

## **Workshop IV: „Neueste Medien und Filmbildung“**

Moderation: **Ruth Lemmen**, Referentin für Medienkompetenz des Bundesverbandes interaktive Unterhaltungssoftware

Impulsreferate: **Prof. Dr. Christoph Klimmt**, Institut für Publizistik, Johannes Gutenberg Universität Mainz;  
**James Durran**, Advanced Skills Teacher / The Parkside Federation, UK

Diskussion: **Axel von Maydell**, Morgen Studios GmbH Berlin; **Dr. Ulrich Schmid**, Scoyo GmbH Hamburg

Praxisanwendung für Teilnehmende: Andreas Hedrich/Jakob Kopczynski/Jana Dugnus/Christiane Schwinge, Initiative Creative Gaming

Neuste Medien mit potenzieller Relevanz für die Filmbildung stehen Jugendlichen auf mindestens drei Ebenen zur Verfügung.

- Zum einen sind immer mehr mobile elektronische Geräte in der Lage, Stand- und/oder Bewegtbildaufnahmen vorzunehmen. Insbesondere Mobiltelefone, aber auch Digitalkameras haben hier in den vergangenen Jahren bemerkenswerte Möglichkeiten hinzugewonnen. „Etwas filmen“ ist damit alltäglicher, einfacher und spontan-situationsgebunden möglich.
- Zweitens sind mit der zunehmenden Verfügbarkeit von Breitband-Internetanschlüssen die Möglichkeiten des Zugangs zu filmischen Medien und der Verbreitung eigener filmischer Beiträge substanziell gewachsen. Speziell die Möglichkeiten, eigene Videos online zu publizieren, beispielsweise bei „Youtube.com“, verändern die Rolle jugendlicher Filmemacher und Filmprojekte insofern, als dass nun jedem der prinzipielle Zugang zu einem Massenpublikum eröffnet wird. Damit verbunden sind neue Chancen filmbasierten Dialogs und kooperativer Bildungsarbeit, aber auch Risiken ungenügender Autorenkompetenz und der Unterschätzung der Implikationen von Publizität.
- Und drittens hat die Evolution der Computerspiele hin zu einem Unterhaltungsmassenmedium dazu geführt, dass neue inhaltlich-ästhetische Bezugsangebote für Filmbildung und zugleich neuartige Produktionsmöglichkeiten für die Filmbildung und filmbasierte Medienkompetenzförderung zur Verfügung stehen, etwa die Produktion von digitalen Trickfilmen unter Nutzung der audiovisuellen Spieltechnologie („Machinimas“), durch die Aufzeichnung von gespielten Szenen durch Zusatzprogramme („Fraps“) oder Anschluss digitaler Aufzeichnungsgeräte an die Grafikkarte des Computers.

Mit Blick auf die Filmbildung – Bildung zum Medium Film und Bildung mit Hilfe des Mediums Film – stellen alle drei Bereiche neuester Medien enorme Potenziale für Modernisierung und die Ausweitung der didaktischen

Möglichkeiten dar. Hier ist zunächst auf das große Motivationspotenzial insbesondere mobiler Endgeräte und von Computerspielen bei Jugendlichen zu verweisen. Eine Integration der ‚personal devices‘ von Jugendlichen und/oder der Computerspiele, die ‚angesagt‘ sind, verspricht erhebliche Motivationsvorteile gegenüber konventionellen Ansätzen, die potenziell weiter entfernt von der Lebens- und Medienwelt von Jugendlichen sind. Dieser Motivationsvorteil sollte sich insbesondere bei bildungsfernen Zielgruppen auszahlen, die dem eher elitären Medium Film zumeist distal gegenüberstehen, aber besonders gut mit mobilen Endgeräten und Computerspieltechnologie ausgestattet sind.

Während die hohe Verfügbarkeit von Aufnahmemöglichkeiten und die Konvergenz von Computerspiel und Digitalfilm vor allem auf produktionsbezogene Aspekte der Filmbildung verweisen, impliziert der netzbasierte Zugang zu schier unendlichen Mengen an Filmbeiträgen via Youtube.com neue Potenziale für die reflektierende und diskussiv-werkkritische Filmbildung. Vorausgesetzt die Beherrschung der Unübersichtlichkeit gelingt, können Videofundstücke aus dem Internet gute Gelegenheiten bieten, um filmbezogene Diskussion und Kritik zu stimulieren und auch zu üben. Die Interaktivität des Internets erlaubt hier besonders partizipative Instruktionsmodelle, die es den Lernern überlassen, Inhalte (zum Beispiel nach vorher festgelegten Kriterien) zu finden, zu sichten, zu vergleichen und/oder dialogisch zu kritisieren.

Besonderes Augenmerk sollte die Filmbildung mit neusten Medien auf die Verknüpfung der neuen Produktionswerkzeuge und der Internetvideoplattformen legen. Die Verbreitung selbstgestalteter Videos via Youtube.com bedarf einer Ausdehnung der Medienkompetenz-Zielgrößen, weil die Autorenschaft für ein im Internet erhältliches Video mehr Verantwortung und auch mehr Vorsicht verlangt als ein Übungsvideo, das nach der Vorstellung in der Video-AG nur noch im Wohnzimmerschrank aufbewahrt wird. Die größere Verantwortung bezieht sich auf die Folgenabschätzung der Publizität, beispielsweise die Wahrung der informationellen Selbstbestimmung von im Video auftauchenden Personen, aber auch mit Blick auf die Wirkung bestimmter Darstellungen. Die zahlreichen Beispiele von (auch und gerade videobasiertem) Cyber-Mobbing einerseits und viele (auch videobasierte) Internet-Selbstdarstellungen mit unbedachten, sehr intimen Details speziell von Jugendlichen legen die Annahme nahe, dass die autorial-publizistische Dimension der Filmkompetenz systematisch gefördert werden muss, damit Filmbildung mit eigener Produktion und ‚Ausstrahlung‘ von Beiträgen angemessen gelingt. Das schließt auch die Schulung des Wahrnehmungsvermögens für Urheberschaft und Urheberrechte ein, die durch die Proliferation der digitalen Medienverbreitung und -verfügbarkeit offenkundig verbesserungswürdig ist.

Um die Potenziale der neusten Medien für die Filmbildung zu heben, ist eine sinnvolle Integration der eher konzeptionellen und technikfernen

Kompetenz der Lehrenden einerseits und der eher technikorientierten Basiskompetenz der modernen Jugendlichen-Generation notwendig. Um etwa Produktionsarbeiten mit Computerspieltechnologie, aber auch Handy-Kameras, sinnvoll anleiten und strukturieren zu können, ist die Aneignung technischer Grundkenntnisse für die Agenten der Filmbildung unerlässlich. Hierbei kann und sollte indes auf die Expertise von Jugendlichen zurückgegriffen werden: Die Umkehrung der Experte-Novize-Relation (die Lerner erklären dem Lehrenden, wie es geht) birgt neue Motivationspotenziale und ist für die erklärenden Lerner selbst ausgesprochen instruktiv, weil die kognitive Leistung der Vermittlung eine sehr gute Schulungstechnik darstellt. Umgekehrt ist angesichts der zahllosen Möglichkeiten und der leichten Verfügbarkeit der neusten Technologien unbedingt ein durchdachtes Konzept einzuhalten, damit die Instruktionsmaßnahme zielführend und in sich kohärent bleibt: Das nächste thematisch völlig irrelevante, aber sehr lustige Video ist auf Youtube.com immer nur einen Klick entfernt, und noch ein paar Sekunden Extra-Video vom Handy können eine konzentrierte Diskussionsrunde sehr schnell abgleiten lassen. Den neuen Inklusionsmöglichkeiten gerade für bildungsferne Jugendliche durch die neusten Medien stehen daher – wiederum gerade mit Blick auf bildungsferne Jugendliche – auch Risiken des Scheiterns von Instruktion gegenüber, die bei der Planung bedacht und möglichst minimiert werden sollten.

Unter strukturellen Gesichtspunkten bieten die neusten Medien auch deswegen interessante Perspektiven für die Filmbildung, weil die erforderliche Technologie bei den Lernern größtenteils bereits vorhanden ist. Die Ausstattung von 12- bis 19jährigen mit Mobiltelefonen liegt nahe bei 100 Prozent, und Computerspiele sind ebenfalls sehr weit verbreitet. Statt auf weitere teure und wartungsintensive Technikausstattungen der Bildungseinrichtungen warten zu müssen, bieten die ‚personal devices‘ und ‚games‘ der Jugendlichen die Chance, mit geringen institutionell-ressourcenbezogenen Voraussetzungen in die praktische Filmbildungsarbeit einzusteigen.