ein Spiele-Blockbuster wie „Grand Theft Auto V“ setzte bei schon erheblichen Entwicklungskosten in Höhe von 137 Mio. Dollar allein in den ersten 24 Stunden auf dem Markt rund 800 Mio. Dollar um.

Dabei ist es allerdings durchaus interessant, dass sich auf dem großen Markt der Games neben den Blockbustern auch immer mehr ein Segment von „Independent-Entwicklern“ etabliert, die unkonventionelle Spielkonzepte ausprobieren und z.B. durch so genannte „Serious Games“ auch sehr ernsthafte Themen aufgreifen. Im Folgenden wirft der Referent anhand konkreter Beispiele einen Blick auf die wechselseitigen Beziehungen zwischen Film und Games und beleuchtet die sich daraus ergebenden Chancen und Optionen für die Filmarbeit:

FILM IM SPIEL

Bei den frühen Games der 70er und 80er gab es fast kein Narrativ, vielmehr waren Spiele als Reaktions- und Geschicklichkeitstests angelegt – deren Hintergrundgeschichte

allenfalls in der Spielanleitung auftauchte. Im Laufe der Entwicklung des Mediums kamen aber mehr und mehr narrative Elemente hinzu – zunächst vor allem in Form kurzer Filmsequenzen, so genannter Zwischensequenzen oder Cutscenes, die als Belohnung für geschaffte Aufgaben/Levels fungierten. Lange Zeit blieben diese Sequenzen allerdings – gerade aus Mangel an Speicherplatz – technisch und ästhetisch eher dürftig. Gleichzeitig griffen aber schon diese frühen Sequenzen umfangreich auf Filmzitate zurück, sowohl in Bezug auf Motive als auch auf die Bildsprache. Und in einigen Fällen wurde, gerade in japanischen Videospielen, derartig umfangreich auf filmische Versatzstücke zurückgegriffen, dass das Resultat schon mehr war als nur eine schlichte Hommage. Parallel zur technischen Entwicklung wurde dabei immer deutlicher, dass zahlreiche Spieleentwickler deutliche Ambitionen hatten, gleichsam als Regisseur tätig zu werden: Durch die Entwicklung der CD-ROM als Speichermedium waren in der zweiten Hälfte der Neunzigerjahre plötzlich umfangreiche Filmsequenzen mit aufwändigen Computergrafiken oder sogar mit realen Schauspielern möglich. In zahlreichen Titeln aus dieser Zeit fungierte das eigentliche Spiel dann auch nur mehr als „Klebstoff“, um die einzelnen Handlungssequenzen miteinander zu verbinden und dem Spieler ein Gefühl von Kontrolle zu vermitteln. Andere Spiele, wie die Space Opera „Wing Commander“ schafften nach immer aufwändigeren filmischen Erzählungen sogar den Schritt nach Hollywood, nur um dann dort – als reiner Film – zu scheitern.

Bei alledem blieb das hauptsächlich filmbasierte Spiel, der so genannte „Interactive Movie“ jedoch eine evolutionäre Sackgasse: Die Spieler wünschten sich mehr Interaktion und wohl auch eine andere Art des Erzählens.

Auch heute noch populär sind hingegen die Zwischensequenzen als Belohnung und Handlungselement, mitunter sogar in Kooperation mit Hollywood: In den aktuellen Zwischensequenzen der „Call of Duty“-Reihe kommt eine digitalisierte Variante des Schauspielers Kevin Spacey zum Einsatz, wobei trotz fast perfekter technischer Um-





setzung gerade die kleinen Mängel bisweilen die Illusion zerstören. Und in einer Ironie des Schicksals wird der routinierte Mime Spacey teilweise von seinen Komparsen „an die Wand gespielt“ – von jenen „Digital Actors“ nämlich, die schon seit Jahren Erfahrung darin haben, digitale Figuren zu verkörpern.

SPIEL IM FILM

Eine relativ geradlinige Thematisierung von Games geschieht im Film dort, wo bekannte Spiele als Film adaptiert werden – jedoch häufig mit durchwachsenem Erfolg: Die Adaption von „Super Mario Bros.“, die immerhin mit Dennis Hopper in einer Hauptrolle aufwarten konnte, gilt als einer der schlechtesten Filme aller Zeiten. Ähnliches gilt für die Filmversion des Kampfspiels „Street Fighter“. Erfolgreichere Vertreter der Spieldadaptionen wären die „Tomb Raider“-Serie mit Angelina Jolie oder die durchaus ambitionierte Verfilmung des psychologischen Horrorspiels „Silent Hill“ – aber bei den meisten Spielverfilmungen fällt auf, dass vor allem recht schlichte, häufig kampfbasierte Spiele ihren Weg in die Filmwelt finden. Und dass selbst den besten Verfilmungen häufig genau das fehlt, was das Spiel so attraktiv machte.



Einmal Hollywood und zurück: Die ausufernden Filmsequenzen waren ein Hauptmerkmal der Weltraumoper Wing Commander (Origin, 1990-2007). Am Anfang agierten dabei noch Pixelhelden (o. Wing Commander II, 1991), die auf dem Höhepunkt der Serie (u. Wing Commander III, 1994) sogar von namhaften Schauspielern wie Malcom McDowell verkörpert wurden. Der Sprung nach Hollywood scheiterte jedoch: Ein Kinofilm von 1999 war ein Flop.

Ein weiterer Weg, Spiele filmisch zu thematisieren sind jene Filme, die Games zum Thema haben, wie etwa der bekannte Film „Tron“, aber auch Reportagen über Games oder Mischformate wie „afk – The Movie“. Experimentellere Formate, wie „App – Der Film“ versuchen, der filmischen Erzählung eine weitere Ebene hinzuzufügen, die dann in den sozialen Medien stattfindet und fast schon wieder den Charakter eines Spiels hat. Und schließlich gibt es die so genannten „Machinima“ (Filme, die mit Computer- und Spielgrafiken erstellt werden) und die – gerade bei Kindern und Jugendlichen – extrem erfolgreichen „Let’s Play“-Videos auf YouTube: Hierbei filmen sich Spieler selbst dabei, wie sie ein Game spielen und gleichzeitig sowohl das Spielgeschehen kommen-

tieren, als auch ihre Überlegungen dazu mitteilen. Let’s Plays sind verhältnismäßig einfach herzustellen und verbreiten sich fast ausschließlich über Videoportale im Netz. Die erfolgreichsten „Let’s Player“ wie der Schwede Pewdiepie sind längst internationale Stars mit vielen Millionen Abonnenten – selbst der deutsche YouTuber Gronkh kommt auf ein regelmäßiges Publikum von über drei Millionen Zuschauern.

FILM VS. SPIEL?

Stand bislang die Durchmischung von Games und Film im Vordergrund, geht es nun um die möglichen Konflikte zwischen beiden Medientypen: Wahr ist, dass Film und Games sich schon lange gegenseitig beeinflussen. Aber nicht immer ist das von Vorteil. Denn obwohl sich durch Filmsequenzen in Games Geschichten ähnlich effektiv erzählen lassen, wie das im Film der Fall ist, handelt es sich dabei in gewisser Weise „Notlösung“, die dem Medium Spiel eigentlich nicht gerecht wird. Denn im Optimalfall hätte ein Spiel, gerade

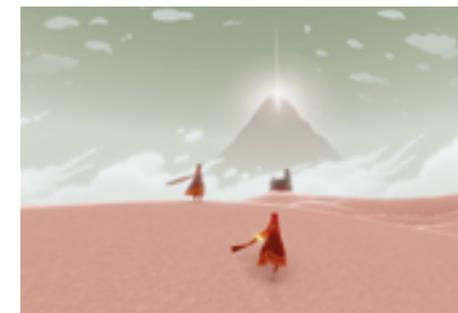
durch die Interaktion mit dem Nutzer, ganz andere Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen, als nur durch lineare Filmsequenzen: Die Umgebung, ja das Spiel selbst, können die Narration sein, die so genannte „Ludonarration“, das Erzählen im und durch das Spiel.

Das aber führt zu neuen Herausforderungen: Wieviel Offenheit kann der Entwickler zulassen, ohne die Erzählung zu gefährden? Wie lassen sich aktive und passive Elemente so mischen, dass der Konsument dennoch am Ball bleibt? Games haben hier große Chancen, müssen aber gleichzeitig oft Kompromisse machen, um noch als Spiel funktionieren zu können: Je stringenter die Erzählung, desto weniger Freiheit genießt der Spieler. Je offener die Welt, desto größer die Gefahr, dass der Spieler die Narration aus dem Blick verliert.

Und bisweilen befinden sich Elemente des Spiels sogar im Widerspruch zur Erzählung – es entsteht das, was der Spieleentwickler Clint Hocking als „Ludonarrative Dissonanz“ beschrieben hat, als Bruch zwischen den Mechanismen eines



Digital Acting: In den Zwischensequenzen des Military-Shooters Call of Duty: Advanced Warfare (Activision, 2014) agiert ein digitalisierter Kevin Spacey als - fast - perfekter „Digital Actor“.



Im Independent-Hit Journey (Thatgamecompany 2012) erzählen nicht mehr in erster Linie Filmsequenzen, sondern vor allem die Spielumgebung und die Interaktion der Spieler die Geschichte.

Spiele und der Geschichte, die es zu erzählen versucht.

Im Gegensatz zum Film stehen Games hier vielfach noch am Anfang des Versuches, eine eigene Sprache zu finden: Viel zu oft beschränkt sich die Debatte über Games noch auf technische Möglichkeiten, statt inhaltliche Fragen in den Blick zu nehmen. Gleichwohl experimentieren, gerade im Independent-Bereich, momentan zahlreiche Entwickler mit neuen Formen und Konzepten, um eine dem Medi-

„Spiele sind ein bedeutender Teil der Jugendkultur und sollten auch als solcher wahr- und ernstgenommen werden.“

um adäquate Ausdrucksweise zu finden, und gerade die Games aus diesem Bereich sind momentan besonders spannend.



SPIEL/FILM - PÄDAGOGISCHE NUTZUNG

Abschließend diskutiert der Referent einige Ansätze und Überlegungen zur pädagogischen Nutzung von Games:

- Spiele sind ein bedeutender Teil der Jugendkultur und sollten auch als solcher wahr- und ernstgenommen werden: Zitate aus Games oder bestimmte sprachliche Begriffe dienen Jugendlichen heute als „Code“. Und das mitunter sogar dann, wenn sie die betreffenden Spiele gar nicht gespielt haben. Man sollte für diese Welt ein offenes Auge haben – auch und gerade dann, wenn Games als Thema in der Jugendfilmarbeit auftauchen, oder auch Motive aus Games in den Filmen.

- Games können als nutzbare Infrastruktur für die eigene filmpraktische Arbeit genutzt werden: Die Erstellung eines eigenen Let's Play-Videos könnte ebenso ein medienpraktisches Projekt sein, wie das Erzählen einer eigenen Geschichte mithilfe eines Computerspiels, etwa indem die Geschichte in der Welt eines Spiels gleichsam als virtuelles Theaterstück aufgeführt und dann gefilmt wird. Manche Entwickler stellen die eigene Technik sogar zu Erstellen von Filmen zur Verfügung, wie etwa Valve mit dem Source Filmmaker.

- Auch über die Filmarbeit hinaus können Games eine Infrastruktur zum gemeinsamen, interaktiven Arbeiten und Lernen sein. Ein gutes Beispiel wäre hier das Spiel „Minecraft“, bei dem der Nutzer im Stile eines virtuellen Legobaukastens seine Umwelt frei gestalten kann. Das Spiel eignet sich auch für medienpraktische Projekte in Schule oder offener Jugendarbeit und wird schon an verschiedenen Stellen in der Bildungsarbeit eingesetzt.

FAZIT

- Games können und sollten auch ein pädagogisches Medium sein – mindestens aber ein Thema für PädagogenInnen. Und möglicherweise auch ein Motivgeber oder eine nutzbare Infrastruktur.
- Games sollten in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zum Thema gemacht werden – dabei ist es völlig in Ordnung, ja sogar wünschenswert, sich die „Expertenstellung“ der Jugendlichen in diesem Bereich zunutze zu machen.
- Erwachsene können dabei durchaus von der Spontaneität der Kinder und Jugendlichen lernen. Im Zweifelsfall gilt: „Einfach mal machen!“



Workshop

FASZINATION MEDIEN

Referent: Alexander Blom

Redakteur der DVD „Faszination
Medien“, FSK e.V.

Die multimediale DVD-ROM „Faszination Medien“ (ein Kooperationsprojekt der bpp, der fsf und der Filmuniversität Babelsberg) wirft einen Blick hinter die Kulissen verschiedener medialer Angebote. Auch werden Nutzer zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Diskursen angeregt und aufgefordert, eigene Standpunkte zu entwickeln. Im Workshop sollten sich die TeilnehmerInnen mit den Möglichkeiten der DVD vertraut machen.

Zu Beginn präsentiert der Referent einen Video-Trailer zur DVD-ROM „Faszination Medien“. Diese multimediale Unterrichts-DVD-ROM für Schule und Jugendarbeit basiert auf einem dualen Lernmodell. Ein Teil behandelt mediale Angebote, Nutzergruppen und wirft einen Blick hinter die Kulissen von Medienthemen wie Filme, Nachrichten, Communities etc.

THEORETISCHER TEIL – VORSTELLUNG DER DVD

Die Idee zur Erstellung der DVD entstand nach dem Vorgängerprojekt „KIM – Krieg in den Medien“ der FSF. „Faszination Medien“ soll zur kritischen Auseinandersetzung mit den komplexen Medien anregen. Grundidee ist dabei die Wissensvermittlung über einen möglichst großen Bereich der Medien. Das duale Lernmodell der DVD-ROM soll dabei aber nicht nur Wissen, sondern auch praktische Kompetenzen vermitteln. Folgende Kompetenzen sollen von Schülern und Jugendlichen entwickelt werden: Medienkompetenz, Kritikfähigkeit, Reflexionsfähigkeit, Erkennen des eigenen Umgangs mit den Medien. In der praktischen Umsetzung soll dies geschehen, indem Medienthemen, die Teil der DVD sind, aktiv bearbeitet und mit passenden Diskursen verknüpft werden. Einsatzgebiet der DVD-ROM „Faszination Medien“ ist dabei sowohl der Schulunterricht, als auch die offene Jugendarbeit.



Die DVD-ROM ist an Lernstandards angegliedert, am Lernplan orientiert & fächerübergreifend. In der Runde entsteht die Frage nach den Einsatzmöglichkeiten in der praktischen Schularbeit. Darauf folgt eine Erläuterung des Nutzens der DVD-ROM: „Faszination Medien“ besteht aus zwei Bereichen: 1. Themen / 2. Diskurse

Der Bereich „Themen“ stellt die folgenden Fragen: Wer steckt hinter den Medien? Warum werden sie genutzt? Wie werden sie produziert? Welche Medienwirkungsaspekte entstehen? Welche wirtschaftlichen Interessen bestehen?

Zu jedem Slide im Rahmen eines Themas gibt es Aufgaben, von wenigen Minuten Bearbeitungszeit bis zu Tagesaufgaben.

Der Bereich „Diskurse“ wirft folgende Fragen auf: Was macht die Faszination der Medien aus? Welchen Einfluss nehmen sie auf mich? Inwiefern kann ich bewusste Entscheidungen treffen?

Lernpfade regen den Nutzer dazu an, Medieninhalte zu beurteilen und zu reflektieren. Der pädagogische Effekt ist positiv, der persönliche Austausch wird angeregt.

Die Fakten zur DVD-ROM

„Faszination Medien“ in der Übersicht:

- für Schüler ab Klasse 8
- entstanden in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf
- 182 Video- und 840 Bildbeispiele
- 86 Statistiken
- 208 Glossareinträge
- 587 Aufgaben im Themenbereich
- 182 Experteninterviews

Alexander Blom weist darauf hin, dass PädagogInnen, die die DVD-ROM im Unterricht oder in der Jugendarbeit nutzen, trotz der umfassenden Möglichkeiten der DVD-ROM verantwortungsbewusst mit dem Arbeitsmaterial umgehen müssen.

Warum wurde das Medium DVD-ROM gewählt?

- Die Arbeit erfordert keinen Internetanschluss, sodass jeder auf die Inhalte zugreifen kann. (Stichwort „Gleichberechtigung der Beteiligten“)
- Wahrung des Urheberrechts. Auf der DVD-ROM dürfen urheberrechtlich geschützte Inhalte unter dem Zitatrecht verwendet

werden. Im Internet ist die Rechtslage häufig unsicher.

Gemeinsamer Blick in die DVD-ROM:

- Die DVD-ROM läuft über eine exe-Datei.
- Startscreen mit Themen und Diskursen ist der Ausgangspunkt, von dort aus geht es in die Unterbereiche
- Der Bereich „Themen“ besteht aus: News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele, Communities.
- Der Bereich „Diskurse“ besteht aus: Gewalt, Sexualität in den Medien, Prominent um jeden Preis, Privat in einer digitalen Welt, Gefangen in Medienwelten

Jeder Diskurs beginnt mit einem Trailer, dazu ein Teaser, der die Themen des Diskurses zusammenfasst.

- Usability: Man kann Lesezeichen speichern und sich so einen eigenen Lernpfad zusammenstellen / Übersichtlichkeit durch eine Art „Breadcrumb-Navigation“ / Jedes Thema enthält unterschiedliche Screens: Jeder Screen enthält Aufgaben mit Angaben der Bearbeitungszeit (die aber trotzdem immer individuell auf die Gruppe abgestimmt werden sollte) / Hintergrundinformationen durch - Glossar,

ExpertInneninterviews.

Vorführung am Beispiel des Interviews mit Filmjournalist Knut Elstermann; Thema: Welche Filme will das Publikum sehen? (Anmerkung des Dozenten zu den ExpertInneninterviews: Die Interviews sind häufig sehr komplex, aber auch diese anspruchsvolle Tiefe ist für Schüler brauchbar) / Aufbau: alle Diskurse enthalten Unterpunkte, Kombination aus Infos und illustrierenden Bildern, die Bilder haben immer einen Mehrwert, stehen also ergänzend zum Text.

Alle Aufgaben sind prozessorientiert. Es gibt selten ein „richtig“ oder „falsch“. Das ist wichtig für den Umgang der Schüler mit den Aufgaben.

PRAKTISCHER TEIL

Beginn des Praxisteils: ca. 11:35 Uhr

- Jeder Teilnehmer nutzt einen eigenen Laptop.
- Ziel des praktischen Teils ist es, als Teilnehmer die unterschiedlichen Bausteine nachzuvollziehen.
- Der Dozent erläutert individuell die Funktionsweisen und beantwortet aufkommende Fragen; Aufforderung an die Teilnehmer: Lesezeichen setzen, damit ausgewählte Punkte nach dem praktischen Teil in der Runde besprochen und diskutiert werden können. Es werden vier Bearbeitungswege zur Auswahl gestellt:
 1. Sexualität in den Medien
 2. Privatheit oder Diskurs: Sucht
 3. Es soll jeweils mit der Bearbeitung des Themas und der dazu vorgeschlagenen Aufgaben begonnen werden.
 4. Der jeweilige Unterrichtsvorschlag soll angeschaut und ausprobiert werden.Als Hilfsmittel steht ein umfangreiches Begleitheft (Lehrerhandreichung und Bedienungsanleitung) zur Verfügung, das nicht nur die Handhabung, sondern auch den inhaltlichen Zugang erleichtert.

HINWEISE:

Über die FSF und die Bundeszentrale sind Fortbildungen für Gruppen und Klassen möglich. Ziel: Lehrende vorzubereiten, um die DVD kompetent einzusetzen. Wenn man die DVD kennt und selbst bestellt hat, ist die Hürde niedriger, das Material zu benutzen. Die Gefahr ist, dass Medienangebote zum Zeitvertreib genutzt werden. „Faszination Medien“ soll nicht als „billige Vertretungsstunde“ gesehen werden. Das Material soll kompetent eingesetzt werden. Der Referent gibt an, dass man zur kompetenten Nutzung der DVD etwa drei Stunden benötigt.



Workshop

VIDEOKUNST MIT JUGENDLICHEN

Referent: Johannes Langkamp

Videokünstler, Rotterdam

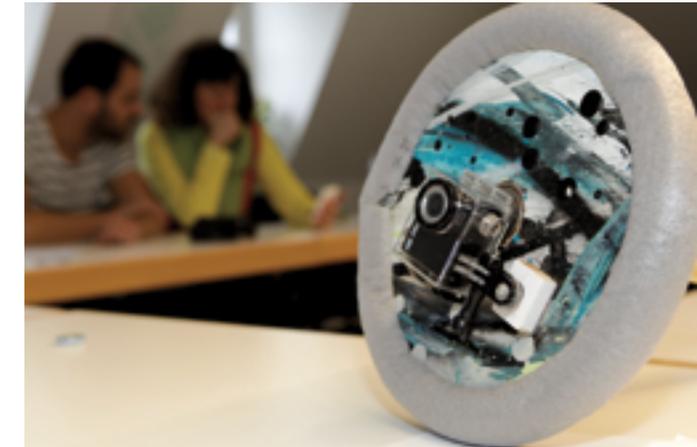
Der Videokünstler Johannes Langkamp arbeitet mit Video-Inszenierungen spielerischer Art, in denen das alltägliche Umfeld zum Terrain für optische Interaktionen mit der Wirklichkeit wird. Diese Art von Filmarbeit setzt er auch in Seminaren mit Kindern und Jugendlichen um. Im Workshop stellte er seine Filmarbeit vor und tastete sich mit den TeilnehmerInnen an das „bewegte Bild“ heran.

EINSTIEG

Zu Beginn des Workshops stellte der Referent Johannes Langkamp, Videokünstler aus Rotterdam, sich und seine Arbeit anhand von selbst gedrehten Videoclips vor. Schon hier wurden einige der Videoclips hinterfragt und erläutert, und es wurde die sogenannte „rollende Kamera“ vorgestellt, ein Rotator mit angebrachter Kamera, welche die Illusion erzeugt, dass rotierende Gegenstände stillstehen und sich die Umgebung dreht. Danach sollte es direkt in die Praxisphase gehen.

PRAXISPHASE

In der Praxisphase wurde den TeilnehmerInnen nun die Aufgabe gestellt, selbst ähnliche Videoclips von etwa zehn Sekunden Länge zu drehen. Dazu sollten sie mit Hilfe der „rollenden Kamera“ ein rotierendes Objekt aufnehmen, um den Clip im Anschluss am Computer weiter zu bearbeiten. Zwei Gruppen machten sich in den nächsten 15 Minuten auf dem Weg, eine weitere Person entschloss sich, einen Clip zu drehen, der eine der „Wischfunktion“ eines Smartphones ähnliche Illusion erzeugt. Nachdem alle Gruppen ihre Clips unter mit Ton unterlegt hatten, wurden sie im Plenum vorgestellt. So



beinhaltet eine der Clips einen sich drehenden Fahrradreifen, während ein anderer einen der Teilnehmer bei einem „Radschlag“ zeigte. Letztlich wurde bei dem Clip mit der Wischfunktion die Illusion erzeugt, dass sich der Raum durch die Wischbewegung mit der Hand verschieben lässt.

Im Anschluss sollte noch eine zweite Runde gestartet werden. Da die Zeit für den Workshop allerdings schon fast um war, wurden in den verbleibenden knapp zehn Minuten zum einen der Clip mit dem „Radschlag“ mit einer selbst eingesprochenen Tonspur unterlegt, und zum anderen ein Clip mit einem Ball, der eine Treppe herunterfällt, durch Zurückspulen so verändert, dass die Illusion entsteht, der Ball würde die Treppe „hin-aufspringen“

Nachdem auch diese Clips präsentiert wurden, ging es zur Abschlussdiskussion bzw. zum Fazit des Workshops.

REFLEXION

Im Blick auf die Zeitknappheit wurde dieser Teil relativ kurz gehalten. Es wurden Meinungen und Verbesserungsvorschläge besprochen. Hier zeigten sich die TeilnehmerInnen einstimmig begeistert von diesem konkreten medienpraktischen Ansatz, waren sich gleichzeitig aber auch dahingehend einig, dass die für den Workshop angesetzten 90 Minuten bei Weitem nicht ausreichend waren.

Abschließend stellte der Referent Johannes Langkamp noch einen Internetlink bereit, um sich seine Arbeiten anschauen und gegebenenfalls davon für eigene Ideen inspirieren lassen zu können.



„Die TeilnehmerInnen zeigten sich einstimmig begeistert von diesem konkreten medienpraktischen Ansatz.“

WEITERFÜHRENDER LINK:

<http://bit.ly/videokunst>



Workshop

IM FALSCHEN FILM?!

Referent: Burkhard Wetekam

Journalist, Hannover

Die DVD „Im falschen Film?!“ (herausgegeben von Vision Kino) bietet umfassendes Unterrichtsmaterial zu den Themen Urheberrecht, Schutz des geistigen Eigentums und illegale Kopien und sensibilisiert für wirtschaftliche, moralische, rechtliche und ästhetische Aspekte. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage nach dem Wert des Kultur- und Unterhaltungsgutes „Film“. Der Workshop präsentierte die Inhalte der DVD.

Die Idee zur DVD „Im falschen Film?“ entstand, als vor ein paar Jahren das Urheberrecht intensiv diskutiert wurde: Damals war die Piratenpartei sehr präsent, und das Thema Urheberrecht wurde in diesem Zusammenhang in den Medien behandelt. Gleichwohl ist in dieser Hinsicht seitdem nicht viel passiert. Viele Sachverhalte sind noch immer unklar, oder werden nicht wirklich verfolgt.

Durch das Leistungsschutzrecht wurde das Urheberrecht nur weiter eingeschränkt.

Mithilfe der DVD sollen Jugendliche ohne juristische Kenntnisse einen Überblick über das Urheberrecht erhalten.

Zur Erstellung der DVD wurde auch ein Jurist zur Beratung hinzugezogen, da Herr Wetekam selbst kein Jurist ist. Urheberrecht ist eine sehr komplexe Angelegenheit, und wie generell in rechtlichen Fragestellungen üblich, so gilt auch hier: Fragt man zwei Juristen bekommt man drei verschiedene Meinungen.

Es kommt die Frage auf, ob ein Lehrer in einer Schulklasse eine private

Kopie eines Films zeigen darf. Hier ist zu bedenken, ob eine Schulklasse öffentlich ist, und es sich somit um eine öffentliche Vorführung handeln könnte. Eine Schulklasse ist nicht öffentlich, da die Schüler sich alle untereinander kennen, und der Lehrer anhand des Klassenbuches und durch persönliche Beziehungen zu den Schülern genau nachvollziehen kann, wer dort im Unterricht sitzt.

Filmproduzenten versuchen, im Vorspann von DVD-Filmen über Warnungen oder Hinweise Angst zu machen, und schließen viele Ausstrahlungsmöglichkeiten aus. Entscheidend ist aber das Urheberrecht, nicht die Meinung der Produzenten.

Im Zusammenhang der öffentlichen Vorführung zitiert einer der Teilnehmer, wie die GEMA eine nicht öffentliche Vorführung definiert: Nur wenn zwischen allen anwesenden Personen eine wechselseitige persönliche Beziehung besteht oder alle eine solche zum Veranstalter haben, handelt es sich um eine nichtöffentliche Veranstaltung. Schulen haben dennoch eine Lizenzvereinbarung. Ungewiss ist dabei

jedoch, ob diese für Schulaufführungen oder zu Unterrichtszwecken gelte.

Agenturen vergeben Schirmlicenzen, der BfJ bietet einen Verleih auch für Schulen an, um öffentlich Filme zeigen zu können. Pädagogisch wertvolle Filme sind eher selten und werden meist doch gekauft.

Eine Teilnehmerin weist außerdem darauf hin, dass nationale Unterschiede im Urheberrecht die Situation häufig noch zusätzlich erschweren würden.

Der Ansatz der DVD soll es sein zu zeigen, wie Filme produziert werden, und dabei auch Filmemacher zu Wort kommen zu lassen.“

THEMEN DER DVD

Mediennutzung:

Fremde Werke beschaffen und nutzen.

Medienproduktion:

Was darf ich veröffentlichen? Wie muss ich zitieren? (wo gibt es das Material)

Medienwissen:

- Was bedeutet „Schutz des geistigen Eigentums“?
- Wie werden Filme und andere Medien finanziert?
- Viele arbeiten dran, wie wird das bezahlt?
- Was bedeutet es, wenn ich illegal etwas herunterlade oder streame?
- Gibt es Grenzen? (Gewalt, Pornografie werden auch angesprochen.)

Medienethik:

Sich selbst und andere vor negativen Medienereignissen schützen.

Der Ansatz der DVD soll es sein zu zeigen, wie Filme produziert werden, und dabei auch Filmemacher zu Wort kommen zu lassen. Damit soll bei den Schülern ein Gefühl für den

(auch finanziellen) Wert des Mediums und Unterhaltungsgutes Film geweckt werden – und das nicht über Schuldzuweisungen und Abschreckung, sondern über eine Sensibilisierung der Schüler.

Für die Konzeption der Inhalte wurden dabei die Lehrpläne der Schulen berücksichtigt, um herauszufinden was für die Lehrenden relevant ist. Zwei Filmproduzenten sind dabei, ein Schauspieler, eine Szenenbildnerin und Jugendliche. Eine jüngere Filmproduzentin, die versucht, das Medium „Internet“ für sich zu nutzen, und somit wohl einen neuen Weg geht, der bis jetzt so nicht gegangen wurde. In diesem Zusammenhang weist der Referent darauf hin, dass Produzenten sich häufig dadurch eingeengt fühlen, dass Filme immer erst im Kino gezeigt werden sollen und nicht direkt online oder als DVD verfügbar sein können.

Sieben Unterrichtseinheiten sind in der DVD thematisch zugeordnet. Zusatzmaterial und entsprechende Hinweise für Lehrkräfte sind ebenso enthalten. Die DVD richtet sich somit an Schüler, die im Unterricht mit dem Thema Urheberrecht konfrontiert werden.

MODULE DER DVD

• Modul 1:

Du und der Film (Fächerübergreifend)

• Modul 2:

(Deutsch): Kann man geistiges Eigentum stehen? Argumentieren und diskutieren

• Modul 3:

(Politik/Wirtschaft/Sozialkunde): Jugendliche als Teil des Wirtschaftslebens. (Sich selbst als Teil des Wirtschaftszyklus' sehen) DVD kaufen > Wer bekommt jetzt was? Ein Kinobetreiber erzählt, was er von den Eintrittsgeldern bekommt.

• Modul 4:

fächerübergreifend: Wer macht mit? Von der Idee zum Film. (Bereich Marketing und Platzierung eines Films, der Entstehungsprozess eines Films)

• Modul 5:

Meine Kampagne – Filmplakate analysieren und gestalten (Hervorhebung der Attraktivität eines Films. Es

geht um den Film „Friendship“) Alte Plakatentwürfe werden gezeigt, man sieht, wie sich die Gestaltung geändert hat. Herantasten des Produzenten an den Film wird deutlich)

• Modul 6:

(Mathematik): Filmbudgets berechnen (Stark vereinfachte Berechnung, Produzent bekommt Geld und muss sicherstellen, dass dies ausreicht)

• Modul 7:

(Fächerübergreifend): Anti-Piraterie – Kampagnen vergleichen und gestalten (Geld aus Abmahnungen werden für Anti-Piraterie Filme verwendet)

• Modul 8:

Ethik, Geistiges Eigentum, respect copyrights. Zwei Verschiedene Spots werden gezeigt.

Der Aufbau der DVD wird erklärt. Jeder Teilnehmer hat im Anschluss Zeit, die verschiedenen Features DVD selbst zu erkunden und die zugehörigen Materialien zu sichten und zu vertiefen.

„Mithilfe der DVD sollen Jugendliche ohne juristische Kenntnisse einen Überblick über das Urheberrecht erhalten.“

WEITERFÜHRENDER LINK:

<http://bit.ly/imfalschenfilm>



Workshop

AKTIVE JUGEND- MEDIEN-ARBEIT

Referenten:

Thomas Kirchberg (TK), Filmproduzent, Göttingen

Sebastian Baller (SB), Geschäftsführer der Agentur bbsMEDIEN Hamburg

Axel Brunotte (AB), Filmproduzent, Hannover

Am Beispiel des jährlich stattfindenden Sommercamps der Jungen Medienszene Niedersachsen wurden im Workshop Abläufe und Techniken in Theorie und Praxis präsentiert, mit denen in der medienpraktischen Arbeit mit Jugendlichen Schlüsselkompetenzen, systematisches und eigenständiges Arbeiten sowie Kreativität und Teamarbeit gefördert werden können.

THEORETISCHER TEIL

Vorstellung der „Jungen Medienszene“

- Schwerpunkt der Veranstaltung liegt auf der Vorstellung des von der „Jungen Medienszene“ organisierten Sommercamps.
- Gründungsjahr der „Jungen Medienszene“: 1999
- Die „LAG Jugend & Film e.V.“ wurde 1956 gegründet, um Filme in Schulen zeigen zu können. Zudem hatten Schüler die Möglichkeit, den Filmvorführschein zu machen.
- „Junge Medienszene“ wurde mit der Frage gegründet: Was bringt die Zukunft? Damals wurde Seminare und Workshops angeboten, um Netzwerke junger Filmschaffender zu fördern. Dadurch sind weitere Projekte entstanden.
- Heute gibt es fast keine Projekte mehr, dafür regelmäßige Veranstaltungen, wie das Sommercamp (das Ostercamp und weitere Begleitseminare existierten nicht mehr), das den Schwerpunkt der Veranstaltung „Aktive Jugend-Medien-Arbeit“ bilden soll.

Vorstellung des Sommercamps

- Das Sommercamp findet seit 2001 statt.
- Im letzten Jahr, 2013, war es zum ersten Mal vollständig ausgebucht.

Frage eines Teilnehmers: Warum war es vorher schwierig, das Sommercamp voll zu bekommen?



AB: Man hat die Leute einfach nicht erreicht.
TK: Die Kosten für das Sommercamp sind recht niedrig. Es hat eine Weile gebraucht, bis sich die Veranstaltung rumgesprochen hat. Inzwischen ist das Sommercamp bekannt, darum läuft es jetzt besser.

AB: Es ist das Anliegen der Konferenz, auf die Veranstaltung hinzuweisen.

Frage eines Teilnehmers: Was bedeutet „voll“?

Dozenten: Am letzten Sommercamp haben 30 Teilnehmer und vier Dozenten teilgenommen.

AB (zur Erreichbarkeit der Teilnehmer): Heute ist die Veranstaltung viel präsenter als früher.

Anmerkung einer Teilnehmerin: Die Wahrnehmung für Medienschaffende hat sich deutlich verändert, z. B. werden Schüler, die Schauspieler werden wollen, heute wesentlich ernster genommen.

Vorführung Trailer Sommercamp 2014

• im Trailer wird der Ablauf des Sommercamps vorgestellt: Ideen finden; Drehbuch schreiben; Proben / Technikcheck; Location-Suche / Requisite; Dreharbeiten; Schnitt; Premierenfeier organisieren; Premierenabend; Aufräumen

Frage eines Teilnehmers: *Wie viele Betreuer waren insgesamt beim Sommercamp dabei?*
TK: Vier Dozenten und zwei weitere Mitarbeiter, die sich um andere Dinge kümmern.

Ablauf des Sommercamps

TK: Das Sommercamp findet seit zehn Jahren statt. Seitdem hat sich viel getan. Es haben sich Prozesse entwickelt, die die Gruppe zusammenschweißen. Am ersten Tag wird entschieden, wer in welche Gruppe geht. Danach macht sich jede Gruppe an die Arbeit. Die Gruppen arbeiten nicht nur für sich, jede Gruppe muss auch für eine andere Gruppe eine Aktivität organisieren.

AB: Es gibt auch Gemeinschaftsaktivitäten wie Spieleabende.

SB: Die Organisatoren haben gemerkt, dass die einzelnen Teilnehmer ohne Gemeinschaftsaktivitäten sehr wenig miteinander zu tun haben.

TK&AB: Es werden auch gemeinsam von den Teilnehmern gedrehte Filme geschaut.

TK erläutert die Merkmale der einzelnen Gruppen und Besonderheiten der Arbeit:

- Kurzfilm-Spielfilmgruppe: Ideen, Drehbuch
- Doku: schnelle Ideenfindung

• Musikfilm: Kooperation mit einem Festival, außerdem war eine Band vor Ort und jederzeit abrufbar, schnelle Ideenfindung und schneller Dreh

Das Technikseminar ist wieder gruppendurchmischt. Es besteht aus Kamera, Licht und Ton. Zusätzlich wird in jedem Jahr ein Spezial-Thema gewählt. 2014 war es „Soziale Medien“. So sollten neue Impulse gegeben werden.

Die Premiere wird selbst organisiert: Plakate werden selbst gestaltet, das Premierteam organisiert Essen, Getränke etc.

SB: Die Spielfilmgruppen sind mit zehn bis zwölf Personen die größten Gruppen.

AB: Die Verteilung der Aufgaben ist wichtig, damit sich jeder einbringen kann. Niemand bleibt ohne Aufgabe.

TK: Die Premiere endet mit einer Party.

Wie Motivation entsteht und erhalten bleibt

AB: Die Ausschreibung des Sommercamps richtet sich an Teilnehmer zwischen 14 und 27 Jahren. Es war anfangs fraglich, ob das funktioniert. Aber: es funktioniert. Der Grund: Die Teilnehmer haben eine Idee, ei-

nen Weg, ein Ziel. Alle sind da, um Spaß zu haben. Wichtig ist, dies als Ausgangspunkt zu nehmen und zu fördern, was an Kompetenzen schon bei den Teilnehmern vorhanden ist. Daher wird nach Hobbies und Interessen gefragt und geschaut, was man daraus machen kann.

Auch die Motivation von außen ist wichtig: Es werden Anreize und Freiräume geschaffen, Kompetenzen vermittelt, Selbständigkeit gefördert. Die Dozenten müssen für die Teilnehmer da sein und sie ernst nehmen.

Ein weiterer wichtiger Faktor: Das Essen von Kirsten, der „Küchenfee“. Z. B. werden die Essenszeiten individuell geregelt.

Das Sommercamp verfügt zudem über professionelle Technik, zu der die Teilnehmer möglichst viel Input erhalten, damit die Gruppen selbständig arbeiten können.

Wichtige Faktoren für die Motivation von innen: Das Wissen wird untereinander ausgetauscht. Die Teilnehmer können ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Jeder hat so die Chance, sich individuell einzubringen. Die Arbeit folgt dem Prinzip: „Kreativphasen laufen lassen, Tiefphasen

abfangen.“

Das Ergebnis ist eine Woche voller Energie und Leidenschaft.

Anmerkungen zu Nachhaltigkeit des Sommercamps, Ausbildung und Beruf in den Medien

SB: Natürlich ist nicht jeder Teilnehmer des Sommercamps beim Film gelandet, aber manche haben es schon geschafft. Wichtig ist die weitere Einbindung, z. B. werden ehemalige Teilnehmer auch in andere Projekte einbezogen.

TK: Einige Teilnehmer machen später Praktika in der Medienbranche.

Frage eines Teilnehmers: Wie funktioniert die Ideensammlung im Sommercamp? Wird auf Vorbilder zurückgegriffen?

TK: In Bezug auf die Ideensammlung hat jeder einen sehr individuellen Zugang. Beispielsweise wurden bei der Musikvideoproduktion im letzten Sommercamp Kreativitätstechniken angewendet, um Ideen zu formen.

SB bevorzugt Drehbuchübungen. Die Ideenfindung ist für ihn die schlimmste Phase der praktischen Arbeit.



AB: Manchmal werden auch Warm-up-Spiele genutzt. Beim Sommercamp ist etwa ein Drittel der Teilnehmer „Wiederholungstäter“, zwei Drittel sind neu, daher funktioniert folgendes Spiel: Schau dir deinen Nachbarn an. Welcher Charakter wäre er in einem Film? Diese Spiele helfen bei der Inspiration. Die Ideenfindung setzt sich aus „Puzzleteilen“ zusammen.

TK: Die häufigste Idee bei Kurzfilmen sind Zombiefilme.

SB: Im Sommercamp wird eine harte Gruppeneinteilung vorgenommen. Kumpels und Freunde werden getrennt.

AB: Eine weitere Technik: in die Tiefe fragen. Bei der Grundidee wird nach dem Konflikt und dem „Warum“ gefragt, so werden Ideen, die nicht brauchbar sind, nach und nach aussortiert.

SB: Die technischen Möglichkeiten, z.B. um Spezialeffekte zu erstellen, sind heute extrem gut. Leider sind aber die Ideen häufig „Mist“.

Eine Teilnehmerin stimmt zu. Viele Ideen sind „Mist“, häufig sind aber auch die Ansprüche zu hoch und daraus entsteht Frust, der schwer aufzulösen ist.

SB stimmt zu. Der Vorteil im Sommercamp ist aber, dass sich Menschen mit einer Vorliebe für das Thema „Film“ treffen.

AB: Im Sommercamp wird zuerst einmal versucht, die Geschichte ohne Effekte zu erzählen, weil Effek-



te sehr viel Zeit kosten.

SB: Die Erfahrung hat gezeigt, wie spannend es sein kann, z. B. „Massenszenen“ mit nur sechs Personen umzusetzen.

TK: Frage in die Runde: Wie stehen die Teilnehmer des Workshops zur Medienarbeit?

Teilnehmerin: Es ist schwer, an der eigenen berufsbildenden Schule ein Filmprojekt umzusetzen. Die Lehrenden haben enge Vorgaben und wenig Zeit. Das ist schade. Medien werden immer wichtiger, daher würde sie gern etwas machen, es muss aber auch in kleinem Rahmen umsetzbar sein. Große Projekte sind nicht machbar. Sie sucht daher nach Möglichkeiten für die Umsetzung.

AB: In Schulen ist es natürlich schwer, ein Filmprojekt umzusetzen, es ist aber eine große Motivation. Größere Projekte sind z. B. in Projektwochen machbar. Man kann damit schließlich auch Inhalte vermitteln, z. B. mit einem Film zu Themen, die auch in der Schule behandelt werden. Man sollte Filme nicht nur als Kreativteil ansehen, sondern auch mit dem Sinnvollen kombinieren.

Eine Teilnehmerin: Wie kommt man überhaupt an Wissen ran?

SB: Die Teilnehmer im Sommercamp haben großes Fachwissen. Man muss daher keine Angst vor der Unwissenheit der Schüler haben.

AB: Die LAG möchte präsent sein und Antworten auf die Fragen der Lehrenden geben.

Teilnehmerin: Es wäre hilfreich, auf eine funktionierende Infrastruktur zurückzugreifen. Viele Schulen nutzen die Handys der Schüler, um Projekte umzusetzen. Ihr wäre es ein Anliegen, über die Qualität von „Abi-Filmen“ hinauszukommen.

AB: Warum macht man nicht mal einen Film, den auch andere machen können? Zu Filmen ist heute kein Problem mehr, weil jeder ein Handy hat, aber das Schneiden ist ein Problem. Aber es gibt Leute, die das können und die sollte man zusammenbringen.

Teilnehmerin: Wichtig wäre Hilfe, um überhaupt Ideen zu entwickeln. Wenn man unerfahren ist, scheitert man schon an der Organisation.

Eine andere Teilnehmerin ist begeistert, was umgesetzt werden kann, z. B. bei den Jugendfilmtagen. Sie befürwortet es, auch mal aufs Smartphone zurückzugreifen,

„Allein der Applaus baut auf.“

wenn man keine andere Möglichkeit hat. Sie hat selbst mit „Ihren“ Jugendlichen einen Film gemacht und war erstaunt, was das mit der Gruppe gemacht hat. Die Arbeit hat viel in Bewegung gebracht und alle waren extrem stolz auf das Projekt. Ihr Fazit: Die Gruppenarbeit ist arbeitsintensiv, lohnt sich aber.

TK: Im Camp arbeiten alle auf die Premiere hin.

AB: Allein der Applaus baut auf.

Frage einer Teilnehmerin: Werden die Filme auch woanders gezeigt?

TK: Ja, z. B. auf den Uelzener Filmtagen und auf anderen Festivals.

Ein Teilnehmer verweist für die praktische Arbeit auf das Medienzentrum, in dem man sich kostenlos Ausrüstung ausleihen kann.

Anmerkung einer Teilnehmerin: Sie hat versucht einen super Film ihrer Schüler bei einem Wettbewerb einzureichen,

hatte aber keinen Erfolg.

AB: Eine gute Möglichkeit ist die Veröffentlichung auf youtube, aber auch Festivals.

TK: Auch die LAG ist ein Ansprechpartner und kann beraten, welche Wettbewerbe oder Festivals für eine Bewerbung geeignet sind.

Wie können Medien in der Schule eingesetzt werden?

TK: Das Sommercamp 2013 fand kurz vor der alten innerdeutschen Grenze im Harz statt. Die Schüler haben einen Film über die Wende gedreht. So können Lehrinhalte gut vermittelt werden. Schüler in dem Alter kennen sich mit dem Thema „Wende“ und „innerdeutsche Grenze“ wenig aus.

Vorführung: Snippet der Doku „Die da drüben“

TK: Hinweis auf den YouTube-Kanal der Jungen Medienszene.

PRAKTISCHER TEIL (AB CA. 15:00 UHR)

Der praktische Teil steht unter dem Motto: „Jetzt wird geschwedet!“
Erläuterung zum Motto: Anspielung auf den Film „Be kind, rewind!“ mit Jack Black. Nachdem die Hauptfigur alle Filme in einer Videothek gelöscht hat, muss er sie in kurzer Zeit nachdrehen.

Dementsprechend ist die Aufgabe im praktischen Teil berühmte Filme nachzudrehen.

Voraussetzungen:

gefilmt wird direkt in die Kamera, es erfolgt kein Schritt.

AB: Wichtig ist, in kurzer Zeit einzelne Bilder mit einfachsten Mitteln

umsetzen. Die Herausforderung: Man muss sich im Team absprechen, weil „direkt auf Kamera“ gedreht wird. Es erfolgt kein Nachdreh, kein Schnitt. Auch Vorspann und Abspann müssen direkt gefilmt werden. Die Frage ist: Wie kann man die Bilder im Kopf rüberbringen?

Teilnehmerin: Wie groß dürfen die Gruppen bei so einer Aufgabe sein?

AB: Unterschiedlich. In diesem Fall 2 Gruppen zu je 3 Personen.

Folgende Filme werden nachgedreht:

Forrest Gump

Titanic

Zeitvorgabe: ca. 20 Minuten

Ab 15:25 Uhr werden die Ergebnisse des Videoprojekts zusammengetragen. Die Gruppen haben 4-5 Szenen „ihres“ Films nachgedreht.

FILMVORFÜHRUNG

Forrest Gump:

Introszene mit der Schachtel Pralinen / „Lauf, Forrest, lauf!“ / Der Bubba-Gump-Shop / Die Tischtennis-Szene

Titanic:

Szene „Ich fliege!“ / Porträtszene / die Liebeszene / Jack stirbt / die Titanic sinkt

Verabschiedung

Verweis auf den Flyer des Sommercamps, der sich in der Mappe der Workshopteilnehmer befindet.

Schlussworte **AB:** „Lasst euch nicht abhalten! Blockiert euch nicht selber! Gebt den Spaß weiter!“



*„Lasst euch nicht abhalten!
Blockiert euch nicht selber!
Gebt den Spaß weiter!“*

WEITERFÜHRENDE LINKS

Homepage der Jungen Medienszene Niedersachsen:
www.junge-medienszene.de

YouTube-Channel der Jungen Medienszene:
<http://www.youtube.com/user/JMSNdS>

Die Junge Medienszene auf Facebook:
<https://www.facebook.com/JMSNdS>



Workshop

DAS LEBEN IST JIPPIE

Referentin: Angela Linders
Autorin, Autor-Producerin, VKH-
Filmproduktion

Die aktuellen technischen Entwicklungen haben die Kunst des „Storytelling“ beeinflusst und durch neue Erzählkonzepte bereichert. Angela Linders stellte ihr Transmedia-Projekt „Das Leben ist Jippie!“ vor; einen multimedialen Erlebnisraum für Kinder bis 12 Jahre, der es erlaubt, die multikulturelle Welt zu erleben, zu erforschen und durch eigene Geschichten zu ergänzen.

Zu Beginn geht Angela Linders auf den Unterschied zwischen Cross- und Transmedialität ein: Sie unterscheidet zwischen beiden Begriffen dahingehend, dass bei der Cross-medialität ein und dieselbe Geschichte lediglich in verschiedenen Medien verarbeitet wird, während bei der Transmedialität erst aus der Zusammenschau der verschiedenen Inhaltsbausteine und Medientypen die gesamte Geschichte entsteht. Die Narration ist hier gleichsam als breite „storyworld“ angelegt, die verschiedenen Medien werden dabei nicht zur Wiederholung oder Vervielfältigung der Geschichte genutzt, sondern jedes Medium wird mit seinen Eigenarten ein Teil der Geschichte und erweitert und ergänzt die Erzählung damit.

Gefördert durch nordmedia und durch die Initiative „Ein Netz für Kinder“ der BKM, soll die interaktive Transmedia-Kinder-Plattform „Jippie“ die Zielgruppe der 8-12 Jährigen erreichen, jedoch vor allem als aktive User und nicht bloß als Konsumenten. Inhaltlich basieren die Plattform und ihre storyworld auf der Erzählung „Magic Mogie und die abenteuerlichen Reisen von Tarek, Freia und Kito“. Denn wie bei allen Projekten dieser Art, sei der Kern wichtig: „Alles steht und fällt mit einer guten Geschichte.“ Linders komme hierbei zugute, dass sie schon vor etlichen Jahren Erfahrungen mit Kindergeschichten sammeln konnte, unter Anderem im Zusammenhang mit Bluescreen-Projektionen.

Ihre persönliche Motivation für ein solch ambitioniertes Projekt sei es nun, in den Kindern „die Sehnsucht nach dem Leben“ zu wecken und Werte wie Kultur, Freiheit, Vielfalt und Geborgenheit zu vermitteln. Dabei solle ein Universum erschaffen werden, in dem Kinder die multikulturelle Welt erfahren können. Inhaltlich geht es um eine Kinderkrimiserie an internationalen Schauplätzen. Die ProtagonistInnen, selbst mit multikulturellem Hintergrund und zwischen Ferne und Heimat schwankend, durchleben Abenteuer an den verschiedensten Orten dieser Welt.

Das bestimmende Thema bildet dabei die Auseinandersetzung mit dem Weltkulturerbe einerseits und dem Weltkulturerbe andererseits. Spannung wird hierbei über die Differenz zwischen Daheim und Ferne erzeugt. Daheim, das ist eine Tankstelle in Nordwestdeutschland, gelegen an einer Landstraße, in der in drei Generationen gearbeitet, gewohnt, gespielt und gedichtet wird. In der Ferne erleben insbesondere die Kinder Abenteuer in den entlegensten Regionen dieser Erde. Im ersten Schritt der technischen Umsetzung werden eine App, eine Webseite und eine

Graphic Novel entwickelt, die – ineinander verwoben – die Geschichte voranbringen, die einzelnen Abenteuer erzählen und jeweils mit ihren Eigenarten zur Geschichte und den pädagogischen Themen beitragen. In der Praxis sollen sowohl die Form als auch die Geschichte und die Figuren selbst in Zusammenarbeit mit den Kindern weiterentwickelt werden. Viele weitere Bausteine (u.a. Buchreihe, Kinder-Web-Show, Kinofilm etc.) sind in Planung. Die erste Phase dient zugleich als eine Art Trailer für das gesamte Projekt.

Anhand der ersten ausgearbeiteten Geschichte geht die Referentin im Folgenden näher auf Aufbau und Ablauf der Inhalte ein. Ausgangspunkt ist immer die Webseite, die die User in die ganze Welt, verfolgen die Protagonisten, kehren aber auch immer wieder zurück. Sie wird nach und nach als großes Archiv ausgebaut. Unterwegs dienen kleine Games der spielerischen Erarbeitung von z.B. Umweltproblematiken. In sich aneinander ergebenden Elementen wird das gerade Erlernte aufgefrischt und verarbeitet. So sollen die Kinder beispielsweise selbst eine Pe-

tition gegen die Abholzung des Regenwaldes erstellen. Die Graphic Novel dient hingegen vor allem dazu, die Story inhaltlich voranzubringen.

Weitere Lerneffekte werden durch auffällige Parallelen zwischen der Ferne und dem Daheim erzielt. Auch eigene Erfahrungen und Geschichten können die Kinder einreichen. So soll es z.B. ein Videofenster geben, in dem eigene Handyvideos hochgeladen werden können. Alle Teile des Projektes werden dabei auf gängigen PCs ebenso nutzbar sein wie auf mobilen Endgeräten.

In der Zukunft wird zudem die Kooperation mit Schulen, Museen und vergleichbaren Institutionen angestrebt.

In der angeregten Schlussdiskussion gab es zunächst vor allem etliche Nachfragen zum Teamaufbau des Projektes, der Arbeitsstruktur, der Finanzierung und zum Verhältnis Ehrenamt und Kommerzialität. Als wichtig und gelungen wird von den TeilnehmerInnen hervorgehoben, dass ein Bezug zur Realität besteht und auf Kontinuität Wert gelegt wird.



FAZIT

Die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. würde ein solches Projekt, gerade da es noch im Entstehen ist, gerne weiter verfolgen.



**VORSTELLUNG
LAG PROJEKTE**



DAS MOBILE KINO NIEDERSACHSEN (MKN)

Das Mobile Kino Niedersachsen (MKN) bringt seit 1992 den kulturell wertvollen Film auf großer Leinwand in die Region abseits der Metropolen zurück und bespielt Veranstaltungsorte wie z.B. Schulen in den städtischen Zentren, wenn ein stationäres Kino keine Alternative darstellt.

Das MKN besitzt ein umfangreiches technisches Equipment, das allen räumlichen Gegebenheiten genügt.

In Niedersachsen gibt es eine lebendige Struktur von kulturellen Initiativen, Veranstaltungszentren und Vereinigungen, die ihr Programm mit Unterstützung des MKN um das Kinoangebot erweitern. Neben der Durchführung von Kinoveranstaltungen ist die Vermittlung von Medienkompetenz ein wichtiger Baustein des MKN. Besonders für Schulen, Vereine und Jugendpflegen bietet das MKN Filmvorführungen mit medienpädagogischer Begleitung an: Mit ausgewählten Titeln lassen sich Ferienpassaktionen gestalten, Unterrichtseinheiten begleiten und Projektwochen thematisch bereichern. Nach der Filmvorführung werden altersgerechte Angebote zur Aufarbeitung der Filme durchgeführt. Das Angebot des MKN umfasst gleichermaßen regelmäßige Kinoveranstaltungen, Einzeltermine und Schulveranstaltungen. Dabei richtet sich das Kinoangebot an alle Altersstufen, auch das Kino für Seniorinnen und Senioren hat einen besonderen Stellenwert. Interessierten wird entweder ein festes Abo-Programm für Kinder, Jugendliche und Erwachsene vorgeschlagen oder ein den Bedürfnissen angepasstes Angebot unterbreitet. Neben bekannten Filmen auf Programmkinoniveau hat auch der besondere Film seinen Platz bei der Filmauswahl.

In unregelmäßigen Abständen werden Filmtourneen organisiert, wie z.B. Filme für sehbehinderte Menschen in audiodeskriptiver Fassung, Stummfilme mit Live-Musik, Kinderfilme in Begleitung von RegisseurIn oder DarstellerIn, etc.

FAKTEN & KONTAKT

Für einen Kinotag wird ein verdunkelter Raum mit normaler Steckdose benötigt. Außerdem eine mitarbeitende Kontaktperson.

Wenn Sie Interesse an diesen Angeboten haben oder ein ganz individuelles Projekt verwirklichen wollen, melden Sie sich bei uns.

Sie erreichen uns am besten persönlich zu den Bürozeiten dienstags und donnerstags von 10 bis 13 Uhr, sowie mittwochs von 14 bis 17 Uhr unter 0441 - 14632, außerdem jeder Zeit über Anruf-beantworter, Fax (0441 - 50502422) oder Mail (kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de)



SOMMERCAMP DER JUNGEN MEDIENSZENE

Eine Woche lang mit anderen Filmbegeisterten Spaß haben, viel lernen und am Ende voller Stolz einen eigenen Film präsentieren. Das Sommerfilmcamp der jungen Medienszene Niedersachsen bietet jungen Filmenthusiasten von 14 bis 27 Jahren dazu in die Möglichkeit. Dabei spielt es keine Rolle, ob schon Erfahrungen im Filmbereich vorhanden sind. Viel wichtiger sind Begeisterung und Neugierde.

Im Sommercamp erstellen die TeilnehmerInnen mit professioneller Unterstützung einen eigenen Kurz-Spielfilm, ein Musikvideo oder einen Dokumentarfilm.

An acht Tagen im Sommer erfahren sie dabei in kleinen Gruppen alle Phasen der Filmproduktion anhand ihres eigenen Projektes: In den Spielfilm- und Musikvideo-Gruppen von der Idee und dem Drehbuch über Kamera-, Licht- und Tontechnik bis hin zu Regie und Produktionsleitung und der Arbeit vor der Kamera – in der Dokumentarfilm-Gruppe von der Recherche über die technische Umsetzung des ausgewählten Dokumentarfilm-Themas vor Ort bis hin zu Schnitt und Nachbearbeitung. Dabei kann sich jeder mit seinen besonderen Fähigkeiten einbringen oder auch Neues ausprobieren, um zu sehen, ob es ihm Spaß macht.

Daneben gibt es auch reichlich Gelegenheit, mit anderen Freunden des bewegten Mediums in entspannter Atmosphäre Filme anzuschauen, zu reden und über das Abenteuer Film zu diskutieren. Zum Abschluss des Sommercamps gibt es die glanzvolle Premiere der eigenen Filme in einer besonderen Location.

In den vergangenen Jahren sind schon mehrere der Kurzfilme, die auf dem Sommercamp gedreht wurden, bei verschiedenen Kurzfilm-Festivals (z.B. der Kurzfilm Familie Koslowski oder die Serie 50ZKB) mit Preisen ausgezeichnet worden.

Impressionen aus dem letzten Jahr: <http://bit.ly/sommerncamp2014>

FAKTEN & KONTAKT

Die Junge Medienszene Niedersachsen ist das Netzwerk für junge Film- und VideomacherInnen. Wir veranstalten Seminare und Workshops und haben uns zum Ziel gesetzt, gemeinsam mit jungen FilmemacherInnen Projekte zu entwickeln. Erfahrene Leute aus der Filmbranche helfen jungen FilmerInnen, Ideen können ausgetauscht und Wissen kann vermittelt werden.

Junge Medienszene Niedersachsen,

Thomas Kirchberg

Tel.: 0551-49569710

niedersachsen@jungemedienszene.de

www.junge-medienszene.de



FILMFEST SEHPFERDCHEN

Seit 1998 steht das ‚Sehpferdchen‘ für die intensive Verbindung von Filmkultur und Medienpädagogik. Es zeigt eine aktuelle Auswahl von anspruchsvollen deutschen und internationale Kinder- und Jugendfilmen und bietet sowohl engagiertes Kino, als auch die Vermittlung von Medienkompetenz für Leute von 4 bis ‚14plus‘ und für Erwachsene, die filmisch erfahren wollen, was die Jüngeren bewegt.

Seit der 1. Ausgabe 1998 hat sich das Kinderfilmfest Hannover zum größten niedersächsischen Filmfest für Kinder und Jugendliche entwickelt. Dabei beschränkt sich das Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen, wie das Festival seit 2010 heißt, nicht nur auf die Stadt Hannover: Schon früh gab es Standorte in der Region Hannover, und nach Gastspielen in Bremen und Lüneburg ist seit 2008 Braunschweig feste Spielstätte des Sehpferdchens.

2014 sahen über 6500 Zuschauer in mehr als 70 Vorstellungen ein Programm an anspruchsvollen, spannenden, vielfach preisgekrönten Filmen aus aller Welt, die sonst meist nicht im Kino zu sehen gewesen wären. Im Laufe der bisherigen zehn Festivals erweiterte sich dabei die Zielgruppe auf Jugendliche und Vorschulkinder – und schließlich mit dem „Generationenkino“ auch auf Erwachsene und Eltern.

Besonderes Anliegen war dabei auch immer die Auseinandersetzung mit dem Medium Film: Jede Vorstellung wird moderiert, und im anschließenden Filmgespräch wird weiter auf den Film eingegangen. Vielfach stehen Regisseure, Schauspieler oder Experten Rede und Antwort. Bereits im Vorfeld setzen sich Schulklassen mit einzelnen Filmen des Programms auseinander, indem sie eigene kleine Filme dazu drehen. Eine Filmschule bietet Einblick in technische Aspekte des Films, und in Zusammenarbeit mit der Jungen Presse Niedersachsen schreiben Jugendliche Filmkritiken.

FAKTEN & KONTAKT

Das Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen ist ein gemeinsames Projekt von Medienpädagogisches Zentrum, LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V., Kino im Künstlerhaus, Fachbereich Bildung u. Qualifizierung der Landeshauptstadt Hannover, Medienzentrum der Region Hannover, Stadt Braunschweig - Kulturinstitut

Kontakt:

Sehpferdchen - Filmfest für die Generationen

c/o Medienpädagogisches Zentrum

Eleonorenstr. 18, 30449 Hannover

Tel. 0551 / 627842 oder 9896839

info@filmfest-sehpferdchen.de

www.filmfest-sehpferdchen.de



UELZENER FILMTAGE

Seit 1984 veranstaltet die Stadt Uelzen einen alle zwei Jahre stattfindenden Filmwettbewerb für SchülerInnen und Jugendliche (unter 21 Jahre), die in Niedersachsen ihren ersten Wohnsitz haben. Ab 1997 ist die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. Mitveranstalter und medienkompetenter Kooperationspartner. Im November 2014 fand der dreitägige Wettbewerb mit großem Erfolg zum 15. Mal in Uelzen statt!

Die „Uelzener Filmtage“, das älteste und einzige landesweite Schüler- und Jugendfilmfestival in Niedersachsen, wollen die Begabungen und Talente junger FilmemacherInnen im Bereich der film-kulturellen Bildung und Medienerziehung fördern. Sie zeichnen sich durch eine besondere Festivalatmosphäre aus: Bis zu 100 junge FilmemacherInnen kommen ins Jugendzentrum Uelzen, um die Filme gemeinsam zu erleben. In mehreren Programmblöcken werden die Filme in Anwesenheit einer Fachjury gezeigt. Eine junge Moderation sorgt anschließend dafür, dass sich FilmemacherInnen und Publikum über die Filme und ihre Produktionsbedingungen ausgiebig austauschen können. Die LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. hält stets ein interessantes, umfangreiches Begleitprogramm bereit: In Workshops geben Experten praktische Tipps für die Arbeit mit der Kamera, mit Licht und Ton, referieren über die Online-Vermarktung eigener Filme in den sozialen Netzwerken und geben aktuelle Hinweise auf Berufsperspektiven im Bereich Film und Medien.

Höhepunkt und Abschluss des Festivals ist die Verleihung der „Uelzener Filmrolle“ sowie die Vergabe von Geld- und Förderpreisen, lobenden Erwähnungen und Urkunden für alle TeilnehmerInnen im Kino „Central-Theater“ mit anschließender Vorführung der ausgezeichneten Filme.

FAKTEN & KONTAKT

Die FilmemacherInnen müssen zum Zeitpunkt des Wettbewerbs unter 21 Jahre alt sein.

Alle Einsender müssen ihren ersten Wohnsitz in Niedersachsen haben. Die maximale Filmlänge beträgt 20 Minuten.

Die Uelzener Jury kann drei ihrer Preisträger für das nächste Internationale Film Festival „Up-and-coming“ Hannover nominieren! Nach Absprache mit der „Niedersachsen Filmklappe“ sind alle Landesieger automatisch für die nächsten „Uelzener Filmtage“ nominiert!

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.:

Norbert Mehmke / info@lag-jugend-und-film.de

Stadt Uelzen:

Christian Helms / info@uelzener-filmtage.de



Kinoveranstaltungen **MOBILES KINO**

Das MKN bietet Kulturvereinen, Gemeinden, Schulen, Initiativen und Einzelpersonen Kinoveranstaltungen an.

Kino dort, wo die Menschen sind, nicht nur in den urbanen Zentren Niedersachsens. Das MKN bietet die praktische Durchführung mit Filmrechten und GEMA-Gebühren für alle Altersstufen an allen Örtlichkeiten, sowohl drinnen als auch draußen, an. Zusätzlich zum Kinoerlebnis mit anspruchsvollen Filmen werden Kindern medienpädagogische Begleitprogramme angeboten, sowie mit Jugendlichen Filmgespräche durchgeführt.

Ansprechpartner: Bernhard Gorka
kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de



Schnitt, Kamera, Drehbuch **FILMWERKSTATT**

Praktische Filmarbeit in der Schule - aber wie passt das in den Schulunterricht?

Dieser Lehrgang der Medienvermittlung ist schulunterstützend ausgerichtet. Themen aus dem Schulunterricht werden filmisch aufbereitet. Dazu zählen Recherchemethoden, Fragetechniken, Bildsprache und das Führen von Interviews. Gebucht werden kann dieser Kurs z.B. als Blockseminar oder in Projektwochen. Die Filmwerkstatt kann auch in den einzelnen Einheiten „Drehbuchwerkstatt“, „Kamerawerkstatt“ oder „Schnittwerkstatt“ gebucht werden.

Ansprechpartner: Axel Brunotte
info@lag-jugend-und-film.de



Aktive Filmarbeit für Multiplikatoren **TIPPS FÜR DIE FILM AG**

Diese Fortbildung richtet sich an Lehrende, die Unterrichtsinhalte filmpraktisch umsetzen möchten.

Durch ein Kurz- bzw. Dokumentarfilmprojekt zeigen wir auf, welche Möglichkeiten sich bieten, welche Probleme es gibt und finden gemeinsam Lösungen. Von der Ideenfindung über die geeignete Technik (Kamera und Schnitt) bis hin zur Präsentation (Leinwand oder Internet) wollen wir Berührungspunkte nehmen, Wissen auffrischen und Tipps aus der professionellen Arbeit in der Filmproduktion für die Schule weitergeben.

Ansprechpartner: Thomas Kirchberg
info@lag-jugend-und-film.de



Filme sehen und KURZ weiter drehen **„SCHULKINO-TOURNEE“**

Wir kommen in Schulen/Jugendeinrichtungen und bieten die Durchführung eines Film-Projekttages an.

Vom 1. Mai bis zum 31. August 2015 bietet das MKN unter anderem zu gesellschaftlich relevanten Themen wie Rassismus oder Mobbing die Möglichkeit: 1. einer Filmvorführung (zum Beispiel „Rico, Oskar und die Tieferschatten“) mit anschließendem Filmgespräch ODER 2. einer Filmvorführung mit anschließender Erstellung eines Kurzfilmes mit den Filmemachern der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V..

Ansprechpartnerin: Masha Faeskorn
kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de



Coaching Workshop für SchülerInnen **VOR DER KAMERA!**

Ein Bewerbungsgespräch, eine Präsentation vor der Klasse oder eine Szene vor der Kamera im eigenen Filmprojekt...

...große Herausforderungen, bei denen es hilfreich sein kann, die eigene Wirkung in geschützten Rahmen schon mal ausprobiert zu haben. Welche Kniffe und Tricks gibt es, selbstbewusst und überzeugend zu wirken.

Wir werden uns durch praktische Schauspielübungen im Bereich der Innen- und Außenwahrnehmung unserer Wirkung spielerisch bewusst.

Ansprechpartnerin: Sonja Elena Schroeder
info@lag-jugend-und-film.de



Fortbildungen für LehrerInnen und Lehrer **FILMISCHES ERZÄHLEN**

Ganz- und Halbtagesfortbildungen für LehrerInnen aller Schulformen zum Thema Filmanalyse und Literaturverfilmung.

1. Filmanalyse - Muster und Motive filmischen Erzählens. Grundlagen der Filmanalyse, Korrespondenzen zwischen filmsprachlicher und inhaltlicher Gestaltung werden an Hand vieler Filmbeispiele und didaktischer Übungen hergestellt. 2. Muster und Motive filmischen Erzählens am Beispiel der Literaturverfilmung, Vergleichen von literarischem und filmischem Erzählen an Hand von Adaptionen von „Effi Briest“, „Krabat“, „Der Vorleser“ sowie „Tod in Venedig“.

Ansprechpartnerin: Monika Feig
kontakt@mobiles-kino-niedersachsen.de



AUSBLICK FÜR 2015

Die Konferenz „Cross- & Transmediale Jugendfilmarbeit“ sollte einerseits einen Überblick über die Arbeit der LAG bieten und andererseits sowohl uns als auch die TeilnehmerInnen mit neuen Ideen und Konzepten für die aktive Jugendmedienarbeit inspirieren – beides hat funktioniert, wie wir den Rückmeldungen zur Konferenz entnehmen können. Aber wir leiten daraus nicht nur die Freude über eine gelungene Veranstaltung ab, sondern auch konkrete Anregungen und Ideen für die weitere Arbeit der LAG:

Der für die Konferenz geplante Vortrag zum Thema „Multimediales Storytelling“, der wegen Erkrankung des Referenten leider ausfallen musste, wird nicht nur zeitnah nachgeholt, sondern ausgedehnt: Gemeinsam mit dem Film- und Medienbüro Niedersachsen e.V. wird die LAG zu diesem Thema im ersten Halbjahr 2015 ein Tagesseminar in Hannover anbieten. Der Kurzfilmwettbewerb „Nur 48 Stunden“ nimmt, nach einer langen Erfolgsgeschichte in Schleswig-Holstein, nun auch im restlichen Norden Fahrt auf – zum ersten Mal synchron in drei Bundesländern: Zeitgleich vom 1. bis zum 3. Mai können die Teilnehmer ihre Einreichungen für den Wettbewerb produzieren. Die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt am 13. Mai. Außerdem geht es in Zukunft darum, bestehende Projekte und Kompetenzen des Verbandes zu verzahnen: So können etwa Schulvorführungen des Mobilen Kinos durch filmpraktische Workshops des Sommercamp-Teams ergänzt werden. Der gezeigte Film dient dabei als Inspiration und Stichwortgeber für die filmische Arbeit – eine gelungene Synthese aus Theorie und Praxis! Weitere Fortbildungen und buchbare Angebote der LAG finden sich auf den Seiten 54-55. Das Feedback zur Konferenz

hat uns gezeigt, dass für die LAG auch eine weitere Beschäftigung mit dem Thema Games sinnvoll ist. Daher ist für die zweite Jahreshälfte 2015 ein weiteres Tagesseminar geplant, in dessen Rahmen Anknüpfungspunkte zwischen Filmarbeit und digitalen Spielen diskutiert und zu praktischen Ansätzen verdichtet werden sollen. Und schließlich ist ein wichtiger Termin für den Verband die Mitgliederversammlung am 24. April in Hannover, bei der auch der Vorstand neu gewählt wird. Ein guter Anlass für Interessierte, den Verband näher kennen zu lernen! Eine Herausforderung bleibt das Erreichen einer größeren Öffentlichkeit, denn selbstverständlich würde sich die LAG über noch mehr VeranstaltungsteilnehmerInnen, noch mehr engagierte und kreative MitstreiterInnen und noch mehr DialogpartnerInnen freuen! Deshalb werden wir als Verband auch weiterhin durch konstante und regelmäßige Veranstaltungen und Angebote sichtbar bleiben und die Vernetzung mit anderen Akteuren der Jugendmedienarbeit anstreben. Erleichtert wird uns dieses Vorhaben dadurch, dass das MWK die Verbandsarbeit 2015 erstmalig mit 25.000 Euro fördert – wir gehen also in ein arbeitsreiches und spannendes Jahr – volle Kraft voraus für 2015!

Impressum

VERANSTALTER UND HERAUSGEBER

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Holger Tepe (1. Vorsitzender)

Am Kirchenkamp 23

49078 Osnabrück

www.lag-jugend-und-film.de

info@lag-jugend-und-film.de

FÖRDERUNG

Gefördert durch das Niedersächsische
Ministerium für Wissenschaft und Kultur



**Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur**

Unterstützt durch:



Universität Osnabrück
kos@uni-osnabrueck.de
www.uni-osnabrueck.de

HAUS DER JUGEND



REDAKTION

Holger Tepe (ViSdP)
Stefan Berendes
Sebastian Baller

PROTOKOLLANTEN

Tammo Jansen
Sergej Friesen
Tina von Garrel
Tim Crawford

LAYOUT UND SATZ



bbsMedien - Die Kreativagentur

Hamburg: 040 - 18 98 96 26
Eisenach: 03691 - 70 85 74

info@bbsmedien.de
www.bbsmedien.de

FOTOGRAFIE KONFERENZ

Kerstin Hehmann
www.kerstin-hehmann.de

TITELBILD

(Foto im Hintergrund)

© grundhaerte - photocase.com



LAG

JUGEND & FILM

NIEDERSACHSEN e.V.

www.lag-jugend-und-film.de