



## DOKUMENTATION

---

### **Workshop I: Kreatives Lernen und Filmbildung - Neue Möglichkeiten aktiver Filmarbeit mit mobilen Geräten und digitalen Medien**

Donnerstag, 04. Dezember 2014, 14.30 – 18.30 Uhr

- 1. Überblick**
- 2. Konzept**
- 3. Bericht**

Leitung: Klaus KÜchmeister (*Lehrer am Gymnasium Meiendorf, Fortbildner am Landesinstitut Hamburg / LI*)  
Dr. Manuel Zahn (*Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Fachbereich Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg*)

Bericht: Anna Marie Jansen

## 1. Überblick

Workshop I richtete sich an Lehrkräfte und bot die Möglichkeit, unter Leitung von Klaus KÜchmeister und Dr. Manuel Zahn, sowohl mit mobilen Endgeräten neue Perspektiven der Filmarbeit selbst zu erkunden als auch Remixe von Musik und Film zu diskutieren. Der praktisch gestaltete Workshop wurde in zwei Teile aufgeteilt. Teil I befasste sich mit neuen Blickwinkeln beim Filmen durch das interaktive Einsetzen von mobilen Geräten im Unterricht. In Teil II wurde sich mit der aktuellen Medienkultur von Remixen für den Unterricht auseinandergesetzt.

## 2. Konzept

### 1. Teil: Filmen mit mobilen Endgeräten

Jugendliche sind heute fast flächendeckend mit digitalen Endgeräten wie Handy, Smartphone oder Tablet PC ausgestattet. Diese Apparate sind ständig verfügbar, nahtlos an das Internet angebunden und weisen eine Tendenz zur Medienkonvergenz auf. Sie verfügen über digitale Kameras, mit denen man nicht nur Bilder fotografieren und bearbeiten, sondern auch Kurzfilme drehen, schneiden und präsentieren kann.

Mit diesen veränderten technischen und medienkulturellen Wahrnehmungs- und Produktionsbedingungen von Filmbildern wachsen jetzt Schüler/innengenerationen wie selbstverständlich auf. Daraus ergeben sich neue Aufgaben und Fragestellungen für eine Filmbildung im Unterricht. Denn in der Regel werden Handy oder Smartphone lediglich als eine Art "Sparkamera" benutzt, mit der mal schnell ein Kurzfilm gedreht wird.

Der Einsatz von digitalen Endgeräten in der Filmbildung bietet aber einen besonderen und innovativen Ansatz, wenn mit den filmästhetischen und spezifischen Besonderheiten dieser Geräte auch neue didaktische und methodische Ansätze verfolgt werden.

Ein solcher Ansatz kann die Auseinandersetzung mit "Bewegung und Mobilität" sein. Das sind Motive, die sich seit der Erfindung des Films immer wieder mit unterschiedlichen Ausrichtungen durch seine Geschichte hindurchziehen. Bei Handyfilmen, im Englischen auch "MobileMovie" genannt, besteht eine besondere gerätespezifische Verknüpfung zur Mobilität, sowohl bei der Aufnahme als auch bei der Präsentation. Der Clip wird freihändig ohne Stativ

gedreht, manchmal schon unterwegs geschnitten und über Bluetooth weitergegeben oder auf Videoportale hochgeladen und ortsunabhängig angeschaut.

Und auch das Gerät selbst wird zur Organisation bei Bewegungen von Jugendlichen im urbanen Raum genutzt. Mobilität, die Fähigkeit zum schnellen Raumwechsel, wird bei ihnen unter den Bedingungen einer vernetzten Kommunikation vollzogen. Das Handy ist ein ständiger Begleiter und hat als meist verbreitetes Medium eine zentrale Bedeutung bei der Steuerung dieser Aktivitäten. Das reicht von spontanen Ortswechseln und Verabredungen mit Freunden bis zu instruierten "Flashmobs" auf öffentlichen Plätzen, bei denen sich die Teilnehmer persönlich nicht kennen und trotzdem gleichgeschaltet irritierende oder provozierende Dinge tun.

Im ersten Teil des Workshops werden zunächst in einer Präsentation und anhand von Beispielen aus der Schule neue didaktische und methodische Modelle vorgestellt. Diese greifen Bezüge zur Film- und Technikgeschichte auf und ermöglichen einen niedrighschwelligem, sehr praxisorientierten Einstieg in die Filmarbeit. Sie zeigen, dass die Filmbildung mit mobilen Geräten vielfältige Bildpotenziale eröffnet, eine qualitative Erweiterung der Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit bei Jugendlichen fördert und auch einem hedonistischen und experimentierfreudigen Prinzip folgt. Anschließend haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einem Praxisteil selbst die Gelegenheit mit ihren mitgebrachten Apparaten kleine Filmübungen auszuprobieren.

## **2. Teil: Experimenteller Schnitt und Videoremix**

Im Zentrum des zweiten Workshopteils stehen Formen des experimentellen Videoschnitts und Remixvideos vor dem Hintergrund ihrer aktuellen medienkulturellen Bedingungen. Dank der ubiquitär zur Verfügung stehenden digitalen Technologie können nahezu alle vorliegenden kulturellen Erzeugnisse zu möglichem Ausgangsmaterial für einen Remix werden. Das heißt, dass prinzipiell jeder Filme, Photographien, Zeichnungen, Sounds, Texte, Musik etc. digitalisieren, sampeln, mischen sowie neu kombinieren und über die entsprechenden digitalen Plattformen im Internet publizieren kann. Daher bezeichnen viele Medien- und Kulturtheoretiker die gegenwärtige Kultur auch als *Remixkultur*.

Der Teil des Workshops widmet sich damit ganz der Montage und dem „Mischen“ von vorliegenden digitalen Bild- und Tonmaterial. Er soll sowohl einen ersten Überblick über die vielfältigen Formen des Videoremix als auch Einblicke in seine historischen Vorläufer geben. Er wird dabei an Beispielen thematisieren, wie die (Geschichte der) Remixvideos im Schulunterricht eingeführt und besprochen und wie sie produziert werden können.

Wir werden dafür zunächst einige „Recuts“ (als eine Form experimenteller Montage) von vorliegenden „MobileMovies“ vergleichend analysieren, um danach auf die geschichtliche Entwicklung, die Theorie und Ästhetik des Videoremix einzugehen. Fragen können sein: Welche Formen des Remix kennen wir und wo tauchen sie auf? Welche ästhetische Verfahren und Artikulationsformen des Remix können wir unterscheiden? Was ist sind geschichtliche Traditionslinien des Remix? Warum gelangt das zuvor eher marginalisierte Verfahren in der heutigen Medienkultur zu solch großer Bedeutung? Welches Wissen wird mit den Remixarbeiten artikuliert und kommuniziert?

### 3. Bericht

#### 1. Teil

Nach Impulsen und Kursen am Vormittag steht das partizipative Arbeiten am Nachmittag im Vordergrund. Neue Blickwinkel werden mit Hilfe von Handy-Kameras erforscht. Ein schnelles und produktives Einsteigen ermöglicht das Experimentieren im Prozess. Durch verschiedene Beobachtungen und das Wegbleiben eines Stativs ergibt sich eine neue Handyfilm-Ästhetik. Die Filmbildung mit den Schüler/innen bezieht sich auf das visuelle bei dem die Säulen Bild, Spiel, Experiment und Wahrnehmung im Vordergrund stehen. Im Unterricht versuchen sich die Schüler/innen in Gruppen von 2-3 an Handy-Amateur-Filmen. Durch die neue Technologie werden neue Perspektiven kreiert, die vorher noch nicht in dieser Weise wahrgenommen wurden. Durch die Bildsprache werden die Perspektiven erweitert.

Die Schüler/innen sollen die produktive Filmarbeit im Unterricht kennen lernen – Mobilität und Bewegung stehen hier im Fokus. Laut den Erfahrungen von Klaus Kuchmeister tendieren die Jugendlichen zu kurzen Sequenzen im Gegensatz zu langen Sequenzen. Viele würden auch die vorprogrammierten Effektivorgaben in den Schnittprogrammen nutzen. Über das Ausprobieren kommen die Schüler/innen in den Reflektionsprozess. Sie reflektieren während des Prozesses über Bildfindung und -produktion. Produkte werden dann zu interessanten Bildgeschichten, wenn sie mit neuer Technologie verknüpft werden (Brücke zwischen Analogie und Digital). Die Didaktiken aus den 1960er- und 1970er-Jahren wurden auf die neuen Technologien im Unterricht sozusagen übertragen, anstatt neue Methoden und eine neue Filmästhetik zu definieren. Die Bewegung und die Mobilität sind Themen die Filmemacher seit der Erfindung des Films beschäftigen. Schüler/innen können diese durch das Ausprobieren mit Geräten des heutigen täglichen Lebens neu entdecken und im Unterricht Erfahrungen schöpfen.

Die Vorgaben für den Unterricht sind einfach: Das Handy soll nicht wie eine Sparkamera eingesetzt werden. Klaus Kuchmeister präsentierte Beispiele mit dem Einsatz von Handys in seinem Kunstunterricht. Schüler/innen sollen alltägliche Situationen aus der Sicht eines Gegenstandes filmen. Die Wahrnehmung der Schüler/innen wird durch den Perspektivenwechsel erweitert.

Auch die Bezüge zur Geschichte dürfen nicht fehlen. 1925 wurde die Leica Kleinbildkamera eingeführt. Der Künstler Alexander Rodtschenko benutzte diese bereits 1928 für seine Arbeiten. Unter anderem werden die folgenden Arbeiten und Beispiele genannt: Der Mann mit der Kamera 1929, Filme und Fotografien von Edward Munch, der Super 8 Amateurfilm, Cloverfield 2008, Goldilocks und der TV Werbespot von Maggi aus dem Jahr 2013. Aus den Beispielen können die Schüler/innen viel Inspiration ziehen. So kann man erkennen, dass sich die Künstler/innen und Kameramänner- und -frauen gegen die klassischen Regeln der Komposition hinwegsetzen. Entfesselte Kameraperspektiven geben das bewegte Leben wieder – das Sehen wird selbst thematisiert.

Die Schüler/innen im Unterricht sollen ungewöhnliche Perspektiven ermitteln und können unter anderem ihre Handykamera am Körper befestigen, sie an beweglichen oder starren Objekten befestigen (Beispiel: Das Handy an einem Reifen eines Fahrrads befestigen). So entstehen narrative kurze Handyfilme. Einfaches aber unübliches Platzieren der Kamera provoziert unübliche Blicke und Wahrnehmungen. Hierbei spielt der Zufall eine große Rolle. Die

Bildsprache muss klar sein, Bildwackler und die Bildunschärfe sind allerdings intrinsische Elemente. Der Vorteil gegenüber gängiger Filmarbeit ist für die Schüler/innen der spontane und unabhängige Zugriff auf die perspektivische Filmarbeit. Üblicherweise erstellen die Schüler/innen im Unterricht kein Storyboard, da der Experimentiercharakter im Vordergrund steht.

Diese Übungen sollten nun die Teilnehmer/innen aus dem Workshop selbst ausprobieren. Eine halbe Stunde lang wurden die Teilnehmer/innen mit ihren Handys losgeschickt, um mit der Kamera am Handy neue Perspektiven zu erkunden. Verschiedene Objekte wie ein Zollstock und Tape zum Befestigen wurden zur Verfügung gestellt. Die aufgenommenen Sequenzen wurden dann im Plenum vorgestellt. Die Teilnehmer/innen stellten nach mehreren Versuchen fest, dass viel ausprobiert und durch die Erfahrung gelernt werden muss. Daraus ergaben sich neue interessante Aufgaben und Perspektiven, die im Unterricht gemeinsam mit den Schüler/innen weiter entwickelt werden können. Die Teilnehmer/innen experimentierten beispielsweise mit verschiedenen Orten, mit dem Untergrund und mit Personen. Auch die Effekte einer solchen Kamera waren unbekannt. Insbesondere sollte man auf die Höhenunterschiede achten und wie verschieden sich Menschen vor der Kamera bewegen.

## Diskussion

In der abschließenden Diskussion zu Teil I wurden die folgenden Fragen gestellt:

- Welches Schnittprogramm sollte man mit den Schüler/innen benutzen? Antwort: Die Programme, die bei den Schüler/innen entweder schon vorhanden sind, oder in der Schule zur Verfügung stehen (WindowsMovieMaker, AdobeElements, iMovie auf Apple).
- Ton: Kann man bei den bewegten Filmen guten Ton aufnehmen oder wird später vertont? Antwort: Im ersten Anlauf ist der Ton nicht im Vordergrund.
- Entsteht der Wunsch der Schüler/innen nach einer besseren Qualität oder nach einem Storyboard nach dem Ausprobieren?
- Was passiert mit den Produkten der Schüler/innen? Antwort: Produkte werden kompakt zusammengefasst damit Eltern und Schüler/innen die Filme schauen können; innerhalb der Schule zeigen; Handypreise und Filmpreise für Endprodukte.
- Kann diese Methode auch außerhalb des Kunstunterrichts? Bspw. Gedichte im Deutschunterricht verfilmen → Ist Ton dann notwendig oder Stillfilm?

## 2. Teil

Die Betonung im zweiten Teil des Workshops liegt auf dem kameralosen Film, der sich seit den 1920er- und 1930er-Jahren entwickelt hat. Es handelt sich um Arbeiten, für die nicht extra Filmmaterial produziert wird, sondern um Zusammenschnitte aus bereits vorliegendem Material. Die aktuelle Medienkultur wird benutzt, um neue Techniken und Verfahren für den Unterricht zu entwickeln. Der Remix selbst ist eine Art Reflektion und Auseinandersetzung mit Film und seiner Kulturgeschichte.

Dr. Manuel Zahn betonte, dass kreatives Arbeiten schon immer einen Bezug auf bereits vorhandenes hatte. Man könnte also die These aufstellen, alles sei ein Remix. In unserer digitalen Welt würde dies umso mehr vor Augen geführt. Im digitalen Zeitalter wird alles kopiert und

zigfach multipliziert. Es handelt sich um eine Art Meta-Methode. Der Remix ist eine dominierende artikulierende Form der Kultur. Er ist nicht nur Ausdruck der Jugend und Form der subjektiven Aneignung von Vorlieben oder Haltungen, sondern auch Medium für die Vermarktung von Kulturprodukten. Als Beispiele dienen in der Präsentation HipHop, Musik-Remixe und durch das digitale Zeitalter Internetphänomene. Auch sogenannte Found-Footage-Filme bedienen sich an bereits bestehendem Material und spielen Sequenzen in einem anderen Sinnzusammenhang ab.

Der Treiber dieser Entwicklung ist ohne Zweifel das Internet und im Allgemeinen die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien. Die Digitalisierung unserer Medienkultur verändert die Praxis der Produktion von Kulturgütern – heute wird diese Produktion von Remixen sogar zu einem ökonomischen Faktor.

Einer der ersten politischen Remixfilme wurde bereits 1940 konstruiert – Lambeth Walk. Hier wurde der Film an die Tonspur neuangepasst. Als aktuelles Beispiel dient der Film Mother of All Funk Chors von dem Musiker Kutimann.

Die interessante Frage, die sich bei Remixfilmen stellt, ist mit welchem Interesse und mit welchem Konzept oder Fragestellung werden Videos neu zusammengestellt? Weitere Beispiele, die in der Präsentation aufgeführt wurden, sind Hello von Matthijs Vlot (2012) und Telephones von Christian Marclay (1995). Bei einem Remix sind Teile eines Films aus dem Zusammenhang gerissen und neu zusammengesetzt, dadurch wird die Kulturgeschichte des Films angesprochen und in einer kreativen Art reflektiert. Der Film als offenes Kunstwerk sei dazu da, Sinnzusammenhänge zu erzeugen.

Im Bereich des sogenannten Super-Cuts lassen sich alle Formen des Remix finden. Die Produktion eigener Remixvideos beginnt mit der ersten Definition eines Remix, dem Studieren bereits existierender Remix, der Materialsichtung und schließlich werden durch die Analyse des Materials eigene Ideen und Konzepte geschaffen.

## **Diskussion**

In der abschließenden Diskussion zu Teil II wurden die folgenden Fragen gestellt:

- Welches Material kann für Remixvideos benutzt werden? Antwort: Der Remix führt automatisch zur Reflektion, da ein bestimmter Aspekt betrachtet wird.
- Wie sieht die rechtliche Lage bei Remixvideos aus? Antwort: Es ist ein grauer Bereich und rechtlich noch nicht abgeklärt. Die Bedingungen sind, dass Remixe nicht veröffentlicht werden dürfen und dass das Werk eine eigenständige Aussage haben muss.