

Der BA-Studiengang „Kultur- und Medienbildung“

- * **Profilbereich „Literatur und Theater“**
- * **Profilbereich „Bildende Kunst“**

- * **Profilbereich „Musik“**
- * **Profilbereich „Film und digitale Medien“**



Profilbereich „Film und digitale Medien“

HORST NIESYTO

Ausgangsüberlegungen

Der Mensch ist ein „animal symbolicum“, ein symbolisches Lebewesen. Menschen können Dingen, Personen, Situationen *Bedeutung* zuschreiben. Dieser Prozess der Bedeutungszuschreibung ist zugleich ein sozialer Prozess, weil er sich in Auseinandersetzung mit anderen Menschen vollzieht. Symbolisierungsfähigkeit, Bedeutungszuschreibung und Erfahrungsbildung gehören zusammen und konstituieren in elementarer Form Mensch-Sein. Worin liegt die Aktualität dieser Grundannahme für die Medienbildung?

Medien sind im Laufe der gesellschaftlichen Entwicklung für die Wahrnehmung und Wirklichkeitserfahrung von Menschen immer wichtiger geworden. Medienangebote dienen nicht nur der Unterhaltung, sie sind auch für Kommunikation, Bildung und Lebensgestaltung relevant. Bildungsprozesse finden nicht nur an Schulen statt. Kinder und Jugendliche eignen sich an verschiedenen Orten selbstständig Medienangebote an und viele von ihnen haben gerade im Bereich der digitalen Medien einen Erfahrungsvorsprung vor Erwachsenen. Dies betrifft vor allem den Umgang mit **PC, Internet, Handy** und den damit verknüpften Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten. Mit der Medienaneignung sind aber nicht nur Chancen und Potenziale, sondern auch **Problemlagen** verbunden, z.B. Formen medialer Aufmerksamkeitserrregung, Schwierigkeiten bei der Auswahl aus der sehr großen Zahl von Medienangeboten und bei der Qualitätsbestimmung dieser Angebote oder deutliche soziokulturelle Unterschiede bei der aktiv-kreativen Gestaltung mit Medien. Für eine zeitgemäße Bildungsarbeit ist es notwendig, sich mit Inhalt, Ästhetik und Präsentationsformen die-

ser Medienangebote auseinanderzusetzen. Wer Lebensgefühle, kulturelle Orientierungen und Suchprozesse von Kindern und Jugendlicher verstehen möchte, benötigt auch ein Wissen über Medienangebote, die Muster **konvergenzbezogener Medienaneignung** und die symbolischen Verarbeitungsprozesse bei Kindern und Jugendlichen.

Kulturelle Medienbildung akzentuiert – etwa im Unterschied zu einer technisch orientierten Medienkunde – den kreativen, ästhetischen und partizipativen Umgang mit Medien und integriert auch andere Ausdrucksformen wie z. B. Theaterspiel, Musik, Textproduktion. Ziel kultureller Medienbildung ist es, Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu befähigen, in spielerischer und experimenteller Weise *ästhetische* Weltzugänge zu realen und virtuellen Wirklichkeiten zu erhalten und ihre vorhandenen Medienkompetenzen zu vertiefen (medienästhetische Gestaltungskompetenz und multimediales Orientierungswissen). Kulturelle Medienbildung wendet sich dabei an *alle* Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen. Aufgrund vorhandener sozialer Ungleichheiten legt sie ein besonderes Gewicht auf die Förderung von Aktivitäten und Projekten mit Menschen aus bildungsmäßig und sozial benachteiligten Verhältnissen – ohne diese Gruppen zu stigmatisieren und ihre vorhandenen Fähigkeiten und Stärken zu unterschätzen.

Inhalt und Struktur des Bereichs „Film und digitale Medien“

Der Studiengang Kultur- und Medienbildung vermittelt in verschiedenen *Pflichtmodulen* spezifische Grundlagen zur Medienpädagogik, zur praktischen Arbeit mit digitalen Medien, zur Mediengeschichte, Medientheorie, Medienkritik und Medienästhetik sowie zur Medienbildung mit verschiedenen Zielgruppen. Dabei wird der Zusammenhang zur kulturellen Bildung herausgearbeitet und in weiteren Seminarangeboten konkretisiert.

Der *Wahlpflichtbereich* „Film und digitale Medien“ qualifiziert für die Film- und Medienbildung mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Die Schwerpunktsetzung auf filmische Ausdrucksformen und digitale Medien folgt der Überlegung einer vertiefenden Kompetenzbildung in einem relevanten Bereich. Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung und Aneignung praktischer und theoretischer Kenntnisse für die *Filmbildung*, z. B. zu Grundformen der Filmgestaltung, zu verschiedenen Genres und Dramaturgien, aber auch Wissen über die Nutzung und die Verarbeitung von Filmen in verschiedenen kulturellen und sozialen Kontexten. Da filmische Angebote heute überall präsent sind – im Fernsehen, im Kino, im Internet, aber auch auf Handydisplays und auf Leinwänden im öffentlichen Raum, liegt dem Studienangebot ein eher breiter Filmbegriff zugrunde, der sich auf *audiovisuelle Bewegtbilder* bezieht und digitale Produktions- und Distributionskontexte im Sinne medienkonvergenter Entwicklungen integriert.

Der Profildbereich „Film und digitale Medien“ legt dabei großen Wert auf die Förderung des *medialen Selbstausdrucks* von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen: Der Schritt von der Filmrezeption zur eigenen Filmproduktion ermöglicht die Förderung kreativer Gestaltungspotenziale, um eigene Themen, Gefühle, Phantasien auszudrücken und anderen mitzuteilen. Die Eigenproduktion von Filmen schafft zugleich günstige Voraussetzungen, um sich im Wechselspiel von Produzieren, Präsentieren und Reflektieren Medien-, Sozial- und Kommunikationskompetenzen anzueignen. Gleichzeitig befähigt die Ausbildung im Profildbereich „Film und digitale Medien“ sich nicht nur mit Potenzialen, sondern auch mit *Problemfeldern* auseinanderzusetzen. Hierzu gehören insbesondere Fragen des Kinder- und Jugendmedienschutzes, des pädagogischen Umgangs mit riskanten Formen der Medienutzung sowie die Entwicklung von *Medienkritikfähigkeit*, die heute in vielen Bereichen zu kurz kommt. Der *Leitgedanke* ist dabei, Medienkompetenz nicht technisch-instrumentell, sondern in enger Verknüpfung mit lebensweltlich relevanten Themen und vorhandenen alltagsästhetischen Praktiken zu vermitteln.

Der Profildbereich „Film und digitale Medien“ hat folgende **Struktur**:

In einem **ersten Modul** eignen sich die Studierenden *fachspezifische, praxisbezogene Grundlagen* an. Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung und Aneignung medienästhetischer und medienpraktischer Kompetenzen:

- Ästhetisches Gestalten mit digitalen Medien (produktionsorientiert; verschiedene Medienbereiche)

„Klettertrick“



Aufgabe

Dreht einen kurzen Film, in dem es so aussieht, als würde eine Person an einem Felsen hängen.

- Probiert mit der Kamera verschiedene Perspektiven aus.
- Der Schauspieler muss richtig **echt spielen** (nicht lachen).
- Schaut euch auf dem Fernseher an, ob der Trick echt wirkt.

Wechselt euch beim Filmen ab!

Verteilt die Rollen so:

1. Kameramann oder Kamerafrau
2. Regisseur
3. Schauspieler 1
4. Schauspieler 2 (rettet Schauspieler 1)
5. Seilspanner

Wenn ihr fertig seid:

1. Schaut euch euren Trick in der Kamera an. Wenn ihr unzufrieden seid, dreht ihn noch mal.
2. Spult zu der Stelle, die ihr nachher den anderen zeigen wollt.
3. Zeichnet euren Trick in euer Regiebuch und schreibt dazu, wie er funktioniert.

- Film- und Videowerkstatt: Zugang zur Filmgestaltung durch eigene Filmproduktion
- Film- und Fernsehästhetik: Grundlagen, historische und aktuelle Entwicklungen
- Filmanalyse: Grundlagen und Konzepte.

In einem **zweiten Modul** geht es darum, *theoretisch-konzeptionelle* Kenntnisse für die Film- und Medienbildung zu vertiefen:

- Konzepte zur handlungsorientierten Medienarbeit: theoretischer Hintergrund, Ziele, Arbeitsformen, exemplarische Projekte
- Konzepte der Filmbildung: theoretischer Hintergrund, Ziele, Arbeitsformen, exemplarische Filmbildungsprojekte
- Computerspiele: Bereiche, Nutzungsformen, Forschungsstand, Aufgaben der Medienbildung.

Das **dritte Modul** dient dem Erwerb vertiefter Kenntnisse in *ausgewählten* Handlungsfeldern und medialen Gestaltungsbereichen:

- Künstlerische Videopraxis
- Forschungswerkstatt Film und digitale Medien: Praxisforschung zu medialen Eigenproduktionen und Medienprojekten
- Internetästhetik und Kommunikation: aktuelle Entwicklungen und Möglichkeiten zu Gestaltungs-, Kommunikations- und Bildungspotenzialen im Internet
- Präventiver Kinder- und Jugendmedienschutz: Problemlagen, gesetzliche Bestimmungen, Aufgaben der Medienbildung.

Die Seminarangebote verknüpfen Übungen, eigene Produktionen und Reflexionen mit dem Erwerb von Fachwissen und Fähigkeiten zur Konzeptionsentwicklung. Die Kriterien für die jeweilige Leistungsbewertung werden zu Beginn jedes Seminars transparent gemacht. Für den Profildbereich „Film und digitale Medien“ wird von den Studierenden ein *Studienportfolio* geführt.

Praxis- und Berufsfeldbezug

Im Rahmen des Studiums finden zwei Praxisphasen statt (vgl. den **Überblicksbeitrag** von Patrick Glogner in dieser Ausgabe des Onlinemagazins). Der Profildbereich „Film und digitale Medien“ wird hierfür mit Einrichtungen und Initiativen im Bereich der Film- und Medienbildung insbesondere in **Baden-Württemberg** zusammenarbeiten, damit die Studierenden Praxiserfahrungen sammeln und Kontakte in Berufsfeldern knüpfen können. So bestehen bereits Kontakte zu verschiedenen Einrichtungen wie z. B.

- dem **Landesmedienzentrum Baden-Württemberg**
- dem **Ev. Medienhaus Stuttgart**
- der **Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg**
- der **Filmakademie Baden-Württemberg**
- der **Landesanstalt für Kommunikation**
- der **Initiative „Kinomobil“**
- dem **Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart**
- dem **Landesverband Kommunale Kinos**
- dem **Jugendhilfswerk Freiburg/Medienzentrum**
- dem **Landesjugendring Baden-Württemberg**
- der **Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung**
- Volkshochschulen in der Region
- Schulen mit Ganztagesangeboten
- freien Trägern der Jugendarbeit und der Jugendbildung.

Hinzu kommen Kontakte zu medienpädagogischen Einrichtungen und Organisationen mit **überregionaler** Bedeutung, z. B.

- dem **Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/JFF in München**
- der **Gesellschaft für Medienpädagogik/GMK in Bielefeld**
- dem **Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland/KJF in Remscheid**
- dem **JFC Medienzentrum Köln**
- verschiedenen Landesmedienzentren und Landesmedienanstalten.

Es bestehen auch Kontakte zu Kooperationspartnern im **Ausland**, die vor allem im Rahmen von interkulturellen und internationalen

Praxisforschungsprojekten zustande kamen, so z. B. in **Großbritannien**, in den **Niederlanden**, in der **Schweiz** und in den **USA**.

In Zusammenhang mit den Praktika sind auch **Kooperationen** mit Einrichtungen geplant, die der Entwicklung und Evaluation exemplarischer Film- und Medienprojekte sowie dem weiteren Aufbau von Netzwerken im Bereich der regionalen Film- und Medienbildung dienen. Durch Studienmodule, die überfachliche Qualifikationen wie Kommunikations- und Präsentationskompetenz, Öffentlichkeitsarbeit, Rechts- und Finanzierungsformen, Projektentwicklung und Netzwerkarbeit, Praxisforschung und Evaluation zum Gegenstand haben, können sich Studierende methodische und praktische Kenntnisse und Fähigkeiten für die Entwicklung eigener Projektideen aneignen. Im *Praxissemester*, das auch als empirische Grundlage für die abschließende *Bachelor-Thesis* genutzt werden kann, ist die Realisierung eigener Projektideen möglich.



Interdisziplinäre Orientierung

Im Sinne kultureller Medienbildung wird der Profildbereich „Film und digitale Medien“ nicht nur spezifische Film- und Medienprojekte umfassen, sondern auch mit den anderen Profildbereichen zusammenarbeiten. Ob sich dabei mehr **Kooperationen** mit den Literatur/Theater, Kunst oder Musik ergeben, wird in erheblichem Maße von den Wahlentscheidungen der Studierenden abhängen - welche Profildbereiche gewählt werden und welche Profil-Verknüpfungen/Studienschwerpunkte sich dabei ergeben. Durch die Integration von Seminarangeboten mit Medienbezug aus anderen Profildbereichen sowie durch Praktikumsmöglichkeiten in verschiedenen Berufsfeldern der kulturellen Bildung soll die Bereitschaft zu interdisziplinärem Arbeiten gefördert werden. Der Profildbereich „Film und digitale Medien“ kann sich dabei auf die seit mehreren Jahren entwickelte Zusammenarbeit

sammenarbeit im „**Interdisziplinären Zentrum für Medienpädagogik und Medienforschung**“ (IZMM) an der PH Ludwigsburg stützen (gemeinsame Tagungen, Herausgabe einer Schriftenreihe sowie des Onlinemagazins „Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik“).

Master-Studiengänge

Für Studierende, die das Bachelor-Studium mit überdurchschnittlichem Erfolg absolvieren, besteht an der PH Ludwigsburg die Möglichkeit zu vertiefenden Master-Studiengängen in den Bereichen *Kulturmanagement* und *Erwachsenenbildung*. Im Bereich Erwachsenenbildung wird aktuell ein Wahlpflichtfach Medienpädagogik angeboten, das in der geplanten Umstellung des Diplomstudiengangs auf einen Masterstudiengang als Nebenfach weitergeführt werden soll. In Planung ist ebenfalls der Aufbau eines Masterstudiengangs Medienbildung. Die Hochschulleitung unterstützt dieses Vorhaben. Die Realisierung wird jedoch davon abhängen, ob weiteres Personal in der Lehre hierfür zur Verfügung stehen wird.