

Mediale Bildwelten

Julian Kotsch

Medialität und Mobilität sind heute eng miteinander verknüpft. Medien sind aus dem Alltag der Menschen nicht mehr wegzudenken – die so genannte „mediale Wirklichkeit“ beschreibt den Einfluss der modernen Massenmedien auf Bildung, Kunst und Kultur, Politik und Wirtschaft.

Als Menschen, die in einer technisierten Gesellschaft leben und arbeiten, die ständig und allorts gut informiert und unterhalten werden wollen, ist es heutzutage fast unerlässlich, sich mobiler Kommunikationsmittel zu bedienen. Eine grundlegende Anforderung an moderne Medien ist es deshalb, mobil und portabel zu sein, ob über Handy und PocketPC Emails zu verschicken, mit dem MP3-Player Musik zu hören oder ein Interview aufzuzeichnen, unterwegs zu sein und auf dem Netbook/Laptop zu arbeiten, sich auf dem transportablen Videoplayer Filme auf einer Zugfahrt anzuschauen, mit der Playstation Portable (PSP) aktuelle Videogames zu spielen oder die Orientierung via satellitengestütztem Navigationssystem (GPS) nicht zu verlieren. Nahezu jedes moderne Medium existiert heute schon im Hosentaschenformat.

Zum anderen bildet das WorldWideWeb als Massenmedium eine globale Öffentlichkeit (denn schließlich sagt man ja über sechs „Ecken“ kennt jeder jeden im Netz) und eine Plattform, auf der es unendlich viele Kommunikationsmöglichkeiten und -kanäle gibt. Dies wiederum hat Auswirkungen auf unsere soziale Kommunikation und letztlich auch auf unser Verhalten im gesellschaftlichen Zusammenleben und in sozialen Interaktionen. Kinder und Jugendliche der Gegenwart werden oft als „Generation Internet“ bezeichnet, denn in ihrer Freizeit nutzen sie Web 2.0-Anwendungen und -Dienste häufiger und intensiver als Erwachsene.

Beispiele mobiler Projektarbeit

„Fast alle Schüler ab 10 Jahren (94 Prozent) surfen regelmäßig im Internet, ein Drittel (35 Prozent) sogar jeden Tag.

Häufigkeit der Internetnutzung:

<http://de.statista.org/statistik/daten/studie/1111/umfrage/haeufigkeit-der-internetnutzung/>

Über 90% der Kinder und Jugendlichen können zu Hause einen PC nutzen, 43% besitzen sogar einen eigenen.“ (Quelle: CHIP-Studie „Kids am Computer“)

So verabreden sie sich im Netz über Instant Messenger wie ICQ oder Skype und nutzen ihre Webcam, um weltweit mit Freunden zu chatten. In so genannten social networks und online communitys (z. B. SchülerVZ, wer-kennt-wen?) machen sie ihr Privatleben teilweise öffentlich, indem sie eigene Fotoalben online stellen. Das Web ist aus der Populär- und Jugendkultur nicht mehr wegzudenken, denn Videoclips und Musik werden mittlerweile fast ausschließlich im Internet oder über diverse Downloadbörsen publiziert und getauscht. Folglich besteht auch Zugang zu jugendgefährdenden oder sogar verfassungswidrigen Inhalten (Gewaltdarstellungen, Pornographie, Extremismus), welcher nur schwerlich nachvollziehbar, geschweige denn kontrollierbar ist.

Mobil und online zu sein sind heute zwei wichtige Merkmale einer Medienkindheit bzw. -jugend. Mediale Bildwelten sind immer auch mobile Bildwelten. Kinder und Jugendliche haben eine hohe Affinität zu neuen Medien und dem Internet und gehen oftmals viel selbstverständlicher als

Erwachsene mit diesen Angeboten und Problemstellungen um. Sie haben keine Scheu vor dem Ausprobieren und lassen sich schnell begeistern. Damit einher geht ein extrem schneller Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit dem jeweiligen Medium, dem Handy oder Computer beispielsweise.

Allerdings gehört zu Medienkompetenz als einer Schlüsselqualifikation gesellschaftlichen bzw. kommunikativen Handelns mehr als nur technische oder inhaltliche Kompetenz – wichtig ist beispielsweise auch das kritisch-reflexive Hinterfragen der medialen Form und ihrer Bedeutung für Kultur und Gesellschaft. Medienpädagogische Arbeit ist wichtig, um Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, zum verantwortungsbewussten Umgang mit Medien zu „erziehen“ – besser „anzuleiten“ und sie zu ermuntern, andere Perspektiven und Blickwinkel einzunehmen.

Bildung muss Spaß machen! Im Wesentlichen geht es darum, Kinder und Jugendliche zum kreativen Umgang mit Medien zu animieren, ihnen die Tools für ein selbstbestimmtes, interaktives Handeln an die Hand zu geben, um dadurch Neues zu schaffen. Aktuelle Infos und Anregungen zum Thema Multimedia finden sich beispielsweise auf dem Jugendportal Netzcheckers (www.netzcheckers.de) und der Website des bundesweiten Multimediawettbewerbs „MB21 – mediale Bildwelten“ (www.mb21.de). Hier können alle die aktiv und kreativ mit Neuen Medien experimentieren bis September 2009 ihre multimedialen Produkte und Projektideen einreichen.

Wie die Medienpädagogik ihre Vermittlerfunktion von Medienkompetenz wahrnehmen kann, soll im Folgenden anhand eines Beispiels zu mobiler Projektarbeit mit Medien skizziert werden.

Das Projekt „Unsere Schule macht Handy-TV“

Dieses Projekt hatte den Untertitel „Die Mittelschule Delitzsch Nord sucht die kreativsten Filmemacher“ und wurde im Sommer 2008 an der genannten Mittelschule in Sachsen durchgeführt. Laut einer aktuellen Studie nutzt „fast jeder“ (88%) der über 12-jährigen heute ein Handy, allerdings nicht in erster Linie um zu telefonieren, sondern um SMS zu versenden, Musik im mp3-Format zu hören, Klingeltöne und Spiele zu erwerben, im Internet heruntergeladene Videos mit Freunden zu tauschen, oder als Wecker, um am Morgen rechtzeitig in die Schule zu kommen. (Quelle: Studie des Marktforschungsunternehmens Iconkids & Youth, Herbst 2008)

An betreffender Schule waren auf den Handys einiger SchülerInnen Videos mit gewalttätigen Inhalten und abgefilmte Szenen, in denen Schüler gemobbt wurden, öffentlich geworden. Die Schulleitung informierte daraufhin die zuständige Polizeidienststelle, welche zunächst Belehrungen aussprach und in Zusammenarbeit mit der Sächsischen Landesmedienanstalt (<http://www.slm-online.de/psk/slmo/show.php3?id=1&nodeid=1>) einen Jugendmedienschutztag ausrichtete. Das Projekt ist im Rahmen dieser Initiative zu betrachten, und fand als Modellversuch statt.

Da ein Handyverbot an Schulen sicherlich wenig wirkungsvoll ist, galt als Zielsetzung aus medienpädagogischer Sicht:

- mit kreativen Mitteln zum Nachdenken anregen, um Alternativen zum bloßen Konsum aufzeigen,
- den „HANDYCLIP“ selber machen (Planung, Dreh und Schnitt).



Neben „Das Medium einmal anders nutzen“, als Ausdrucksmittel von Gedanken und Gefühlen, neben dem Erwerb von audio-visuellen Kompetenzen, standen kreatives und Ziel orientiertes Denken im Konzept, ebenso wie das Verbessern von Teamfähigkeit und sozialen Kompetenzen unter den ca. 40 SchülerInnen (zwei Schulklassen) im Alter zwischen 13 und 15 Jahren. Es entstanden insgesamt 13 Filme bzw. Clips von jeweils einer bis anderthalb Minuten Länge aus der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen.

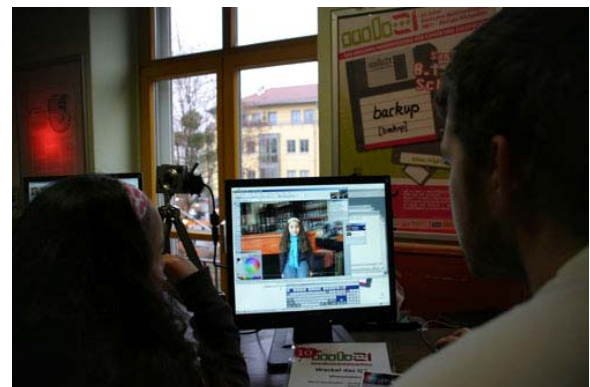
Das Projekt gliederte sich in drei Phasen, welche jeweils an einem Tag stattfanden und von drei MedienpädagogInnen begleitet wurden:

- Brainstorming und Themenfindung
- Einführung in die Grundlagen der Filmsprache/Dramaturgie
- und schließlich Dreharbeiten und Videoschnitt

Gemeinsam mit allen beteiligten SchülerInnen wurde zunächst nach der sozialen und kulturellen Bedeutung des Handys im Alltag von Kindern und Jugendlichen gefragt (Wie häufig und wozu verwendet ihr euer Handy? Welche Funktionen hat es?), um anschließend auch mögliche Gefahren (übermäßige Handynutzung und Verschuldung, Datenmissbrauch und Urheberrechtsverstoß, Verletzung der Privatsphäre oder der Persönlichkeitsrechte von MitschülerInnen – Spam und Mobbing) zu diskutieren.

Nach diesem Einstieg, der mit Hilfe eines übergroßen Handyschaubildes, an welches die Diskussionspunkte angeheftet werden sollten, visualisiert und durch eine Bildschirmpräsentation mit Beispielen von Handyfilmen (z. B. von <http://de.mobilefilmfestival.com/laureaten.php> oder dem Handyclip-Wettbewerb „Ohrenblick mal! http://www.ohrenblick.de/p1162390398_454.html) ergänzt wurde, erfolgte die Aufteilung in kleine Filmteams. Die MedienpädagogInnen unterstützen nun jeweils zwei oder drei Kleingruppen bei der Konzeption, Produktion und Nachbearbeitung der Handyclips, ließen den SchülerInnen aber auch viel Freiraum, um die verschiedenen Arbeitsprozesse individuell gestalten zu können.

Die in der nächsten Projektphase anstehende Entwicklung erster Ideen und deren Umsetzung in Form eines Storyboards (im Comic-Stil) gestalteten sich zunächst schwierig. Viele der Jugendlichen waren anfänglich wenig motiviert, zumal das Projekt im Hochsommer stattfand und die Fußball-EM 2008 das bestimmende Thema auf dem Schulhof und in den Klassen zu sein schien. Doch diese äußeren Umstände boten letztlich auch für mehrere der Kurzfilme den thematischen Rahmen. Weitere Inhalte waren: Liebe und Partnerschaft, Gewalt und Existenzangst, Alltag und Freizeit.



Die Geschichten der TeilnehmerInnen sollten möglichst so konzipiert werden, dass sie ohne Sprache funktionieren, da die Soundqualität der Handys dafür wenig geeignet ist. Zudem erfordert die geringe Videoauflösung bzw. Bildqualität der integrierten Kamera ein Umdenken in Bezug auf Bildgestaltung; denn weite oder totale Aufnahmen und Spielhandlungen erscheinen stets „verpixelt“. Stattdessen sollte die Aussagekraft der Szenen sich auf Details und Nahaufnahmen und möglichst kontrastreiche Bilder stützen.

Alle Projektgruppen erhielten eine Einführung in häufig im Film verwendete Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven, die zum Einstieg in die Praxisphase mit den Handys erprobt werden sollten. Die anfänglichen Aufmerksamkeits- und Konzentrationsschwierigkeiten, sowie Abstimmungsprobleme innerhalb der Teams, wurden bei fast allen Gruppen überwunden, als es an die Verwirklichung der Ideen und Dreharbeiten ging. Die Umsetzung der zumeist spielfilm- oder trickfilmartigen Sequenzen und Szenen nach dem selbst entworfenen Drehbuch war schließlich der Höhepunkt des dreitägigen Workshops. Hier zeigte sich, wie das medienpädagogische Ziel „vom bloßen Abfilmen und Konsumieren hin zum Produzieren“ von den TeilnehmerInnen kreativ und eigenständig umgesetzt werden konnte. (Quelle: Sabine Kretschmer (beteiligte Medienpädagogin), Interview am 03.12.2008)



Die vielfältigen Organisationsaufgaben und Möglichkeiten zum künstlerischen Ausdruck, die auch eine kleine Filmproduktion anbietet (Schauspiel, Kulissen, Regie usw.), bereiteten allen SchülerInnen ein sehr intensives und gleichzeitig unterhaltsames Kontrastprogramm zu ihrem herkömmlichen medialen Alltag. Am dritten und letzten Tag einer Projektphase stand die Post-Production und Präsentation der Filme. Die Arbeit am Computer (Speichern und konvertieren der Videoclips vom „3gp“ ins „avi“-Format), das aufwendige Schneiden und Trimmen (ebenfalls mit einer kurzen

technischen Einführung) der aufgenommenen Szenen, und die Nachvertonung, häufig mit populärer Musik aus dem mp3-Archiv der eigenen Handys, bildeten die Kernstücke dieses Projekttages. (Verwendete Software: „3gp-converter“/„Super“, „Windows Moviemaker“/„imovie“ teilweise auch „Adobe Premiere Elements“, „VLC-Mediaplayer“)

Nach Fertigstellung der Filme konnten diese auf die Handys der Jugendlichen kopiert, abgespielt und natürlich auch ausgetauscht bzw. per MMS versendet werden. Das große Finale erwartete dann alle TeilnehmerInnen und ihre Gäste am letzten Nachmittag mit einer gemeinsamen Vorführung aller entstandenen Filme. Eine Jury, bestehend aus VertreterInnen der SLM, T-Mobile, Polizeidirektion, LehrerInnen und SchülerInnen, beurteilte die Umsetzung aller Ideen und kürte im Anschluss den besten Film des Workshops. Darüber hinaus wurden alle Beiträge unmittelbar nach dem Projekt auf die MB21-Website hoch geladen und können unter folgender Adresse von allen Interessierten angesehen werden:

http://mb21.hundertelf.net/p3592351848_521.html

Damit befinden sich die entstandenen Produktionen ebenfalls im Kreislauf von mobilen und Online-Medien. Sie zirkulieren erfolgreich neben Mainstream und „Gewaltvideos“, und sind vielleicht auch als Teil einer alternativen und kreativen Jugendkultur zu betrachten.

Der erfolgreiche Abschluss dieses medienpädagogischen Modellprojekts zeigt sich in erster Linie darin, dass die SchülerInnen von ihrer eigenen Leistung und Ausdauer, ihren medialen Kompetenzen und Fähigkeiten überrascht waren, und sie zusätzlich motiviert sind, an neuen „Handyclips“ weiterzuarbeiten.

Die Präsentations-DVD zum Handyclipprojekt in Delitzsch kann beim Medienkulturzentrum Dresden e.V. kostenfrei per Email an kotsch@medienkulturzentrum.de oder telefonisch unter 0351-31540675 bestellt werden.

Hyperlinks

Preisträger des „Mobile Film Festivals“ 2008
<http://de.mobilefilmfestival.com/laureaten.php>

Preisträger des „Ohrenblick mal!“ Handyclip-Wettbewerbs 2008
http://www.ohrenblick.de/p1162390398_454.html

Die im Handyclip-Projekt entstandenen Filme
http://mb21.hundertelf.net/p3592351848_521.html

Viele nützliche Tipps und kreative Werkzeuge zum Thema mobil und online
<http://www.netzcheckers.de>

Homepage der Sächsischen Landesmedienanstalt SLM
<http://www.slm-online.de>

Autor



Julian Kotsch

Medienwissenschaftler (M.A.)
Freiberuflicher Medienpädagoge / Mitarbeiter im Projektbüro des Medienkulturzentrums Dresden e.V.
Organisation des Deutschen Multimediapreises “MB21 - mediale Bildwelten”

