

Im Interview

Make my day – Gallus Zentrum Bernhard Kayser

1. Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Make my Day ist ein interaktiver Spielfilm. Die Möglichkeiten des Mediums DVD werden optimal genutzt, indem es an insgesamt 13 Stellen möglich ist, in den Handlungsverlauf einzugreifen und die Protagonisten zu lenken. Dadurch wird eine eigentlich recht einfache Geschichte sehr komplex und aufwändig im Hinblick auf Planung und Produktion.

2. Welche medienpädagogischen Ziele wurden verfolgt und mit welchen Methoden sollten diese erreicht werden? Welche Probleme sind aufgetreten?

Die SchülerInnen sollten viele Facetten einer Spielfilmproduktion kennen lernen und eine eigene Geschichte auf neuartige Weise umsetzen. Methoden waren die klassische Drehbucharbeit in Kombination mit einer „story map“ zur Entwicklung der verschiedenen Handlungsstränge. Zudem sollten gestalterische und ästhetische Grundkompetenzen bei Dreh und Schnitt vermittelt werden. Die technische Umsetzung machte den Jugendlichen auf Grund ihrer Vorerfahrungen mit Fotografie und PC keine Probleme.

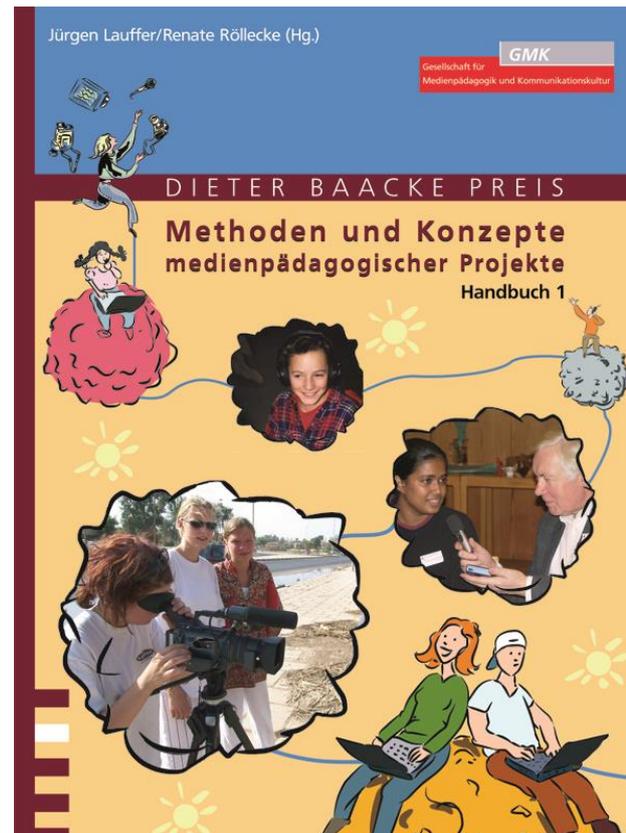
3. Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt? Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Gefördert wurde die Kompetenz, eine Geschichte in Bilder umzusetzen. Die Teilnehmenden lernten dabei die wichtigsten Grundlagen der Gestaltungsmöglichkeiten durch Einstellungen und Schnitt kennen.

Außerdem wurde die Fähigkeit zur Teamarbeit in hohem Maße gefordert.

4. Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Nein.



5. Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein?

Ausreichend für ein solches Projekt sind drei Kameras, ein Mikrofon, ein gewöhnliches Videoschnittprogramm (Adobe Premiere) und ein Authoring-Programm zur Realisierung der Verzweigungen. Wir benutzten das mittlerweile veraltete „Scenarist“-Programm, heute verwenden wir das aktuellere „DVDlab“.

6. Können Sie Ratschläge oder Empfehlungen für NachahmerInnen geben, die medienpädagogische Projektarbeit durchführen oder vorbereiten?

Man muss den Mut haben, anzufangen, ohne genau zu wissen, wohin der Weg führt – ganz wie die Protagonisten im Film.

7. Was hat den beteiligten Kindern/ Jugendlichen/Erwachsenen besonders viel Spaß gemacht? Welche Teilbereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?

Die Jugendlichen waren bei der Planung des Films sehr kreativ. Es entstanden viele Ideen, von denen eine große Anzahl verwirklicht wurde.

Zudem machte ihnen das Spielen der Szenen ebenfalls großen Spaß, ebenso wie Schnitt und Musikauswahl.

8. Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Es gibt Anschlussprojekte mit der Bettinaschule im Bereich des virtuellen Austauschs zweier Schulklassen, aktuell mit einer Schule in Guangzhou (China).

9. Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für medienpädagogische Projektarbeit?

Der Erfolg gab uns Aufschwung, neue Wege zu gehen und die Möglichkeiten der technischen Entwicklung jenseits von Verwertungsdruck auszuschöpfen. Innovation ist in der Medienpädagogik möglich und dringend nötig.

10. Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Eine stabile Finanzierung, am besten eine kommunale Regelförderung, ist natürlich wünschenswert. Die Kooperation mit Schulen muss von Schulseite auf eine bessere finanzielle Grundlage gestellt werden, denn immer noch ist die Akquise von Geldern seitens unserer Einrichtung nötig, damit ein Projekt zustande kommt.

Link

www.galluszentrum.de