Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

METHODOLOGISCHER LEITFADEN

Reflect
Experiment
Capture

JUGEND GEGEN GEWALT

BILDENDE KÜNSTE FÜR EXPERIMENTELLE VIDEOPRODUKTION

FUNDACIÓN intras · dejavalo foundation · ITF · cesie · cjd die-chancengeber.de

Jugend gegen Gewalt

Bildende Künste für experimentelle Videoproduktion

Methodologischer Leitfaden

2020

REC Methodologischer Leitfaden

Jugend gegen Gewalt

bildende Künste für experimentelle Videoproduktion

Projektpartner:

Fundación INTRAS (www.intras.es)

CESIE (www.cesie.org)

CJD Verbund NRW Süd (www.cjd-bbw-frechen.de)

DEJAVATO Foundation (www.dejavato.or.id)

International Transformation Organization (www.itfsecretariat.org)

Dieser Leitfaden wurde im Rahmen des folgenden Projektes erstellt:

Reflect Experiment Capture (REC) - experimentelle Filmerzeugung zur Verhinderung von Gewalt und zur Stärkung von benachteiligten jungen Menschen, mitfinanziert durch die Europäische Kommission, durch das des Erasmus+ Programm (Aufbau von Fähigkeiten im Bereich der Jugend).

Nummer des Projekts: 602304-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-CBY-ACPALA

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Herstellung dieser Publikation bedeutet keinerlei Unterstützung für deren Inhalte, diese geben nur die Meinungen der Autoren wieder und die Kommission ist nicht dafür verantwortlich, wie die hier enthaltenen Inhalte verwendet werden.

Die Vervielfältigung der in dieser Veröffentlichung enthaltenen Materialien ist nur für nicht gewerbliche Zwecke gestattet und soweit die Quelle eindeutig angegeben wird.

Jahr der Veröffentlichung: 2020

© REC Projekt

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort **1**
Das Projekt **2**
Gewalt und Jugend **3**

REC Methodologie **10**
Referenzmodelle 11
Audiovisuelle Kreativität als eine Ausdrucksform gegen Gewalt 12
Experimentelle Erzeugung von Videos 13
Techniken im Bereich der bildenden und der plastischen Künste 18
Neue Technologien 19
Struktur der REC Labore 20
Die Rolle des*der Moderator:in 24

REC Labor 1 **26**
Überblick über das Labor 27
Physische Gewalt: Quälen und gequält werden 28
ünstlerische Technik: Experimentelle Fotos 31
Anweisungen 38

REC Labor 2 **52**
Überblick über das Labor 53
Mobbing und Machtungleichgewicht 54
Künstlerische Technik: Basteln von Masken 58
Anweisungen 61

REC Labor 3 **74**
Überblick über das Labor 75
Cybermobbing: Feindseligkeiten ohne Grenzen 76
Künstlerische Technik: Land Art 78
Anweisungen 80

REC Labor 4 **96**
Überblick über das Labor 97
Geschlechtsspezifische Gewalt: Kontrolle und Unaufmerksamkeit 98
Künstlerische Technik: Textil-Collagen 100
Anweisungen 102

REC Labor 5 **118**
Überblick über das Labor 119
Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation 120
Künstlerische Technik: Schattentheater 122
Anweisungen 125

Anhang I: Audiovisueller Produktionsprozess (mit Vorlagen) **138**
Anhang II: Visuelle Referenzen **170**
Literaturangaben **173**

VORWORT

Dieser methodologische Leitfaden wurde durch das REC Projektteam entwickelt, welches sich aus fünf verschiedenen Organisationen aus Spanien, Deutschland, Italien, Indonesien und Kenia zusammensetzt Zusammen hat dieses Team ein Programm für Gruppenleiter:innen für Jugendliche entwickelt, die sich dafür interessieren innovative Methoden zu erlernen und anzuwenden mit dem Ziel, Gewalt zu vermeiden und/oder viele andere für Jugendliche relevante Themenbereiche erarbeiten zu können.

Das REC Projekt kombiniert audiovisuelle Bildung, künstlerische Tätigkeit und neue Technologien zur Vermeidung von Gewalt. Es bietet ein umfassendes Programm, welches sich unmittelbar an junge Menschen richtet. Das wesentliche Ziel ist es, diese dazu zu ermutigen Botschaften zu verfassen, die ein Bewusstsein für Kultur ohne Gewalt zu erzeugen.

Im April 2019 hat sich das REC Projektteam zum ersten Mal in Valladolid (Spanien) getroffen. Anlässlich dessen wurden einige wichtige Aspekte für die Erstellung dieser Anleitung festgelegt. Nachfolgende Gesichtspunkte wurden während der Entwicklung der REC Methodologie berücksichtigt:

- Erstellung eines praktischen Leitfadens zur Umsetzung der Methodologie, einschließlich detaillierter Anweisungen und Hinweise zur Unterstützung der Moderator:innen.
- Den Kreativprozess als ein Kernelement der Methodologie auszuarbeiten und es daher zu ermöglichen, dass Jugendliche kreativ sein können und neue Wege finden können sich selber auszudrücken.
- Schaffung einer an anpassbaren und flexiblen Methodologie, die als Grundlage für weitere Entwicklungen verwendet werden kann und mittels derer unterschiedliche Themenbereiche behandelt werden können.
- Förderung der audiovisuellen Fähigkeiten und der IT-Kenntnisse von Jugendlichen.

Das REC Programm wurde angeleitet durch Partnerorganisationen mittels der Umsetzung von REC Laboren, die dokumentiert wurden, um Jugendlichen weitere Richtlinien für die Nachahmung dieses Modells an die Hand zu geben. Auf der Internetseite und auf dem YouTube Kanal des REC Projekts wurde ein Dokumentarfilm zur Verfügung gestellt. Zudem wurde ebenfalls die Sammlung der experimentellen Videos, die von den jungen Teilnehmer:innen der REC Labore erstellt wurden, dort hochgeladen.

DAS PROJEKT

Das Projekt **Reflektion über experimentelle Erfassung — Experimentelle Filmgestaltung zur Verhinderung von Gewalt und zur Stärkung von benachteiligten Jugendlichen** wird von der Europäischen Kommission durch das Erasmus+ Programm mitfinanziert und hat die Förderung aktiver Beteiligung von Jugendlichen bei der Verbreitung einer Kultur ohne Gewalt als Ziel.

Das REC Projekt war eine zweijährige Erfahrung, welche jungen Leuten aus fünf verschiedenen Ländern die Gelegenheit gegeben hat, das Thema der Gewalt zu untersuchen und ihnen eine Möglichkeit verschafft hat, ihre Gefühle, Emotionen, Gedanken und Botschaften durch audiovisuelle Kunst mitzuteilen. Sie sind daher in der Lage andere junge Menschen und ihr jeweiliges Umfeld dazu zu inspirieren, über die Auswirkungen von Gewalt in unserer Gesellschaft nachzudenken und dessen Bekämpfung zu fördern.

Etwa 75 Jugendliche aus Spanien, Italien, Kenia, Deutschland und Indonesien nahmen an dem REC Programm teil. REC bot Gelegenheiten darüber zu lernen, inwieweit die Stimme einer jeden Personen zählt und wir alle das Reichtum der Diversität schätzen sollten. Einige der jungen Teilnehmer:innen des REC Programms hatten zusätzlich die Möglichkeit, durch die Umsetzung des REPLAY Programms, einer Nachbildung des angewandten Modells durch die Methodologie des Gruppenlernens, wesentliche Hauptbeteiligte am Fortbildungsverfahren zu werden. Die Jugendlichen konnten ganz frei neue Themen nach ihren Interessen entdecken, unabhängig ihre ersten Schritte als experimentelle Filmmacher:innen durchführen und neue Teilnehmer:innen zur Produktion von bedeutenden experimentellen Videos animieren.

Zusätzlich hatten drei junge Freiwillige aus Kenia und Indonesien die Gelegenheit internationale Erfahrungen in Spanien, Italien und Deutschland durch das REC Projekt zu machen. Sie wurden in der Methodologie ausgebildet, sie haben allerdings auch aktiv das Projekt unterstützt und zu dessen Entwicklung beigetragen. Sie hatten sowohl großen Einfluss auf die Gastorganisationen als auch auf die Entsendeorganisationen, welche immer von der Mobilität der jungen Leute profitieren.

Bei den oben genannten Aktivitäten handelt es sich nur um einige, die durch das REC Projekt gefördert wurden. Viele andere wurden ebenfalls entworfen, wie zum Beispiel Jugendaustausche, die Ausbildung von Gruppenleiter:innen für Jugendliche, lokale und internationale Festivals und Wettbewerbe, etc. Wir hoffen, dass diese dazu beitragen können, junge Menschen bei der Erschaffung einer inklusiveren und toleranteren Welt zu unterstützen.

GEWALT UND JUGEND

Es ist keine einfache Aufgabe zu definieren was Gewalt genau ist. Wenn wir darüber nachdenken, haben wir vielleicht als Erstes leidende Menschen vor unserem geistigen Auge. Die beste Darstellung von Gewalt kann durch ihre Auswirkungen bei den Menschen, die sie erleiden, aufgezeigt werden. Junge Menschen scheinen Teil dieser Gruppe zu sein, sowohl in der Rolle als Opfer und/oder auch als Verfolger. Bei dem Versuch dieses extrem weite und komplexe Phänomen darzustellen, sollten wir versuchen es zu umschreiben.

"Weißt du nicht, dass Gewalt die niedrigste Form der Kommunikation ist?"

Dies sind die Worte von Matthew an seinen Freund in dem Film „Peoria Babylon", einem Film aus den neunziger Jahren. Tatsächlich offenbart dieser Satz eine wichtige Wahrheit: Gewalt ist eine Form der Kommunikation. Durch dessen Verwendung wollen Menschen ihre vermeintliche Überlegenheit zum Ausdruck bringen und ihre Macht zeigen. Warum ist es die niedrigste Form der Kommunikation? Die Antwort ergibt sich aus einem Zitat von Susan Sontang, einer US-amerikanischen Schriftstellerin.

"Keiner kann nachdenken und gleichzeitig jemanden schlagen."

Beim Auftreten von Gewalt sind daher sämtliche anderen Kommunikationskanäle gesperrt, was zu einem Verlust in Bezug auf das gegenseitige Verständnis und der Empathie führt.

Nach Ansicht der Weltgesundheitsorganisation (WHO) handelt es sich bei Gewalt um ein komplexes Phänomen, denn das, was bezüglich des Verhaltens noch akzeptabel ist, hängt von der Kultur und den sozialen Normen ab. Die Vielfalt an bestehenden Moralvorgaben macht es schwierig dieses Thema auf weltweiter Ebene zu bewältigen. Dennoch besteht ein dringendes Bedürfnis für universelle Verhaltensstandards zur Sicherung und Einhaltung von Menschenrechten.

Es gibt viele mögliche Wege Gewalt zu definieren. Dies ist die von der WHO ausgearbeitete Definition:

> *"Die vorsätzliche Verwendung von physischer Kraft oder* Stärke*, tatsächlich oder angedroht, gegenüber sich selbst, einer anderen Person oder gegenüber einer Gruppe oder einer Gemeinschaft, die zu Verletzungen, Todesfällen, psychologischen Beeinträchtigungen, Fehlentwicklungen oder Entbehrungen führt oder hierzu mit hoher Wahrscheinlichkeit führen kann."*

Nach Auffassung von Jean Marie Domenach handelt es sich bei Gewalt um die Verwendung von offenem oder versteckten Zwang, zur Erlangung von etwas, was von einem Individuum oder einer Gruppe Menschen nicht freiwillig zugestanden wird und zu einem physischen, psychischen und emotionalen Schaden führt führen kann.

Obwohl Gewalt sämtliche Teile der Gesellschaft betrifft, ist dessen Auswirkung auf junge Leute sehr besorgniserregend. Von allen Formen, die Gewalt annehmen kann, scheint physische Gewalt diejenige zu sein, die am weitesten verbreitet ist, obwohl sie wahrscheinlich nur die Spitze des Eisbergs bildet. Im Allgemeinen wird sie von psychischer Gewalt begleitet. Tatsächlich kommt es zu physischer Gewalt insbesondere dann, wenn das Opfer der psychischen Gewalt Widerstand leistet (Hirigoyen, 2006)— wenn ein Aggressor ein Opfer angreift, ist die vorrangige Absicht nicht ein blaues Auge zu verpassen, sondern zu zeigen wer die Macht hat. Bei diesem Machtspiel sind die Opfer diejenigen, die sich aufgrund eines niedrigen Selbstbewusstseins oder aufgrund mangelnder Ressourcen nicht durchsetzen können.

Neben physischer Gewalt sind Jugendliche von vielen anderen Arten von Gewalt betroffen. Nach dem Bericht von UNICEF aus dem Jahr 2016, in welchem über 100.000 Jugendliche aus 18 verschiedenen Ländern untersucht wurden, haben zwei Drittel zugegeben, dass sie bereits gemobbt wurden. Zudem wurde derselbe prozentuale Anteil im Jahr 2011 vom Internationalen Französischen Observatorium gegen Gewalt ermittelt.

Mobbing ist eine sehr vielseitige Form der Misshandlung, die überwiegend in Bildungseinrichtungen auftritt. Sie kommt jedoch auch außerhalb davon vor und charakterisiert sich durch wiederholtes Aussetzen einer Person im Bezug auf physische und/oder emotionale Aggression, welche Hänseleien, Beschimpfungen, Spott, Drohungen, Belästigungen, Sticheleien, Drangsalierung, soziale Ausgrenzung oder Gerüchte umfassen kann.

Das Auftreten von jeglichen Arten von Mobbing wurde bei Schülern:innen auf der ganzen Welt bereits dokumentiert. Die Gründe für das Mobbing wurden überwiegend von den Schüler:innen mitgeteilt, unter anderem umfassten sie Äußerlichkeiten, Rasse/ethnische Herkunft, Geschlecht, körperliche Einschränkungen, Religion und sexuelle Orientierung. Unabhängig von den hier aufgeführten Gründen ist Mobbing extrem schädlich für das Selbstwertgefühl von Jugendlichen. Dessen Aufkommen kann erhebliche Auswirkungen auf das Leben im Erwachsenenalter haben. Es gibt Beweise für eine signifikante Verbindung zwischen Mobbing im Kindesalter und späterer Erkrankungshäufigkeit; daher handelt es sich bei Mobbing um ein wesentliches Problem der Volksgesundheit.

Mobbing ist ebenfalls mittels digitaler Geräte möglich. In diesem Fall wird es im Allgemeinen als Cybermobbing bezeichnet, was das Absenden, Veröffentlichen oder Teilen von negativen, schädlichen oder falschen Inhalten über jemand anderes beinhaltet. Soziale Netzwerke sind der häufigste Ort für Cybermobbing, es kann jedoch auch im Rahmen von Nachrichten-Apps, Onlineforen, E-Mail und Online-Gaming Communitys auftreten. Aufgrund der verbreiteten Verwendung

unter Jugendlichen endet die Gewaltausübung daher nicht mit dem Verlassen des Klassenzimmers. Diese kann dauerhaft anhalten und das gesamte Leben der Opfer in einen Albtraum verwandeln.

Zudem werden die Inhalte online geteilt, was zur Kreierung einer dauerhaften öffentlichen Akte führt und sowohl den Ruf des Opfers als auch den des Täters negativ beeinträchtigt. Des Weiteren gibt es eine Auswirkung auf den Zugang zu Schulen, Arbeitsstellen und weitere Lebensbereiche und gefährdet daher ihre Zukunft. In einer von UNICEF im Jahr 2019 durchgeführten Untersuchung konnte nachgewiesen werden, dass mehr als ein Drittel der Jugendlichen aus 30 Ländern Opfer von Cybermobbing geworden sind, wobei 20 % der Befragten deswegen nicht zur Schule gehen konnten. Die Jugendlichen wurden ebenfalls gefragt, wer für die Beendigung von Cybermobbing verantwortlich sei. Ihre Antworten verteilten sich gleichmäßig auf die Regierungen, Internetservice-Anbieter und Jugendliche selbst.

Es ist davon auszugehen, dass junge Menschen ebenfalls besonders von geschlechtsspezifischer Gewalt betroffen sind. Ihr junges Alter und die relative Unerfahrenheit in Bezug auf Beziehungen können dessen Risiken tatsächlich erhöhen. Geschlechtsspezifische Gewalt wurde von der WHO als ein globales Problem mit epidemischen Ausmaßen für die öffentliche Gesundheit und als ein grundlegender Verstoß gegen Menschenrechte angesehen. Sie kann in Form von Gewalt zwischen Intimpartnern, körperlicher Bestrafung, sexueller, emotionaler, oder psychischer Gewalt auftreten. Die Folgen solcher Umstände können extrem negativ für die physische und geistige Gesundheit von jungen Menschen sein.

Geschlechtsspezifische Gewalt betrifft sowohl Frauen als auch Männer, sie trifft jedoch überproportional oft Frauen und Mädchen, was ihren untergeordneten Status in vielen Gesellschaften widerspiegelt. Unterschiedliche Gruppen von Frauen und Männern, wie diejenigen, die sexuellen Minderheiten angehören (ihre sexuelle Orientierung weicht von der angenommenen Mehrheit der Bevölkerung abweicht ab), sind ebenfalls überproportional wahrscheinlicher von geschlechtsspezifischer Gewalt betroffen.

Obwohl Formen von Gewalt, wie zum Beispiel Gleichgültigkeit, Isolation und Unsichtbarkeit als weniger schädlich erscheinen können, sind ihre Auswirkungen auf Jugendliche meistens sehr negativ, insbesondere in Bezug auf ihr Selbstwertgefühl, ihre Behauptungsfähigkeit und die Anteilnahme in ihrem Umfeld. Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass sich das gesamte Universum von Jugendlichen sich um Akzeptanz, Freundschaften und Unterstützung innerhalb der Gruppe dreht, können wir uns vorstellen wie zerstörerisch die Auswirkungen von sozialer Zurückweisung und Exklusion sind.

Isolation durch eine Gruppe von Gleichaltrigen ist eine sehr diskrete Form des Mobbings, die lautlos und oft unsichtbar ist. Am häufigsten scheinen Mädchen diejenigen zu sein, die Ausgrenzung als Form emotionalen Mobbings verwenden. Jugendliche, die diese Art von Mobbing erleben, suchen instinktiv den Fehler in sich selbst, um herauszufinden warum sie so behandelt werden. Als Konsequenz tendieren sie dazu sich selbst fertig zu machen und schwelgen in Selbstmitleid. Sofern dies andauert, kann soziale Zurückweisung zu anti-sozialen Persönlichkeiten und einem Verlust an Empathie gegenüber Gleichaltrigen führen.

Obwohl Gewalt heterogen ist und jeder ein potenzielles Opfer sein kann, führen einige Faktoren dazu, dass manche Individuen mit höherer Wahrscheinlichkeit aufweisen gewisse Arten der Gewalt zu erfahren als andere. Wie oben erwähnt, können beide Geschlechter Opfer von Gewalt sein, obwohl sie, abhängig vom jeweiligen Zusammenhang, unterschiedliche Arten von Gewalt erfahren können. Zum Beispiel erleiden Frauen eher häusliche Gewalt als Opfer von ihren Partnern, wohingegen männliche Jugendliche eher Gewalt in Gangs und Jugendgruppen ausgesetzt sind. Es gibt dennoch viele Ausnahmen und es ist ziemlich schwierig allgemeine Muster zu identifizieren, um sich diesem Problem zu nähern.

Die individuellen Faktoren, die das Risiko von Gewalterfahrungen erhöhen, sind wichtig und jeder Fall unterscheidet sich von dem nächsten. Es besteht jedoch eine breite Übereinstimmung dahingehend, den Fokus zu erweitern und

das breitere soziale, wirtschaftliche, normative und institutionelle Umfeld, in dem junge Menschen leben, mit in den Blick zu nehmen. Nach Auffassung von vielen Institutionen, die in der Entwicklung von Strategien im Kampf gegen die Gewalt beteiligt sind, besteht ein Bedürfnis Antworten nicht nur auf individueller Ebene zu finden, sondern die gesamte Gesellschaft und auch die Auslöser für Gewalt *mit einzubeziehen*. Die weltweiten Nachweise deuten in der Tat darauf hin, dass die Anfälligkeit durch Faktoren wie Behinderung, Armut, disfunktionale Familienhintergründe, sexuelle Orientierung, ethnische Zugehörigkeit und viele weitere Situationen, in denen sich Diversität und Benachteiligung manifestiert, gesteigert wird. Es erscheint offensichtlich, dass viele gewalttätige Handlungen von Personen begangen werden, die intolerant sind und fortwährend ihren Status behaupten müssen. Es ist entscheidend die Gründe für diese Intoleranz zu untersuchen, damit diese beseitigt werden kann.

Täter von gewalttätigen Handlungen sind Menschen, die diese niedrige Art der Kommunikation verwenden müssen, um sich selbst zu behaupten. In den meisten Fällen zeigen sie weder Empathie noch Respekt. Im Fall von häuslicher Gewalt sind, laut der zur Verfügung stehenden Daten, die Eltern und Partner diejenigen, die am häufigsten als Täter genannt werden. Gewalt zwischen Gleichaltrigen findet am häufigsten im Schulkontext und auf der Straße statt. In den letzten Jahren gewinnt das Phänomen von Gangs immer mehr an Bedeutung. Teenager oder Personen zwischen 20 und 30 Jahren — die sich in derselben Situation der Marginalisierung geprägt von Armut, Arbeitslosigkeit

und fehlenden Bildungschancen befinden — schließen sich häufiger zusammen und werden oft Verursacher gewalttätiger Handlungen. Obwohl sämtliche Arten der Gewalt alarmierend sind, sollte dieses Phänomen nicht unterschätzt werden. In solchen Fällen besteht ebenfalls ein dringendes Bedürfnis nach Berücksichtigung der Lebensumstände der jungen Gangmitglieder, die in Wahrheit ebenfalls Opfer einer Gesellschaft sind, die sie marginalisiert und sie dazu zwingt ihre Identität neu auszurichten, um akzeptiert zu werden.

Unabhängig davon wer Gewalt verübt, kann sie sowohl für Individuen als auch für ganze Gesellschaften zu einer Reihe von Konsequenzen führen: von kleineren Verletzungen bis zur körperlichen Behinderung, von verstörenden Gefühlen bis zu ernsthaften Problemen der psychischen Gesundheit, oder sogar Selbstmordgedanken. Opfer haben außerdem die Tendenz niedrigere Ziele im Bereich der Bildung zu verfolgen und schlechtere Leistungen zu erzielen, was zu langfristigen wirtschaftlichen Folgen im Erwachsenenalter führen kann. Zudem besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit alkohol- oder drogenabhängig zu werden oder sich sogar zu gewalttätigen Erwachsenen zu entwickeln.

Natürlich haben nicht alle jungen Leute, die Opfer von Gewalt werden, derartige gesundheitliche, psychische, beziehungs- und verhaltenstechnische Probleme. Dennoch ist es unter Berücksichtigung der Ernsthaftigkeit der möglichen Konsequenzen wichtig, den Fokus sowohl auf die Vorbeugung (positiv formuliert, als eine vermehrte Freiheit von Gewalt) und Unterstützung für die Opfer — um das physische, geistige und soziale Wohlergehen von Jugendlichen zu schützen und dieses nach dem Auftreten von Gewalt wieder zu erlangen.

Prävention und Antworten auf Gewalt waren mit Sicherheit ein wichtiger Teil der Arbeit von UNICEF, jedoch hat eine unabhängige Untersuchung Fragmentierung im Rahmen der Arbeit von UNICEF in Bezug auf Gewalt festgestellt. Zum Beispiel: Obwohl junge Menschen zum Beispiel häufig verschiedene Arten von Gewalt erfahren (die sogenannte mehrfache Opferrolle), tendieren die meisten Bestimmungen und Programme dazu, sich isoliert auf eine Art der Gewalt zu fokussieren und daher wichtige Verbindungen auszublenden. Diese und weitere Probleme haben die wesentliche Bedeutung eines ganzheitlichen und weltweiten Ansatzes aufgezeigt. Aus diesem Grund wurde ein neuer strategischer Plan für die Jahre 2018-2021 entwickelt, um dieses extrem komplexe Phänomen aufzulösen.

Die Prävention und die Antwort auf Gewalt gegenüber jungen Menschen erfordert das Ansprechen von Risiken und Schutzfaktoren auf vielen Ebenen. Sämtliche sozio-politischen Bereiche haben bei der Vorbeugung gegenüber *von* Gewalt und dessen Minderung eine wichtige Funktion zu übernehmen; einschließlich der Justiz und unter anderem auch die Sozialhilfe / der Sozialschutz, die Gesundheit und die Bildung. Zusammenarbeit über verschiedene Bereiche ist entscheidend für die Schaffung einer schützenden

Umgebung, damit junge Menschen "frei von Gewalt sein können und bekannte Risikofaktoren ansprechen können, wo Gesetze, Dienstleistungen, Verhaltens- und Handlungsweisen ihre Verwundbarkeit minimieren und die Widerstandfähigkeit von jungen Menschen stärken" (WHO, 2015).

Die Teilnahme von jungen Menschen an den Programmen und an der Gestaltung der Bestimmungen wurde als ein wesentlicher Faktor bestimmt, der ihnen eine Plattform zur Kundgabe ihrer Meinungen bietet und ebenfalls zur Verbesserung der Qualität der Programme und deren Kontrolle. Es ist wichtig ihre Möglichkeiten und ihr Potenzial anzuerkennen, damit positive soziale Veränderungen in der derzeitigen Gesellschaft erreicht werden können und die Bedeutung der Arbeit an ihnen und mit ihnen zu erkennen, um eine bessere Gesellschaft für die Zukunft zu schaffen.

In diesem Rahmen wurde das REC Projekt entwickelt, um die Teilnahme der Jugendlichen zur Verhinderung von Gewalt zu fördern und um dazu beizutragen, eine tolerantere Gesellschaft zu schaffen. Durch die Produktion experimenteller Videos werden junge Menschen ermutigt ihre Stimme zu erheben, ihre Kreativität zur Förderung von Diversität einzusetzen und dessen Fülle zu loben. Am Ende des Tages ist es dieses Element, welches aus der Welt einen interessanten Ort macht.

REC METHODOLOGIE

Die REC Methodologie kombiniert bildende und plastische Künste mit der Verwendung von neuen Technologien, um letztendlich audiovisuelle Inhalte zu erstellen. Das Programm richtet sich an junge Menschen mit dem Zweck, ihnen neue Wege zur Verfügung zu stellen sich selbst ausdrücken auszudrücken und um Diversität innerhalb der visuellen Kultur zu fördern. Die experimentelle Produktion von Videos wurde als Hauptgenre für die audiovisuelle Herstellung insbesondere deshalb ausgewählt, weil sie dem kreativen Prozess keine Grenzen setzt. Es werden daher unbegrenzte Möglichkeiten zum Nachdenken geboten und der Respekt vor Diversität wird erlernt.

Das REC Programm lädt junge Leute dazu ein, über ein Thema nachzudenken, welches sie unglückseliger Weise unglücklicherweise alle zu betreffen scheint: Gewalt. Mittels künstlerischer und audiovisueller Kreationen können sie neue Wege finden, um auszudrücken, was sie über dieses Thema empfinden und um neue Wege der Kommunikation innerhalb ihres Umfeldes zu erzeugen, damit ihren Stimmen Geltung verliehen werden kann.

Die REC Methodologie untersucht intensiv fünf Themenbereiche, die mit Gewalt in Verbindung stehen:

1. Physische Gewalt: Quälen und gequält werden
2. Mobbing und Machtungleichgewicht
3. Cybermobbing: Feindseligkeiten ohne körperliche Grenzen
4. geschlechtsspezifische Gewalt: Kontrolle und Unachtsamkeit
5. Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation

Während des Reflexionsprozesses unterstützt die REC Methodologie junge Menschen bei der Entwicklung von sozialen, kommunikativen, kreativen und von IT-Fähigkeiten; sie stärkt das Selbstvertrauen und das Verantwortungsbewusstsein von jungen Menschen; fördert alternative Denkweisen; stärkt Gruppenarbeit und Beteiligung; fördert positive Gruppendynamiken, die ein Gefühl der Gruppenzugehörigkeit erzeugen, ein förderliches Teilen von Gefühlen und Unterstützung durch die Gleichaltrige.

Dieser methodologische Leitfaden ist das Ergebnis einer vorteilhaften Zusammenarbeit von fünf Partnerorganisationen des REC Projekts, die aktiv an der Schaffung von Möglichkeiten für Jugendliche beteiligt sind, insbesondere für Jugendliche mit eingeschränkten Möglichkeiten. Sie haben alle zu der Entwicklung dieser Methodologie beigetragen und ihr Wissen und ihre Erfahrungen miteinander geteilt. Jeder Partner hat ein Modul dieses methodologischen Leitfadens entwickelt, der eine der oben genannten Themenbereiche abdeckt und eine spezielle künstlerische Technik untersucht. Danach wurden die fünf Module von allen Partnern durch die Implementierung der REC Labore gelenkt. Schon durch die erste Anwendung dieser innovativen Methodologie haben sie bedeutende Erkenntnisse erzielt, um diese schließlich zu überarbeiten und zu verbessern.

Um zu erkunden, wie alle Elemente des Modells zusammengebracht werden können, wird in den nachfolgenden Kapiteln der Erkundungsprozess dargelegt. Zunächst einmal gibt es einige Beweggründe in Bezug auf die Verwendung von audiovisueller Produktion als eine Möglichkeit die Ausdrucksfähigkeit von jungen Menschen unterstützen und um zur Vorbeugung gegen Gewalt beizutragen. Sodann folgen vertieftere Einzelheiten über die experimentelle Produktion von Videos und warum dieses Medium als wesentliches audiovisuelles Genre zur Verwendung im Rahmen des REC Programms verwendet wird. Zuletzt wird die Rolle von visueller und plastischer Kunst im Kreativprozess definiert.

Referenzmodelle

Wir verwenden zwei Referenzmodelle für die Erstellung der Methodologie. Das erste Modell wird auch **MetaEducarte** oder "Methode für Bildungsworkshops im Bereich der Kunst" genannt, welches das Bedürfnis für "künstlerische Bildung" beschreibt und von den Konzepten der traditionellen handwerklichen Workshops abweicht. Es werden visuelle Bilder verwendet, die einfach von Kindern identifiziert werden können, da sie eine Verbindung zu visuellen Botschaften aufweisen, denen sie in ihrem Alltag begegnen. Die Verwendung von IT als eine Art der Präsentation in diesen Workshops ist einer der grundlegenden Bausteine, weil die Teilnehmer:innen dies als dynamisch, lustig und attraktiv erleben. Die Teilnehmer:innen werden ebenfalls in die Lage versetzt durch Kunst ihre eigene Sprache zu finden. Sie können diese Basis für Reflexionen und zum Aufbau ihrer eigenen Identität verwenden. Es handelt sich dabei um eine Bildungsmethode, welche die kreativsten Seiten der Teilnehmer:innen anregt. Diese hilft ihnen dabei unabhängiger zu werden und stärkt ihre Fähigkeiten zur Analyse, zur Argumentation und zum kritischen Denken.

Das zweite Referenzmodelle nennt sich die **MUPAI Methode** (pädagogisches Museum für Kunst von Kindern). In diesem Fall liegt der Schwerpunkt darauf, die Bilder um uns herum zu verstehen, damit wir sie reproduzieren können. Da sich die Workshops auf die Darstellung und die Interpretation konzentrieren, lernen die Jugendlichen den Unterschied zwischen dem echten Leben und dem Leben, welches jemand für uns aufgebaut hat, kennen. Die Moderator:innen unterstützen die Jugendlichen bei der Entwicklung von neuer Visionen während die angebotenen Inhalte und Techniken erkundet werden.

Durch Befolgung der Vorgaben aus den gerade genannten Quellen, zielt die REC Methodologie darauf ab, eine transformative und informelle Bildungserfahrung zu vermitteln. Zudem führt dies zu einer interdisziplinären Erfahrung aufgrund der Kombination von audiovisueller Bildung, künstlerischer Bildung und neuen Technologien.

Durch diesen Leitfaden finden Gruppenleiter:innen für Jugendliche die erforderlichen Richtlinien für die Durchführung von Workshops, die darauf abzielen, über Gewalt und dessen Konsequenzen nachzudenken. Hierdurch werden sie zu einem Kreativprozess angeleitet, der darauf abzielt, die Ausdrucksfähigkeit und das kritische Denken der Teilnehmer:innen zu fördern. Die Endprodukte des Workshops bestehen aus experimentellen Videos, die innerhalb der Gemeinschaft geteilt werden, damit die Botschaften der jungen Leute geteilt werden können und um eine Wirkung zu erzielen.

Audiovisuelle Kreativität als eine Ausdrucksform gegen Gewalt

Obwohl wir uns dessen möglicherweise nicht bewusst sind, ist Gewalt in unserem täglichen Leben allgegenwärtig. Wir sind umgeben von TV-Serien, Filmen, Videospielen, Musikvideos, oder anderen Inhalten, die gewalttätige Szenen und Nachrichten transportieren.

Vor einigen Jahren hatten wir zu vielen Inhalten noch keinen Zugang. Leute haben sich ein Fernseher gekauft, in erster Linie dazu diente Informationen zu teilen und danach erst Schritt für Schritt zur Verbreitung von Unterhaltung beitrug. Als das Zeitalter des Internets begann, wurde eine immense Bandbreite an Onlineinhalten verfügbar. Anschließend gelangte Gewalt durch diese neuen Kanäle in unsere Haushalte, bis es letztendlich zur Normalität wurde.

Es wird oft hervorgehoben, dass sich insbesondere für Jugendliche eine erhebliche Aussetzung an Gewaltdarstellungen als sehr schädlich erweist, da diese unmittelbar negative Auswirkungen auf ihr Verhalten haben. Eltern können dem auf verschiedenen Wegen vorbeugen, indem sie ihren Kindern den Zugang zu gewalttätigen Inhalten beschränken. Dennoch erlangen auch die Jugendlichen an einem gewissen Punkt mehr Autonomie und entscheiden eigenständig, welche Inhalte sie auswählen möchten. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass junge Menschen zu keinem Zeitpunkt während ihrer Jugend gewalttätige Inhalte ansehen.

Die Jugend ist eine sehr wichtige Phase der persönlichen und der zwischenmenschlichen Weiterentwicklung, denn sie ist ein Zeitpunkt der kulturellen und menschlichen Entwicklung. In dieser Entwicklungsphase können externe Rollenvorbilder in den Massenmedien beobachtet werden. Fernsehinhalte sind in der Regel sehr einflussreich und hinterlassen einen Eindruck auf das Verständnis der Welt, die sich junge Menschen aufbauen. Daher können wir die negativen Auswirkungen gewalttätiger Botschaften, die durch diese Kanäle vermittelt werden, nicht ignorieren.

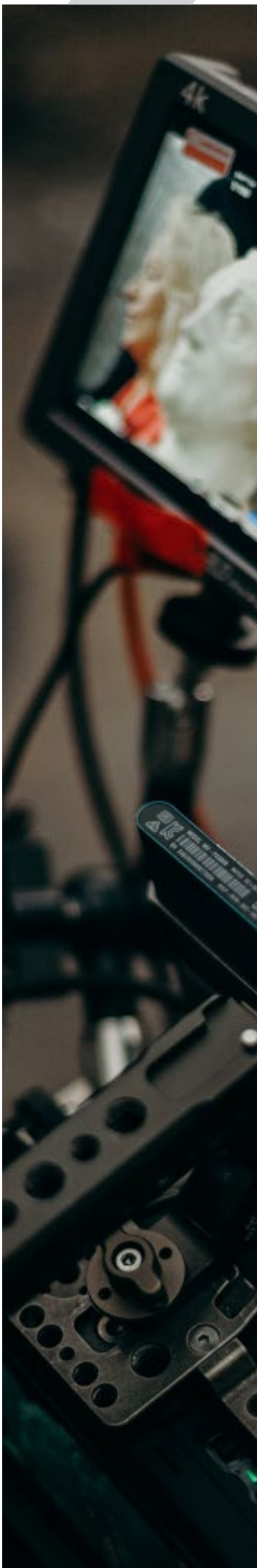
Bestimmten Bildern ausgesetzt zu sein, kann viele Jugendliche zu aggressiven Gedanken, Emotionen Gefühlen und Verhaltensweisen provozieren. Aus diesem Grund ist es zum Schutz ihres Wohlergehens entscheidend, die richtige Verwendung der neuen Technologien zu erlernen und audiovisuelle Kompetenz zu erlangen. Wir glauben, dass die Produktion von gewaltfreien Inhalten, die über die sozialen Netzwerke – und andere Onlinekanäle - verbreitet werden, erheblich dazu beitragen könnte, dieses Problem anzusprechen. Die Beteiligung von jungen Menschen an der Erstellung von Inhalten könnte deren Bewusstsein für die Verantwortung bei der Verbreitung der Inhalte steigern.

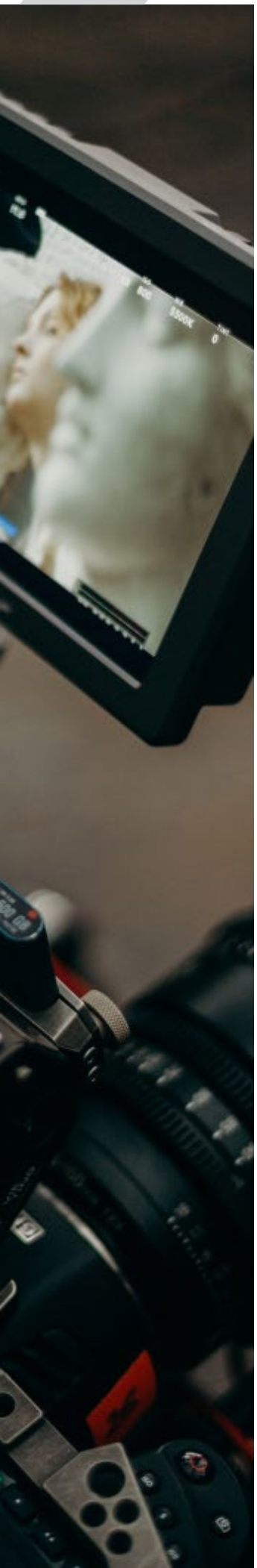
Heutzutage sind einige Technologien sehr einfach verfügbar und die Möglichkeit Inhalte mit anderen zu teilen steht fast jedem offen. Das bedeutet, dass wir über das Privileg verfügen, unsere Nachrichten mit dem Rest der Welt nur durch einen einzigen Klick zu teilen. Andererseits bedeutet die Zugangsmöglichkeit zu extrem unterschiedlichen Inhalten auch die Möglichkeit, dass wir Inhalte antreffen, die Hass und Gewalt verbreiten. Aufgrund von audiovisueller Kompetenz können junge Menschen kritisches Denken entwickeln, welches ihnen dabei hilft, reflektierte audiovisuelle Konsumenten zu werden. Das Ziel dieses REC Projektes ist es, ebenfalls zur Schaffung von einem Bewusstsein bei den Jugendlichen beizutragen, die über die Möglichkeit verfügen durch die neuen Technologien eine neue Realität ohne Gewalt zu erschaffen. Wir müssen sie nur auf die richtige Art und Weise verwenden.

Experimentelle Produktion von Videos

Diese REC Methodologie schlägt ein spezielles audiovisuelles Genre für die Umsetzungsarbeit vor: experimentelle Produktion von Filmen. Viele unterschiedliche Gründe haben zu dieser Entscheidung geführt. Zunächst einmal könnte es wichtig sein, den Jugendlichen diese unkonventionelle Art zur Produktion von audiovisuellen Inhalten zu zeigen, damit sie dessen Einzigartigkeit verstehen. Obwohl die visuelle Kultur sehr breit angelegt ist, beschränkt sich der Zugang im Allgemeinen nur auf die populären Inhalte des Mainstreams. Dies hat zur Folge, dass die Möglichkeit zur Wertschätzung von anderen Produktionen verloren geht — die häufig bereits aus Budgetgründen keine große Verbreitung finden, deren künstlerischer Wert jedoch erkennbar ist.

Durch die experimentelle Produktion von Filmen erhalten junge Menschen die Möglichkeit zu experimentieren und ihre ersten Schritte im Bereich audiovisueller Produktion vorzunehmen, ohne über die Beschränkungen traditioneller erzählender Filmproduktion achten zu müssen. Der Kreativprozess ist frei und ermöglicht den Teilnehmer:innen sich selber auf diejenige Art und Weise auszudrücken, die sie bevorzugen.





Um das Potenzial experimenteller Filmproduktion besser zu verstehen, wird eine kurze Übersicht über dessen Ursprünge und Eigenschaften erläutert.

Experimentelles Kino, auch bekannt als Avant-Garde Kino, kann kaum definiert werden, hauptsächlich weil es ein derart weitläufiges Genre ist. Eine Definition widerspricht schon fast dem Zweck des Genres selbst. Dennoch ist es möglich, es als eine Art von Kino zu definieren, die sich von den gängigen Konventionen der traditionellen Erzähltechnik und des Dokumentarkinos abhebt. Es muss keine Geschichte erzählt werden, keine Charaktere enthalten und auch keine Botschaft übermitteln. Es kann an die eigene Innenwelt oder an die Außenwelt gerichtet sein, mitreißend oder komplett langweilig. Es kann buchstäblich alles sein.

Die Welt des experimentellen Kinos hat eine Geschichte, die ebenso reich ist wie diejenige der Erzählfilme. Es wird im Allgemeinen mit europäischen Filmproduzenten assoziiert, obwohl auch in Amerika eine eigene reiche Tradition experimenteller Filmproduzenten besteht. Experimentelles Kino entstand als einige Künstler damit begannen darauf hinzuweisen, wie künstlich die Imitationen des Erzählkinos sind und auch den Ansatz infrage stellten, dass es nur einen einzigen Weg zur Produktion von Filmen geben würde (Morrow, 2013).

Die Technik für bewegte Filmtechnik wurde im späten 19. Jahrhundert entwickelt. In den frühen zwanziger Jahren florierte in Amerika, Europa und Australien die Filmproduktion. Der technologische Fortschritt ermöglichte es den Filmproduzenten immer ambitioniertere Filme zu produzieren. Jedoch wurden diejenigen Menschen, die an diesen audiovisuellen Produktionen teilnahmen, eher als Unterhalter als als Künstler angesehen. Dann begann sich die Überzeugung durchzusetzen, dass ein Film auch als moderne Kunst anzusehen ist. Einige frei denkende Filmproduzenten begannen die neue Filmtechnik mit unterschiedlichen Visionen zu verbinden. Im Laufe des Jahrhunderts entwickelte Hollywood die Standards dafür, wie Filme produziert werden. Einige Avant-Garde Künstler und Filmproduzenten reagierten gegen die bestehenden Konventionen, indem sie eigene audiovisuelle Inhalte erschufen, um — unter anderem — die Illusion der Wirklichkeit zu durchbrechen und die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die Filmgestaltung zu lenken (MoMA Learning, Datum unbekannt).

Die sechziger Jahre waren ein besonders wichtiges Jahrzehnt für die Produktion von experimentellen Filmen, vor allem wegen Andy Warhol, dessen Popularität während dieses Jahrzehnts die Präsenz von experimentellen Filmproduktionen insgesamt gesteigert hat. Zusätzlich führte das Entstehen einer politisch links eingestellten Gegenkultur im Laufe des Jahrzehnts und die gesteigerte Verbreitung von Filmen, die nicht dem Mainstream entsprachen, zu einem exponentiellen Wachstum in der Anzahl der Künstler, die zu dieser Zeit Avant-Garde Filme produzierten (Film Reference, Datum unbekannt). Die Gegenkultur

der sechziger Jahre, ein Anti-Establishment-Kulturphänomen, das sich im Großteil der westlichen Welt zwischen Mitte der sechziger Jahre und Mitte der siebziger Jahre entwickelt hat, war der perfekte Hintergrund für das Entstehen neuer und unkonventioneller Ausdrucksformen.

In diesem Zeitraum waren einige der wichtigsten experimentellen Filmproduzenten Luis Bunuel, Maya Deren, Andy Warhol, Kenneth Anger, Chris Marker, Stan Brackhage und Jan Svankamyer. Einige berühmte Beispiele experimenteller Filme sind: "An Andalusian Dog" von Luis Bunuel (1929), eine surreale Zusammenstellung von Bildern mit dem Zweck keine rationale Erklärung zu bieten, welcher wahrscheinlich der berühmteste und am meisten diskutierte experimentelle Film überhaupt ist; "Dog Star Man" von Brakehage (1961), welcher aus sich schnell bewegenden Schichten aus Farben, Formen und Klecksen besteht, die eine verwirrende und einzigartige Erfahrung bieten; "Eat" von Warhol (1963), welcher aus einer fast 40-minütigen kontrastreichen Darstellung eines langsam essenden Mannes besteht, was die Erwartungshaltungen in Bezug auf einen Film transzendiert übersteigt.

Nach Ansicht von vielen Kritikern unterlag die Welt des experimentellen Films während der achtziger Jahre einem Zeitraum verminderter Kreativität während der achtziger Jahre. In den neunziger Jahren wurde jedoch offensichtlich, dass die Bewegung eine Wiedergeburt erfahren hatte. Eine neue Generation von Künstlern und ästhetischen Trends entstanden kam auf.

Wie bereits oben dargestellt, ist es aufgrund der Eigenheiten des Genres nicht möglich, eindeutige Regeln für die Produktion eines experimentellen Films aufzustellen. Dennoch sollen einige wichtige Anmerkungen für das Verständnis und der Möglichkeiten dieses Genres gemacht werden.

Zunächst einmal ermöglicht diese Art der Filmproduktion große kreative Freiheit. Die traditionelle Filmproduktion, obgleich sie die Möglichkeit gewährt immer neue Geschichten zu erzählen, ist darauf beschränkt, was gezeigt werden kann und wie dies umgesetzt werden sollte. Bilder und Töne sind wesentlich für die Handlung. Demgegenüber bestehen diese Beschränkungen im Bereich der experimentellen Filmproduktion nicht. Was im Bereich der Welt des Erzählfilms nicht akzeptabel ist, kann in der Welt des experimentellen Films absolut passend sein.

Die Abwesenheit von kreativen Einschränkungen ermöglicht es den experimentellen Filmproduzenten neue Dinge auszuprobieren und zu entdecken. Während der Produktionsphase kann die Kamera auf verschiedenste Arten verwendet werden, wohingegen in der Phase nach der Produktion, das Video so lange bearbeitet werden kann, bis unerwartete Ergebnisse erreicht werden. Aufgrund dieser Vorgehensweise verfügen Filmproduzenten über die Möglichkeit Techniken zu beherrschen, die sie auch in Erzählfilme und Dokumentarfilme einfließen lassen können. Dies bedeutet, dass Experimente

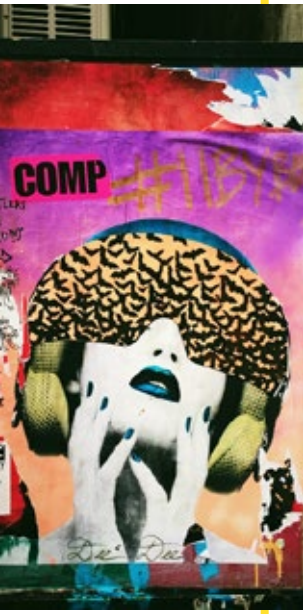
ein guter Weg zum Lernen im Bereich der audiovisuellen Produktion sind. Zusätzlich gibt diese kreative Freiheit den Filmproduzenten die Möglichkeit aus Konventionen auszubrechen und Konformität zu vermeiden. Filmproduzenten, die experimentieren, können ihren eigenen Stil kreieren (Hardy, 2013).

Spontanität ist ein weiteres Schlüsselelement für die Produktion experimenteller Filme. Zum Beispiel werden bei der Produktion eines Erzählfilmes die Entscheidungen (die in der Phase vor der Produktion getroffen wurden) während der Produktionsphase genauestens eingehalten. Demgegenüber werden bei der Produktion von experimentellen Filmen kreative Entscheidungen im Verlauf während der Filmaufnahmen getroffen, die sich somit zu einer spontanen eigenen Ausdrucksform transformieren (Hardy, 2013).

Der experimentelle Film ist eine ästhetische Form. Obwohl alle Filme in künstlerische Quellen wie zum Beispiel Fotografie, Musik, Malerei, etc. verwenden, werden diese in Erzähl- und Dokumentarfilmen nicht unbedingt in ihrem vollen Potenzial ausgeschöpft, weil sie sich nicht darauf konzentrieren pure ästhetische Kunst zu produzieren, sondern sich auf die Erschaffung einer erzählerischen Wirklichkeit fokussieren. Dennoch sind bei experimentellen Filmen das Maß an Mischung und Bearbeitung von künstlerischen Elementen für die Hervorberufung von Emotionen ohne grenzenlos. Der Hauptzweck von experimenteller Filmproduktion ist der Ausdruck, nicht die technische Perfektion. Aus diesem Grund ist es aus der Sicht experimenteller Filmproduktion sehr schwierig, oder gar unmöglich, eine Grenze zwischen dem zu ziehen, was gut und was nicht gut ist (Hardy, 2013).

Experimentelles Kino wird oft mit sozialem Ausdruck in Verbindung gebracht. Viele Erzählfilme haben kulturelle, soziale, politische oder sogar religiöse Untertöne, die implizit durch Erzählkonventionen bestimmt werden. Jedenfalls werden diese Art von Produktionen im Allgemeinen für ein großes Publikum produziert und ihre Produktion hängt von bedeutenden Budgetbeträgen ab, die von Investoren bereitgestellt werden, die wiederum nicht möchten, dass ihre Filme politisch sind, ausdrückliche religiöse Aussagen enthalten und/oder das Publikum befremden. Experimentelle Produktion zielt in der Regel nicht auf kommerziellen Erfolg ab und deshalb, weswegen die Produzenten von experimentellem Kino frei in ihrer Entscheidung sind, ob sie ihre Botschaften übermitteln möchten, obwohl diese von einem großen Teil des Publikums zurückgewiesen werden könnten (Hardy, 2013).

Experimentelles Kino ist kein Produkt für ein großes Publikum. Einige Menschen verbringen ihr gesamtes Leben, ohne jemals einen einzigen Blick auf einen experimentellen Film geworfen zu haben. Die Mehrheit schaut sich einen experimentellen Film auch nicht vollständig an. Dieser Art von Film bietet etwas anderes, was höchstwahrscheinlich den Erwartungen der Zuschauer



nicht entspricht, für Verwirrung sorgt oder gar Langeweile und Enttäuschung hervorruft. Dennoch ist das Maß der Veränderung von Elementen für die Darstellung von Gefühlen oder die Übermittlung einer von gewissen Botschaften unbegrenzt. Dies hat zur Folge, dass die Produktion eines experimentellen Films ein wirklich machtvolles künstlerisches Medium ist. Die experimentelle Filmszene wird als eine Subkultur angesehen, die im Wesentlichen außerhalb der normalen Kinokultur stattfindet. Experimentelle Filme werden eher in Museen, Galerien, Filmclubs und Festivals gezeigt. Es bestehen außerdem eigene Verbreitungskanäle. Obwohl diese Art das Kino im grundsätzlich kein großes Publikum findet, ist es dennoch eine wesentliche Nische und sie war immer der Vorreiter, der den Mainstream bestimmt hat.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten einen experimentellen Film zu produzieren. Zum Beispiel erzeugen viele Künstler Found-Footage Filme und rekontextualisieren im Wesentlichen bestehende audiovisuelle Materialien. Natürlich ist die Verwendung von bestehenden Materialien nicht die einzige Möglichkeit Experimente durchzuführen. Filmproduzenten können ihrer Vorstellung freien Lauf lassen und ihre eigenen Wege für die Produktion von Inhalten ihrer experimentellen Arbeiten finden. Experimentelle Videoproduktion bricht eindeutig die konventionelle cinematografische Ausdrucksweise, welche die freie Entwicklung von audiovisuellen Werkzeugen fördert und die künstlerischen Techniken insgesamt begrenzt. Sie bricht die Regeln und Standards des Kinos und lässt das in der Filmindustrie dominierende Erzählformat hinter sich.

Die experimentelle audiovisuelle Ausdrucksweise entstand zumeist durch kultivierte cinematografische Avantgarden, die bereits seit den zwanziger Jahren bestehen: abstrakt, impressionistisch, futuristisch und surreales Kino. Das experimentelle Video hat grundsätzlich ein Konzept, welches durch immer komplexer werdende Bedeutungsebenen entwickelt wurde. Es bricht einige oder sämtliche Regeln der konventionellen Fiktion: Handlung, Mimese, Raum, Zeit und Klang. Dadurch wird eine ästhetische Erfahrung erzeugt. Experimentelle Filme sind sensorisch beeindruckend und stimulierend für die Betrachter.

Obwohl für die Erzeugung eines experimentellen Films keinerlei Regeln bestehen, gibt es einige Charakteristika, die dabei helfen einen zu erkennen. Experimentelle Produkte haben im Allgemeinen keine lineare Erzähllinie auf; sie verwenden visuelle Metaphern, ersetzen die Kontinuität der Perspektive durch sich gegenüberstellende Bilder und suchen mittels unterschiedlicher Techniken nach Abstraktion (Verzerrungen, Bildschleifen, helle Punkte auf dem Bildschirm, etc).

Techniken im Bereich der bildenden und plastischen Künste

Die Produktion eines experimentellen Videos kann sehr kompliziert erscheinen, weil es mit einer ungewöhnlichen Verwendung von Techniken einhergeht, die normalerweise zur Produktion von audiovisuellen Inhalten verwendet werden. Man kann sagen, dass bevor man gegen die Normen verstößt, es erforderlich ist, diese vertieft ausführlich zu kennen und wie im Anhang "Verfahren audiovisueller Produktion" zu sehen ist, handelt es sich bei der audiovisuellen Produktion um einen komplexen Prozess, bei dem viele Regeln zu berücksichtigen sind.

Um die Produktion eines experimentellen Videos leichter zu vereinfachen, wurde im Rahmen des REC Projekts entschieden, dass einige Techniken aus dem Bereich der bildenden und plastischen Künste mit der Absicht eingeführt werden sollen, diese für die Erstellung von Videoinhalten zu verwenden und dadurch innovative und unkonventionelle Wege für die Übermittlung von Botschaften zu eröffnen. Das Experimentieren wird daher insbesondere durch die Verwendung dieser Techniken unterstützt.

Jeder der fünf REC Labore wurde für einen speziellen Bereich der bildenden und plastischen Künste für die Erstellung von Inhalten und Narrativen entwickelt. Diese Techniken ermutigen die Teilnehmer:innen mit Materialien zu arbeiten, zu experimentieren und neue Wege zu entdecken, sich selbst auszudrücken. Diese Entscheidung basiert auf der Annahme, dass im Umgang mit komplizierten Themen wie Gewalt, die bildenden und plastischen Künste dabei helfen können, (insbesondere verletzlichen) Menschen bedeutende, nonverbale Wege zur Übermittlung ihrer Gefühle zu finden. Dieser Aspekt ist besonders wichtig, da es eine der Hauptprioritäten des REC Projekts ist, neue Kanäle zur Verfügung zu stellen, auf denen (insbesondere leicht angreifbare) Jugendliche über ein prävalentes Thema wie Gewalt sprechen können.

Bildende Kunst bezieht sich auf die ästhetische und künstlerische Konstruktion von ein- und zweidimensionalen Formen wie Zeichnungen, Malereien, Siebdruck und regulärer Druck, Fotografie, digitale Kunst und angewandte Kunst; wohingegen plastische Kunst sich auf die künstlerische und ästhetische Kreation von dreidimensionalen Formen wie zum Beispiel Skulpturen, Handwerkskünste, Keramik und Architektur fokussiert. (Esaak, 2020)

Diese Disziplinen sind Teil der künstlerischen Bildung und die meisten Menschen kommen irgendwann im Verlauf ihres Bildungswegs mit ihnen in Kontakt. Leider ist der Wert dieser Themen manchmal unterschätzt, obwohl künstlerische Bildung zur umfassenden allumfassenden Entwicklung von Menschen dazugehört. Sie ist bereichernd und kann einen großen kognitiven

Beitrag zur Entwicklung von Fähigkeiten und der Fertigkeiten haben. Durch Kunst können wir die durch Erfahrung erworbenen Elemente interpretieren und neu formulieren. Kunst hilft den Menschen sich mit ihrer eigenen individuellen und kulturellen Identität in Verbindung zu setzen; es ermöglicht ihnen, sich kritisch in Beziehung zu ihrer eigenen Realität zu positionieren und sich selbst eingebunden in der Zukunft zu sehen. Kunst fördert den Ausdruck von Gefühlen, Emotionen, Empfindungen und Erfahrungen und gewährt eine Bildungsmöglichkeit für die persönliche und soziale Entwicklung durch die Förderung von kritischem Denken, Kreativität, Zusammenarbeit, Solidarität und Toleranz.

Die Beteiligung von jungen Menschen an Kunstprojekten ist sehr entscheidend um Moderator:innen, Lehrer:innen, Eltern und auch Entscheidungsträger:innen, Gesetzgebern und der Gemeinschaft im Allgemeinen die Gelegenheit zu geben, einen Zugang zu der Welt der jungen Leute zu bekommen und zu verstehen, was sie fühlen und denken. Es ist eine Möglichkeit die Entfernung zwischen jungen Menschen und dem Rest der Gemeinschaft zu verringern und um hervorzuheben, dass die Probleme von jungen Menschen genauso wichtig sind wie diejenigen von Erwachsenen. Die Lösung der Probleme von jungen Menschen, insbesondere denen in Bezug auf Gewalt, bedeutet auch eine Verbesserung unserer zukünftigen Gesellschaft.

Für die Umsetzung des REC Programms wurden fünf unterschiedliche Techniken aus dem Bereich der bildenden und plastischen Künste ausgewählt, obwohl sie auch je nach Entscheidung des Moderators, durch andere hätte ersetzt werden können. Bei den ausgewählten Techniken handelt es sich um das Experimentieren mit Fotos, das Basteln von Masken, Landschafts- und Umweltkunst (Land-Art), Textilkollagen und Schattentheater. Diese werden im Detail bei der Einführung der jeweiligen Workshops des REC Programms dargestellt.

Neue Technologien

Neue Technologien stellen das abschließende Teil im REC Puzzle dar. Zum Beispiel werden diejenigen Inhalte, die durch Verwendung von bildender und plastischer Kunst erzeugt wurden, in digitale Ressourcen umgewandelt, womit sie wesentlicher Teil des abschließenden experimentellen Videos werden. Die Verwendung von neuen Technologien dient auch zum Festhalten der Kunstwerke, die durch experimentelle Fotos, Textil-Collagen und Land-Art erzeugt angefertigt wurden. Sie zeichnen die Handlungen von jungen Menschen auf, die die selbstgemachten Masken tragen, die sie selber erzeugt haben oder sie halten ihre Aufführungen mittels der Technik der Schattentheateraufführungen fest.

Für die Durchführung des REC Programms ist es in der Tat erforderlich zumindest ein Gerät für die Aufzeichnung von Videos zur Verfügung zu haben, wenn möglich vollständig mit Stativen, Mikrofonen und Blitzlichtgeräten ausgestattet. Die ersten Versuche mit dem REC Programm wurden mit Benutzung von Tablets durchgeführt, da diese besonders einfach zu handhaben sind. Allerdings hat die Verwendung von Tablets einen weiteren Vorteil: eine Videobearbeitungssoftware kann direkt auf ihnen installiert werden. So müssen die aufgezeichneten Videos für die weitere Bearbeitung nicht exportiert werden.

Eine Videobearbeitungssoftware ist entscheidend für die erforderlichen Anpassungen und die Erstellung des finalen Produkts im Labor. An dieser Stelle wird empfohlen die Premium-Version einer solchen Software zu erwerben, damit mehr Optionen für die Bearbeitung zur Verfügung stehen, was den jugendlichen Teilnehmer:innen der REC Labore mehr Freiheiten während des Experimentierens ermöglicht. Die Verwendung derartiger Geräte und Software für die Bearbeitung von Videos erlaubt es den Jugendlichen außerdem, neue IT-Fähigkeiten zu erwerben, die zukünftig für sie in der Zukunft sehr nützlich sind.

Struktur der REC Labore

Das REC Programm setzt sich aus fünf Workshops oder Laboren zusammen, die speziell entwickelt wurden, um die fünf oben genannten Themenbereiche zu untersuchen. Wir sind der Meinung, dass für die Beförderung und Maximierung des Lernprozesses jedes Labor über zwei Monate besucht werden soll und die REC Erfahrung somit als ein zehnmonatiger Prozess zu verstehen ist. Die Nutzung von fünf REC Laboren als ein kontinuierlicher Prozess könnte die Endergebnisse verbessern. Jedoch sind die Labore voneinander unabhängig. Aus diesem Grund können sich die Gruppenleiter:innen trotz der Übernahme dieses Modells dazu entscheiden, nur einige Labore durchzuführen oder deren Reihenfolge zu verändern, indem sie ihren spezifischen Bedürfnissen und dem Kontext entsprechend die passenden Labore auswählen.

Das REC Programm sieht die Verwendung von unterschiedlichen Techniken der bildenden und plastischen Kunst für die Produktion von experimentellen Videoinhalten als eine Kombination von audiovisueller und künstlerischer Kreativität. In jedem der fünf unterschiedlichen REC Laboren wird eine andere Technik für die kreativen Prozesse angewendet, was zu den folgenden Kombinationen führt:

REC Labor 1
Thema: Physische Gewalt (Quälen und gequält werden)
Künstlerische Technik: experimentelle Fotos

REC Labor 2
Thema: Mobbing und Machtungleichgewicht
Künstlerische Technik: Basteln von Masken für die Erstellung von Charakteren

REC Labor 3
Thema: Cybermobbing (Feindseligkeiten ohne physische Grenzen)
Künstlerische Technik: Land Art und die Verwendung von natürlichen Elementen

REC Labor 4
Thema: Geschlechtsspezifische Gewalt (Kontrolle und Unaufmerksamkeit)
Künstlerische Technik: Textil-Collagen

REC Labor 5
Thema: Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation
Künstlerische Technik: Schattentheater

Jedes Labor besteht aus acht Sitzungen zu jeweils zwei Stunden, obwohl die Dauer an die besonderen Bedürfnisse der Teilnehmer:innen jeder Gruppe angepasst werden kann. Gruppenleiter:innen für Jugendliche werden vermutlich Zeit zur Vorbereitung der Sitzungen benötigen, insbesondere um die Themenbereiche und die Techniken intensiv zu erforschen. Daher gehen wir davon aus, dass die Gesamtdauer eines jeden Labors annähernd etwa 32 Stunden beträgt: 16 Stunden für die Vorbereitung und 16 Stunden für die Durchführung der Sitzungen.

Mindestens ein:e — vorzugsweise zwei Gruppenleiter:innen für Jugendliche sollten die Durchführung der Labore leiten, wobei die ideale Anzahl an Teilnehmer:innen zwischen 10-15 Jugendlichen liegt.

Die acht Sitzungen jedes Labors haben einen engen Bezug zueinander. Für ein besseres Verständnis der Prozesse hinter jedem Labor und deren Verbindungen, betrachten Sie bitte die nachfolgende Grafik:

Sitzung 1	Sitzung 2	Sitzung 3	Sitzung 4
» Einführung in das Projekt und die Methodologie » Aufbau von Gruppenzusam-menhalt	» Gruppendis-kussionen über das Thema » Zusammen-stellung von Ideen und Konzepten » Einführung in die künstlerische Technik	» Einführung in die narrativen Techniken » Erforschung von künstlerischen Ressourcen	» Erforschung der narrativen Ressourcen » Verfassen einer Geschichte
Sitzung 5	**Sitzung 6**	**Sitzung 7**	**Sitzung 8**
» Erforschung eines audiovisuellen Narratives » Anwendung der künstlerischen Technik	» Künstlerische Produktion » Audiovisuelle Produktion	» Beendigung der Aufnahmearbeiten » Bearbeitung und Nachbearbeitung	» Nachbearbeitung » abschließende Reflektionen und Abschluss

Wie man sieht, sind einige Sitzungen in einer gleichen Farbe hervorgehoben: die Sitzungen 1 und 2 in gelb, die Sitzungen 3, 4 und 5 in blau; die Sitzungen 6, 7 und 8 in rosa. Jede Farbe repräsentiert einen unterschiedlichen anderen Prozess, der in der jeweiligen Phase des Labors abläuft. Diese drei Blöcke werden in den nachfolgenden Abschnitten erklärt. Zudem sind die Sitzungen mit einem grauen Rahmen eingefasst, was auf die Verwendung neuer Technologien hinweist. Diese werden fortwährend im Laufe einer gesamten REC Erfahrung zur Anwendung gebracht, und stellen daher die Entwicklung von IT-Kenntnissen und -Fähigkeiten sicher.

Das REC Programm bietet ein innovatives und heterogenes Modell an. Es zielt nicht nur auf die Workshops mit audiovisueller Produktion oder auf die einfache Vermittlung von Kenntnissen ab. Es bietet eine Abfolge von Denkprozessen bis zur Produktion, die anhand von Experimenten durchgeführt werden. Jede Partnerorganisation leitet die Entwicklung eines der fünf REC Labore, was zu einer großen Breite an Mitteln und Dynamiken führt. Dies führt während der Förderung des Kreativprozesses ebenfalls zur Bildung einer individuellen und einer gemeinschaftlichen Identität.

Die Darstellung der Struktur der Labore ist nicht nur nützlich für die Replikation dieses Modells, sondern auch für die Verwendung der Methodologie bei der Arbeit in anderen Themenbereichen. Die Methodologie ist mit Sicherheit flexibel genug, um sie an unterschiedliche Zwecke anpassen zu können.

Der erste Abschnitt des Labors wird durch die Sitzungen 1 und 2 gebildet, welcher der Einführung und der Schaffung eines Gruppenzusammenhalts gewidmet ist. Diese Sitzungen fokussieren sich auf den Aufbau einer Gruppenidentität, mit derjenigen Gruppe, mit der man zusammenarbeiten wird. Es wichtig, dass die Ziele und die Methodologie von Anfang an klar sind.

Zudem zielen diese Sitzung nicht nur darauf ab, eine Bindung zwischen den Teilnehmer:innen herzustellen, sondern ebenfalls eine Bindung zwischen den Teilnehmer:innen und den Moderatori:innen aufzubauen. Das Thema der Gewalt ist nicht einfach und daher ist es extrem wichtig, einen sicheren Raum zu schaffen, in dem sich alle Teilnehmer:innen wohl fühlen. Der Erfolg dieser ersten Sitzungen könnte die allgemeine Implementierung der Labore erleichtern: die Teilnehmer:innen beginnen einander zu vertrauen und nehmen aktiv teil. Zudem kann die Schaffung einer Bindung, ebenso wie die Entwicklung eines Gefühls von Gruppenidentität und Zugehörigkeit, eine gegenseitige Förderung des Selbstvertrauens und der Unterstützung durch die Gruppe kultivieren kann. Dies erleichtert es den Teilnehmer:innen den Kreativprozess zu durchlaufen. Im Verlauf dieser ersten Sitzungen wird es durch den kreativen und den künstlerischen Prozess Raum für die Förderung und Entdeckung von individuellem und gemeinschaftlichen Ausdruck geben.

Während der allgemeinen Durchführung der Labore könnte es wichtig sein, sich über die Rolle des:der Moderator:in und die der Teilnehmer:innen bewusst zu werden. Beachten Sie die Einstellung, die einen ein:e Moderator:in zeigen sollte und die Einstellung, die von den Teilnehmer:innen unterstützt werden sollte. Da wir der Auffassung sind, dass der Erfolg der ersten Phase grundlegend für die Sicherstellung einer guten Teilnahme und guter Ergebnisse ist, wird es weitere Erläuterungen von verschiedenen Aspekten geben, die in Bezug auf den:die Moderator:in, die Teilnehmer:innen und den Entwicklungsprozess/den Raum für Kreativität beachtet werden sollten.

Die Sitzungen 3, 4 und 5 — mit blauer Farbe hinterlegt — sind sowohl der Einführung in gestaltende und plastische künstlerische Techniken als auch dem Verfassen einer Geschichte gewidmet. Sie fokussieren ihre Aufmerksamkeit auf die Übermittlung von Wissen in Bezug auf zwei grundlegende Themen für den Aufbau unserer finalen Kreationen: Erzähl- und Produktionstechniken. Die Erzähltechniken beziehen sich auf die erforderlichen Grundelemente, um eine Geschichte zu überbringen. Zum Beispiel besteht das Kino nur aus Geschichten. Wir sehen immer nur Variationen von Darstellungen, Diskursen und Mitteln.

Durch Übung im Bereich des kreativen Schreibens vermitteln diese Sitzungen Kreativität, die schließlich darauf abzielt, gemeinsam eine Geschichte zu gestalten. Gleichzeitig wird theoretischen Inhalten und visuellen Verweisen in Bezug auf die jeweils wesentliche künstlerische Technik, die in jedem Labor angewendet wird, besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Das Ziel ist die Entdeckung und die Analyse visueller Kultur, sich zu inspirieren und die Teilnehmer:innen dazu zu ermutigen ihre eigenen Wege zu finden, sich selbst zu entfalten.

Die Sitzungen 6, 7 und 8 — in rosa hervorgehoben — fokussieren sich auf den audiovisuellen Prozess. Im Rahmen dieser Sitzsungen gibt es mehr kreative

und prozessuale Aufgaben bei der Umsetzung von audiovisueller Produktion. Der Anhang „Leitfaden für Sprache und audiovisuelle Erzähltechnik" ist ein sehr nützliches Werkzeug zur Unterstützung dieser Sitzungen und leitet Sie dazu an, gute Ergebnisse zu erzielen. Die Moderator:innen müssen in diesen Sitzungen die technischen und prozessualen Bedürfnisse der Teilnerhmer:innen berücksichtigen und sie manchmal in ihrem Kreativprozess anleiten.

Die Rolle des des*der Moderator:in

Das Fachwissen des*der Moderator:in im Bereich der künstlerischen/ audiovisuellen Produktion ist erheblich, wir schätzen jedoch dessen Fähigkeit in der Erzeugung und Aktivierung der Dynamiken von Teilnehmer:innen, der Reflexion und der Integration als noch wichtiger ein.

Da das Projekt sensible Themenbereiche beinhaltet, sollte der*die Moderator:in sehr vorsichtig und aufmerksam dafür sein, was die Teilnehmer:innen im Rahmen der Sitzung teilen möchten. Er*Sie sollte sie zur Bekanntgabe Mitteilung ihrer Gefühle und Erfahrungen ermutigen, ohne sie dazu zu nötigen. Der Moderator sollte die gesamte Gruppe mit einbeziehen und ein Vertrauensverhältnis schaffen und damit die Zusammenarbeit und den Austausch unter den Teilnehmer:innen fördern.

Die aktive Beteiligung der Jugendlichen ist ein grundlegender Teil des Projekts und für die Erzielung positiver Ergebnisse erforderlich. Deshalb motiviert der*die Moderator:in junge Leute mittels Übungen, die ihre Teilnahme fördern. Die jungen Teilnehmer:innen der REC Aktivitäten sind keine passiven Zuhörer. Sie werden ermutigt aktiv am Gesamtprozess teilzunehmen. Der Moderator schlägt relevante Gruppendynamiken vor, um das Teambuilding und die Unterstützung innerhalb der Gruppe zu fördern. Die Fähigkeiten jedes Gruppenmitgliedes werden gefördert, ihre Stärken vervielfältigt und ihre Schwächen minimiert.

Um bei der Umsetzung der Workshops erfolgreich zu sein, sollten die Moderator:innen Folgendes berücksichtigen:

- Eine offene Einstellung haben und bereit sein, neue Fähigkeiten zu entwickeln.
- Die Meinungen von anderen respektieren und ihre Kreativität und Ausdrucksfähigkeit nicht einschränken; ihre Ideen nicht aufzwingen.
- Unter den Teilnehmer:innen ein Gefühl des Vertrauens schaffen.
- Anregung von Gruppendiskussionen und die gleichmäßige Beteiligung von allen Mitgliedern garantieren.
- Die Diskussionen zu positiven Lösungen zuführen führen.
- Reflexion und kritisches Denken fördern.
- Technische Hilfe leisten.

- Menschen und ihren Fähigkeiten vertrauen.
- Eine demokratische und partizipative Einstellung haben.
- Die Gruppe dazu ermutigen, ihre eigenen Ziele zu setzen und ihre eigenen Entscheidungen zu treffen.

Zusätzlich sollte der*die Moderator:in berücksichtigen, dass der Raum in welchem der Workshop stattfindet, ebenfalls von großer Bedeutung ist. Nach Auffassung von Gibb (1996) muss für die angemessene Entwicklung eines Lernworkshops die physische Umgebung groß genug sein, damit auf Erfahrung basierende Aktivitäten durchgeführt werden können und gleichzeitig klein genug sein, um ein hohes Niveau an Teilnahme zu fördern und das kleinstmögliche Niveau an Einschüchterung zu erzielen. Die Atmosphäre sollte entspannt sein, aber jegliche Ablenkung sollte vermieden werden. Auf der anderen Seite sollten sowohl Aspekte wie Beheizung, Beleuchtung und Belüftung als auch die Verfügbarkeit von Tischen berücksichtigt werden, damit die Teilnehmer:innen Platz zum Schreiben haben.

Es wird dazu geraten, Verfahren für die Auflösung von Konflikten zu entwickeln. Bedenken Sie dabei, dass viele Kommunikationsbarrieren aus emotionalen und zwischenmenschlichen Aspekten entstehen. Daher wird empfohlen Spannungen innerhalb der Gruppe zu vermeiden. Sollten diese auftreten, ist es erforderlich, die Probleme aufzulösen zu lösen und es jedem*jeder Teilnehmer:in ermöglichen, sich bei der Kommunikation innerhalb der Gruppe frei und angenommen bei der Kommunikation innerhalb der Gruppe zu fühlen.

REC LABOR 1

Erschaffung von Bildern zur Zerstörung von Gewalt

ÜBERBLICK ÜBER DAS LABOR

Thema	Physische Gewalt: Quälen und gequält werden
Plastische/visuelle Technik	Experimentelle Fotos
Partner	Fundación INTRAS
Gesamtdauer (einschließlich Vorbereitung)	32 Stunden
Lernziele	» Reflexion über physische Gewalt, die Gründe dahinter, die Konsequenzen und Wege zur Gewaltvorbeugung » Entdeckung und Einübung der experimentellen Fototechnik » Erwerb von IT-Kompetenzen zur Aufnahme und Bearbeitung von Videos » Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten und der Fertigkeiten zur Übermittlung bedeutsamer Botschaften » Verbesserung der Kreativität und des divergierenden Denkens » Würdigung der Bereicherung durch Diversität
Sitzung 1	1.1 Willkommen im REC Labor 1! 1.2 Kennenlernspiele 1.3 Kennenlernen des Aufnahmeequipments 1.4 Ideen, Gefühle und Erfahrungen in Bezug auf das Thema 1.5 Physische Gewalt: Quälen und gequält werden 1.6 Abschluss
Sitzung 2	2.1 Einführung 2.2 Brainstorming 2.3 Darstellung der künstlerischen Technik: experimentelle Fotos 2.4 Abschluss
Sitzung 3	3.1 Einführung 3.2 Übungen im Bereich experimenteller Fotos 3.3 Abschluss
Sitzung 4	4.1 Einführung 4.2 Entdeckung der Arbeitsmittel 4.3 Narrative Gestaltung 4.4 Abschluss
Sitzung 5	5.1 Einführung 5.2 Fertigstellung der Geschichte und Vorbereitung der Produktionsphase 5.3 Abschluss
Sitzung 6	6.1 Einführung 6.2 Produktion der Inhalte der Geschichte mittels experimenteller Fotos 6.3 Erstellung einer Roadmap für die Aufnahmephase 6.4 Abschluss
Sitzung 7	7.1 Einführung 7.2 Audiovisuelle Produktion: Zeit für die Aufnahmen! 7.3 Phase der Videobearbeitung 7.4 Abschluss
Sitzung 8	8.1 Einführung 8.2 Videobearbeitung und Abschluss 8.3 Abschluss

Physische Gewalt
Quälen und gequält werden

Physische Gewalt bedeutet im Wesentlichen, dass eine Person physische Gewalt gegenüber einer anderen verwendet, was potenziell dieser anderen Person Schaden zufügt. Sie kann verschiedene Formen annehmen: kratzen, beißen, stoßen, schubsen, schlagen, treten, würgen, strangulieren, Gegenstände werfen, vergiften, schütteln, mästen oder die Verweigerung von Essen, der Einsatz von Waffen oder Gegenständen, die Schmerzen zufügen könnten, physische Einschränkungen und weitere Handlungen, die Schmerzen auslösen oder androhen können.

Physische Misshandlungen führen unter anderem zu blauen Flecken, gebrochenen oder (an-)gebrochenen Knochen, Verbrennungen oder Verbrühungen, Beißspuren und weiteren Spuren. Diese Art der Gewalt kann außerdem weitere Verletzungen und Gesundheitsprobleme bewirken auslösen, wie zum Beispiel Narben, Folgen von Vergiftungen (wie Erbrechen, Schwindel oder körperliche Anfälle), Atemprobleme durch Ertrinken, Erstickung oder Vergiftung (NSPCC, Datum unbekannt).

Physische Misshandlungen können langanhaltende Auswirkungen bei Kindern und Jugendlichen haben. Sie können zu schlechter physischer oder geistiger Gesundheit im späteren Lebensverlauf führen, einschließlich Angstzuständen, Verhaltensabnormalitäten, kriminellem Verhalten, Depressionen, Drogen- und Alkoholproblemen, Essstörungen, Problemen in der Schule, Übergewicht, riskante sexuelle Verhaltensweisen, Selbstmordgedanken und/oder -versuche (NSPCC, Datum unbekannt).

Physische Misshandlung kann in den unterschiedlichsten Zusammenhängen stattfinden. Sofern sie im familiären Kontext erfolgen, erscheint es so, als ob es verschiedene Faktoren gibt, die es für die Eltern schwierig machen, ihren Kindern ein sicheres und liebevolles Zuhause zu bieten, wie zum Beispiel: Armut, schlechte Wohnverhältnisse, Probleme mit Drogen und Alkohol, psychische Probleme, Beziehungsprobleme, häusliche Gewalt, Isolation oder mangelnde Unterstützung, die Auswirkungen von Kindesmissbrauch oder Vernachlässigung. Zudem haben Kinder mit körperlichen Behinderungen ein erhöhtes Risiko physische Gewalt zu erfahren, insbesondere wenn sie nicht in der Lage sind, physische Gewalt zu identifizieren und dies anderen mitzuteilen (NSPCC, Datum unbekannt).

Es gibt mehrere Gründe für Gewalt. Diese umfassen sowohl Frustration, Gewalterfahrungen zu Hause oder in der Nachbarschaft und die Tendenz, die Handlung von anderen Menschen als feindselig aufzufassen, auch wenn sie es nicht sind. Der Konsum von gewalttätigen Medieninhalten kann ebenfalls ein Auslöser sein. Gewisse Situationen können zudem das Risiko für Aggressionen erhöhen, wie zum Beispiel der Konsum von Alkohol oder Drogen, Beleidigungen und andere Provokationen und auch Umweltfaktoren wie Hitze, Wasserknappheit und/oder räumliche Platznot (Kazdin, 2000).

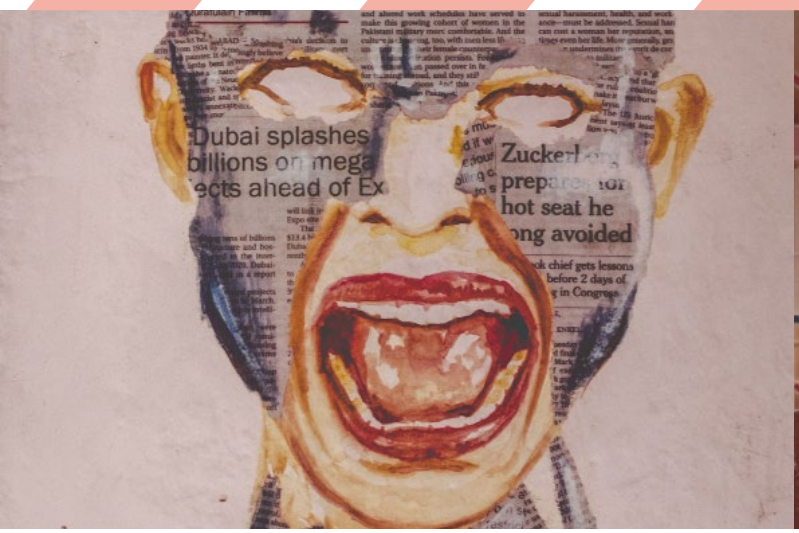
Unter sämtlichen Formen, die Gewalt annehmen kann, scheint es so, als ob physische Gewalt die am weitesten verbreitete Form ist, obwohl sie wahrscheinlich nur die Spitze des Eisbergs ist. Im Allgemeinen geht sie mit psychischer Gewalt einher. Tatsächlich tritt physische Gewalt hauptsächlich dann auf, wenn das Opfer sich der psychischen Gewalt widersetzt (Hirigoyen, 2006). Sofern ein Täter ein Opfer angreift, ist die primäre Absicht nicht darauf gerichtet, ein blaues Auge zu verpassen, sondern zu zeigen, wer die Macht hat. In diesem Machtspiel sind die Opfer diejenigen, die sich aufgrund fehlenden Selbstbewusstseins oder mangelnder Ressourcen nicht durchsetzen können.

Künstlerische Techniken:
Experimentelle Fotos

Das erste REC Labor bietet experimentelle Fotos als hauptsächliche Technik für die Herstellung Produktion der Inhalte der experimentellen Videos an. Verweise auf diese Technik sind im Anhang II beigefügt.

Zu Beginn war Fotografie ausschließlich auf die Abbildung und die Repräsentation der Realität fokussiert. Künstler, wie zum Beispiel Alexander Rodtschencko, Raul Haussman, Man Ray und Lzlo Moholy-Nagy unternahmen die ersten Schritte, um fotografische Experimente zu einer Form künstlerischen Ausdrucks zu machen. Sie würden durch künstlerische Bewegungen, wie zum Beispiel Dadaismus, Konstruktivismus und Surrealismus beeinflusst. Dies führte sie dennoch zur Notwendigkeit traditionelle Formen zu brechen, welche einen engen Bezug zur Malerei und zur Zeichnung hatten, ebenso zum Verständnis der Beziehung zwischen Fotografie und Kunst.

Der Bereich fotografischer Experimente ist breit gefächert. Viele Künstler haben verschiedene Techniken zur Verwendung von Fotografie in unkonventionellen Wegen eingesetzt. Zum Zweck der REC Labore werden einige fotografische Prozesse vorgeschlagen, obwohl diese Liste nicht abschließend ist und der*die Moderator:in frei in der Entscheidung ist, weitere Techniken vorzuschlagen.



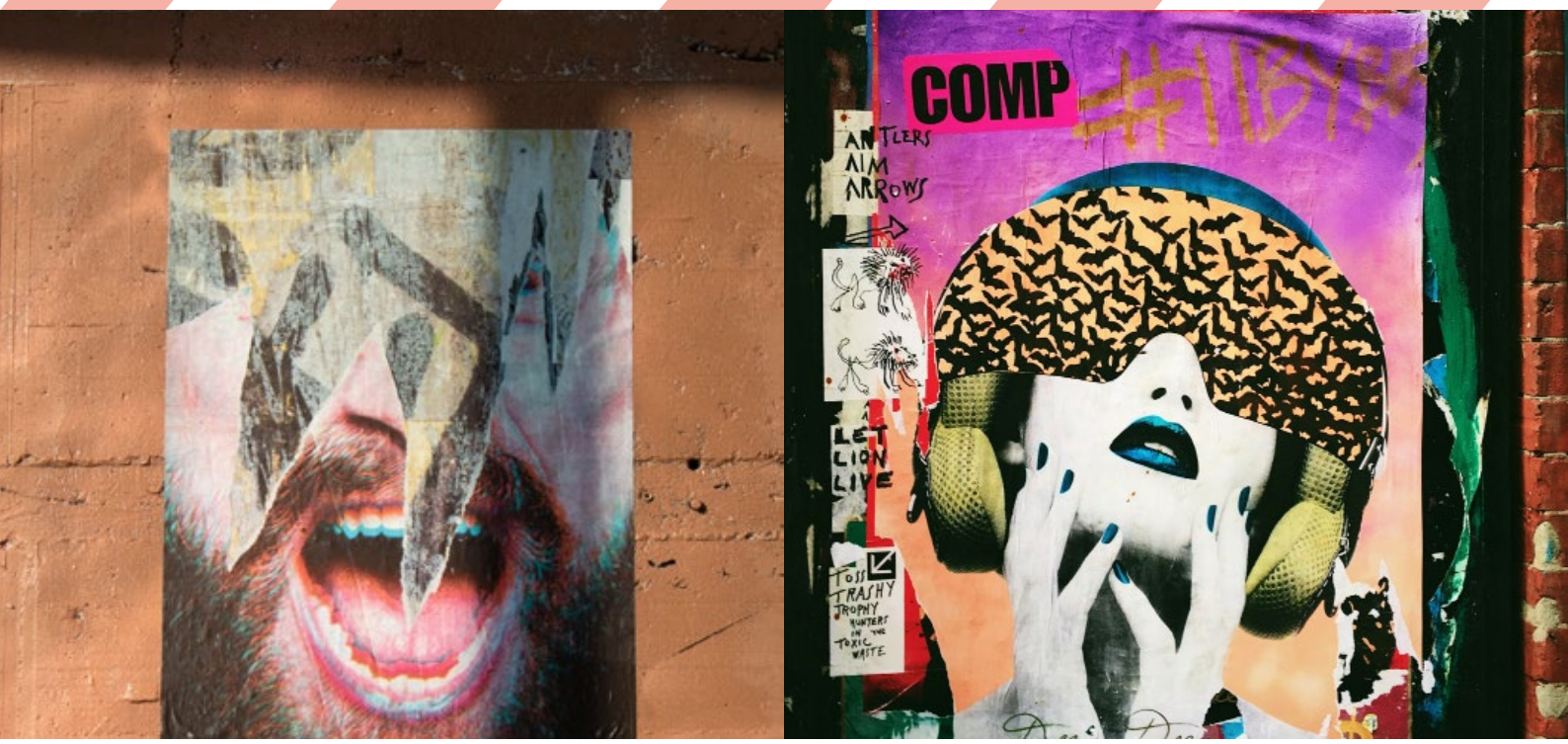
Fotomontage

Eine Fotomontage ist eine Collage, die aus Fotografien erstellt wird. Die erste Fotomontage wurde durch die Zusammenstellung von verschiedenen fotografischen Negativen zur Erstellung eines einzigartigen Bildes zusammengestellt. Mit den neuen Technologien wurde Fotomontage ein sehr häufiges Medium der audiovisuellen Welt, insbesondere im Mode- und Werbebereich. Während des 20. Jahrhunderts nahm Fotomontage eine radikale Wendung und wurde zu einem der Hauptbestandteile im Bereich der Fotografie: die Illusion der Wirklichkeit, während sie fiktive Szenen aus der Realität erschafft, die sich aus der Realität zusammensetzen. Fotomontage macht deutlich, wie Fotografie abgeändert werden kann, um die Realität zu manipulieren.

Das Prinzip der Fotomontage und der Collage ist ähnlich: die Gegenüberstellung oder die Verbindung verschiedener Bilder innerhalb des gleichen Vorhabens. Dennoch verwendet die Collage Elemente, die aus der Gravur von Büchern und anderen Gegenständen stammen. Sie werden dann dem Kunstwerk zugefügt. Andererseits ist Fotomontage eine Manipulation der Realität durch die Fotografie.

Die Arbeit mit Fotomontage ermöglicht es die Realität aus einer symbolischen und metaphorischen Perspektive darzustellen. Künstlerische Bewegungen, wie zum Beispiel der Dadaismus, der Konstruktivismus oder der Surrealismus, oder Pop Art haben unter anderem zur Verwendung der Fotomontage als ein Ausdrucksmittel geführt, oft auch als ein Mittel zum Ausdruck von Ablehnung.

Die klassische Fotomontage zeigt sichtbare Spuren des Schnitts, was das Endprodukt mit einer Art experimenteller „Wunden" bereichert. Derartige Variationen machen sie einzigartig und verleihen ihr eine besondere Textur. Auf der anderen Seite versucht die digitale Fotomontage den Manipulationsprozess zu verstecken. Die Schnitte sind unsichtbar und der finale Effekt kann derartig real und suggestiv wirken, dass es sogar zur Schaffung von neuen visuellen Welten führt.

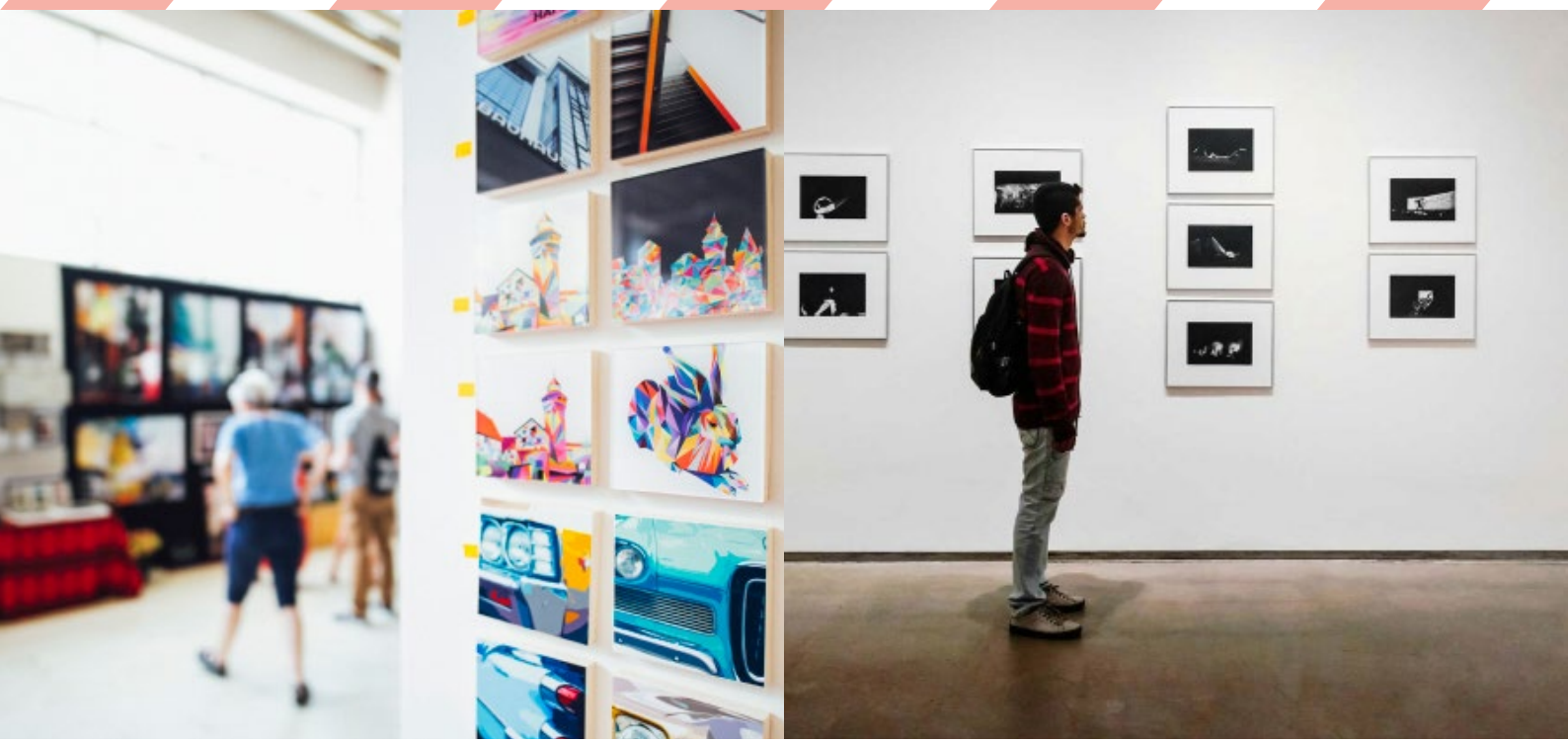


Intervenierende Fotografie

Intervenierende Fotografie ist ein weiterer fotografischer Prozess, bei dem das Bild durch analoge oder digitale Mittel geschaffen erstellt wird. Es ist vollständig oder teilweise bearbeitet, wodurch die ursprüngliche Bedeutung verändert oder hervorgehoben wird, um die Geschichte abzuändern. Der Prozess ist dem einer Fotomontage sehr ähnlich, doch im Fall der intervenierenden Fotografie werden noch Elemente hinzugefügt. Oft werden sie nebeneinandergelegt und somit das Bild zerlegt, um diesem eine neue Bedeutung zu geben. Die Verwendung dieser Technik eröffnet eine unbegrenzte Quelle zur Entdeckung der folgenden Materialien: Hinzufügen von Objekten, physische Bearbeitung der Bilder (zerkratzen, verbrennen, wegradieren, bemalen, etc.); Verwendung fotografischer Linsen, Chromatik oder Farbe. Sie sind Teil der zur Verfügung stehenden Werkzeuge, um ein fotografisches Element zu verändern. Ähnlich wie die Fotomontage ermöglicht es die Arbeit mit analogen und digitalen fotografischen Verfahren.

Projektion Von Bildern Oder Videoinstallationen

Videoinstallation besteht aus der Projektion von fotografischen Bildern, die in unterschiedlicher Weise den Eigenheiten des Raums angepasst werden, in welchem sie projiziert werden und miteinander in Bezug treten. Mithilfe dieser Technik ist es möglich, eine Beziehung zwischen einem projizierten zweidimensionalen elektronischen Bild und dreidimensionalen Elementen der Installation, im Rahmen in welchem das Bild dargestellt wird, herzustellen. Diese Form zeitgenössischer Kunst verbindet die Videotechnik mit der Installationskunst. Eine der von den Videoinstallationskünstlern verwendeten Hauptstrategien ist die Einbeziehung von freiem Raum als einem Schlüsselelement der narrativen Struktur. Der wesentliche Effekt einer Videoinstallation ist die Schaffung einer immersiven Ambientes, in welchem die Betrachter eine aktive Rolle übernehmen. Zum Beispiel ist manchmal das Video in einer bestimmten Weise dargestellt, damit der Betrachter Teil der Handlung oder eine Figur in einem Film werden kann.



Fotografische Installationen

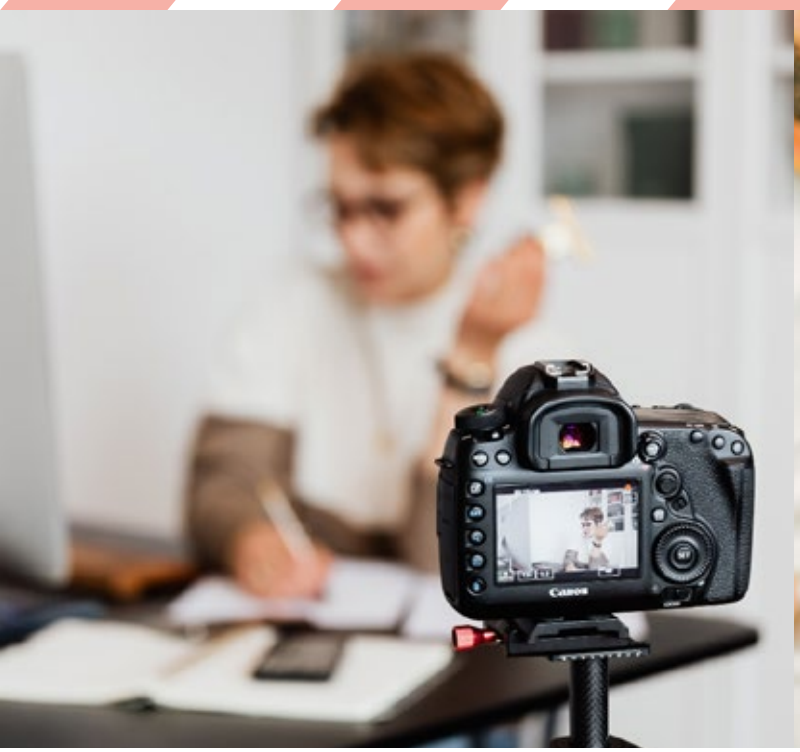
Künstlerische Installationen sind ein Teil der zeitgenössischen Kunst. Der Künstler verwendet sowohl das Medium selbst (wie zum Beispiel Wände, Fußböden, Beleuchtungen und Installationen), als auch verschiedene Objekte als Teil der Komposition. In vielen Fällen füllen die gewählten Materialien auch mehr oder weniger den Raum. Der Betrachter wird ebenfalls dazu animiert, um das Kunstwerk herum zu gehen oder mit dem Kunstwerk zu interagieren. Das Kernelement der Installationskunst ist das Eintauchen, weil der Betrachter nicht mehr nur als Besucher, sondern als Beteiligter am Kunstwerk betrachtet wird. Diese Art von Kunst ermöglicht die Verwendung von unterschiedlichen Materialien; so wird an dieser Stelle Fotografie als ein zusätzliches Element innerhalb dieser Technik verwendet. Durch die Installation können Fotograf:innen eine neue Dimension erfahren, die durch die Anordnung im Raum wiederum verändern werden kann. Dadurch kann der Betrachter sich in ein dreidimensionales Kunstwerk hineinbegeben.

Narrative Fotografie

Narrative Fotografie bezieht sich auf die Idee, dass ein Bild oder eine Abfolge von Bildern eine Geschichte erzählen können oder einen Narrativ bilden können. Fotografie kann ein Werkzeug für die visuelle Erzählung von Geschichten sein, dessen Komponenten wie zum Beispiel Komposition, Licht, Farbe, Kontrast, Fokussierung, relative Größe der Objekte innerhalb eines Rahmens, Linien und Schichten in der Lage sind fortwährend bewusst ein Abbild zu erstellen, welches eine Geschichte erzählt, die wir erzählen wollen möchten (Martinique, 2016).

Botschaften können sowohl durch ein einzelnes Bild als auch durch eine Abfolge von Bildern mitgeteilt übermittelt werden. Verschiedene literarische Elemente können ebenfalls eine Rolle spielen, wie zum Beispiel Skripte oder Titel, die die Botschaft konzeptualisieren. Beispiele für narrative Fotografie sind Fotocomics oder Fotoromane.

Der Fotoroman ist eine Form sequenzieller Erzählung von Geschichten, wobei anstelle von Zeichnungen Fotografien verwendet werden. Dabei werden die gewöhnlichen Konventionen für Comics wie narrative Texte und Sprechblasen mit Dialogen verwendet. Mittlerweile sind Bildergeschichten weniger häufig anzutreffen als illustrierte Comics. Er wurde hauptsächlich verwendet, um berühmte Filme und Fernsehserien in ein Papierformat zu bringen.



Stopmotion Oder Bild-Für-Bild-Animation

Stopmotion-Animation ist eine Technik zur Produktion von Filmen, bei welcher Objekte in kleinen Abänderungen physisch bewegt werden. Wenn sie zu Sequenzen zusammengesetzt werden — unabhängig davon, ob es sich um verschiedene Frames von Fotografien handelt oder nicht — können sie den Eindruck von Bewegung vermitteln. Diese Technik gehört zu den experimentellen Fotografietechniken, weil für die Produktion von Stopmotion diese Bewegungen festgehalten werden müssen. Daher werden die Fotografien auf experimentelle Art und Weise verwendet, um die Illusion einer Bewegung herbeizuführen.

Stopmotion schließt die Manipulation von Objekten, Tonerde, Menschen, Ausschnitte, Puppen, etc. mit ein. Jan Svankmajer ist ein großartiger Produzent von Stopmotion-Filmen, der mit sämtlichen Materialien experimentiert. Für die Durchführung dieser Technik ist viel Zeit erforderlich. Beispielsweise ist es für die Erschaffung des Eindrucks von Bewegung notwendig, dass im Durchschnitt zwölf Frames für eine Sekunde im Video erforderlich sind benötigt werden. Andererseits ist es wirklich simpel und ermöglicht auch weniger erfahrenen Menschen die Produktion von interessanten audiovisuellen Inhalten (Maio, 2019).

Während der Produktion einer Stopmotion-Animation ist es entscheidend, dass die Belichtung und der Fokus der Kamera nicht verändert werden dürfen. Zusätzlich wird empfohlen eine gesamte Szene in einer Sitzung zu filmen, mehr Fotos zu machen als man benötigt und die Fotos nach Möglichkeit innerhalb von Räumen aufzunehmen, damit das Wetter die Szene nicht negativ beeinflussen kann (Hohl, 2017).

Anweisungen

1. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Kennenlernen zwischen den Trainer(n) und der Gruppe sowie der Gruppenmitglieder untereinander » Einführung ins REC-Projekt und dessen Themen allgemein sowie in REC Workshop 1 » Einführung ins Videoequipment
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Lautsprecher » Videoequipment (Tablet, Kamera, Mikrophon, etc.) » Flipchart » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
1.1	**Willkommen zum 1. REC-LAB!**
	Der erste Kontakt zwischen den Gruppenmitgliedern stellt einen wichtigen Moment dar. Der/die Trainer/in sollte die Gelegenheit nutzen, die Teilnehmer/innen zu motivieren und sie zur Teilnahme am REC-Projekt einzuladen. Dabei sollte auch über das grundlegende Ziel des REC-Projekts, das darin besteht, die Sensibilität der Teilnehmer/innen gegenüber dem Thema Gewalt auszubauen, sowie über den Nutzen experimenteller Videos zu diesem Zweck gesprochen werden. Dabei sollte der/die Trainer/in allerdings darauf achten, die Teilnehmer/innen nicht bereits zu Beginn mit einem Zuviel an Informationen zu überfrachten. Der/die Trainer/in sollte eine Präsentation vorbereiten, die das weitere Vorgehen festhält und näher auf das Ziel eingeht, dass durch das REC-Projekt erreicht werden soll. Diese sollte so attraktiv wie möglich gestaltet sein und, sofern möglich, einige interaktive Elemente beinhalten. Anschließend soll der/die Trainer/in den Teilnehmern/innen dann noch zeigen, wie experimentelle Videos ausschauen. Hierzu greift er/sie auf YouTubevideos zurück, da man dort viele verschiedene gute Beispiele finden kann. Dabei sollten maximal 3 Videos ausgewählt werden. Am Ende sollten die Teilnehmer/innen nach deren Meinung zu experimentellen Videos gefragt werden.
	Dauer: 20 Minuten

1.2	**Icebreaker**
	Lerne die Gruppe kennen » Die gesamte Gruppe wird gleichmäßig in kleinere Gruppen unterteilt. » Zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts sollen die Mitglieder/innen einer jeden Gruppe sollen sich dann einen Namen für ihre jeweils eigene Gruppe geben. » Jedes Gruppenmitglied soll den anderen Mitgliedern/innen dann etwas über sich selbst erzählen. *Wer bin ich und wer sind wir?* » Die Teilnehmer/innen bleiben weiterhin in ihren Kleingruppen. » Mit Hilfe des Tablets/Kamera (oder etwas Ähnliches) sollen nun Kurzvideos produziert werden, in denen die Kleingruppen sich als Gruppe und jedes ihrer Mitglieder kurz vorstellen. » Anschließend sollen die Videos in der gesamten Gruppe angeschaut werden, sodass die Mitglieder der verschiedenen Gruppen sich den Mitgliedern der anderen Gruppen hierdurch gegenseitig vorstellen können. » Zur Festigung sollten die Namen aller Gruppenmitglieder am Ende noch einmal für alle wahrnehmbar wiederholt werden.
	Dauer: 30 Minuten
1.3	**Einführung ins Videoequipment**
	Da es später in den REC-Labs darum gehen wird, mit Tablets, Kameras, etc. zu arbeiten, sollen die Teilnehmer an dieser Stelle einen ersten Einblick ins Videoequipment bekommen. Dabei beeinflusst bereits die Wahl des Videoequipments (Tablets, Kameras, Smartphones, etc.) das spätere Endprodukt. Der/die Trainer/in soll den Teilnehmern/innen dabei helfen, sich mit dem Equipment zu Recht zu finden, inklusive des sorgsamen Umgangs damit.
	Dauer: 20 Minuten

1.4	**Ideen, Emotionen und eigene Erfahrungen mit physischer Gewalt**
	An dieser Stelle beginnt die eigentliche Einführung ins erste REC-Lab: **Physische Gewalt: Quälen und gequält werden** Es ist wichtig, dass sich der/die Trainer/in mit dem Thema auskennt. Informationen hierzu finden sich im REC-Guide. Der/die Trainerin stellt der Gruppe das Thema vor. Anschließend sollen die die Teilnehmer/innen über das Thema diskutieren und ihre Gedanken hierüber in Form eines Brainstormings festhalten. Die wichtigsten Ergebnisse sollen festgehalten werden (auf einer Tafel/Flipchart, per Laptop, oder ähnlich). Es könnte interessant sein, die ganze Einheit auf den Erfahrungen der Teilnehmer/innen aufzubauen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn die Teilnehmer/innen dies auch freiwillig tun. Keinesfalls dürfen sie jedoch dazu gezwungen werden. Denn zu jedem Zeitpunkt hängt die Behandlung derartig sensibler Themen davon ab, wie sehr die Gruppe dazu bereit ist, selbst darüber zu sprechen. Des Weiteren muss in solchen Situationen stets darauf geachtet werden, dass das Umfeld von Vertrauen und gegenseitigem Respekt zueinander geprägt ist. Alle Beiträge sind willkommen. Auch eine Diskussion kann wünschenswert sein. Der Inhalt der Tafel/Flipchart/Laptoppräsentation/o. a. dient dabei als erste Inspiration für die Teilnehmer/innen zur Erstellung des audio-visuellen Inhalts für die späteren Videos. Auch deshalb ist es wichtig, dass der/der Trainer/in das Ergebnis für später festhält. Die Einheit schließt mit einer kurzen Reflektion über die erreichten Ergebnisse.
	Dauer: 40 Minuten
1.5	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen die Gelegenheit erhalten, ihre Gedanken zum Thema der körperlichen Gewalt, das Gegenstand der ersten Einheit war, kundzutun. Dabei muss der/die Trainer/in darauf achten, dass dies die Teilnehmer/innen nicht zu sehr mitnimmt. Es bietet sich daher an, die Einheit mit einer Aktivität abzuschließen, die zu einer besseren Laune beiträgt.
	Dauer: 10 Minuten

2. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weiterführung der Diskussion über physische Gewalt » Entwicklung themenbezogener Ideen und Konzepte » Präsentation der künstlerischen Methode zur Erstellung der Videos dieser Einheit
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Flipchart » Notizzettel (klebend) » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
2.1	**Einführung**
	Zu Beginn dieser Einheit soll auf die Ergebnisse des Brainstormings aus 1.4 zurückgegriffen werden. Um die Teilnehmer/innen aktiv miteinzubeziehen, soll der/die Trainer/in ersteren folgenden Fragen stellen: » *Hat jemand von euch letzte Woche öfters an das Thema der physischen Gewalt denken müssen?* » *Hat jemand von euch letzte Woche direkt oder indirekt von Fällen physischer Gewalt mitbekommen (auch im TV, Internet, oder andernorts)?* » *Wie fühlt ihr euch, wenn ihr an die Gedanken und damit verbunden Emotionen denkt, die Thema der ersten Einheit waren?* Bei Bedarf können Ergebnisse dieses Anfangsgesprächs den Ergebnissen aus 1.4 hinzugefügt werden.
	Dauer: 15 Minuten
2.2	**Berücksichtigung des Brainstormings**
	Im nächsten Schritt sollen die Ergebnisse des Brainstormings zunächst einmal (z. B. mit selbstklebenden Notizzetteln) um positive(re) Situationen und Emotionen zu ergänzen. Anschließend sollen die Ergebnisse dieses ergänzten Brainstormings als Inspiration dazu dienen, um daraus in Gruppen erste Vorschläge für einen Handlungsstrang für das spätere Video aufzuschreiben. Jede Gruppe soll zwei verschiedene Stories ausschreiben. Am Ende dieses Teils der Einheit sollen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum vorstellen.
	Dauer:50 Minuten

2.3	**Präsentation der künstlerischen Methode für die Videos der 1. Einheit: Fotographie/bildnerische Gestaltung**
	An dieser Stelle stellt der/die Trainer/in der Gruppe die Methode der Fotographie/bildnerischen Gestaltung dar. Hierzu ist es gut, wenn er/sie auf verschiedene Beispiele zur näheren Demonstration vorbereitet. Folgende Beispiele sollten dabei auf jeden Fall berücksichtigt werden: » Fotomontage » Dazwischenschalten von Fotos » Einfügen einer Bildprojektion und/oder Videoinstallation » Fotostories » Stop-Motion oder Frame-by-frame-Animation » weitere Beispiele Informationen sowie weitere Hinweise hierzu finden sich im REC-Guide. Die Teilnehmer/innen können in Gruppen arbeiten und die Tablets dazu nutzen, um nach Beispielen für die verschiedenen Techniken im Internet zu recherchieren.
	Dauer: 40 Minuten
2.4	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Einheit, indem er die wichtigsten Ergebnisse dieser Sitzung kurz aufgreift und einen kurzen Ausblick auf die nächste Sitzung darbietet, um die Neugier der Teilnehmer/innen hoch zu halten. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst sagen, was ihnen gefallen hat und was ihnen eher weniger gut gefallen hat.
	Dauer: 15 Minuten

3. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Förderung kreativer Kompetenzen mittels künstlerischer Praktiken » Einführung in moderne Informations- und Kommunikationstechnologie zur Präsentation von Stories
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Verschiedene Illustrationen (Magazine, Postkarten, Bilder, etc.) » Scheren » Klebstoff » Stifte/Marker » Papierbögen » Videoequipment

SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
3.1	**Einführung**
	Diese Einheit beginnt mit einer Reflektion über die wichtigsten Aspekte der letzten Sitzung und darüber, was die Teilnehmer/innen gelernt haben. Insbesondere die Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung soll hierbei angesprochen werden, da es für den weiteren Verlauf wichtig ist, dass die Teilnehmer/innen hierüber Bescheid wissen.
	Dauer: 15 Minuten
3.2	**Übung zur experimentellen Fotographie/bildnerischen Gestaltung**
	An dieser Stelle bekommen die Teilnehmer/innen die Gelegenheit dazu, künstlerisch kreativ zu werden, indem sie zum ersten Mal die Technik der experimentellen Fotographie/bildnerischen Gestaltung nutzen. Dafür sollte die Gruppe, abhängig von der Anzahl der Teilnehmer/innen, in kleinere Gruppen aufgeteilt werden, so dass alle Teilnehmer/innen die Möglichkeit zur aktiven Teilnahme haben. Anschließend soll jede der Kleingruppen eine der zuvor in 2.2 erdachten Stories mittels der Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung vorstellen. Als Materialen zur Erstellung der Stories dienen die Illustrationen, die der/die Trainer/in bereitstellt. Bereits hierbei soll beachtet werden, welche Dialoge in den jeweiligen Szenen gesprochen werden und welche Hintergrundgeräusche dort zu hören sind. Für die Erstellung des Videos eignet sich dann z. B. die Stop Motion-Methode, bei die unterschiedliche Bilder aneinander gereiht werden, um daraus einzelne Szenen zu erstellen. Unterlegt wird das Video mit der Stimme eines Erzählers (ggf. auch der handelnden Charaktere), mit den entsprechenden Hintergrundgeräuschen, usw. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in den Gruppen Unterstützung gewähren, beispielsweise indem er/sie technische Unterstützung leistet. Den Teilnehmer/innen sollte jedoch zu jedem Zeitpunkt die Freiheit gelassen werden, auf Unterstützung zu verzichten und ein hundertprozentig eigenes Produkt herzustellen. Voraussetzung hierfür ist es, dass die Teilnehmer/innen sich auf ein gemeinsames Vorgehen einigen. Als Ergebnis sollten die Gruppen mehrere unterschiedliche Stories erstellen. Auch wäre es möglich, dass sich die gesamte Gruppe zuvor auf einen gemeinsamen Handlungsstrang einigt und die Kleingruppen einzelne Szenen hierzu produzieren. Dies hängt von der Anzahl der Teilnehmer/innen der gesamten Gruppe sowie dem zur Verfügung stehenden Videoequipment ab.
	Dauer: 90 Minuten
3.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt. Dabei muss jede Gruppe ihr Konzept erklären. Im Falle eines gemeinsamen Handlungsstranges sollte dann auch über die Kohärenz der einzelnen Szenen zueinander gesprochen werden bzw. darüber, wie man diese weiter verbessern kann.
	Dauer: 15 Minuten

4. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Vertiefte Einführung ins Thema körperliche Gewalt » Einführung ins Schreiben einer narrativen Story
Benötigte Materialien	» Verschiedene Illustrationen (Magazine, Postkarten, Bilder, etc.) » Scheren » Klebstoff » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
4.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit waren die Teilnehmer/innen damit beschäftigt, erste audiovisuelle Stories zu erstellen. Nun soll es darum gehen, diese Konzepte weiter zu verfeinern. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in kreative Tipps zur Verbesserung der Stories geben. Zu Beginn der Sitzung gibt der/die Trainer/in einen Rückblick über bisher erreichte Ergebnisse und bittet die Teilnehmer/innen um ihr Feedback hierüber.
	Dauer: 10 Minuten
4.2	**Ressourcen zur Inspiration**
	Wiederum wird die gesamte Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt. Dabei sollte jedoch darauf geachtet werden, dass die Mitglieder/innen innerhalb der einzelnen Gruppen nicht immer die gleichen Personen sind. Nun sollen die Teilnehmer/innen die Illustrationen begutachten und wenn möglich um eigene Illustrationen (z. B. aus dem Internet) ergänzen. Hierdurch sollen sie weitere Inspiration und Ideen zur Erstellung eines fiktionalen Handlungsstrangs, angelehnt an alltägliche Praxisbeispiele, erhalten. Unter Berücksichtigung des Themas der physischen Gewalt kann jede Gruppe nun die Ressourcen, die sie dafür benötigen, auswählen. Anschließend stellen die Gruppen ihr Ergebnis im Plenum vor, damit alle Teilnehmer/innen sehen, dass man das Thema unterschiedlich aufbereiten kann.
	Dauer: 50 Minuten
4.3	**Verfassen einer narrativen Story**
	Die Teilnehmer/innen verbleiben in ihren Kleingruppen, um nun anhand der zuvor ausgewählten Ressourcen eine echte Story zu kreieren. Dabei sollte diesmal darauf geachtet werden, dass die Story kohärent und klar strukturiert ist. Zur Unterstützung kann hierbei auf den „*Audiovisual Production Guide*" (Annex) zurückgegriffen werden, denn darin finden sich Hinweise zur Struktur einer narrativen Story (Einleitung, Entwicklung und Höhepunkt, Ende) sowie Entwurfsvorlagen zur Erstellung einer Story.

	Während der Erstellung der Stories in den Kleingruppen sollen diese darauf achten, dass das Thema der physischen Gewalt in ihrer Story berücksichtigt wird, ohne dies jedoch explizit zu verdeutlichen. Stattdessen sollte das Thema eher indirekt, vor allem metaphorisch und/oder symbolisch, dargestellt werden. Anschließend stellen die Gruppen ihr Ergebnis im Plenum vor. Der/die Trainer/in kann die Kreativität der Teilnehmer/innen durch das Stellen folgender Fragen fördern: » *Wie würde sich die Story bei einem anderen Schluss ändern?* » *Was würde passieren, wenn die erstellten Charaktere sich anders entwickeln als zu Anfang gedacht?* (An dieser Stelle sei z. B. auf das Beispiel des Löwen in der Geschichte des Zauberers von Oz verwiesen. Obwohl Löwen eigentlich starke Figuren darstellen, ist dies hier explizit nicht der Fall).
	Dauer: 50 Minuten
4.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Die Teilnehmer/innen werden gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

5. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung der Story und Erstellung des Storyboards » Vorbereitung des audiovisuellen Produktionsprozesses
Benötigte Materialien	» Verschiedene Illustrationen (Magazine, Postkarten, Bilder, etc.) » Stifte/Marker » Papierbögen » In 4.3 erstellte Stories » Vorlagen zur Erstellung einer Story und eines audiovisuellen Produkts (Annex)
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
5.1	**Einführung**
	Zu Beginn der Sitzung gibt der/die Trainer/in einen Rückblick über die erreichten Ergebnisse der letzten Einheit. Insbesondere die Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung soll hierbei nochmals angesprochen werden. Denn nun sollen die Teilnehmer/innen die Technik zur Darstellung der zuvor von ihnen erstellten Stories anwenden. Den Teilnehmern/innen steht es frei, eine oder mehrere der Techniken der Fotographie/bildnerischen Gestaltung zu verwenden.

	Mittels der Techniken der Fotographie/bildnerischen Gestaltung sollen nun Szenarien inklusive dazu gehöriger Charaktere herstellen, die als Vorlage für das später zu produzierende Video dienen. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in die Teilnehmer/innen dabei unterstützen, die passende Technik zu finden bzw. wie man verschiedene Techniken miteinander kombinieren kann. Gleiches gilt für jede Art technischer Hilfestellung, sofern dies nötig sein sollte.
	Dauer:30 Minuten
5.2	**Fertigstellung der Story und Vorbereitung auf die Produktionsphase**
	Nachdem der erste Entwurf der Story fertiggestellt wurde, sollen die Teilnehmer/innen die Charaktere näher definieren sowie den Rahmen und die Handlung. Anschließend soll ein Storyboard erstellt werden. Eine Entwurfsvorlage hierfür findet sich im Annex. Bei all diesen Schritten sollte bereits an das zu produzierende Video gedacht werden. Sollte sich beispielweise herausstellen, dass nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, um die Ideen der Teilnehmer/innen umzusetzen, sollte der/die Trainer/in den Gruppen dabei helfen, unkonventionelle Lösungsmöglichkeiten zu finden. Zudem finden sich viele frei nutzbare Ressourcen zur Steigerung der Qualität der Videos im Netz (insbesondere Bilder, Musik und Soundeffekte). Im Storyboard sollen die Teilnehmer/innen dann entscheiden, welche Technik sie für das Video bzw. für die einzelnen Szenen benutzen wollen. Für die/den Trainer/in ist es wichtig, hierüber Bescheid zu wissen, um ggf. nötige Vorbereitungen in die Wege leiten zu können. Abschließend stellen die Gruppen ihr Ergebnis im Plenum vor. Auf diese Art bekommen die verschiedenen Gruppen einen Überblick über die verschiedenen Herangehensweisen, die dann ggf. auch zur Verbesserung der anderen Videos benutzt werden können.
	Dauer: 80 Minuten
5.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

6. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Beendigung der Phase der Vorproduktion » Nutzung der Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung zur Darstellung der Story » Vorbereitung des Produktionsprozesses
Benötigte Materialien	» in 5.2 erstellte Storyboards » Entwurfsvorlage für den audiovisuellen Produktionsprozess » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
6.1	**Einführung**
	Es sollten nun alle Stories fertiggestellt sein und die Teilnehmer/innen sollten einen guten Überblick darüber haben. Die Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung soll hierbei nochmals angesprochen werden, bevor diese dann in den Videos zur Anwendung kommt.
	Dauer: 5 Minuten
6.2	**Definition des Storyinhalts**
	Der/die Trainer/in soll nun zusammen mit den Teilnehmern/innen einen Ablaufplan zur Strukturierung der Produktionsphase erstellen. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt beschäftigt sind und die persönliche Wünsche und Interessen berücksichtigt werden. Den Teilnehmern/innen soll auch nochmals bewusst gemacht werden, dass es sich beim zu produzierenden Video um ein eigenes Produkt handelt. Unkonventionelle Aspekte können Bestandteil dessen sein. Erst danach sollen die Teilnehmer/innen damit beginnen, die Szenarios und Charaktere für die Videoproduktion mittels der Technik der Fotographie/bildnerischen Gestaltung vorzubereiten.
	Dauer: 80 Minuten
6.3	**Erstellung der Roadmap zur Videoproduktion**
	Nachdem nun die nötigen Vorbereitungen getroffen wurden, bereiten die Teilnehmer/innen den Produktionsprozess vor. Im Annex finden sich Entwurfsvorlagen, die dabei helfen sollen, den Prozess zu strukturieren. Die Teilnehmer/innen sollten die Entwurfsvorlage zur Produktionsplane des eigenen Videos gewissenhaft ausfüllen, um sicherzustellen, dass die Aufgaben für jede Phase des Produktionsprozess abgedeckt sind.
	Dauer: 30 Minuten
6.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 5 Minuten

7. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Erstellung der Videos » Einführung ins Editieren von Videos
Benötigte Materialien	» Videoequipment » Entwurfsvorlagen aus 5.2 + 6.3 » Vorlagen aus 6.2 » PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
7.1	**Einführung**
	Nun soll damit begonnen werden, die Videos zu produzieren. Die Teilnehmer/innen sollten mit der Story, den Szenen und dem Produktionsablaufplan vertraut sein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen.
	Dauer: 5 Minuten
7.2	**Videodreh**
	Jede/r Teilnehmer/in weiß um ihre Rollen Bescheid. Zudem sollte ein jeder die Gelegenheit bekommen, zumindest ein Mal selbst mit dem Videoequipment zu arbeiten. Hierzu müssen die Teilnehmer/innen das Videoequipment vorbereiten. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in den Teilnehmern/innen Unterstützung gewähren, sollten diese technische Unterstützung benötigen. Den Teilnehmern/innen muss deutlich gemacht werden, dass die Einheit etwas anstrengend sein könnte, da viele verschiedene Szenen in einem sehr begrenzten Zeitfenster gedreht werden sollen. Vor diesem Hintergrund kann eine Person bestimmt werden, die darauf achtet, dass die Zeit ausreicht, um alle Szenen drehen zu können. Zur Unterstützung kann das Handbuch „*Audiovisual Production Process*" herangezogen werden, denn hierin finden sich Hinweise zum richtigen Umgang mit der Kamera.
	Dauer: 80 Minuten

7.3	**Schneiden und editieren**
	Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Hierzu ist es notwendig, dass den Gruppen ein PC/Laptop/Tablet zur Verfügung gestellt wird, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist. Bevor die Teilnehmer/innen mit der Arbeit beginnen, zeigt der/die Trainer/in diesen, wie man die Software bedient. Danach sollen die Teilnehmer/innen die Software kennenlernen und selbst bedienen, um die eigenen Videos zu editieren. Dies soll ihnen auch dabei helfen, weitere Inspiration für die Gestaltung der zuvor erstellten Videos zu erlangen. Sofern genügend Geräte vorhanden sind, sollten die Gruppen parallel arbeiten. Der/die Trainer/in steht den Teilnehmern/innen zu jedem Zeitpunkt mit Ratschlägen zur Verfügung, sofern dies erwünscht ist. Dabei ist es wichtig, dass das Original zuvor gespeichert wird, um dem Fall eines Verlusts der editierten Version zu entgegnen. Gleiches gilt für das Ergebnis dieser Einheit, da noch nicht damit gerechnet werden kann, dass die Videos zu diesem Zeitpunkt bereits fertiggestellt sind. Sollten die Teilnehmer/innen Probleme haben, steht der/die Trainer/in den Teilnehmern/innen zu jedem Zeitpunkt zur Verfügung. Sollte jedoch eine/r der Teilnehmer/innen selbst geschult im Umgang mit der Software ist, kann an dieser Stelle auch auf die Methode des Peer Learnings zurückgegriffen werden.
	Dauer: 30 Minuten
7.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 5 Minuten

8. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung des Editierens und der Videos » Präsentation der Videos und Sammeln von Feedback hierüber » Abschließen des ersten REC-Labs
Benötigte Materialien	» PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist » Projektor

SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
8.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit soll das Editieren der Videos fertiggestellt werden. Wiederum bietet es sich an, die Einheit mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung zu beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen, da die Teilnehmer/innen ansonsten nur mit der Software zum Schneiden/ Editieren der Videos arbeiten würden.
	Dauer: 5 Minuten
8.2	**Fertigstellung des Editionsprozesses**
	Die Teilnehmer/innen verbleiben in ihren Kleingruppen. Jede Gruppe sollte ein Gerät haben, auf dem die Software installiert ist. Jede Gruppe hat die Aufgabe, das Editieren der Szenen der Videos fertigzustellen. Sind mehrere Geräte vorhanden, können sich die Teilnehmer/innen die Arbeit aufteilen, um die Szenen am Ende zusammenzufügen. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen auch die anderen Videos komplett sehen, sollten die Videos auf einem Projektor gezeigt werden. Hierbei besteht dann nochmals die Möglichkeit zur Edition der Videos im Plenum unter Berücksichtigung des Feedbacks der anderen Teilnehmer/ innen. Danach werden die finalen Endprodukte gespeichert. Anschließend sollen die Gruppen ihr Video betiteln. Zudem soll jede Gruppe einen kurzen zusammenfassenden Text darüber schreiben, welche Botschaft das Video vermitteln soll. Da es sich um ein Gemeinschaftsprojekt handelt, sollten die Teilnehmer/innen vor der Veröffentlichung der Videos gemeinsam darüber entscheiden, an welchem Ort dies geschehen soll (z. B. mittels der Nutzung eines Kanals in den sozialen Medien).
	Dauer: 100 Minuten
8.3	**Ende der Einheit**
	Zum Ende der letzten Einheit des ersten REC-Labs versammeln sich die Teilnehmer/innen in einem Kreis, um ihr Feedback zum ersten Lab zu geben. Wichtig hierbei ist es, dass die Teilnehmer/innen nach ihren Gefühlen gefragt werden, die diese während der Arbeit zuvor hatten. Darüber hinaus sollen die Teilnehmer/innen sagen, was ihnen am besten gefallen hat. Schließlich sollte der/die Trainer/in die Teilnehmer/innen noch einmal darauf hinweisen, wie wichtig es ist, aktiv zu werden und seine Stimme gegen Gewalt zu erheben, um zu einer inklusiveren Gesellschaft beizutragen. Dies beinhaltet es auch, darüber nachzudenken, wie die Botschaften, die die einzelnen Videos vermitteln sollen, zu einer Veränderung bereits auf der lokalen Ebene der direkten Umgebung der Teilnehmer/innen beitragen können.
	Dauer: 15 Minuten

L'Arte
dei rumori
MOVIMENTO FUTURISTA
INDULGENCES
Des Deux Côtés De La Rame
L'Incomparable
Kurt Tucholsky
Deutschland über alles
DADA
dada
À vendre
1919–23

REC LABOR 2

Das Basteln von Masken,
um Mobbing aufzudecken

ÜBERBLICK ÜBER DAS LABOR

Thema	Mobbing und Machtungleichgewicht
Plastische/visuelle Technik	Ausarbeitung Basteln von Masken für die Erstellung von Charakteren
Partner	CJD
Gesamtdauer (einschließlich Vorbereitung)	32 Stunden
Lernziele	» Reflexion über das Thema Mobbing, die Gründe dahinter, die Konsequenzen und Wege zur Prävention von Mobbing » Entdeckung und Einübung der Ausarbeitung der Maskentechnik » Erwerb von IT-Kompetenzen zur Aufnahme und Bearbeitung von Videos » Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten durch das Verfassen einer Geschichte mit dem Ziel bedeutsame Botschaften zu vermitteln » Verbesserung der Kreativität und des divergierenden Denkens
Sitzung 1	1.1 Willkommen im REC Labor 2! 1.2 Ideen, Gefühle und Erfahrungen in Bezug auf Mobbing und Machtungleichgewicht 1.3 Abschluss
Sitzung 2	2.1 Einführung 2.2 Brainstorming 2.3 Darstellung der künstlerischen Technik: Basteln von Masken 2.4 Abschluss
Sitzung 3	3.1 Einführung 3.2 Vertiefende Übung zum Basteln von Masken 3.3 Abschluss
Sitzung 4	4.1 Einführung 4.2 Entdeckung von Materialien und Inspirationen 4.3 Kreation von Narrativen 4.4 Abschluss
Sitzung 5	5.1 Einführung 5.2 Fertigstellung der Geschichte und Vorbereitung für die Produktionsphase 5.3 Abschluss
Sitzung 6	6.1 Einführung 6.2 Planerstellung für die Aufnahmen 6.3 Abschluss
Sitzung 7	7.1 Einführung 7.2 Audiovisuelle Produktion: Zeit für die Aufnahmen! 7.3 Phase der Videobearbeitung 7.4 Abschluss
Sitzung 8	8.1 Einführung 8.2 Videobearbeitung und Abschluss 8.3 Abschluss

Mobbing
und Machtungleichgewicht

Mobbing ist durch den vorsätzlichen Missbrauch von Macht in Beziehungen in Form von wiederholten verbalen, physischen und/oder sozialen Verhaltensweisen mit der Absicht physische, soziale und/oder psychische Schäden zuzufügen, gekennzeichnet. Sowohl Gruppen als auch Individuen können ihre Macht gegenüber einer oder mehrerer Personen missbrauchen. Wenn wir über Mobbing sprechen, spricht man nicht über Einzelfälle der sozialen Zurückweisung oder des Ausdrucks von Ablehnung, einmalige gehässige oder verachtende Handlungen, seltene Auswüchse der Aggression oder der Einschüchterung oder gegenseitige Streitigkeiten, Meinungsverschiedenheiten oder Streitereien. Mobbing umfasst einen fortwährenden Machtmissbrauch in Bezug auf Menschen, die sich nicht in der Lage sehen, dies zu beenden (National Centre against Bullying, Datum unbekannt).

Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene können dem Mobbing in unterschiedlichen sozialen Situationen zum Opfer fallen. Einige Formen des Mobbings können offensichtlich erkannt werden, wohingegen andere unentdeckt bleiben. Man unterscheidet zwischen Mobbing im körperlichen, verbalen, sozialen und geschlechtsbezogenen Sinn.

Physisches Mobbing umfasst umfassen Treten, Schubsen, Kneifen, Schlagen, Stoßen, oder die Beschädigung von Eigentum. Hierdurch werden sowohl kurzfristige als auch langfristige Schäden bewirkt. Verbales Mobbing bezieht sich hingegen auf Hänseleien, Beleidigungen, Witzeleien, Einschüchterungsversuche oder Verbalentgleisungen. Was am Anfang noch harmlos sein mag, kann schnell eskalieren und zur Folge haben, dass sich das Opfer psychisch angegriffen fühlt. Soziales Mobbing erfolgt hingegen mit der Absicht, den Ruf einer anderen Person zu schädigen. Dies erfolgt sehr oft hinter dem Rücken der betroffenen Person, wodurch es schwieriger ist, diese Art von Mobbing zu erkennen. Nichtsdestotrotz hat das Opfer neben vielen anderen negativen Gefühlen mit der Erniedrigung zu kämpfen. Das soziale Mobbing umfasst Lügen und die Verbreitung von Gerüchten, die Inszenierung von bösartigen Witzen, um jemand in Verlegenheit zu bringen und zu erniedrigen oder das Nachmachen der betroffenen Person zur eigenen Belustigung. Außerdem versuchen die Täter, dem Ruf des Opfers zu schaden und stiften andere dazu die betroffene Person auszugrenzen (National Centre against Bullying, Datum unbekannt)

Eine weitere Form des Mobbings ist die geschlechtsspezifische Schikane. Sie besteht in aus wiederholten, verletzenden Handlungen, die eine Person sexuell erniedrigen. Beispiele hierfür sind unter anderem geschlechtsbezogene Hänseleien, vulgäre Gesten, unanständige Berührungen und sexuelle Angebote. Der Täter äußert sich beispielsweise anzüglich über die Erscheinung, die Attraktivität oder Sexualität einer anderen Person, was sehr verletzend sein kann und in extremen Fällen auch in einem sexuellen Übergriff enden kann (Morin, 2019).

Zusammenfassend basiert Mobbing auf Vorurteilen, die junge Leute in Bezug auf die Herkunft, die Religion oder die sexuelle Orientierung von Menschen aus ihrem Umfeld haben. Eine weitere Kategorie ist vorverurteilendes Mobbing, das alle anderen Arten von Mobbing mit umfasst und dann auftritt, wenn jemand seine Macht dazu missbraucht, diejenigen Menschen zu schikanieren, die sich von ihm oder ihr selbst unterscheiden (Morin, 2019).

Die Täter weisen unterschiedliche Stile, Persönlichkeiten, Ziele und Verhaltensweisen auf. Aus welchem Grund und auf welche Art und Weise sie andere mobben, lässt sich nicht verallgemeinern. Daher unterscheidet man zwischen unterschiedlichen Kategorien:

- **Die Mobbingopfer** sind Personen, die in der Vergangenheit selbst schikaniert wurden und ein Gefühl der Macht daraus entwickeln, anderen Menschen, die schwächer sind, nun dasselbe anzutun. Manchmal sind Mobbingopfer mit häuslicher Gewalt aufgewachsen und haben das Mobbing daraus als erlernte Verhaltensweise mitgenommen. Häufig handelt es sich um Einzelgänger oder um Personen, die in der Schule kein besonders hohes Ansehen genießen und daher frustriert sind, beziehungsweise sich machtlos fühlen. Dadurch wird ihr Verhalten nur verschlimmert (Morin, 2019).
- **Die beliebten Mobber** sind selbstbewusst. Sie haben für gewöhnlich zahlreiche Anhänger und fühlen sich, als ob sie das Sagen in der Schule hätten. Sie zählen zu den Beliebtesten unter der Schulgemeinschaft und nehmen alles in Kauf, um dieses Ansehen nicht zu verlieren – sogar das Mobben ihrer Mitschüler (Morin, 2019).
- **Die Gruppen-Mobber** fühlen sich besonders stark, wenn sie zu mehreren sind. Wenn sie jemanden mobben, dann zusammen als Gruppe. Sobald sie allein sind, verhalten sie sich völlig anders. Durch den Eindruck, einer Gruppe zuzugehören, fühlen sie sich mächtig. Außerdem empfinden sie weniger Verantwortung für ihre Taten, da die Schuld unter den Gruppenmitgliedern geteilt wird (Morin, 2019).

» Schließlich gibt es noch **die emotionslosen Mobber**, die weder Empathie noch Reue für das was sie anderen antun empfinden können. Anders als die Mobbingopfer oder die populären beliebten Mobber, schikanieren sie andere aus bloßer Lust daran, sie leiden zu sehen. Sie sind häufig kaltblütig und haben tiefe psychologische Probleme, die einer professionellen Behandlung bedürfen (Morin, 2019).

Mobbing kann eine Vielheit an kurzfristigen Auswirkungen sowohl auf die Opfer als auch auf die Täter haben. Die Opfer können ein Gefühl der Einsamkeit, Schlafprobleme, ein niedriges Selbstbewusstsein, Ängste, Depressionen, eine höhere Anfälligkeit für Krankheiten, psychosomatische Symptome und schlechte Leistungen in der Schule entwickeln. Andererseits können auch die Täter selbst schlechte Noten und ein erhöhtes Risiko des Schuleschwänzens oder des Drogenmissbrauchs aufweisen. Einigen fällt es außerdem schwer, soziale Kontakte aufrecht zu erhalten. Dennoch kann Mobbing neben den kurzfristigen Auswirkungen auch eine ganze Bandbreite an langfristigen Folgen haben, wie zum Beispiel chronische Depressionen, ein erhöhtes Risiko für Selbstmordgedanken (bzw. Pläne und Versuche), Angststörungen, posttraumatische Störungen aufgrund von Stress, eine allgemein schlechte Gesundheit, Missbrauch von Suchtmitteln und Schwierigkeiten der Opfer beim Aufbau von Vertrauen und Beziehungen. Letzteres kann in einem höheren Risiko für den Missbrauch von Partnern oder Kindern, antisozialem Verhalten, Substanzmissbrauch und verschlechterten Einstellungschancen für Mobber münden (Hurley, 2018).

Künstlerische Techniken:
Basteln von Masken

Das zweite REC Labor sieht das Basteln von Masken als wesentliche Technik für die Herstellung von Inhalten der experimentellen Videos vor. Quellenangaben zu dieser Technik finden sich im Anhang II.

Masken werden bereits Jahrhunderte verwendet. In vielen Zivilisationen waren sie im Laufe der Geschichte eines der heiligsten Objekte und haben dem Menschen für unterschiedliche Zwecke gedient. Sie wurden auf viele verschiedene Arten verwendet. Für die Urkulturen auf dieser Welt waren Masken eine grundlegende Ressource für die symbolische Darstellung. Sie wurden zum Schutz, zur Tarnung, zur Unterhaltung oder für rituelle Praktiken genutzt und aus diversen Materialien hergestellt. Die Art und Weise, wie Masken hergestellt und verwendet wurden, unterlag vielen verschiedenen Einflüssen.

Heute werden Masken für eine ganze Reihe von unterschiedlichen Hintergründen hergestellt und verwendet. Menschen tragen sie, um nicht erkannt zu werden, um wie jemand anders auszusehen oder um besondere Aktivitäten und Rituale durchzuführen. Wie bereits in der Vergangenheit ist das Basteln von Masken eine funktionelle Form der Kunst, da das Kunstwerk einen Zweck erfüllt. Während der

REC Labore werden Masken für die Charaktere des experimentellen Films kreiert.

Masken können aus ganz unterschiedlichen Materialien hergestellt werden: Karton, Stoff, Leder, etc. Die Herstellung von Masken ist ein künstlerischer Prozess der sowohl die Arbeit mit Metaphern und Symbolen voraussetzt, als auch die Kreativität mit den Materialien miteinbezieht, wodurch den Masken bedeutsame Eigenschaften zugemessen werden können.

Die Techniken zum Basteln von Masken können in zwei Gruppen unterteilt werden:

- **Trockene Techniken** umfassen die Herstellung von Masken mit Papier oder Karton. Die Herstellung dieser Art von Masken ist relativ einfach und kostengünstig.
- **Nasse Techniken** umfassen die Verwendung von Pappmaschee, Ton, Schlamm und Zement. Die Herstellung dieser Art Masken erfordert mehr Zeit und Mühe.

Neben der Frage, welche Technik sich am besten eignet, muss auch eine Entscheidung über die Art der zu erstellenden Maske getroffen werden. Masken können neutral, statisch oder ausdrucksvoll sein, dennoch kann eine andere mögliche Alternative die Verwendung von Make-up sein.

Eine neutrale Maske ist so aufgebaut, „wie wir wirklich sind". Sie ermöglicht es uns, sämtliche andere Masken fallen zu lassen. Sie wird auch die „universelle Maske" genannt und wurde ursprünglich von Jacques Lecoq als ein Lernwerkzeug entwickelt, um Schauspieler:innen, die sie tragen, zu ermöglichen, sich mit dem Kern ihres inneren Wesen zu verbinden - ihrem authentischsten oder intuitivsten Ich. Körperbewegungen und weitere Elemente, wie zum Beispiel die Stimme, werden durch das Tragen von Masken zunehmend wichtiger. (Henderson, Datum unbekannt).

Feste oder statische Masken sind diejenigen, die nur einen einzigen Ausdruck haben. Normalerweise dienen sie nur zu Dekorationszwecken und das für das Basteln verwendete Material kann ganz unterschiedlich sein, weil mit sämtlichen Materialien experimentiert werden kann.

Expressive Masken können den Mundbewegungen und dem Gesichtsausdruck von leicht bis hyperrealistisch jede beliebige Ausdrucksstärke verleihen. Aus diesem Grund werden sie normalerweise zur einfachen Unterscheidung von Charakteren verwendet. Wie die festen Masken können Sie aus fast jedem Material bestehen. Ihre Herstellung kann deutlich komplexer ausfallen.

In Bezug auf die Auswahl der Technik für die herzustellende Maske und der Art der Maske, finden einige Sitzungen während der REC Labore statt, die sich diesem Kreativprozess widmen. Sobald die Masken fertig sind, werden sie als szenografisches Mittel verwendet. Sie werden „zum Leben erweckt", indem sie zu den Charakteren der Geschichte werden. Die Masken werden den Kommunikationsfluss verbessern und selbst den schüchternsten REC Teilnehmer:innen helfen, indem sie ihnen mehr Mut verleihen und die Bereitschaft zur Teilnahme erhöhen.

Das Herstellen und Arbeiten mit Masken kann auch dabei helfen, eine gewisse spielerische Herangehensweise und einen Sinn für kreative Abenteuer freizusetzen, indem man sich an bestimmte Momente zurückerinnert und die Gefühle, die mit solchen Erinnerungen einhergehen, noch einmal weckt. (Mitchel, 2013). Dieses Verfahren eignet sich hervorragend, um junge Menschen bei der Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema der Workshops zu unterstützen. Sie werden dazu angeregt, über Gewalt nachzudenken, sich daran zu erinnern, was ihnen selbst direkt und indirekt widerfahren ist, und ihre Gefühle in der Modellierung der Masken zum Ausdruck zu bringen.

Anweisungen

1. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» vertieftes Kennenlernen zw. Trainer und Gruppe sowie untereinander » Einführung ins zweite REC-Lab
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Videoequipment » Flipchart » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
1.1	**Willkommen zum 2. REC-LAB!** Alle REC-Labs wurden konzipiert, um jeweils einen bestimmten Aspekt des Themas Gewalt näher zu analysieren. Vor diesem Hintergrund wäre es gut, wenn die Teilnehmer/innen der Gruppe in jedem Lab dieselben Personen sind, so dass diese kontinuierlich ihre Kompetenzen verbessern können. Zugleich sind neue, an den REC-Labs interessierte Teilnehmer/innen stets willkommen. Der/die Trainer/in hat dies bei der Vorbereitung der Labs zu berücksichtigen. Zu Eröffnung der neuen Einheit eignet sich daher wiederum eine dynamische Aktivität unter Einbeziehung aller Teilnehmer/innen zur Förderung des Gruppenzugehörigkeitsgefühls sowie des Arbeitsumfelds. Hierdurch werden neue Teilnehmer/innen besser in die Gruppe integriert. In einer Gruppe, in der sich die Teilnehmer/innen bereits kennen, wird das Band untereinander weiter gefestigt. Nur im Fall einer komplett neuen Gruppe sollten die Aktivitäten 1.1 und 1.2 des ersten REC-Labs wiederholt werden. Die meisten der folgenden Aktivitäten beinhalten den aktiven Umgang mit dem Videoequipment, da es wichtig ist, dass die Teilnehmer/innen sich zunehmend mit der Technik vertraut machen. Dies beginnt hier damit, dass die Gruppe zunächst einmal in Kleingruppen aufgeteilt wird. Nun sollen die Kleingruppen eine Videopräsentation erstellen, um ihre Gruppe zu präsentieren. Dabei muss aber dieses Mal darauf geachtet werden, dass die Videos von den Ergebnissen aus 1.2 abweichen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Video darüber zu drehen, was während des ersten REC-Labs geschah, um festzuhalten, was bis dahin alles erreicht wurde. Neuen Mitgliedern/innen würde dies die Möglichkeit eines besseren Anschlusses eröffnen.

	Zur Hilfestellung kann der/die Trainer/in folgende Leitfragen stellen, die die Gruppen im Video behandeln sollen: » *Könnt ihr die Mitglieder/innen eurer Gruppe vorstellen?* » *Was empfandet ihr das erste REC-Lab?* » *Was erwartet ihr vom zweiten REC-Lab?* ANMERKUNG: Sofern es sich um eine neue Gruppe handelt, sollte die Aktivität in leicht veränderter Form durchgeführt werden.
	Dauer: 30 Minuten
1.2	**Ideen, Emotionen und eigene Erfahrungen mit Mobbing und Machtungleichgewichten**
	An dieser Stelle beginnt die Einführung ins Thema des zweiten REC-Labs: **Mobbing und Machtungleichgewichten** Es ist wichtig, dass dich der/die Trainerin mit dem Thema auskennt. Informationen hierzu finden sich im REC-Guide. Der/die Trainerin stellt der Gruppe das Thema vor. Anschließend sollen die die Teilnehmer/innen über das Thema diskutieren und ihre Gedanken hierüber in Form eines Brainstormings festhalten, um anschließend darüber mit dem/der Trainer/in diskutieren zu können. Um die Diskussion in Gang zu bringen, kann der/die Trainer/in auf Internetressourcen zum Thema Mobbing zurückgreifen, da diese vielfältig vorhanden sind (z. B. Bilder, Comics, Videos, etc.). Es könnte interessant sein, die ganze Einheit auf den Erfahrungen der Teilnehmer/innen aufzubauen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn die Teilnehmer/innen dies auch freiwillig tun. Keinesfalls dürfen sie jedoch dazu gezwungen werden. Denn zu jedem Zeitpunkt hängt die Behandlung derartig sensibler Themen davon ab, wie sehr die Gruppe dazu bereit ist, selbst darüber zu sprechen. An späterer Stelle, wenn die Gruppe sich untereinander besser kennt, sind dann auch Diskussionen über solche Themen möglich. In jedem Fall müssen Gespräche über derartige Themen in einem Umfeld stattfinden, das von Respekt und Sensibilität geprägt ist. Teilnehmer/innen, die über eigene Erfahrungen berichten möchten, sollte genügend Raum hierfür bereitgestellt werden. Gleiches gilt für eher allgemein gehaltene Diskussionen. Der Inhalt der Tafel/Flipchart/Laptoppräsentation/o. a. dient dabei als erste Inspiration für die Teilnehmer/innen zur Erstellung des audio-visuellen Inhalts für die späteren Videos. Auch deshalb ist es wichtig, dass der/der Trainer/in das Ergebnis für später festhält. Die Einheit schließt mit einer kurzen Reflektion über die erreichten Ergebnisse.
	Dauer: 60 Minuten

1.3	**Ende der Einheit**
	Eine Diskussion am Ende der Einheit ist wichtig, um Verbindungen zum Thema des ersten REC-Labs herstellen zu können. An dieser Stelle, sowie in den folgenden Einheiten, ist es daher wichtig, dass die Teilnehmer/innen sich aktiv an der Diskussion beteiligen. Allerdings muss dabei aufgepasst werden, dass dies die Teilnehmer/innen nicht zu sehr mitnimmt. Es bietet sich daher an, die Einheit mit einer Aktivität abzuschließen, die zu einer besseren Laune beiträgt.
	Dauer: 10 Minuten

2. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weiterführung der Diskussion über Mobbing, die Gründe dafür und dessen Folgen » Entwicklung themenbezogener Ideen und Konzepte » Präsentation der künstlerischen Methode zur Erstellung der Videos dieser Einheit
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Flipchart » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
2.1	**Einführung**
	Zu Beginn dieser Einheit soll ein Kreis gebildet werden, um über die Ergebnisse des Brainstormings aus 1.2 zurückgegriffen werden. Um die Teilnehmer/innen aktiv miteinzubeziehen, soll der/die Trainer/in ersteren folgenden Fragen stellen: » *Hat jemand von euch letzte Woche öfters an das Thema Mobbing denken müssen?* » *Hat jemand von euch letzte Woche direkt oder indirekt von Fällen von Mobbing mitbekommen (auch im TV, Internet, oder andernorts)?* » *Wie fühlt ihr euch, wenn ihr an die Gedanken und damit verbunden Emotionen denkt, die Thema der ersten Einheit waren?* Wenn möglich sollte jede/r Teilnehmer/in in die Diskussion miteinbezogen werden. Dabei muss den Teilnehmern/innen zu jedem Zeitpunkt bewusst sein, dass die Diskussion in einem Rahmen stattfindet, dass von Vertrauen und gegenseitigem Respekt zueinander geprägt ist und jeder Meinungsbeitrag akzeptiert wird.
	Dauer: 15 Minuten

2.2	**Berücksichtigung des Brainstormings**
	Im nächsten Schritt sollen die Ergebnisse des Brainstormings zunächst einmal (z. B. mit selbstklebenden Notizzetteln) um positive(re) Situationen und Emotionen zu ergänzen. Anschließend sollen die Ergebnisse dieses ergänzten Brainstormings als Inspiration dazu dienen, um daraus in Gruppen erste Vorschläge für einen Handlungsstrang für das spätere Video aufzuschreiben. Jede Gruppe soll zwei verschiedene Stories ausschreiben. Am Ende dieses Teils der Einheit sollen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum vorstellen.
	Dauer: 50 Minuten
2.3	**Präsentation der künstlerischen Methode für die Videos der 1. Einheit: Masken**
	An dieser Stelle stellt der/die Trainer/in der Gruppe die Methode der Nutzung von Masken dar. Hierzu ist es gut, wenn er/sie auf verschiedene Beispiele zur näheren Demonstration vorbereitet. Folgende Beispiele sollten dabei auf jeden Fall berücksichtigt werden: » verschiedene Typen von Masken: neutral, ausdrucksstark, statisch » verschiedene Techniken zur Herstellung von Masken: Nass- und Trockentechniken » mögliche Alternativen: Schminke Informationen sowie weitere Hinweise hierzu finden sich im REC-Guide. Die Teilnehmer/innen können in Gruppen arbeiten und die Tablets dazu nutzen, um nach Beispielen für die verschiedenen Techniken im Internet zu recherchieren.
	Dauer: 50 Minuten
2.4	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Einheit, indem er die wichtigsten Ergebnisse dieser Sitzung kurz aufgreift und einen kurzen Ausblick auf die nächste Sitzung darbietet, um die Neugier der Teilnehmer/innen hoch zu halten. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst sagen, was ihnen gefallen hat und was ihnen eher weniger gut gefallen hat.
	Dauer: 10 Minuten

3. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Förderung kreativer Kompetenzen mittels künstlerischer Praktiken » Einführung in moderne Informations- und Kommunikationstechnologie zur Präsentation von Stories
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Materialien zur Herstellung von Masken » Videoequipment
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
3.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit bekamen die Teilnehmer/innen einen ersten Überblick darüber, wie man Masken in Videos als visuelles Element nutzen kann. In dieser Einheit soll das Wissen hierüber weiter vertieft werden. Die Einheit beginnt daher mit einer Reflektion über die wichtigsten Aspekte der letzten Sitzung. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst berichten, ob sie bereits über erste Erfahrungen zur Herstellung von Masken verfügen.
	Dauer: 15 Minuten
3.2	**Herstellung von Masken**
	An dieser Stelle bekommen die Teilnehmer/innen die Gelegenheit dazu, künstlerisch kreativ zu werden, indem sie zum ersten Mal die Technik Maskenherstellung nutzen. Dafür sollte die Gruppe, abhängig von der Anzahl der Teilnehmer/innen, in kleinere Gruppen aufgeteilt werden, so dass alle Teilnehmer/innen die Möglichkeit zur aktiven Teilnahme haben. Anschließend soll jede der Kleingruppen Maske herstellen, die Bezug zum Thema Mobbing aufweisen: Opfer, verschiedene Arten von Tätern, Beistehende, etc. Mit der Unterstützung durch eine Präsentation, in der gezeigt wird, wie man verschiedene Masken herstellt, soll den Teilnehmern/innen als Inspiration für eigene Ideen dienen. Dafür ist es wichtig, dass die Teilnehmer/innen über ein umfangreiches Repertoire an unterschiedlichen Materialien zur Maskenherstellung verfügen. Nachdem die Masken hergestellt worden sind, sollen die Gruppen über den audiovisuellen Inhalt für ihr späteres Video nachdenken. Gemeinsam soll eine Einigung über den Inhalt des Videos erlangt werden. Für das Video können die Teilnehmer/innen dann die zuvor entworfenen Masken tragen und verschiedene Szenen drehen. Hierbei ist auch eine unkonventionelle Herangehensweise durch die Teilnehmer/innen möglich, um deren Kreativität freien Lauf zu lassen. Der/die Trainer/in soll die Teilnehmer/innen jedoch unterstützen, wenn diese Hilfe brauchen.
	Dauer: 90 Minuten

3.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen ihre Ergebnisse im Plenum präsentieren. Die Rückmeldungen sollen den einzelnen Gruppen helfen, die Videos zu verbessern und potentiell auftretende Schwierigkeiten frühzeitig im Blick zu haben.
	Dauer: 15 Minuten

.

4. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Vertiefte Einführung ins Thema Mobbing » Beginn des Storyschreibens
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Mind. 3 zuvor ausgewählte Videoclips über Mobbing » Papierbögen » Stifte/Marker
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
4.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit waren die Teilnehmer/innen damit beschäftigt, erste audiovisuelle Stories zu erstellen. Nun soll es darum gehen, diese Konzepte weiter zu verfeinern. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in kreative Tipps zur Verbesserung der Stories geben. Zu Beginn der Sitzung gibt der/die Trainer/in einen Rückblick über bisher erreichte Ergebnisse und bittet die Teilnehmer/innen um ihr Feedback hierüber.
	Dauer: 10 Minuten
4.2	**Ressourcen zur Inspiration**
	In diesem Teil der Einheit sollen die Teilnehmer/innen Videoclips über Mobbing analysieren, die der/die Trainer/in zuvor herausgesucht hat (mindestens zwei). Dabei ist es wichtig, dass verschiedene Formen und Beispiele von Mobbing berücksichtigt werden. Die Teilnehmer/innen sollen erkennen, dass es verschiedene Formen von Mobbing gibt und welche Folgen damit verbunden sind. Außerdem sollen die Teilnehmer/innen darüber nachdenken, ob sie über eigene Erfahrungen über Mobbingfälle verfügen (sei es als Täter, als Opfer oder als Beistehende/r). Zudem sollen die Teilnehmer/innen hier durch weitere Ideen für die eigenen Stories finden. Anschließend wird die Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt. Wenn möglich, sollte die Besetzung der Gruppen diesmal variieren. In den Kleingruppen sollen sich die Teilnehmer/innen nun die Videoclips gemeinsam anschauen. Währenddessen sollen sie aufschreiben, was sie sahen, welche Emotionen sie dabei fühlten und welche Gedanken ihnen in den Kopf kamen. Abschließend sollen neue Gruppen gebildet werden, um sich über die Ergebnisse auszutauschen.
	Dauer: 50 Minuten

4.3	**Verfassen einer narrativen Story**
	Die Teilnehmer/innen verbleiben in ihren Kleingruppen, um nun anhand der zuvor ausgewählten Ressourcen eine echte Story zu kreieren. Dabei sollte diesmal darauf geachtet werden, dass die Story kohärent und klar strukturiert ist. Zur Unterstützung kann hierbei auf den „*Audiovisual Production Guide*" (Annex) zurückgegriffen werden, denn darin finden sich Hinweise zur Struktur einer narrativen Story (Einleitung, Entwicklung und Höhepunkt, Ende) sowie Entwurfsvorlagen zur Erstellung einer Story. Während der Erstellung der Stories in den Kleingruppen sollen diese darauf achten, dass das Thema der Gewalt in ihrer Story berücksichtigt wird, ohne dies jedoch explizit zu verdeutlichen. Stattdessen sollte das Thema eher indirekt, vor allem metaphorisch und/oder symbolisch, dargestellt werden. Der/die Trainer/in kann die Kreativität der Teilnehmer/innen durch das Stellen folgender Fragen fördern: » *Wie würde sich die Story bei einem anderen Schluss ändern?* » *Was würde passieren, wenn man die Geschichte aus einer anderen Perspektive erzählen würde?*
	Dauer: 50 Minuten
4.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback zur Einheit zur geben.
	Dauer: 10 Minuten

5. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung der Story und Erstellung des Storyboards » Vorbereitung des audiovisuellen Produktionsprozesses
Benötigte Materialien	» während 4.3 erstellte Stories » während 3.2 hergestellte Masken » Vorlagen zur Erstellung einer Story und eines audiovisuellen Produkts (Annex) » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
5.1	**Einführung**
	Zu Beginn der Sitzung gibt der/die Trainer/in einen Rückblick über die erreichten Ergebnisse der letzten Einheit. Anschließend sollen die Teilnehmer/innen die in zuvor erstellten Masken in die in 4.3 erstellten Stories zu integrieren.
	Dauer: 10 Minuten

5.2	**Fertigstellung der Story und Vorbereitung auf die Produktionsphase**
	Nachdem der erste Entwurf der Story fertiggestellt wurde, sollen die Teilnehmer/innen die Charaktere näher definieren sowie den Rahmen und die Handlung. Anschließend soll ein Storyboard erstellt werden. Eine Entwurfsvorlage hierfür findet sich im Annex. Außerdem sollen die Teilnehmer/innen darüber nachdenken, wie man die in zuvor erstellten Masken in die in 4.3 erstellten Stories integrieren kann. Bei all diesen Schritten sollte bereits an das zu produzierende Video gedacht werden. Sollte sich beispielweise herausstellen, dass nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, um die Ideen der Teilnehmer/innen umzusetzen, sollte der/die Trainer/in den Gruppen dabei helfen, unkonventionelle Lösungsmöglichkeiten zu finden. Zudem finden sich viele frei nutzbare Ressourcen zur Steigerung der Qualität der Videos im Netz (insbesondere Bilder, Musik und Soundeffekte). Zu jedem Zeitpunkt sollten jedoch die Wünsche der Teilnehmer/innen selbst berücksichtigt werden. Im Storyboard sollen die Teilnehmer/innen dann entscheiden, welche Technik sie für das Video bzw. für die einzelnen Szenen benutzen wollen. Für die/den Trainer/in ist es wichtig, hierüber Bescheid zu wissen, um ggf. nötige Vorbereitungen in die Wege leiten zu können. Abschließend stellen die Gruppen ihr Ergebnis im Plenum vor. Auf diese Art bekommen die verschiedenen Gruppen einen Überblick über die verschiedenen Herangehensweisen, die dann ggf. auch zur Verbesserung der anderen Videos benutzt werden können.
	Dauer: 90 Minuten
5.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

6. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Beendigung der Phase der Vorproduktion » Vorbereitung des Produktionsprozesses
Benötigte Materialien	» in 5.2 erstellte Storyboards » Entwurfsvorlage für den audiovisuellen Produktionsprozess » Stifte/Marker » Papierbögen

SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
6.1	**Einführung**
	Es sollten nun alle Stories fertiggestellt sein und die Teilnehmer/innen sollten einen guten Überblick darüber haben. Die Technik der Nutzung von Masken soll hierbei nochmals angesprochen werden, bevor diese dann in den Videos zur Anwendung kommt.
	Dauer: 10 Minuten
6.2	**Erstellung der Roadmap zur Videoproduktion**
	Nachdem nun die nötigen Vorbereitungen getroffen wurden, bereiten die Teilnehmer/innen den Produktionsprozess vor. Im Annex finden sich Entwurfsvorlagen, die dabei helfen sollen, den Prozess zu strukturieren. Die Teilnehmer/innen sollten die Entwurfsvorlage zur Produktionsplane des eigenen Videos gewissenhaft ausfüllen, um sicherzustellen, dass die Aufgaben für jede Phase des Produktionsprozess abgedeckt sind. Aufgrund der Erfahrungen, die die Teilnehmer/innen bereits im ersten REC-Lab machen konnten, sollen sie die Aufgaben nun alleine untereinander verteilen. Der/die Trainer/in sollte lediglich sicherstellen, dass alle Teilnehmer/innen den Gesamtprozess sowie die ihnen zugewiesenen Aufgaben verstanden haben.
	Dauer: 100 Minuten
6.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

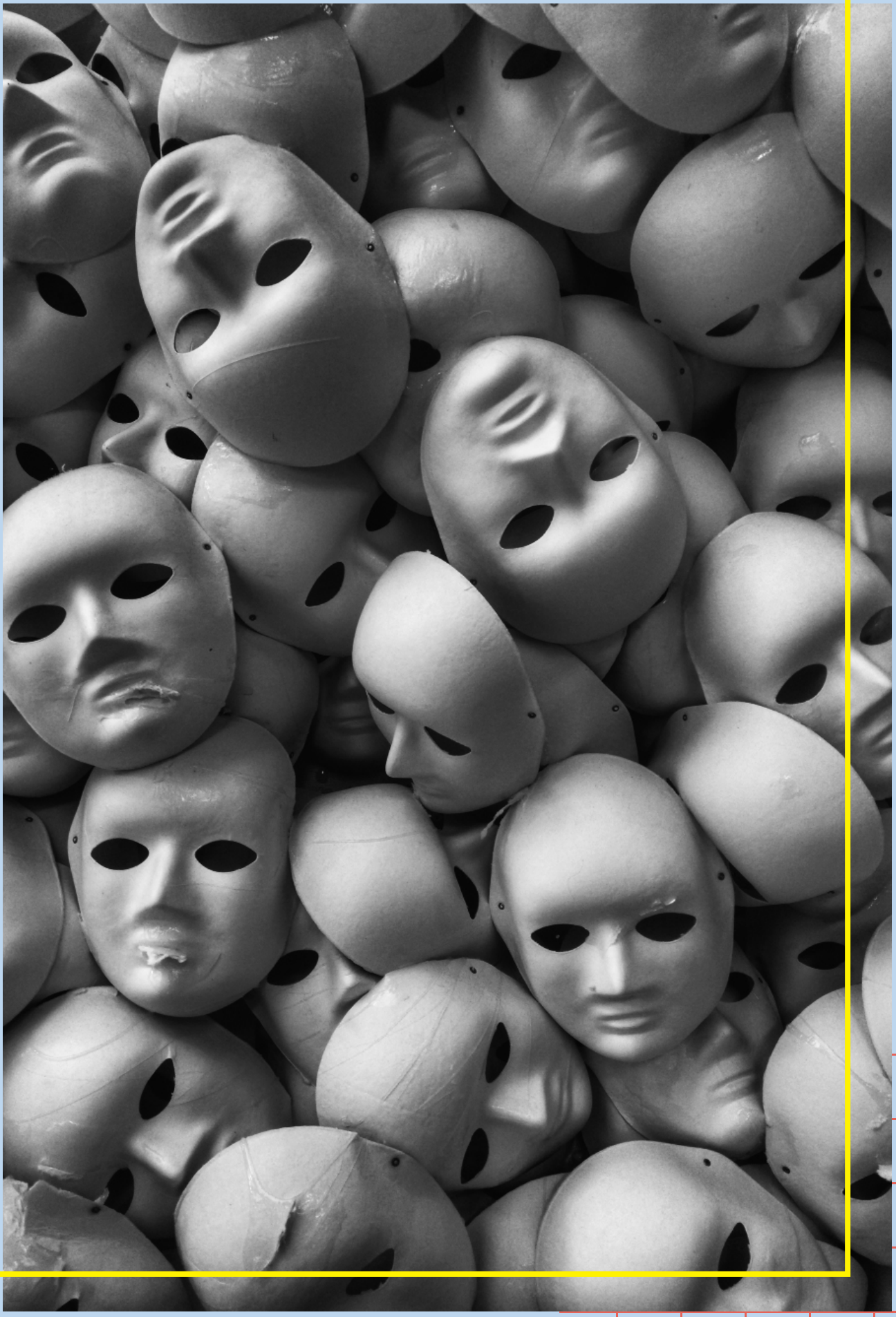
7. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Erstellung der Videos » Beginn der Editierens der Videos
Benötigte Materialien	» Videoequipment » Entwurfsvorlagen aus 5.2 + 6.2 » Zuvor erstellte Masken und ggf. weitere benötigte Materialien » PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist

SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
7.1	**Einführung**
	Nun soll damit begonnen werden, die Videos zu produzieren. Die Teilnehmer/innen sollten mit der Story, den Szenen und dem Produktionsablaufplan vertraut sein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen.
	Dauer: 10 Minuten
7.2	**Videodreh**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen damit beginnen, die Videos zu drehen. Die zuvor erstellten Storyboards dienen als Vorlage. Hierbei ist es wichtig, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden werden. Der/die Trainer/in kann den Gruppen bei der Verteilung der Rollen helfen. Dabei sollte er/sie ebenfalls darauf achten, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden sind. Hinweise zum Umgang mit der Technik finden sich im Handbuch „*Audiovisual Production Process*".
	Dauer: 80 Minuten
7.3	**Schneiden und Editieren**
	Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Hierzu ist es notwendig, dass alle Teilnehmer/innen Zugang zur Technik haben, um gemeinsam am Video arbeiten zu können. Sollte eine/r der Teilnehmer/innen über Vorerfahrungen im Editieren von Videos verfügen, kann er/sie dieses Wissen an die anderen Teilnehmer/innen weitergeben, ohne dabei jedoch zu dominierend aufzutreten. Denn es ist wichtig, dass jede/r Teilnehmer/in die Möglichkeit dazu bekommt mit der Technik zu arbeiten. Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Sie Software sollen sie selbst bedienen. Dies soll ihnen auch dabei helfen, weitere Inspiration für die Gestaltung der zuvor erstellten Videos zu erlangen. Der/die Trainer/in steht den Teilnehmer/innen lediglich zur Unterstützung zur Verfügung, wenn diese Schwierigkeiten haben. Dabei ist es wichtig, dass die Interessen der Teilnehmer/innen berücksichtigt und die zuvor produzierten Ergebnisse abgespeichert werden, um dem Fall eines Verlusts der editierten Version zu entgegnen, da noch nicht damit gerechnet werden kann, dass die Videos zu diesem Zeitpunkt bereits fertiggestellt sind.
	Dauer: 20 Minuten

7.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

8. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung des Editierens und der Videos » Präsentation der Videos und Sammeln von Feedback hierüber » Abschließen des zweiten REC-Labs
Benötigte Materialien	» PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist » Projektor
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
8.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit soll das Editieren der Videos fertiggestellt werden. Wiederum bietet es sich an, die Einheit mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung zu beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen, da die Teilnehmer/innen ansonsten nur mit Technik arbeiten würden.
	Dauer: 10 Minuten
8.2	**Fertigstellung des Editionsprozesses**
	Die Teilnehmer/innen sollen das Editieren der Szenen der Videos fertigzustellen. Sind mehrere Geräte vorhanden, können sich die Teilnehmer/innen die Arbeit aufteilen, um die Szenen am Ende zusammenzufügen. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen auch die anderen Videos komplett sehen, sollten die Videos auf einem Projektor gezeigt werden. Hierbei besteht dann nochmals die Möglichkeit zur Edition der Videos im Plenum unter Berücksichtigung des Feedbacks der anderen Teilnehmer/innen. Danach werden die finalen Endprodukte gespeichert. Anschließend sollen die Gruppen ihr Video betiteln. Zudem soll jede Gruppe einen kurzen zusammenfassenden Text darüber schreiben, welche Botschaft das Video vermitteln soll.
	Dauer: 100 Minuten

8.4	**Ende der Einheit**
	Zum Ende der letzten Einheit des zweiten REC-Labs versammeln sich die Teilnehmer/innen in einem Kreis, um ihr Feedback zum ersten Lab zu geben. Wichtig hierbei ist es, dass die Teilnehmer/innen nach ihren Gefühlen gefragt werden, die diese während der Arbeit zuvor hatten. Darüber hinaus sollen die Teilnehmer/innen sagen, was ihnen am besten gefallen hat. Schließlich sollte der/die Trainer/in die Teilnehmer/innen noch einmal darauf hinweisen, wie wichtig es ist, aktiv zu werden und seine Stimme gegen Gewalt zu erheben, um zu einer inklusiveren Gesellschaft beizutragen. Dies beinhaltet es auch, darüber nachzudenken, wie die Botschaften, die die einzelnen Videos vermitteln sollen, zu einer Veränderung bereits auf der lokalen Ebene der direkten Umgebung der Teilnehmer/innen beitragen können. Auch wäre es möglich eine/n der Teilnehmer/innen zu fragen, ob er/sie die persönliche Meinung zum REC-Projekt mittels Video festhält. Das Video kann dann am Ende des Projekts ebenfalls als Projektergebnis vorgestellt werden.
	Dauer: 10 Minuten



REC LABOR 3

Abseits vom Bildschirm: Land-Art zur Entdeckung von Cybermobbing

ÜBERBLICK ÜBER DAS LABOR

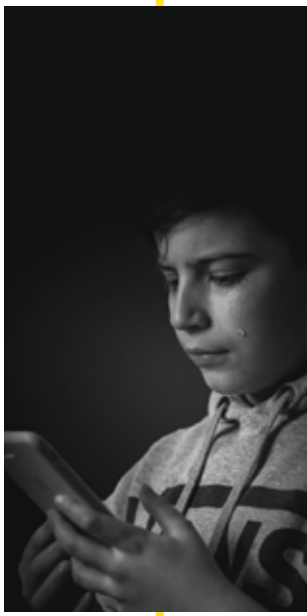
Thema	Cybermobbing: Feindseligkeiten ohne physische Grenzen
Plastische/visuelle Technik	*Land art*
Partner	CESIE
Gesamtdauer (einschließlich Vorbereitung)	32 Stunden
Lernziele	» Reflexion über Cybermobbing, die Gründe dahinter, die Konsequenzen und Möglichkeiten der Vorbeugung » Entdeckung und Durchführung der Land-Art-Technik » Erwerb von IT-Kompetenzen zur Aufnahme und Bearbeitung von Videos » Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten und der Fertigkeiten zur Übermittlung bedeutsamer Botschaften » Verbesserung der Kreativität und des divergierenden Denkens » Würdigung der Bereicherung durch Diversität
Sitzung 1	1.1 Willkommen zum REC Labor 3! 1.2 Assoziationen und Erfahrungen in Bezug auf Cybermobbing 1.3 Abschluss
Sitzung 2	2.1 Einführung 2.2 Vorbeugung von Cybermobbing 2.3 Konfliktbewältigung 2.4 Abschluss
Sitzung 3	3.1 Einführung 3.2 Erforschung des Themas anhand von Metaphern, die mit Cybermobbing verbunden sind 3.3 Abschluss
Sitzung 4	4.1 Einführung 4.2 Erforschung der Hilfsmittel und Sammeln von Inspirationen 4.3 Abschluss
Sitzung 5	5.1 Einführung 5.2 Planung und Festlegung von Rollen für den Kreativprozess 5.3 Die Geschichte skizzieren 5.4 Abschluss
Sitzung 6	6.1 Einführung 6.2 Planerstellung für die Aufnahmen 6.3 Abschluss
Sitzung 7	7.1 Einführung 7.2 Audiovisuelle Produktion: Drehzeit 7.3 Phase der Videobearbeitung 7.4 Abschluss
Sitzung 8	8.1 Einführung 8.2 Videobearbeitung und Abschluss 8.3 Diskussion 8.4 Abschluss

Cybermobbing
Feindseligkeiten ohne physische Grenzen

Cybermobbing ist eine besondere Form des Mobbings, die durch das Versenden oder Posten von erniedrigendem und gemeinen Material oder durch andere Formen der sozialen Aggression unter Verwendung des Internets oder anderer digitaler Medien verübt wird (Willard, 2007).

Am häufigsten erfolgt Cybermobbing in sozialen Netzwerken, es ist jedoch auch in Messaging Apps, Onlineforen, E-Mail-Plattformen und in Online-Spielgemeinschaften weit verbreitet. Da das Internet von jungen Menschen stark genutzt wird, endet diese Form des Mobbings nicht, sobald ein*e Schüler:in das Klassenzimmer verlassen hat. Es gibt im wahrsten Sinne des Wortes keine Grenzen mehr. Die online verbreiteten Inhalte bleiben auf ewig im Internet bestehen und beeinträchtigen sowohl den Ruf des Opfers als auch den des Täters. Es gibt auch Auswirkungen auf den Schulbesuch, den Arbeitsplatz und weitere Lebensbereiche und gefährdet somit auch die Zukunft der Opfer.

Einige Arten des Cybermobbings umfassen: **Flaming** (jemand sendet bösartige, gehässige oder vulgäre Nachrichten in privaten oder in Onlinegruppen an eine oder mehrere Personen); **Belästigung** (wiederholt beleidigende Nachrichten an eine Person senden); Cyberstalking (umfasst das Androhen von Verletzungen oder ernste Einschüchterungsversuche); **Verleumdung** (die Versendung oder Verbreitung von verletzenden, falschen oder grausamen Botschaften über eine oder mehrere andere Personen) und **Maskerade** (vorzugeben, jemand anderes zu sein und in dessen Namen Inhalte versenden oder posten, die diese Person schlecht dastehen lassen oder sie in Gefahr bringen können). Weitere Formen von Cybermobbing sind **Outing** und **Tricksereien**. Hierunter versteht man das Senden oder Posten von sensiblen, privaten oder möglicherweise peinlichen Inhalten über eine Person und das Weiterleiten von privaten Nachrichten oder Bildern. Das Opfer soll hiermit erpresst werden, damit es pikante Informationen über sich preisgibt. Die Täter nutzen dies aus und verbreiten die Informationen weiter. Als letzte Form bekannt ist die **Ausgrenzung**, bei der eine speziell auserwählte Person mit Absicht aus einer Online-Gruppe ausgeschlossen wird.



Die Opfer von Cybermobbing erleiden unterschiedlichste Gefühle und Emotionen. Sie können sich ausgeknockt und verletzt fühlen. Die digitalen Technologien ermöglichen eine sehr schnelle Verbreitung von Informationen. Dies kann den Ruf der Opfer von Cybermobbing erheblich schädigen. Diese Situation kann erdrückend und unkontrollierbar werden. Die Opfer können ebenso Gefühle der Wertlosigkeit und der Unzufriedenheit mit sich selbst

entwickeln. Eventuell reagieren sie auf diese Gefühle, indem sie, in irgendeiner Form, sich selbst Schaden zufügen. Sie können sich hoffnungslos und bedeutungslos fühlen. Sie verlieren ihre Freude an Dingen, die sie einmal gerne gemacht haben und verbringen weniger Zeit damit, sich mit ihrer Familie und mit Freunden zu unterhalten. Solch negative Gefühle können ein Türöffner für Depressionen und suizidale Gedanken sein. Durch den Druck, der aus Cybermobbing hervorgeht, können ebenfalls stressbezogene Symptome hervorgerufen werden, wie zum Beispiel Kopfschmerzen, Bauchschmerzen, Magengeschwüre und Hautprobleme (Forman, 2019).

Anders als die traditionellen Formen des Mobbings wird Cybermobbing komplett anonym durchgeführt, was die Opfer potentiell noch hilfloser sein lassen kann. Gleichzeitig fühlen sich die die Cybermobbing-Täter weniger schuldig, weil sie die Reaktionen ihrer Opfer nicht sehen können. Bevor ein Opfer die Identität des Täters herausfindet, könnte die Information bereits weltweit verbreitet worden sein (Berry, 2020).

Cybermobbing scheint aufgrund seiner Charakteristik noch gefährlicher zu sein als Mobbing in der Offline-Welt. Durch die Fortschritte auf dem technologischen Gebiet sind auch zahlreiche Plattformen entstanden, die dem Cybermobbing Platz bieten.

Künstlerische Techniken:
Land-Art und die Verwendung von natürlichen Elemente

Das dritte REC Labor sieht Land-Art als die wesentliche Technik für die Herstellung der Inhalte in den experimentellen Videos vor. Quellenangaben zu dieser Technik finden Sie beigefügt im Anhang II.

Land-Art ist eine künstlerische Bewegung, die die Landschaft in ihrer ursprünglichen Form mit künstlerischem menschlichem Ausdruck verbindet. Sie hat sich in Amerika in den Jahren um 1968 entwickelt, kurz nach der Veröffentlichung des Essays von Robert Smithson "The Sedimentation of the Mind: Earth Projects". Mit diesem Essay zielte der Autor darauf ab, das Bewusstsein über die Beziehung zwischen Menschen und Natur steigern. Heutzutage konzentrieren sich viele Land-Art-Künstler:innen mit ihrer Arbeit auf Themen wie Nachhaltigkeit und Klimawandel.

Land-Art soll die Teilnehmer:innen dazu anregen, ihre Umwelt zu erforschen und sich damit auseinanderzusetzen, welche kreativen und künstlerischen Möglichkeiten natürliche Materialien und Elemente für Produktion von experimentellen Videos bieten.

Das wesentliche Ziel von Land-Art ist die Veränderung der Landschaft oder die Erschaffung einer Installation mit natürlichen Elementen um hierdurch gewisse Effekte und Eindrücke zu erzielen, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer:innen zu wecken und bestimmte Gefühle in ihnen auszulösen. Land-Art-Kunstwerke werden in der Natur immer mit unbearbeiteten Materialien erschaffen und sind daher nur von kurzer Dauer. Mit der Hilfe von Foto- und Videoaufnahmen können sie jedoch für die Kunstgeschichte festgehalten werden. Im Rahmen des REC-Projekts werden die erstellten Land-Art-Werke als Teil der experimentellen Videos archiviert.

Da diese Technik auf der Verwendung von natürlichen Materialien basiert, ist ihre Umsetzung für gewöhnlich sehr preisgünstig. Den Teilnehmer:innen soll bewusstwerden, dass man letztendlich aus allem etwas Künstlerisches herstellen kann. Dadurch sollen sie inspiriert werden und verstehen, dass der in ein Projekt investierte Aufwand manchmal wichtiger ist, als das Vorhandensein von allen Ressourcen, um es auch umzusetzen. Die Verwendung von allgemein vorhandenen Elementen wie Steinen, Erde und getrockneten Blättern werden die Teilnehmer:innen dazu anregen, innovative und kreative Wege einzuschlagen, um ihren Botschaften Ausdruck zu verleihen.

Der Einsatz dieser Technik findet vorzugsweise im Freien statt. Die Sinne und Wahrnehmungen werden hochgradig durch die Arbeit im Freien und in der natürlichen Umwelt stimuliert. Obwohl es auch noch Raum für die individuelle Reflexion gibt, werden die Arbeiten vor allem als ~~eine~~ Teamarbeit durchgeführt. Die Arbeit im engen Kontakt mit der Natur führt außerdem zur Erschaffung einer Identität der Umgebung und der Projektgruppe. Durch den gemeinschaftlichen Umgang miteinander können die jungen Menschen ihre Beziehungen zur Umgebung spüren und die Umwelt als etwas Vitales erfahren, etwas an dem sie teilnehmen. Auf diesem Weg können die Teilnehmer:innen die Bedeutung ihres Handels begreifen, was den Respekt vor der Natur und vor den anderen Gruppenmitgliedern steigert. Wir sollten schätzen, was uns umgibt. Damit sind sowohl die Natur als auch unsere Mitmenschen gemeint – schließlich sind wir alle ein Teil derselben Welt.

Anweisungen

1. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» vertieftes Kennenlernen zw. Trainer und Gruppe sowie untereinander » Einführung ins dritte REC-Lab
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Flipchart » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
1.1	**Willkommen zum 3. REC-LAB!**
	Der/die Trainer/in lädt die Teilnehmer/innen dazu ein, an einer impulsgebenden Aktivität teilzunehmen. Die Übung soll dabei helfen, neue Teilnehmer/innen willkommen zu heißen (sofern dies nötig ist) sowie die nötigen Rahmenbedingungen herzustellen, um frei sprechen zu können. *Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft* » Jede/r Teilnehmer/in bekommt 3 Papierbögen a A4 und einen Stift. » Nun sollen die Teilnehmer/innen das Wort Vergangenheit auf den ersten Bogen schreiben, das Wort Gegenwart auf den zweiten Bogen und das Wort Zukunft auf den dritten Bogen. » Anschließend sollen die Teilnehmer/innen auf jedes Blatt etwas dazu zeichnen, dass sie anschließend im Plenum präsentieren sollen. » Dazu wird ein Kreis gebildet, in dem die Teilnehmer/innen ihre Ergebnisse vorstellen. Um danach wieder einen Einstieg ins REC-Projekt zu bekommen, sollen sich die Teilnehmer/innen das im zweiten Lab produzierte Video gemeinsam anschauen, bevor der/die Trainer/in dann einen Überblick über das dritte Lab gibt. Dies gibt neuen Teilnehmer/innen die Gelegenheit, einen ersten Einblick ins REC-Projekt zu erlangen. Zudem kann auf diese Weise nochmal gezeigt werden, was bis dato alles bereits im REC-Projekt erreicht wurde, was den Teilnehmer/innen wiederum dabei hilft, sich auf das dritte Lab einzustellen. Der/die Trainer/in muss zu jedem Zeitpunkt darauf achten, dass alle Teilnehmer/innen an allen Aktivitäten aktiv beteiligt sind und niemand ausgeschlossen wird.
	Dauer: 30 Minuten

1.2	**Ideen, Emotionen und eigene Erfahrungen mit Cybermobbing**
	An dieser Stelle beginnt die eigentliche Einführung ins dritte REC-Lab: **Cybermobbing – eine grenzenlose Form von Gewalt** *Forumtheater* » Die Teilnehmer/innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Anschließend soll jede Gruppe folgendes Rollenspiel nachspielen: o Als Eva sich bei Facebook einloggte, war sie geschockt, denn Marko hatte Fotos von ihr auf seiner Seite veröffentlicht und Eva dort markiert. Dabei hatte Eva keine Ahnung davon, dass sie fotografiert wurde. Und niemals hätte sie dem zugestimmt, Fotos von ihr online zu veröffentlichen. Bevor Eva etwas dagegen tun konnte, erhielt sie bereits die ersten Kommentare zu den Fotos, von denen manche ziemlich unangebracht waren. Marko, der an den Fotos nichts auszusetzen hatte, ließ sich auch nicht darauf ein, die Fotos wieder zu löschen, obwohl Eva ihn explizit darum bat. o Maria war schon immer schüchtern und tat sich damit schwer, neue Freundschaften zu schließen. Nachdem sie dann die Schule wechselte, wurde Maria von einer Gruppe Mädels herzlich willkommen geheißen. Anfangs dachte Maria, sie hätte endlich neue Freundinnen gefunden. Doch schon bald bekam sie die ersten Hassnachrichten. Die Person, von der Maria die Nachrichten, schien eine Menge über Maria zu wissen. Wenige Tage später fand Maria dann heraus, wer sie cybermobbte, als sie in einem Kommentar von einer ihrer neuen Freundinnen darüber las. » Anschließend versammelt der/die Trainer/in die Gruppe in einem Kreis. Die Teilnehmer/innen sollen berichten, wie sie sich dabei fühlten, als sie die Szenen nachstellten. » Der/die Trainer/in hält die wichtigsten Begriffe (z. B. auf einer Flipchart) fest und ergänzt diese um andere Formen von Cybermobbing. » Nun werden die Teilnehmer/innen dazu aufgefordert, über eine Definition des Begriffs Cybermobbing nachzudenken.

	» Danach wird die Gruppe in Kleingruppen, bestehend aus drei Teilnehmer/innen, aufgeteilt. Innerhalb der Gruppen sollen die Teilnehmer/innen nun ihre eigenen Gedanken zum Thema der Einheit festhalten. Insbesondere folgende Punkte sollen hierbei berücksichtigt werden: » *Welche Vorteile für junge Menschen hat die Nutzung des Internets und sozialer Medien?* » *Welche Risiken sind damit verbunden?* » *Welche Seiten nutzen junge Menschen zum Cybermobbing?* » *Warst du selbst jemals Opfer einer Cybermobbingattacke?* » *Hast du eine/n Freund/in und/oder eine/n Verwandte/n, der/ die jemals das Opfer einer Cybermobbingattacke war?* » *Was sind die wesentlichen Gründe für Cybermobbing?* » *Welche psychologischen Folgen (z. B. Wut, Angst, Depressionen, etc.) können derartige Angriffe haben?* » *Wie kann Cybermobbing verhindert werden?* » *Was kann man gegen Cybermobbing tun, nachdem man Opfer einer Cybermobbingattacke wurde?* » Die Teilnehmer/innen halten die Resultate fest, um darauf im weiteren Verlauf dieser Arbeit zurückgreifen zu können. Das Ziel der Übungen besteht darin, die Teilnehmer/innen dazu zu veranlassen, tiefer über das Thema der Einheit nachzudenken. Hierbei ist es wichtig, dass sich der/die Trainer/in gut mit dem Thema auskennt. Informationen hierzu finden sich im REC-Guide sowie in den vorangegangenen Sitzungen.
	Dauer: 80 Minuten
1.3	**Ende der Einheit**
	Der Stundenabschluss ist wichtig, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer/innen aufgrund des Behandelns solcher sensiblen Themen nicht zu sehr mitgenommen sind. Es bietet sich daher an, die Einheit mit einer Aktivität abzuschließen, die zu einer Steigerung der Laune beiträgt. Dazu eignet sich z. B. folgende Aktivität: » Bitte die Teilnehmer/innen einen Kreis zu bilden und bitte die einzelnen Personen darum, kurz darzulegen, was ihnen an der Einheit gefallen hat.
	Dauer: 10 Minuten

2. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weiterführung der Diskussion über Cybermobbing » Entwicklung themenbezogener Ideen und Konzepte
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Flipchart » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
2.1	**Einführung**
	Diese Einheit beginnt mit einem Rückblick auf die Resultate der letzten Einheit und einer Aktivität zum Aufwärmen.
	Dauer: 10 Minuten
2.2	**Verhindern von Cybermobbing**
	Zu Beginn dieses Teils der Einheit werden die Teilnehmer/innen darum gebeten, ihre zentralen Ergebnisse aus 1.2 im Plenum vorzustellen. Dazu verbleiben sie in den jeweiligen Kleingruppen. Die Ergebnisse bilden die Basis zum Schreiben der Stories für die Videos an späterer Stelle. Anschließend soll der/die Trainer/in zusammen mit der Gruppe darüber diskutieren, wie man Cybermobbing verhindern kann, wobei auf folgende Beispiele verwiesen werden kann: » Man sollte vorsichtig sein bevor man etwas online veröffentlicht. » Man sollte niemals zurückschlagen oder antworten. » Man sollte Mobber blockieren und seine Sicherheits-einstellungen anpassen. » Man sollte Mobbingfälle den entsprechenden Onlinedienstanbietern melden. » Man sollte alle Beweise der Cybermobbingattacke sammeln und keineswegs löschen. » Man sollte mit einer Vertrauensperson über den Vorfall sprechen. Zur Berücksichtigung audiovisueller Medien schließt dieser Teil der Einheit mit einem Video, dass ein erfolgreiches Beispiel zur Prävention von Cybermobbing aufzeigt.
	Dauer: 40 Minuten

2.3	**Mehr über Konfliktlösungen**
	In diesem Teil der Einheit soll über Wege gesprochen werden, wie man Konflikte lösen kann, die sich aufgrund einer Cybermobbingattacke ergeben. *1 Bleistift und 2 Personen* » Die Teilnehmer/innen bilden Paare. Jedes Paar bekommt ein Blatt Papier und einen Bleistift. Die nun folgende Aufgabe besteht darin, ein Bild zu zeichnen, wobei die Besonderheit darin besteht, dass die Teilnehmer/innen den Bleistift gemeinsam halten. » Es ist wichtig, dass während des Zeichnens nicht miteinander gesprochen wird. » Danach bitte die Teilnehmer/innen darum, zwei weitere Bilder gemeinsam zu zeichnen, ohne darüber zu sprechen. Über das Motiv des ersten Bilds soll Partner A bestimmen, über das Motiv des zweiten Bilds Partner B. » Nachdem die Paare fertig sind, sollen sie die Bilder im Plenum präsentieren. Dabei sollen sie den anderen Teilnehmer/innen erklären, wie sie sich während der Aktivität gefühlt haben. Folgende Aspekte könnten hierbei berücksichtigt werden: o *Arbeiteten die beiden Partner zusammen, ohne darüber zu sprechen?* o *Wie sind die beiden Partner mit Unstimmigkeiten umgegangen?* o *Gab es Konflikte?* o *Dominierte die Idee eines Partners/einer Partnerin?* Daran anschließend soll es während der nächsten Aktivität darum gehen, den Teilnehmern/innen verschiedene Konfliktlösungsmöglichkeiten aufzuzeigen, wie z. B. das Annehmen der Herausforderung oder Versuche zur Beschwichtigung, Kompromissfindung oder Kooperation. Dadurch sollen den Teilnehmern/innen zentrale Grundlagen zum Lösen von Konflikten und der dazu gehörigen Kommunikation beigebracht werden. Anhand des Beispiels Cybermobbing sollen die Teilnehmern/innen verinnerlichen, wie man die verschiedenen Strategien im Alltag anwenden kann. *Und was nun?* » Der/die Trainer/in sagt den Teilnehmern/innen, dass es nun um das Thema des Lösens von Problemen und Konflikten geht. » Anschließend fragt der/die Trainer/in die Teilnehmer/innen nach einem ihrer Vorbilder, wenn es um das Lösen von Problemen und Konflikten geht. » Aufbauend darauf soll danach eine Gruppendiskussion darüber geführt werden, welches die häufigsten Ansätze zum Lösen von Problemen und Konflikten sind, von denen Menschen normalerweise Gebrauch machen und wann die Ansätze wirken. Hierzu soll der/die Trainer/in auch auf die fünf typischen Konfliktlösungsverfahren verweisen. Die Teilnehmer/innen sollen hierzu Stellung nehmen und sagen, wie sie die Ansätze finden. Anschließend sollen sie sich selbst einem Ansatz zuordnen und dies begründen.

	Die wichtigsten Ergebnisse der Diskussion werden von dem/r Trainer/in festgehalten. » Anschließend teilt der/die Trainer/in die Gruppe in Paare auf. Die Paare sollen eine Konfliktsituation simulieren sowie wie man die Situation lösen kann. Hierzu bekommt jedes Paar von dem/r Trainer/in einen Konfliktlösungsansatz zugewiesen, der bei der Simulation beachtet werden soll. Sollten die Teilnehmer/innen Verständnisprobleme haben, hilft der/die Trainer/in den Teilnehmern/innen dabei, den jeweiligen Ansatz zu verstehen. Folgender Konflikt dient als Grundlage: *Zusammen mit deinen Freunden, Alex und Sam, nimmst du an einem Ausflug teil. Hierbei teilst du auch das Zimmer mit den Beiden. Bevor die Drei zu Bett gehen wollen, erzählt Alex ihnen, dass er glaubt, dass er homosexuell sei.* *Nach dem Aufstehen siehst du, dass Sam bereits in der vergangenen Nacht eine Nachricht an alle seine Bekannten (dir inklusive) gesendet hat. Darin enthalten sind ein Spottbild sowie die Nachricht, dass Alex letzte Nacht zugegeben hat, homosexuell zu sein.* *Als Alex dann zum Frühstück erscheint, wird er von allen Anderen ausgelacht und Sam weigert sich, mit ihm zu sprechen…* » Es folgt eine Präsentation der Ergebnisse. » Anschließend soll vertieft über die verschiedenen Konfliktlösungsansätze debattiert werden. Folgende Leitfragen sollen dabei als Orientierungspunkt geben: o *Welchen Konfliktlösungsansatz kann man leicht umsetzen, welchen eher weniger leicht?* o *Welche Vor- bzw. Nachteile haben die einzelnen Konfliktlösungsansätze?* o *Kennst du eine Person, der es leicht fällt, mit anderen Menschen zu kooperieren? Wenn ja, was zeichnet diese Person aus?* o *Kennst du eine Person, die eindeutig einem der verschiedenen Konfliktlösungsansätze zugeordnet werden kann?* o *Zu welchem Konfliktlösungsansatz tendierst du selbst? Oder ist deine Wahl eher situationsabhängig?* o *Findest du, man sollte einen Konfliktlösungsansatz immer unter Berücksichtigung des vorliegenden Kontexts auswählen oder eher nicht?* Sollte die Zeit für den letzten Teil dieser Aktivität nicht ausreichen, kann der/die Trainer/in die verschiedenen Konfliktlösungsansätze besprechen. Hierzu gibt er/sie ein Beispiel zu jedem Ansatz, um am Ende darüber diskutieren zu können.
	Dauer: 40 Minuten

2.4	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Einheit, indem er die wichtigsten Ergebnisse dieser Sitzung kurz aufgreift und einen kurzen Ausblick auf die nächste Sitzung darbietet, um die Neugier der Teilnehmer/innen hoch zu halten. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst sagen, was ihnen gefallen hat und was ihnen eher weniger gut gefallen hat.
	Dauer: 10 Minuten

3. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Vorstellung der Technik zur Herstellung natürlicher Elemente » Verknüpfung des Themas der Einheit mit der künstlerischen Methode der Herstellung natürlicher Elemente
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Vielzahl natürlicher Ressourcen (z. B. Steine, Blätter, Blumen, Bodenbeläge, etc.) » Farbe (rot, grün, gelb, blau und schwarz) » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
3.1	**Einführung in die Technik zur Herstellung natürlicher Elemente**
	Die Einführung in die Technik zur Herstellung natürlicher Elemente beginnt mit einer Präsentation der unterschiedlichen natürlichen Ressourcen (z. B. Steine, Blätter, Blumen, Bodenbeläge, etc.). Anschließend stellt der/die Trainer/in folgende Fragen: » *Worum handelt es sich bei dieser Ressource?* » *Wofür könnte man die Ressource verwenden?* Danach stellt der/die Trainer/in eine zuvor vorbereitete Präsentation über die Technik zur Herstellung natürlicher Elemente vor. Neben Informationen zur Technik sollen die Teilnehmer/innen mittels visueller Beispiele lernen, wie dies in der Praxis aussehen kann. Mit einem Laptop oder ihrem Smartphone sollen sie abschließend nach weiteren Beispielen im Netz suchen.
	Dauer: 45 Minuten
3.2	**Metaphern zu Cybermobbing**
	In diesem Teil der Einheit werden die Teilnehmer/innen in kleinere Gruppen, jeweils bestehend aus drei Personen, aufgeteilt. Anschließend sollen die Teilnehmer/innen in den Gruppen darüber nachdenken, wie man Emotionen und Gefühle, die mit dem Thema Cybermobbing verbunden werden können, durch die Nutzung natürlicher Ressourcen kreativ metaphorisch darstellen kann.
	Dauer: 45 Minuten

3.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen ein großes Graffiti über Cybermobbing herstellen. Dadurch soll gezeigt werden, dass alle Teilnehmer/innen etwas hierzu beitragen können. Hierzu wird eine Wand mit ausreichend Papier bekleidet, auf der die Teilnehmer/innen dann künstlerisch aktiv werden können. Zum Abschluss der Einheit sollen die Teilnehmer/innen ihre Gedanken festhalten, die sie während der Aktivität observieren konnten. Wen gewollt, kann auch dies kreativ umgesetzt werden (z. B. mit verschiedenen Farben, der Nutzung von Symbolen, etc.).
	Dauer: 30 Minuten

4. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Förderung kreativer Kompetenzen mittels künstlerischer Praktiken » Sammeln von Inspiration » Start des Prozesses der Herstellung natürlicher Elemente
Benötigte Materialien	» Notenblock » Stifte/Marker » Einkaufstasche/Stoffbeutel
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
4.1	**Einführung**
	Die komplette Sitzung soll draußen in der Natur stattfinden, damit die Teilnehmer/innen sich stärker mit ihrer natürlichen Umgebung und den darin enthaltenen Ressourcen vertraut machen können. Auf dem Weg zu dem Ort, an dem die Sitzung durchgeführt wird, stellt der/die Trainer/in den Teilnehmern/innen das weitere Vorgehen für die kommenden beiden Stunden vor.
	Dauer: 10 Minuten
4.2	**Inspiration durch natürliche Ressourcen**
	In diesem Teil der Einheit beginnen die Teilnehmer/innen mit der Herstellung natürlicher Elemente, die für die späteren Videos genutzt werden können. Dafür sammeln die Teilnehmer/innen so viele natürliche Ressourcen wie möglich. Wenn gewollt, können die ersten Ergebnisse bereits an dieser Stelle mit dem Videoequipment festgehalten werden, sodass man dieses Material auch später noch nutzen kann. Anschließend sollen sie gemeinsam darüber entscheiden, wie man die Ressourcen nutzen kann, um Cybermobbing symbolisch darzustellen. Hierfür müssen die Teilnehmer/innen darüber nachdenken, wie man Emotionen darstellen kann.

	Am Ende präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum, um Feedback über ihre Arbeit von den anderen Teilnehmer/innen zu erhalten. Hierzu auch ein paar Tipps, wie man das Thema Cybermobbing und die vorgeschlagene künstlerische Technik kombinieren kann: » *Durchführung einer metaphorischen Reise, bei der darauf eingegangen wird, wie im Internet gepostete negative Darstellungen Schaden anrichten können.* » *Gut geformte bzw. gesunde Pflanzen, Steine und Blumen können dabei als Metapher dienen, die einen gesunden menschlichen Geist symbolisieren sollen. Verwelkte und vertrocknete Blumen, Pflanzen und Steine können hingegen eine Metapher für einen gequälten Geist sein.* » *Kieselsteine könnten zur Darstellung des Wi-Fi-Symbols verwendet werden.* » *Einige Steine können rot gestrichen werden, um Blut, Schmerz und Leiden zu symbolisieren, während andere Steine andere Farben wie blau, lila, weiß usw. als Symbol für einen guten, gesunden Geist verkörpern können.* » *»Natürliche Elemente könnten verwendet werden, um verschiedene Symbole oder Muster zu bilden (z. B. Gesichtern, Körpern, usw.)*
	Dauer: 90 Minuten
4.3	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Einheit, indem er die wichtigsten Ergebnisse dieser Sitzung kurz aufgreift und evtl. aufgekommene Fragen klarstellt. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst sagen, was ihnen gefallen hat und was ihnen eher weniger gut gefallen hat. Die Teilnehmer/innen erhalten die Gelegenheit dazu, ihre Ideen zu teilen, wie man natürliche Ressourcen kreativ nutzen kann.
	Dauer: 20 Minuten

5. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung der Story, aufbauend auf den Ergebnissen der vorherigen Sitzung
Benötigte Materialien	» während 4.2 erstellte Stories » zuvor hergestellte Masken » Vorlagen zur Erstellung einer Story und eines audiovisuellen Produkts (Annex) » Stifte/Marker » Papierbögen

SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
5.1	**Einführung**
	Um den weiteren kreativen Prozess planen zu können, geht der/die Trainer/in zu Beginn der Sitzung noch einmal kurz auf die wichtigsten Erkenntnisse der letzten Sitzungen ein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen. Dies kommt auch dem Videodreh an späterer Stelle zugute, da die Teilnehmer/innen es bereits gewohnt sind, miteinander zusammenzuarbeiten.
	Dauer: 10 Minuten
5.2	**Planung des kreativen Prozesses und Verteilung der Rollen**
	Der/die Trainer/in sollte sicherstellen, dass die Teilnehmer/innen die verschiedenen Rollen zum Drehen eines Filmes verstehen. Dabei besteht zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit, dass die Teilnehmer/innen die Rolle wechseln, sodass ein/e jede/r die Chance hat, das zuvor Gelernte in die Praxis umzusetzen. Zur Unterstützung kann das Dokument „Audiovisual Production Process" herangezogen werden.
	Dauer: 10 Minuten
5.3	**Erstellung eines Story-Konzepts**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen das Storyboard erstellen. Hierzu müssen sie auch die Charaktere, Rahmenbedingungen und Handlungsstränge mithilfe des Templates definieren. Hierzu kann auf die Flipcharts des Brainstormings sowie die anderen Ergebnisse der vorherigen Sitzungen zurückgegriffen werden. Zur Erstellung des Konzepts können folgende Schritte zur weiteren Orientierung herangezogen werden: » **INSPIRATION**: Die Worte Cybermobbing, Gefühl, Emotion und/oder Gedanke können als Inspirationsbasis herangezogen werden, indem man über die Begriffe nachdenkt. » **VERINNERLICHUNG**: Jede/r Teilnehmer/in soll genug Zeit bekommen, um die verschiedenen Ideen verinnerlichen zu können. Nur so kann sichergestellt werden, dass die Idee eines/r jeden/r Teilnehmers/in berücksichtigt wird. » **VORBEREITUNG**: Nun beginnen die Teilnehmer/innen damit, ihre Stories zu konzipieren. Hierzu zu nutzen sie die zuvor bereitgestellten Storyboards. » **REFLEXION**: Dabei muss jeder Schritt einer Reflexion unterzogen werden. Hierzu soll der/die Trainer/in den Gruppen helfen, ihre Ideen von einem anderen Standpunkt aus zu betrachten, um zu schauen, wie kreativ die Story ist.

	Der/die Trainerin muss zu jedem Zeitpunkt sicherstellen, dass alle Teilnehmer über die unterschiedlichen Rollen Bescheid wissen und zugleich sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt beschäftigt sind.
	Dauer: 80 Minuten
5.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende soll der/die Trainer/in die wichtigsten Ergebnisse, die in dieser Sitzung erreicht wurden, kurz hervorheben. Potentielle Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen sollen ihr Feedback geben. Anschließend sollen die Teilnehmer/innen dem/r Trainer/in dabei helfen, die nächste Sitzung vorzubereiten, um unabhängiger zu werden. Nötige Vorbereitungen für die nächste Sitzung sollen mit dem/r Trainer/in besprochen werden. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst über den Ort entscheiden, an dem sie ihr Video drehen wollen.
	Dauer: 20 Minuten

6. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Abschluss der Vorbereitung zur Produktion des Videos » Nutzen der natürlichen Elemente zur Erstellung der Stories » Vorbereitung der Produktion der audiovisuellen Videos
Benötigte Materialien	» zuvor ausgefüllte Storyboards » Templates zur Konzeption des Produktionsprozesses » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
6.1	**Einführung**
	Es sollten nun alle Stories fertiggestellt sein und die Teilnehmer/innen sollten einen guten Überblick darüber haben. Die Technik der Nutzung von natürlichen Elementen soll hierbei nochmals angesprochen werden, bevor diese dann in den Videos zur Anwendung kommt. Als Unterstützung zur weiteren Umsetzung, die direkt im Anschluss begonnen werden soll, soll der/die Trainer/in die Gruppe an folgende Aspekte erinnern: » *Die Teilnehmer/innen sollen daran erinnert werden, die Rollen untereinander zu tauschen, um allen Teilnehmer/innen die Chance zu ermöglichen, die verschiedenen Rollen selbst kennenzulernen und das zuvor Gelernte in die Praxis umsetzen zu können.* » *Die Teilnehmer/innen sollen sich gegenseitig unterstützen.* » *Die Teilnehmer/innen sollen weitere kreative Ideen finden, die zur weiteren Umsetzung genutzt werden können* » *Jedem/r Teilnehmer/in soll das Gefühl gegeben werden, dass er/sie dazu gehört.*
	Dauer: 10 Minuten

6.2	**Erstellung der Roadmap zur Videoproduktion**
	Nachdem nun die nötigen Vorbereitungen getroffen wurden, bereiten die Teilnehmer/innen den Produktionsprozess vor. Im Annex finden sich Entwurfsvorlagen, die dabei helfen sollen, den Prozess zu strukturieren. Die Teilnehmer/innen sollten die Entwurfsvorlage zur Produktionsplane des eigenen Videos gewissenhaft ausfüllen, um sicherzustellen, dass die Aufgaben für jede Phase des Produktionsprozess abgedeckt sind. Aufgrund der Erfahrungen, die die Teilnehmer/innen bereits im ersten REC-Lab machen konnten, sollen sie die Aufgaben nun alleine untereinander verteilen. Der/die Trainer/in sollte lediglich sicherstellen, dass alle Teilnehmer/innen den Gesamtprozess sowie die ihnen zugewiesenen Aufgaben verstanden haben.
	Dauer: 100 Minuten
6.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen Zweifel ausgeräumt werden, die zuvor entstanden. Zudem sollen weitere erwähnenswerte Momente hervorgehoben werden.
	Dauer: 10 Minuten

7. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Produktion der audiovisuellen Videos » Beginn mit dem Editieren der Videos
Benötigte Materialien	» Videoequipment » zuvor ausgefüllte Templates » Materialien, die zur Produktion der audiovisuellen Videos benötigt werden » PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
7.1	**Einführung**
	Nun soll damit begonnen werden, die Videos zu produzieren. Die Teilnehmer/innen sollten mit der Story, den Szenen und dem Produktionsablaufplan vertraut sein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen.
	Dauer: 10 Minuten

7.2	**Videodreh**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen damit beginnen, die Videos zu drehen. Die zuvor erstellten Storyboards dienen als Vorlage. Hierbei ist es wichtig, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden werden. Der/die Trainer/in kann den Gruppen bei der Verteilung der Rollen helfen. Dabei sollte er/sie ebenfalls darauf achten, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden sind. Hinweise zum Umgang mit der Technik finden sich im Handbuch „*Audiovisual Production Process*“.
	Dauer: 80 Minuten
7.3	**Editieren der Videos**
	Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Hierzu ist es notwendig, dass alle Teilnehmer/innen Zugang zur Technik haben, um gemeinsam am Video arbeiten zu können. Sollte eine/r der Teilnehmer/innen über Vorerfahrungen im Editieren von Videos verfügen, kann er/sie dieses Wissen an die anderen Teilnehmer/innen weitergeben, ohne dabei jedoch zu dominierend aufzutreten. Denn es ist wichtig, dass jede/r Teilnehmer/in die Möglichkeit dazu bekommt mit der Technik zu arbeiten. Danach sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Sie Software sollen sie selbst bedienen. Dies soll ihnen auch dabei helfen, weitere Inspiration für die Gestaltung der zuvor erstellten Videos zu erlangen. Der/die Trainer/in steht den Teilnehmer/innen lediglich zur Unterstützung zur Verfügung, wenn diese Schwierigkeiten haben. Dabei ist es wichtig, dass die Interessen der Teilnehmer/innen berücksichtigt und die zuvor produzierten Ergebnisse abgespeichert werden, um dem Fall eines Verlusts der editierten Version zu entgegnen, da noch nicht damit gerechnet werden kann, dass die Videos zu diesem Zeitpunkt bereits fertiggestellt sind.
	Dauer: 20 Minuten
7.4	**Ende der Einheit**
	Die Sitzung sollte damit beendet werden, dass die Teilnehmer/innen sich gegenseitig dafür danken, wie sie sich gegenseitig unterstützen. Dabei sollen die Teilnehmer/innen über den Inhalt selbst entscheiden.
	Dauer: 10 Minuten

8. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung des Editierens und der Videos » Präsentation der Videos und Sammeln von Feedback hierüber » Abschließen des dritten REC-Labs
Benötigte Materialien	» PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist » Projektor
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
8.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit soll das Editieren der Videos fertiggestellt werden. Wiederum bietet es sich an, die Einheit mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung zu beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen, da die Teilnehmer/innen ansonsten nur mit Technik arbeiten würden.
	Dauer: 10 Minuten
8.2	**Fertigstellung des Editionsprozesses**
	Die Teilnehmer/innen sollen das Editieren der Szenen der Videos fertigzustellen. Sind mehrere Geräte vorhanden, können sich die Teilnehmer/innen die Arbeit aufteilen, um die Szenen am Ende zusammenzufügen. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen auch die anderen Videos komplett sehen, sollten die Videos auf einem Projektor gezeigt werden. Hierbei besteht dann nochmals die Möglichkeit zur Edition der Videos im Plenum unter Berücksichtigung des Feedbacks der anderen Teilnehmer/innen. Danach werden die finalen Endprodukte gespeichert. Anschließend sollen die Gruppen ihr Video betiteln. Zudem soll jede Gruppe einen kurzen zusammenfassenden Text darüber schreiben, welche Botschaft das Video vermitteln soll.
	Dauer: 80 Minuten

8.3	**Diskussion**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen sich gemeinsam die Videos anschauen. Auf einer Plattform, die zuvor erstellt wurde, sollen die Teilnehmer/innen die Möglichkeit bekommen, ihre Meinung zu den REC-Workshops festzuhalten und miteinander zu diskutieren. Dabei soll auch darüber gesprochen werden, wie man den verschiedenen, mit Gewalt zusammenhängenden Aspekten präventiv begegnen kann. Zudem sollen die Highlights des Workshops (positive wie negative) festgehalten werden.
	Dauer: 20 Minuten
8.4	**Ende der Einheit**
	Der dritte REC-Workshop endet mit folgender Aktivität: *Eine Nachricht auf meinem Rücken* » Jede/r Teilnehmer/in sollte sich einen Zettel auf den Rücken kleben. » Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen im Raum bewegen, um auf den Zetteln der anderen eine positive Nachricht über die jeweilige Person auf deren Zettel zu schreiben. » Zum Schluss sollen die Teilnehmer/innen die Zettel lesen, um zu sehen, welche positiven Botschaften die anderen Teilnehmer/innen aufgeschrieben haben.
	Dauer: 10 Minuten

REC LABOR 4

Auseinandersetzung mit geschlechtsspezifischer Gewalt durch Textilcollagen

ÜBERBLICK ÜBER DAS LABOR

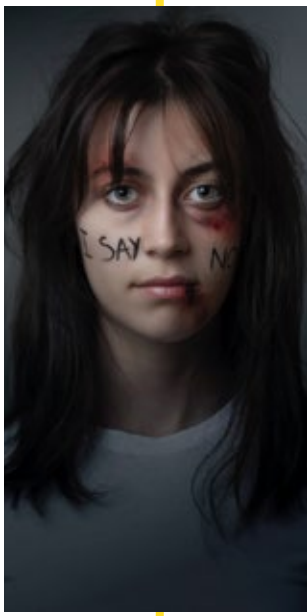
Thema	Geschlechtsspezifische Gewalt
Plastische/visuelle Technik	*Textilcollage*
Partner	Dejavato Foundation
Gesamtdauer (einschließlich Vorbereitung)	32 Stunden
Lernziele	» Reflexion über geschlechtsspezifische Gewalt, die Gründe dahinter, die Konsequenzen und Möglichkeiten der Vorbeugung » Erforschung und Einübung der Textilcollagen-Technik » Erwerb von IT-Kompetenzen, auch im Bereich der Aufzeichnung und Bearbeitung von Videos. » Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten und der Fertigkeiten zur Übermittlung bedeutsamer Nachrichten » Verbesserung der Kreativität und des divergierenden Denkens » Würdigung der Bereicherung durch Diversität
Sitzung 1	1.1 Willkommen im REC Labor 4! 1.2 Assoziationen und Erfahrungen in Bezug auf geschlechtsspezifische Gewalt 1.3 Gruppendiskussion 1.4 Abschluss
Sitzung 2	2.1 Einführung 2.2 Vorbeugung von geschlechtsspezifischer Gewalt 2.3 Mindmapping zu geschlechtsspezifischer Gewalt 2.4 Abschluss
Sitzung 3	3.1 Einführung 3.2 Einführung in die Textilcollage 3.3 Textilsymbole zur Darstellung von geschlechtsspezifischer Gewalt 3.4 Abschluss
Sitzung 4	4.1 Einführung 4.2 Praktische Übungen im Bereich der Textilcollage 4.3 Abschluss
Sitzung 5	5.1 Einführung 5.2 Planung und Festlegung von Rollen für den Kreativprozess 5.3 Die Geschichte skizzieren 5.4 Abschluss
Sitzung 6	6.1 Einführung 6.2 Planerstellung für die Aufnahmen 6.3 Abschluss
Sitzung 7	7.1 Einführung 7.2 Audiovisuelle Produktion: Drehzeit! 7.3 Phase der Videobearbeitung 7.4 Abschluss
Sitzung 8	8.1 Einführung 8.2 Videobearbeitung und Abschluss 8.3 Diskussion 8.4 Abschluss

Geschlechtsspezifische Gewalt

Bei der geschlechtsspezifischen Gewalt handelt es sich um Gewalt gegen eine Person aufgrund von deren Geschlecht. Sowohl Frauen als auch Männer erfahren geschlechtsspezifische Gewalt, jedoch sind die Mehrheit der Opfer weiblich. Es ist sogar so, dass geschlechtsspezifische Gewalt und Gewalt gegen Frauen Begrifflichkeiten sind, die oft synonym gebraucht werden. Verschiedene Gruppen von Männern und von Frauen, wie insbesondere diejenigen, die zu einer sexuellen Minderheit gehören und dessen sexuelle Orientierung damit von der der angenommenen Mehrheit der Bevölkerung abweicht, sind allem Anschein nach unverhältnismäßig häufiger von geschlechtsspezifischer Gewalt betroffen (Europäisches Institut für Gleichstellungsfragen, Datum unbekannt).

Geschlechtsspezifische Gewalt kann zum einen die Form von häuslicher Gewalt, Gewalt von Intimpartnern (missbräuchliche Verhaltensweisen durch eine*n Partner:in, um Macht und Kontrolle über den jeweils anderen in einer intimen Beziehung zu behalten) und familiärer Gewalt annehmen. Unter familiärer Gewalt versteht man ein missbräuchliches Verhalten, das zwischen Familienmitgliedern oder innerhalt eines Haushaltes auftritt, die nicht durch eine romantische Beziehung verbunden sind. Die geschlechtsspezifische Gewalt kann sich jedoch auch durch häusliche Gewalt, Stalking oder Menschenhandel äußern.

Geschlechtsspezifische Gewalt ist ein Phänomen, das tief in der Ungleichheit der Geschlechter verankert ist. Sie ist eine der verbreitetsten Menschenrechtsverletzungen in sämtlichen Gesellschaften. Sie kann viele unterschiedliche Formen annehmen: **physische Gewalt** (in der Form von ernsthaften oder kleineren Übergriffen, die physische Schäden verursachen), **sexuelle Gewalt** (Geschlechtsverkehr ohne das Einverständnis der anderen Person), **psychische Gewalt** (in der Form von Zwang, Diffamierung, verbalen Beleidigungen oder Belästigung) und **wirtschaftliche / ökonomische Gewalt** (Beschädigungen am Eigentum und Beschränkung des Zugangs zu finanziellen Ressourcen oder zu Bildung, beziehungsweise zum Arbeitsmarkt (Ott, 2017).



Frauen sind in der Regel die unmittelbaren Opfer von geschlechtsspezifischer Gewalt, doch die Folgen dieser Form von Gewalt bleiben nicht nur an dem Opfer selbst hängen, sondern erreichen auch weite Teile der Gesellschaft. Aus diesem

Grund wurde die geschlechtsspezifische Gewalt in den letzten Jahrzehnten als ein Problem der Allgemeinheit und nicht als ein privates Problem anerkannt und diskutiert. Geschlechtsspezifische Gewalt bedroht Familienstrukturen. Auf der einen Seite erleiden Kinder emotionale Schäden, wenn sie bemerken, dass ihre Mütter und Schwestern Opfer werden. Möglicherweise sehen sie Gewalt später als eine alternative Möglichkeit der Konfliktlösung und Kommunikation. Dies sind nur einige Beispiele für Möglichkeiten, wie Gewalt reproduziert und verfestigt wird. Es kann sein, dass hierdurch viele Familien zerbrechen und die Frau als Alleinverdienerin im Haushalt zurückbleibt. Gleichzeitig muss sie mit zunehmender Armut und weiteren sozialen Rückschlägen zurechtkommen. Psychische Folgeschäden erschweren außerdem oft das Aufbauen neuer, gesunder Beziehungen in der Zukunft.

Sämtliche Formen der geschlechtsspezifischen Gewalt entwickeln sich aus der Geschlechterdiskriminierung heraus. Sie ist bereits in unserer Gesellschaft verankert. Häufig sind verschiedenste Aspekte miteinander verknüpft, die zum Beispiel das Individuum selbst, die Familie, das soziale Umfeld oder andere soziale Aspekte betreffen und das Auftreten von Gewalt potenziell steigern. Es gibt einige Faktoren, die im Allgemeinen besonders oft mit dem Auftreten von geschlechtsspezifischer Gewalt assoziiert werden. Dazu gehören Alkohol- und Drogenmissbrauch, Armut, Streitsituationen, mangelnder Schutz durch die Polizei, Straffreiheit und der Verlust von Macht und der klassischen Rolle des Mannes in der Familie oder im sozialen Umfeld. Es ist entscheidend, den Gründen hierfür nachzugehen und die Probleme durch präventive Maßnahmen aus der Welt zu schaffen. Das Bekämpfen von Machtmissbrauch, Ungleichheit zwischen den Geschlechtern und dem fehlenden Glauben an Gleichheit der Menschenrechte erfordert langfristiges Handeln.

Künstlerische Techniken:
Textilcollage

Im vierten REC Labor geht es um die Textilcollage als hauptsächliche Technik für die Herstellung von Inhalten für die experimentellen Videos. Quellenangaben für diese Technik sind im Anhang II beigefügt.

Bei der Collage handelt es sich um eine Technik, die aus der Zusammenfügung von strukturierten oder nicht strukturierten Elementen besteht, um realistische oder abstrakte künstlerische Werke zu erschaffen. Das Wort Collage stammt von dem französischen Verb *coller* (dt.: kleben) ab. Die Collagen-Technik basiert auf dem Zusammensetzen von ausgeschnittenen Papierstücken unterschiedlichster Quellen, die in einer plastischen Arbeit vereinheitlicht dargestellt werden sollen. Es ist der Versuch, ein Kunstwerk aus kleinen Stücken zu erstellen, die alle unterschiedlichen Quellen entnommen wurden. Die Kombination von unterschiedlichen Materialien bietet unendliche Möglichkeiten für Experimente und das Ausprobieren von verschiedenen Zusammensetzungen. Collagen werden häufig aus Papier angefertigt.

Eine Collage ist eine visuelle Darstellung, die aus einer Zusammenstellung von unterschiedlichen Formen für die Erschaffung eines neuen Ganzen besteht.

Der Zweck der Verwendung von Collagen im Designprozess ist, verschiedene Bildelemente zusammenzubringen, um deren verbindende Elemente und ihre Interaktion zu entdecken. Die Collage hilft bei der Strukturierung, der Entwicklung, der Analyse und der Darstellung von optischen Themen, denen mit Wörtern nur schwer Ausdruck verliehen werden kann. Mit der Collage kann der Künstler anstelle einer exakten Wiederabbildung der Realität die eine mit einer anderen Realität ersetzen und diese durch unkonventionelle Materialien darstellen. Anstelle einer kurzfristigen Ausblendung bietet diese Form des künstlerischen Ausdrucks neue Möglichkeiten, die Realität darzustellen und zu verstehen.

In den REC Laboren wird die Collage mit der Textilkunst verbunden. Darunter versteht man den Prozess, etwas aus Fasern oder synthetischen Materialien zu kreieren. Textile Elemente werden verwendet, weil sie als wichtige Materialien zur Herstellung von symbolischen und darstellenden Kunstwerken angesehen werden. Sie sind außerdem Teil unserer kulturellen Bildung und Identität. Textilien werden von Menschen für verschiedene Zwecke im Alltag verwendet; sie dienen jedoch auch dazu Individuen und Gruppen in Bezug auf soziale Klassen, Geschlechter, etc. zu unterscheiden. Stoffe, Farben und Muster sind geprägt von kulturellen Hintergründen, über die es viel zu entdecken gibt.

Durch das Herstellen einer Textilcollage können wir uns sowohl mit verschiedenen Techniken (z. B. Textilbemalung, Drucktechniken, Stickereien, Arbeiten mit Filz, Nähen, etc.) als auch mit unterschiedlichen Formkonstruktionen vertraut machen. Mit der Collage lassen sich künstlerische Techniken unterschiedlicher Natur, die mit dem alltäglichen Leben verbunden sind, vereinen — und das alles ganz ohne Regeln.

Während der Auseinandersetzung mit dieser Technik werden die Teilnehmer:innen der REC Labore in Gruppen arbeiten und ein Gleichgewicht zwischen ihrer eigenen Vorstellung des Endergebnisses und der ihrer Gruppenmitglieder finden.

Bevor die Collage erstellt wird, werden wir den Teilnehmer:innen verschiedene Methoden zur Arbeit mit Textilien zeigen. Textilien können durch Bemalung, Stickereien, Webmuster, Druck, Nähen, etc. verändert werden.

Anweisungen

1. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» vertieftes Kennenlernen zw. Trainer und Gruppe sowie untereinander » Einführung ins vierte REC-Lab
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
1.1	**Willkommen zum 4. REC-LAB!** Der/die Trainer/in lädt die Teilnehmer/innen dazu ein, an einer impulsgebenden Aktivität teilzunehmen. Die Übung soll dabei helfen, neue Teilnehmer/innen willkommen zu heißen (sofern dies nötig ist) sowie die nötigen Rahmenbedingungen herzustellen, um frei sprechen zu können. *Lerne mich kennen* » Jede/r Teilnehmer/in bekommt einen Papierbogen, auf dem er/sie ein interessantes Erlebnis, dass ihm/ihr wiederfahren ist, festhalten soll. Wenn möglich sollte es sich dabei um ein eher seltenes Ereignis handeln. » Anschließend sammelt der/die Trainer/in die Ergebnisse und teilt die Papierbögen in so viele Stapel auf, wie es Mannschaften gibt, die an der Aktivität teilnehmen. Nun werden die Bögen gemischt und an die Gruppen ausgeteilt. Jede Person liest abwechselnd einen Bogen vor, um dann zu raten, wessen Ereignis er/sie gerade vorgelesen hat. » Anschließend sagt die jeweilige Person einfach nur „ja“ oder „nein“, je nachdem, ob die Antwort richtig ist. Sofern richtig geraten wurde, kann die Person noch kurz erklären, was sie geschrieben hat. » Danach geht das Raten weiter, bis alle Papierbögen erschöpft sind, so dass am Ende deutlich wird, wer welche Karte geschrieben hat. *Bingo Check* » Der/die Trainer/in bereitet Papierbögen vor, auf denen 9 Aussagen stehen, die um eine Checkbox ergänzt werden. Hier einige Beispielsätze, die dafür genutzt werden könnten: o *Ich lerne an einer Berufsschule.* o *Ich habe bereits für einige Zeit im Ausland gelebt.* o *Ich mag scharfes Essen.* o *Ich war schon mal alleine im Kino.* o *Ich habe schon einmal selbst einen Kuchen gebacken.* o *Ich sammle gerne Bücher* o *Ich bin Vegetarier/Veganer.* o *Ich mag Wassersportarten.* o *Ich bin ein kreativer Mensch.*

	» Anschließend bekommt jede/r Teilnehmer/in einen Papierbogen. » Nun stellen sich die Teilnehmer/innen gegenseitig jeweils eine Frage und schauen, ob sie darin übereinstimmen. » Wenn eine/r der Teilnehmer/innen 5 Fragen mit ja beantworten konnte, ruft er/sie ‚Bingo'. » Danach bekommen die Teilnehmer/innen noch etwas Zeit, um sich gegenseitig auszutauschen und besser kennen zu lernen. Um danach wieder einen Einstieg ins REC-Projekt zu bekommen, sollen sich die Teilnehmer/innen das im dritten Lab produzierte Video gemeinsam anschauen, bevor der/die Trainer/in dann einen Überblick über das dritte Lab gibt. Dies gibt neuen Teilnehmer/innen die Gelegenheit, einen ersten Einblick ins REC-Projekt zu erlangen. Zudem kann auf diese Weise nochmal gezeigt werden, was bis dato alles bereits im REC-Projekt erreicht wurde, was den Teilnehmer/innen wiederum dabei hilft, sich auf das vierte Lab einzustellen. Der/die Trainer/in muss zu jedem Zeitpunkt darauf achten, dass alle Teilnehmer/innen an allen Aktivitäten aktiv beteiligt sind und niemand ausgeschlossen wird.
	Dauer: 20 Minuten
1.2	**Ideen, Emotionen und eigene Erfahrungen mit Gewalt aufgrund von Gender**
	An dieser Stelle beginnt die eigentliche Einführung ins vierte REC-Lab: **Geschlechtsbasierte Gewalt** Das Thema soll durch ein kurzes Poem eingeleitet werden. Es gibt Gedichte über fast alles. Andernfalls kann der/die Trainer/in auch selbst Poeme verfassen, um es an die Bedürfnisse der Aktivität anzupassen. Danach teilt der/die Trainer/in die gesamte Gruppe in einzelne Paare oder Kleingruppen auf und teilt jeder Gruppe bzw. jedem Paar ein anderes Gedicht zum Thema der geschlechtsbasierten Gewalt zu. Anschließend sollen die Poeme auf ihren Informationsgehalt hin untersucht werden. *Wiedergebens eines Poems* » Nun wird die gesamte Gruppe in 2 Hälften aufgeteilt. » Jede der beiden Gruppen bekommt eines der beiden folgenden Gedichte zugeteilt. » Nachdem sie kurz die Gelegenheit dazu hatten, das Gedicht einzuüben, sollen die beiden Gruppen das ihnen zugeteilte Gedicht vor dem Plenum wiedergeben. ***Abused Man*** (Ein Gedicht von Robert Mackerill) *Someone asked me once* *What's it like being a man and being beaten and controlled?* *Well first guilt sets in* *As if it's your fault*

	Then comes the pain and tears *Then comes the utter shame* *And complete loss and understanding* *Next you question yourself* *Then you start keeping secrets* *Just little ones to start with* *Just to keep the peace* *As things get worse the secrets get bigger* *Each day becomes a dread* *Not sure what or how to get out of this* *Then you convince yourself she is only doing it cos she loves you* *Then you start to think this is wrong* *But you're scared to mention it to anyone* *Their gunna laugh at me call me a joke* *Women don't beat men that's what their will say* *You're weak, pathetic* *The one day you get the guts to speak out* *Your surprised most people knew but couldn't do anything till you was ready* *Their give you an escape route* *Those first few months afterwards are hell* *You blame yourself* *You constantly ask why but knowing no answer* *Admitting it never gets easier* *Just able to cope and accept it* ***Gender-based Violence*** (A Gedicht von John Sensele) *Gender bias and paternalistic culture pigeon-hole women negatively,* *Emasculates society,* *Numbs reason into submission,* *Drives misogyny forward,* *Expends brutal energy on hapless, helpless, hopeless victims,* *Regresses progress in families, communities and societies.* *Brutal force in conflict with civilized intercourse,* *Affirms on women-friendly policies, processes, procedures and systems is essential,* *Societal practices in need of systemic changes,* *Enablers needed,* *Denial of women rights is inimical to progress of humankind.* *Violation of economic, emotional, financial, conjugal rights of women,* *Iniquities with asymmetrical biases,* *Overt and covert oppression,* *Latent ill-treatment of women,* *Exaggerated machismo needs excision,* *Negative perception of women's role,* *Crucifixion of victims unnecessary,* *Eradication of bad policies and practices is critical in curbing gender-based violence.*

	ANMERKUNG: Der/die Trainer/in kann auch andere Gedichte zum Thema in der Sprache der Teilnehmer/innen verwenden. » Nachdem die Gruppen ihre Gedichte vorgetragen haben, sollen die Teilnehmer/innen kurz im Plenum darüber sprechen, wie sie sich dabei gefühlt haben. » Zudem sollen die Gedichte auf ihren Inhalt hin analysiert werden. Dabei soll der/die Trainer/in die Gruppe unterstützen.
	Dauer: 50 Minuten
1.3	**Gruppendiskussion**
	Im nächsten Schritt sollen die Gruppen das Thema Gewalt diskutieren. Mittels eines Brainstormings sollen sie eine Definition von geschlechtsspezifischer Gewalt erarbeiten sowie über verschiedene Formen geschlechtsspezifischer Gewalt diskutieren. Eine Person soll ausgewählt werden, um die Erkenntnisse aus der vorangegangenen Aktivität zu präsentierten. Somit werden die Erkenntnisse einer Gruppe an alle weiteren Gruppen weitergeben. Folgende Leitfragen dienen dem/der Trainer/in dabei als Hilfe: » *Wer sind eure Vorbilder? Welche Verhaltensweisen zeigen diese Vorbilder, wenn es um Beziehungen geht? Und welche Botschaft senden sie in ihren Worten und Handlungen über Männer und Frauen aus?* » *Auf welche Art zeigen Jungen und Mädchen, Männer und Frauen Respekt füreinander?* » *Was können Männer und Jungen tun, um Gewalt gegen Frauen und Mädchen zu beenden?* » *Was bedeutet sexuelle Belästigung? Könnt ihr eine Situation beschreiben, bei der ihr Zeuge von Belästigung gewesen seid? Wie habt ihr reagiert? Hättet ihr auch anders handeln können?* » *Gibt es an eurer Schule sexuelle Belästigung? Oder in euer Gemeinde? Wird ein solches Verhalten als akzeptabel angesehen?* » *Was bedeutet Frauenfeindlichkeit? Könnt ihr Beispiele von Frauenfeindlichkeit in den Medien oder aus eurem Leben nennen?* » *Wie können junge Menschen sexistischen Einstellungen entgegen treten und die Gleichheit zwischen den Geschlechtern in der Schule und in der Gemeinschaft generell fördern?* » *Haben Fernsehen, Filme, Musik, Zeitschriften und/oder das Internet eure Sicht auf Männer, Frauen, Jungen, Mädchen und euch selbst geprägt? Wie?* » *Warum schweigen Opfer von geschlechtsspezifischer Gewalt oft über den Missbrauch, den sie erlebt haben? Was kann getan werden, damit sich die Opfer wohler fühlen, wenn sie darüber sprechen?* » *Sind junge Menschen eurer Meinung nach in der Lage, mit geschlechtsspezifischer Gewalt und sexueller Belästigung umzugehen? Haben ihr ausreichenden Zugang zu Unterstützungsangeboten und/oder anderen Werkzeugen?* » *Was denkt ihr über Gewalt gegen Transgender?*

	» *Was denkt ihr, wenn ein naher Verwandter oder enger Freund oder enge Freundin euch mitteilt, dass er/sie transsexuell ist?* » *Wie würdet ihr euch gegenüber Transgender verhalten?*
	Dauer: 50 Minuten
1.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen die Gelegenheit erhalten, ihre Gedanken zum Thema der Gewalt gegenüber dem anderen Geschlecht, das Gegenstand der ersten Einheit war, kundzutun. Dabei muss der/die Trainer/in darauf achten, dass dies die Teilnehmer/innen nicht zu sehr mitnimmt. Es bietet sich daher an, die Einheit mit einer Aktivität abzuschließen, die zu einer besseren Laune beiträgt.
	Dauer: 10 Minuten

2. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weiterführung der Diskussion über geschlechtsbasierte Gewalt » Entwicklung themenbezogener Ideen und Konzepte
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
2.1	**Einführung**
	Diese Sitzung beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung des Brainstormings, das während der vorangegangenen Sitzung abgehalten wurde, und einer Aktivität zum Aufwärmen.
	Dauer: 10 Minuten
2.2	**Prävention gegenüber geschlechtsbasierter Gewalt**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen in ihren Gruppen nochmals ihre Ideen eruieren, die sie in der letzten Sitzung festgehalten haben, um diese anschließend im Plenum zu präsentieren. Aufbauend auf den Resultaten der Präsentationen sollen die Teilnehmenden damit beginnen, darüber nachzudenken, wie man das Thema der geschlechtsbasierten Gewalt mit der künstlerischen Methode der Textilcollage in Einklang gebracht werden kann, um ein experimentelles Video zu drehen. Zudem soll der/die Trainer/in den Teilnehmenden Beispiele zeigen, wie man geschlechtsbasierter Gewalt entgegen treten kann, z. B.: » *Stärkung des Gesundheitsbewusstseins* » *spezifische Trainings* » *Berufsausbildung*

	» *Selbstverteidigungsmaßnahmen für Mädchen und Schulungen zur Gleichstellung der Geschlechter für Jungen. Hier lernen Mädchen Selbstverteidigung, Deeskalationstechniken und wie sie sichere Räume in ihren Gemeinden identifizieren können. Jungen lernen über Geschlechtergleichstellung und wie sie deeskalieren und eingreifen können, wenn sie gesehen haben, dass ein Mädchen angegriffen wurde.* Die Sitzung endet mit einem Video über geschlechtsspezifische Gewalt, um auch die audiovisuellen Medien in die Sitzung miteinzubeziehen.
	Dauer: 50 Minuten
2.3	**Festhalten der Gedanken geschlechtsbasierter Gewalt**
	Beim Konzepts des ‚Mind Mappings' handelt es sich um ein visuelles Informationsmanagementwerkzeug, das dabei hilft, Informationen zu strukturieren, zu organisieren, auswendig zu lernen, zu ordnen, zu arrangieren, gedanklich festzuhalten und zu verarbeiten. Studien haben deutlich gemacht, dass die Fähigkeit, effektiv und schnell zu denken, sehr eng mit der Vorstellungskraft und der Fähigkeit verbunden ist, Assoziationen zwischen verschiedenen Informationsbrocken herzustellen. Hier einige kurze Richtlinien, die Trainer/innen in Betracht ziehen können, um den Teilnehmenden bei der Erstellung der Mind Map über geschlechtsspezifische Gewalt zu helfen. » Jede/r Teilnehmende bekommt ein Blatt Papier, das er/sie horizontal vor sich auf dem Tisch platziert. » Nun sollen die Teilnehmenden in der Mitte ein Bild zeichnen, das das Thema darstellt. Alternativ können die Teilnehmenden einen Kreis zeichnen, in den sie ein paar Worte zum Thema der geschlechtsbasierten Gewalt hinein schreiben. » Nun sollen sie weitere Stränge einzeichnen, um an den Enden weitere Oberbegriffe zum Thema festzuhalten. » Die Oberpunkte werden dann um weitere Unterpunkte ergänzt. Wenn die Teilnehmenden die Mind Map fertig gestellt haben, sollen sie einen klareren Überblick über das Phänomen haben, einschließlich der Gründe dafür und welche Möglichkeiten es gibt, geschlechtsbasierter Gewalt entgegenzutreten bzw. deren Auftreten zu verhindern.
	Dauer: 50 Minuten
2.4	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Sitzung mit einer kurzen Zusammenfassung und einem Ausblick auf die nächste Sitzung. Dadurch sollen die Teilnehmenden engagiert bleiben und deren Neugierde soll gefördert werden. Zudem sollen die Teilnehmenden eine kurze Rückmeldung zur vorangegangen Sitzung geben.
	Dauer: 10 Minuten

3. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Präsentation der künstlerischen Methode zur Erstellung der Videos dieser Einheit » Herstellung einer Verknüpfung des Thema geschlechtsbasierter Gewalt mit der künstlerischen Methode der Textilcollage
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » verschiedene Stoffe/Stoffreste » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
3.1	**Einführung**
	Die Sitzung beginnt mit einem Spiel zur Anregung der Kreativität der Teilnehmenden: *Der runde Tische* » Der/die Trainer/in beginnt die Sitzung mit einer Geschichte, die wie folgt beginnt: *Es waren einmal zwei Freunde, die im Wald umherwanderten und ein verlassenes Campingzelt entdeckten, das aus mehreren bunten Stoffstücken bestand...* » Anschließend sollen die Teilnehmenden der Geschichte jeweils einen eigenen Satz hinzufügen. Dabei handelt es sich um eine kreative Aktivität, basierende auf der Phantasie der Teilnehmenden.
	Dauer: 10 Minuten
3.2	**Einführung in die Textilcollage**
	Die Einführung in die Methodik der Textilcollage erfolgt mit einer Präsentation durch den/die Trainer/in. Folgende Fragen dienen, um die Teilnehmenden in die Diskussion miteinzubeziehen: » *Wisst ihr, was eine Textilcollage ist?* » *Was haltet ihr davon?* » *Wozu kann man eine Textilcollage verwenden?* Anschließend präsentiert der/die Trainer/in den Teilnehmenden eine kurze Präsentation über Textilcollagen. Ergänzend hierzu können die Teilnehmenden auch im Netz recherchieren, um mehr über das Thema zu erfahren.
	Dauer: 60 Minuten

3.3	**Symbole aus Textilien zur Darstellung geschlechtsbasierter Gewalt**
	Unter Rückgriff der Ergebnisse des Brainstormings der vorangegangenen Sitzung sollen die Teilnehmer/-innen nun darüber nachdenken, wie man das Thema der geschlechtsspezifischen Gewalt symbolisch darstellen kann. Hierzu auch einige ergänzende Hinweise: » *So symbolisiert ein schwarz-weißes Schachbrettmuster im indonesischen Kontext das Gleichgewicht, das die Welt zusammenhält.* » *Die Farbe Rot wird oftmals verwendet, um Wut, Ärger oder andere, negative Emotionen symbolisch darzustellen.* Die Aktivität soll den jungen Menschen dabei helfen, ihre kreativen Fähigkeiten weiter auszubauen.
	Dauer: 40 Minuten
3.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben. Zudem sollen die Teilnehmenden kurz ihre Ideen teilen, wie man die Technik der Textilcollage für den weiteren Verlauf des 4. REC-Workshops nutzen kann.
	Dauer: 10 Minuten

4. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weitere Einführung ins Thema » Beginn der Konzeption der Story
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » verschiedene Stoffe/Stoffreste » Stifte/Marker » Papierbögen » Bastelmaterial
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
4.1	**Einführung**
	Während dieser Sitzung sollen die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen, mit Textilcollagen zu arbeiten. Hierzu eröffnet der/die Trainerin die Sitzung mit einem Rückblick auf die letzte Einheit und gibt zusätzliche Anstöße zur Verwendung von Textilien zur Darstellung geschlechtsspezifischer Gewalt.
	Dauer: 10 Minuten

4.2	**Übung zu Textilcollagen**
	Die Gruppe sollte je nach der Anzahl der Teilnehmer in kleinere Gruppen aufgeteilt werden, sodass alle Teilnehmer/innen sich aktiv beteiligen können. Danach sollen die Teilnehmenden damit beginnen, ihre Reflexionen über geschlechtsspezifische Gewalt mittels einer Textilcollage darzustellen. Dabei soll bereits daran gedacht werden, wie die Collage mit dem experimentellen Video an späterer Stelle verknüpft werden kann. Aufbauend darauf soll zugleich auch ein erster Entwurf für die Story konzipiert werden. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in die Gruppe(n) dabei unterstützen. Dabei sollte aber stets darauf geachtet werden, dass der/die Trainer/in nicht zu stark in die Entscheidungsfindung der Teilnehmenden eingreift.
	Dauer: 90 Minuten
4.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 20 Minuten

5. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Weiterführung der Konzeption der Story
Benötigte Materialien	» Stifte/Marker » Papierbögen » in 4.2 konzipierte Storyentwürfe » in 4.2 hergestellte Textilcollagen » Vorlagen zur Erstellung einer Story und eines audiovisuellen Produkts (Annex)
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
5.1	**Einführung**
	In dieser Sitzung sollen die Teilnehmer/innen auf Basis der zuvor angestellten Überlegungen den weiteren kreativen Prozess definieren. Hierzu greift der/die Trainer/in kurz auf das Brainstorming der ersten beiden Sitzungen und der Technik der Textilcollage zurück. Die Einheit selbst soll mit einer kurzen Aktivität zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts beginnen:

	Ein neues Kapitel aufschlagen » Der/die Trainer/in bringt verschiedene Decken (oder etwas ähnliches) und teilt die gesamte Gruppe in kleinere Gruppen auf, um die verschiedenen Kleingruppen einer Decke zuzuweisen. » Die Aufgabe für die Teilnehmenden besteht nun darin, die Decke zu wenden, ohne dass die Teilnehmenden die Decke dabei verlassen dürfen.
	Dauer: 10 Minuten
5.2	**Planung des kreativen Prozesses und Verteilung der Rollen**
	Der/die Trainer/in kann den Gruppen bei der Verteilung der Rollen helfen. Dabei sollte er/sie ebenfalls darauf achten, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden sind. Hinweise zum Umgang mit der Technik finden sich im Handbuch „*Audiovisual Production Process*".
	Dauer: 10 Minuten
5.3	**Erstellung eines Story-Konzepts**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen das Storyboard erstellen. Hierzu müssen sie auch die Charaktere, Rahmenbedingungen und Handlungsstränge mithilfe des Templates definieren. Hierzu kann auf die Flipcharts des Brainstormings sowie die anderen Ergebnisse der vorherigen Sitzungen zurückgegriffen werden.
	Dauer: 80 Minuten
5.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben. Anschließend sollen die Teilnehmer/innen dem/r Trainer/in dabei helfen, die nächste Sitzung vorzubereiten, um unabhängiger zu werden. Nötige Vorbereitungen für die nächste Sitzung sollen mit dem/r Trainer/in besprochen werden. Zudem sollen die Teilnehmer/innen selbst über den Ort entscheiden, an dem sie ihr Video drehen wollen.
	Dauer: 10 Minuten

6. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Abschluss der Vorbereitung zur Produktion des Videos » Nutzen von Textilcollagen zur Erstellung der Stories » Vorbereitung der Produktion der audiovisuellen Videos
Benötigte Materialien	» zuvor ausgefüllte Storyboards » Templates zur Konzeption des Produktionsprozesses » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
6.1	**Einführung**
	Es sollten nun alle Stories fertiggestellt sein und die Teilnehmer/innen sollten einen guten Überblick darüber haben. Die Technik der Nutzung von natürlichen Elementen soll hierbei nochmals angesprochen werden, bevor diese dann in den Videos zur Anwendung kommt.
	Dauer: 10 Minuten
6.2	**Erstellung der Roadmap zur Videoproduktion**
	Nachdem nun die nötigen Vorbereitungen getroffen wurden, bereiten die Teilnehmer/innen den Produktionsprozess vor. Im Annex finden sich Entwurfsvorlagen, die dabei helfen sollen, den Prozess zu strukturieren. Die Teilnehmer/innen sollten die Entwurfsvorlage zur Produktionsplane des eigenen Videos gewissenhaft ausfüllen, um sicherzustellen, dass die Aufgaben für jede Phase des Produktionsprozess abgedeckt sind. Aufgrund der Erfahrungen, die die Teilnehmer/innen bereits im ersten REC-Lab machen konnten, sollen sie die Aufgaben nun alleine untereinander verteilen. Der/die Trainer/in sollte lediglich sicherstellen, dass alle Teilnehmer/innen den Gesamtprozess sowie die ihnen zugewiesenen Aufgaben verstanden haben.
	Dauer: 100 Minuten
6.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

7. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Produktion der audiovisuellen Videos » Beginn mit dem Editieren der Videos
Benötigte Materialien	» Videoequipment » zuvor ausgefüllte Templates » Materialien, die zur Produktion der audiovisuellen Videos benötigt werden » PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
7.1	**Einführung**
	Nun soll damit begonnen werden, die Videos zu produzieren. Die Teilnehmer/innen sollten mit der Story, den Szenen und dem Produktionsablaufplan vertraut sein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen.
	Dauer: 10 Minuten
7.2	**Videodreh**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen damit beginnen, die Videos zu drehen. Die zuvor erstellten Storyboards dienen als Vorlage. Hierbei ist es wichtig, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden werden. Der/die Trainer/in kann den Gruppen bei der Verteilung der Rollen helfen. Dabei sollte er/sie ebenfalls darauf achten, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden sind. Hinweise zum Umgang mit der Technik finden sich im Handbuch „*Audiovisual Production Process*".
	Dauer: 80 Minuten

7.3	**Editieren der Videos**
	Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Hierzu ist es notwendig, dass alle Teilnehmer/innen Zugang zur Technik haben, um gemeinsam am Video arbeiten zu können. Sollte eine/r der Teilnehmer/innen über Vorerfahrungen im Editieren von Videos verfügen, kann er/sie dieses Wissen an die anderen Teilnehmer/innen weitergeben, ohne dabei jedoch zu dominierend aufzutreten. Denn es ist wichtig, dass jede/r Teilnehmer/in die Möglichkeit dazu bekommt mit der Technik zu arbeiten. Danach sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Sie Software sollen sie selbst bedienen. Dies soll ihnen auch dabei helfen, weitere Inspiration für die Gestaltung der zuvor erstellten Videos zu erlangen. Der/die Trainer/in steht den Teilnehmer/innen lediglich zur Unterstützung zur Verfügung, wenn diese Schwierigkeiten haben. Dabei ist es wichtig, dass die Interessen der Teilnehmer/innen berücksichtigt und die zuvor produzierten Ergebnisse abgespeichert werden, um dem Fall eines Verlusts der editierten Version zu entgegnen, da noch nicht damit gerechnet werden kann, dass die Videos zu diesem Zeitpunkt bereits fertiggestellt sind.
	Dauer: 20 Minuten
7.4	**Ende der Einheit**
	Die Methode des ‚Feedback Mingle' ist eine gute Abschlussaktivität, um eine Art positiver Energie in der Gruppe zu erzeugen. Hierzu werden die Teilnehmenden am Ende der Sitzung dazu eingeladen, jedem anderen Mitglied der Gruppe mittels eines Notizzettels Feedback zu geben, z. B. nachfolgender Art: » *Was ich an dir am meisten schätze.* » *Ich denke, dich könnte ... weiterbringen.* Bei der Aktivität sollte darauf geachtet werden, dass alle Teilnehmer/innen miteinbezogen werden.
	Dauer: 10 Minuten

8. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung des Editierens und der Videos » Präsentation der Videos und Sammeln von Feedback hierüber » Abschließen des vierten REC-Labs
Benötigte Materialien	» PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist » Projektor
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
8.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit soll das Editieren der Videos fertiggestellt werden. Wiederum bietet es sich an, die Einheit mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung zu beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen, da die Teilnehmer/innen ansonsten nur mit Technik arbeiten würden.
	Dauer: 10 Minuten
8.2	**Fertigstellung des Editionsprozesses**
	Die Teilnehmer/innen sollen das Editieren der Szenen der Videos fertigzustellen. Sind mehrere Geräte vorhanden, können sich die Teilnehmer/innen die Arbeit aufteilen, um die Szenen am Ende zusammenzufügen. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen auch die anderen Videos komplett sehen, sollten die Videos auf einem Projektor gezeigt werden. Hierbei besteht dann nochmals die Möglichkeit zur Edition der Videos im Plenum unter Berücksichtigung des Feedbacks der anderen Teilnehmer/innen. Danach werden die finalen Endprodukte gespeichert. Anschließend sollen die Gruppen ihr Video betiteln. Zudem soll jede Gruppe einen kurzen zusammenfassenden Text darüber schreiben, welche Botschaft das Video vermitteln soll.
	Dauer: 80 Minuten

8.3	**Diskussion**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen sich gemeinsam die Videos anschauen. Auf einer Plattform, die zuvor erstellt wurde, sollen die Teilnehmer/innen die Möglichkeit bekommen, ihre Meinung zu den REC-Workshops festzuhalten und miteinander zu diskutieren. Dabei soll auch darüber gesprochen werden, wie man den verschiedenen, mit Gewalt zusammenhängenden Aspekten präventiv begegnen kann. Zudem sollen die Highlights des Workshops (positive wie negative) festgehalten werden.
	Dauer: 20 Minuten
8.4	**Ende der Einheit**
	Der vierte REC-Workshop endet mit folgender Aktivität: *Bewegendes Interview* » Die Teilnehmer/in sollen sich gegenseitig interviewen. Hier einige Beispielfragen: o *Was hast du im Workshop gelernt?* o *Was davon wirst du in drei Jahren noch behalten haben? Warum?*
	Dauer: 10 Minuten

REC LABOR 5

Gleichgültigkeit, Isolation und Unsichtbarkeit auf der Bühne als Schattentheater

ÜBERBLICK ÜBER DAS LABOR

Thema	Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation
Plastische/visuelle Technik	Schattentheater
Partner	International Transformation Foundation
Gesamtdauer (einschließlich Vorbereitung)	32 Stunden
Lernziele	» Reflexion über Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation, Gründe dahinter, die Konsequenzen und über Möglichkeiten der Vorbeugung » Entdeckung und Ausübung der Technik des Schattentheaters » Erwerb von IT-Kompetenzen zur Aufnahme und Bearbeitung von Videos » Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten und der Fertigkeiten zur Übermittlung bedeutsamer Botschaften » Verbesserung der Kreativität und des divergierenden Denkens » Würdigung der Bereicherung durch Diversität
Sitzung 1	1.1 Willkommen zum REC Labor 5! 1.2 Einführung in das Thema 1.3 Ideen, Gefühle und Assoziationen zu den Themen Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation 1.4 Abschluss
Sitzung 2	2.1 Einführung 2.2 Vorstellung der künstlerischen Technik: Schattentheater 2.3 Abschluss
Sitzung 3	3.1 Einführung 3.2 Vertiefung des Themas 3.3 Umsetzung der Ergebnisse aus dem Brainstorming 3.4 Praxis des Schattentheaters 3.5 Abschluss
Sitzung 4	4.1 Einführung 4.2 Entwerfen der Geschichte 4.3 Abschluss
Sitzung 5	5.1 Einführung 5.2 Planung und Festlegung der Rollen für den Kreativprozess 5.3 Die Geschichte skizzieren 5.4 Abschluss
Sitzung 6	6.1 Einführung 6.2 Einbeziehung der künstlerischen Technik 6.3 Abschluss
Sitzung 7	7.1 Einführung 7.2 Audiovisuelle Produktion: Drehzeit! 7.3 Phase der Videobearbeitung 7.4 Abschluss
Sitzung 8	8.1 Einführung 8.2 Videobearbeitung und Abschluss 8.3 Beendigung der REC Labore

Gleichgültigkeit, Unsichtbarkeit und Isolation

Obwohl man den Eindruck haben mag, dass Gleichgültigkeit, Isolation und Unsichtbarkeit weniger schädliche Formen der Gewalt sind, beeinflussen die Folgen hiervon junge Menschen stark und hemmen ihr Selbstwertgefühl, ihre Persönlichkeitsentwicklung und ihre Beteiligung im sozialen Umfeld. Unter Berücksichtigung dessen, dass sich praktisch das ganze Leben von jungen Menschen um gesellschaftliche Akzeptanz, Freundschaften und das Bedürfnis nach Unterstützung innerhalb der Freundesgruppe dreht, können wir uns leicht ausmalen, dass die Auswirkungen von Ausschluss und sozialer Zurückweisung sehr belastend für sie sein müssen. Der Ausschluss von Personen des sozialen Umfeldes ist eine subtile und stille Form des Mobbings, die zudem oft unsichtbar ist.

Es scheint so, als ob eher Mädchen jemanden aus der Gruppe ausschließen würden, als Jungen. Junge Menschen, die Opfer dieser Art von Mobbing werden, schauen natürlich als erstes auf sich selbst, um herauszufinden, was sie falsch gemacht haben. Sie versinken in Selbstvorwürfen und geben sich die Schuld. Sofern dies anhält, kann die soziale Zurückweisung zu anti-sozialen Persönlichkeiten und einem Verlust an Empathie gegenüber anderen Gruppenmitgliedern führen. Soziale Ausgrenzung kann zu jeder Zeit und in verschiedenen Lebensabschnitten erfolgen und die Gefühle und psychologischen Bedürfnisse von Menschen negativ beeinträchtigen (Westlund, Datum unbekannt).

Gleichgültigkeit ist definiert als ein Mangel an Aufmerksamkeit, Sorge, oder an Interesse für etwas oder jemanden. Es handelt sich um einen Zustand, der durch verschiedene äußere Einflüsse (z. B. Probleme im sozialen Umfeld, beziehungsweise in der Familie) hervorgerufen wird.

Unter Unsichtbarkeit versteht man die subjektive Erfahrung, von den Mitmenschen in einem bestimmten Umfeld nicht beachtet zu werden. Diese Erfahrung machen meistens diejenigen, die, weil sie anders sind, marginalisiert werden, wie zum Beispiel Obdachlose. Diese Personengruppen fühlen sich in einer Gesellschaft häufig vernachlässigt oder unsichtbar. Menschen, die sich unsichtbar fühlen, empfinden zugleich auch mangelnde Verbundenheit mit ihrem Umfeld.

Isolation wird als ein Zustand eines umfassenden oder fast umfassenden Mangels an Kontakt zwischen einem Individuum und der Gesellschaft definiert. Sie kann dazu führen, dass Personen für sehr lange Zeiträume zu Hause bleiben, keine Kommunikation mit der Familie, Bekannten oder Freunden führen und/oder vorsätzlich Kontakte mit anderen Menschen vermeiden, sofern sich diese Gelegenheiten bieten.

Die genannten Begrifflichkeiten können voneinander unabhängige Zustände beschreiben, sodass jemand, der unter einem dieser Zustände leidet, nicht zwangsläufig auch von den anderen Zuständen betroffen ist. Dennoch sind sämtliche Zustände mit Opfern verbunden, die anders als andere aussehen oder sich anders verhalten und sich nicht zugehörig fühlen. Personen, die unter diesen Eindrücken leiden, zeigen häufig auch Zeichen von Einsamkeit, Ängsten und Depressionen. In extremen Fällen kann es vorkommen, dass die Opfer mentale Instabilität entwickeln, die zu Ereignissen wie Selbstmord führt. Daher können die Auswirkungen dieser sozialen Zurückweisung genauso destruktiv sein wie jede andere Form von Gewalt, was gegen die weitverbreitete Annahme spricht, dass die soziale Zurückweisung eine weniger verletzende Form der Gewalt ist. Verständnis für die psychischen Folgen von sozialer Zurückweisung, Ausschluss und Ausgrenzung ist entscheidend für die Gesundheit und das Wohlbefinden der gesamten Gesellschaft.

Künstlerische Techniken:
Schattentheater

Im fünften REC Labor geht es um das Schattentheater als wesentliche Technik für die Produktion von experimentellen Videos. Quellenangaben für diese Technik sind im Anhang II beigefügt.

Beim Schattentheater, ebenfalls bekannt als Schattenpuppentheater, handelt es sich um eine uralte künstlerische Technik, die ihren Ursprung in Asien (China, Indien und Indonesien) hat und heute noch bekannt ist. Im 17. Jahrhundert verbreitete sich das Schattentheater in Europa und diente von dort an auch zu Zwecken der Kommunikation, der Erzählung und der Unterhaltung. Heutzutage finden Vorstellungen mit Schattentheater hauptsächlich in Europa, Nordamerika, Japan und Australien statt. Es wird auf drei unterschiedliche Weisen praktiziert: entweder mit Figuren und Objekten, nur mit den Händen oder durch die Schatten, den die Körper der Künstler werfen. (Foley und Reusch, 2010).

Beim Schattentheater handelt es sich um eine Kunstform, die die dreidimensionale Welt auf eine zweidimensionale Welt reduziert. Wegen der fehlenden Materialität und der kurzlebigen Natur eignet sich das

Schattentheater sehr gut zur Erzählung von Geschichten, die sich zwischen Traum und Realität abspielen.

Das Schattentheater wurde in die Liste der künstlerischen Techniken aufgenommen, die zur Erstellung von Inhalten für das experimentelle Video dienen. Der Grund dafür besteht darin, dass das Schattentheater viele spannende und unkonventionelle Möglichkeiten zur Erzählung von Geschichten bietet. Schattentheater wird für die Erstellung von Inhalten für experimentelle Videos verwendet. Mithilfe dieser Technik können die jungen REC Teilnehmer:innen mit Dunkelheit, Licht und Schatten, aber auch mit der Bühneninszenierung, dem Erzählen von Geschichten, Techniken der szenischen Interpretation, und mit Sound- und Musikeinstellungen experimentieren.

Das Schattentheater entsteht durch die Projektion von unterschiedlichen Figuren und Charakteren auf eine Leinwand. Diese Projektion erfolgt über eine Lichtquelle. Der menschliche Körper wird häufig als Figur verwendet. Mittels dieser Projektion können viele interessante Konzepte entdeckt werden, wie die Identität und die Selbsterkenntnis. Für das REC Programm ist es wichtig, die jungen Menschen dazu einzuladen, sich selbst als Schauspieler zu versuchen. Sie werden ihren Körper so nutzen, dass er von der Schattentheater-Technik übertragen werden kann. Die Arbeit mit jungen Menschen, die marginalisiert, beziehungsweise ausgeschlossen werden, ist sehr sinnvoll. Schattentheater eignet sich perfekt zum Experimentieren, denn hier fallen Fehler weniger auf und Angst und Scham nehmen ab. Dennoch wird empfohlen, dass die erste praktische Auseinandersetzung mit dieser Technik durch die Projektion von Objekten oder Silhouetten erfolgt.

Sobald die Teilnehmer:innen bereit sind, werden sie eingeladen, eine Schattentheateraufführung unter Einsatz ihrer eigenen Körper zu geben. Zunächst einmal wird ihr Bewusstsein für körperliche Bewegungen und Gestengesteigert werden. Daneben werden sich aber auch ihre kritische Beobachtungsfähigkeit und ihre Aufmerksamkeit für Details verbessern. Sie werden auch lernen, wie spezielle Musik und Soundeffekte dem Zuschauer durch das Hervorrufen bestimmter Emotionen Botschaften vermitteln können.

Es sollen bevorzugt Gruppenaufführungen stattfinden, da sie den Teilnehmer:innen ermöglichen, ihr Gefühl der Gruppenzugehörigkeit zu verstärken.

Der Kreativprozess beginnt mit der Konzeptualisierung von Idee und Botschaft. Die Charaktere sollten entwickelt und das Setting umrissen werden. Eine weitere wichtige Entscheidung betrifft die Soundeffekte und die Musik. Da diese Technik zur Erschaffung von Inhalten für eine audiovisuelle Produktion dient, können diese Elemente andernfalls noch während der Bearbeitungsphase hinzugefügt werden.

Sobald diese Entscheidungen gefallen sind, werden die Teilnehmer:innen mit der Projektion von Schatten durch den Einsatz ihrer Körper und Silhouetten experimentieren. Sie werden diese zwei Methoden miteinander kombinieren, um zu bestimmen, welche Elemente für die Geschichte besser geeignet sind. Der Raum, in dem die Technik angewendet wird, sollte natürlich so dunkel wie möglich sein, damit genau definierte Schatten erzeugt werden können.

Schwarze Silhouetten werfen komplette Schatten. Üblicherweise werden sie je nach Größe aus Papier, Pappe oder festen Materialien hergestellt.

Silhouetten mit Löchern sind im Allgemeinen schwieriger zu erschaffen. Figuren müssen genau perforiert werden, sofern wir gute Ergebnisse bei der Projektion ihrer Schatten erzielen möchten. Wenn sie korrekt umgesetzt wird, ermöglicht diese Technik eine beeindruckende Ausdruckskraft. Man kann außerdem mehrere Schichten erstellen und mit der Intensität des Lichts spielen.

Transparente Silhouetten sind halbtransparente Figuren, die aus festem Plastikmaterial (Azetat) erstellt wurden. Man kann entweder direkt auf das Plastik zeichnen oder zunächst einen Entwurf der Zeichnung auf Papier anfertigen. Die transparenten Silhouetten erzeugen besondere Schattenarten.

Bewegbare Silhouetten bieten aufgrund der Möglichkeiten ihrer Bewegungen größere Ausdruckskraft. Diese Figuren werden mit verschiedenen Gelenken ausgestattet, wodurch sie in der Herstellung komplizierter sind.

Natürlich kann auch der menschliche Körper als Silhouette dienen. Das erfordert jedoch eine deutlich größere Leinwand. In der Regel wird das Schattentheater im Zusammenspiel mit einigen der bereits genannten Techniken ausgeführt, die zur Schaffung des Settings, in dem die Aufführung stattfindet, eingesetzt werden.

Anweisungen

1. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» vertieftes Kennenlernen zw. Trainer und Gruppe sowie untereinander » Einführung ins fünfte REC-Lab
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
1.1	**Willkommen zum 5. REC-LAB!**
	ANMERKUNG IN EIGENER SACHE: Zum Zeitpunkt der Entwicklung des fünften REC-Workshops kämpfte man weltweit mit den Folgen des COVID-19-Ausbruchs. Aus diesem Grund berücksichtigen einige der Ansätze aus diesem Workshop Aktivitäten, die online umgesetzt werden sollen und zugleich das Thema der Pandemie sowie das Thema psychischer Formen von Gewalt berücksichtigen. Der/die Trainer/in lädt die Teilnehmer/innen dazu ein, an einer impulsgebenden Aktivität teilzunehmen. Die Übung soll dabei helfen, neue Teilnehmer/innen willkommen zu heißen (sofern dies nötig ist) sowie die nötigen Rahmenbedingungen herzustellen, um frei sprechen zu können. *Still, aber dennoch etwas zu sagen* » Der/die Trainer/in schreibt für jede/n Teilnehmende/n einen Zettel mit einer Nummer, beginnend mit der Zahl 1. » Anschließend sollen die Teilnehmenden einen Zettel auswählen. » Nun sollen sie sich, ohne miteinander zu sprechen, entlang der von ihnen gezogen Zahlen aneinanderreihen, beginnend mit der Zahl 1. Zeichensprache ist erlaubt. » Weitere Runden können gespielt werden, indem man anstatt der Zettel mit den Zahlen z.B. die Größe oder das Geburtsdatum der Teilnehmenden als Kriterium nimmt. *Kunstkenner* » Jede/r Teilnehmende erhält ein Blatt Papier. » Nun bekommen die Teilnehmenden fünf Minuten Zeit, um ein Bild über sich selbst zu zeichnen. (Dabei soll darauf geachtet werden, dass keine Buchstaben und/oder Zahlen verwendet werden.) Alle Bilder werden danach von dem/r Trainer/in eingesammelt. » Anschließend zeigt der/die Trainer/in der Gruppe nacheinander die einzelnen Bilder und lässt letztere versuchen zu erraten, wer das jeweilige Bild gezeichnet hat. » Der/die Teilnehmende, die am meisten Bilder richtig rät, wird zum wahren Kunstkenner gekrönt.
	Dauer: 20 Minuten

1.2	**Einführung ins Thema der psychischen Gewalt: Ausgrenzung und Isolation**
	An dieser Stelle beginnt die eigentliche Einführung ins fünfte REC-Lab: **Formen psychischer Gewalt: Ausgrenzung und Isolation** In dieser Sitzung soll die Gruppe lernen, wie die verschiedenen Formen psychischer Gewalt miteinander zusammenhängen und wie man diese voneinander unterscheiden kann. Hierzu muss sich der/die Trainer/in auf das Thema der Sitzung vorbereiten, um mit den Teilnehmenden darüber eine Gruppendiskussion führen zu können.
	Dauer: 50 Minuten
1.3	**Ideen, Emotionen und eigene Erfahrungen mit Formen von psychischer Gewalt: Ausgrenzung und Isolation**
	Zu Beginn wird die Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt. Innerhalb der Gruppen sollen die jungen Menschen verschiedene Fallbeispiele, die sie kennen, diskutieren. Dabei sollte insbesondere danach gefragt werden, um welche Form psychischer Gewalt es sich im jeweiligen Fall handelte, wie sich dies im Alltag zeigte und was man dagegen tat bzw. hätte unternehmen können. Folgende Leitfragen können den Teilnehmenden dabei helfen: » Kennt ihr bestimmte Gruppen aus eurem Umfeld/Land, die besonders von einer der Formen psychischer Gewalt betroffen sind? » Habt ihr selbst schon Erfahrung mit dem Thema der psychischen Gewalt gemacht? Wenn ja, um was handelte es sich dabei? » Wie erkennt man eine Person, die unter psychischer Gewalt leidet? » Wie kann man eine Person, die unter psychischer Gewalt leidet, überzeugen, sich professionelle Hilfe zu suchen, ohne die Person dabei zu verletzen? » Wie kann ein günstiges Umfeld aussehen, um psychischer Gewalt entgegenzuwirken? » Welche Rolle trägt das Internet eurer Meinung nach zur Verbreitung oder gar Eindämmung psychischer Gewalt bei? » Welche Rolle können junge Menschen spielen, um Formen psychischer Gewalt entgegenzutreten? » Welche Rolle trägt das Internet eurer Meinung nach die Covid-19-Epidemie zur Ausbreitung psychischer Gewalt bei?
	Dauer: 50 Minuten

1.5	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen die Gelegenheit erhalten, ihre Gedanken zum Thema der Gewalt gegenüber dem anderen Geschlecht, das Gegenstand der ersten Einheit war, kundzutun. Dabei muss der/die Trainer/in darauf achten, dass dies die Teilnehmer/innen nicht zu sehr mitnimmt. Es bietet sich daher an, die Einheit mit einer Aktivität abzuschließen, die zu einer besseren Laune beiträgt.
	Dauer: 10 Minuten

2. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Vorstellung der Technik des Schattentheaters
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Flipchart/Tafel » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
2.1	**Einführung**
	Die Technik des Schattentheaters ist äußerst vielfältig. Sie beinhaltet viele interessante Elemente, die es zu erforschen gilt. Die gesamte Sitzung zielt deshalb darauf ab, die verschiedenen Arten und Elemente vorzustellen, die für die Konzeption eines Schattentheaters erforderlich sind. Der/die Trainer/in stellt den Teilnehmenden auch vor, wie diese Technik angewendet werden kann. Hierzu kann der/die Trainer/in auch auf die weiteren Informationen zu diesem Thema im Handbuch zurückgreifen. Die Sitzung selbst beginnt mit einer Aktivität zum Aufwärmen.
	Dauer: 10 Minuten

2.2	**Vorstellung der künstlerischen Technik des Schattentheaters**
	Zu Beginn wird die gesamte Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt. Jeder Gruppe wird dann eine Technik zur Erstellung eines Schattentheaters zugewiesen mit der die Gruppen dann ein eigenes Theater unter Verwendung der hierfür bereit gestellten Ressourcen (z. B. Laptops) konzipieren sollen. Danach sollen die Teilnehmer/innen eine Geschichte zu ihrer Form des Schattentheaters entwerfen. Jede Geschichte soll dabei das Thema der psychischen Gewalt behandeln und, wenn möglich, aktuelle Begebenheiten berücksichtigen (z. B. die Bürgerrechtsproteste in den USA, die Covid-19-Ausbreitung, u. a.) Daran anschließend sollen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum präsentieren, um darüber zu entscheiden, welche Gruppe das Thema des fünften REC-Workshops getroffen hat. Anhand dieses Beispiels soll dann nochmal darauf eingegangen werden, was bei der Erstellung einer guten Story beachtet werden muss und wie man die künstlerische Methode, in diesem Fall die Methode des Schattentheaters, mit der Story verknüpfen kann.
	Dauer: 100 Minuten
2.3	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Sitzung mit einer kurzen Zusammenfassung und einem Ausblick auf die nächste Sitzung. Dadurch sollen die Teilnehmenden engagiert bleiben und deren Neugierde soll gefördert werden. Zudem sollen die Teilnehmenden eine kurze Rückmeldung zur vorangegangen Sitzung geben.
	Dauer: 10 Minuten

3. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» weitere Einführung ins Thema der psychischen Gewalt » Herstellung einer Verknüpfung des Thema geschlechtsbasierter Gewalt mit der künstlerischen Methode der Textilcollage
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Stifte/Marker » Papierbögen » Bastelmaterial » Klettband
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
3.1	**Einführung**
	Die Sitzung beginnt mit einem kurzen Rückblick auf die Ergebnisse der letzten Sitzung.
	Dauer: 5 Minuten
3.2	**weitere Einführung ins Thema der psychischen Gewalt**
	Zu Beginn dieses Teils der Sitzung sollen die jungen Menschen in Kleingruppen über Formen psychischer Gewalt diskutieren. Die Diskussionsergebnisse sollen schriftlich festgehalten werden. Danach stellt der/die Trainer/in den Gruppen folgende Fragen, um vertieft über das Thema sprechen zu können: » Musstet ihr während der letzten Woche irgendwann einmal an das Thema der psychischen Gewalt denken? » Konntet ihr in der letzten Woche irgendwann einmal Formen von psychischer Gewalt beobachten? » Wie habt ihr euch nach der Behandlung solcher sensibler Themen nach den REC-Sitzungen gefühlt?
	Dauer: 50 Minuten
3.3	**Berücksichtigung des Brainstormings**
	Unter Rückgriff der Ergebnisse des Brainstormings der vorangegangenen Sitzung sollen die Teilnehmer/-innen nun darüber nachdenken, wie man das Thema der psychischen Gewalt symbolisch darstellen kann, indem man auf die Technik des Schattentheaters zurückgreift. Hierzu können die jungen Menschen auch im Internet recherchieren, um weitere Denkanstöße zu bekommen.
	Dauer: 30 Minuten

3.4	**Übung zum Schattentheater**

	Um mit dem Schattentheater beginnen zu können, müssen zunächst einmal die dafür nötigen Schattentheatermasken hergestellt werden. Die Masken bestehen aus zwei einander gegenüberliegenden Gesichtern, die in einem Winkel von fünfundvierzig Grad am Kopf des Teilnehmers befestigt werden, denn nur so werden die Masken bzw. das, was dadurch ausgedrückt werden soll, später während des Schattentheaters sichtbar.
	
	Über die Herstellung von Schattentheatermasken (ANMERKUNG: Der/die Trainer/in sollte bereits zuvor die nötige Vorbereitung für die einzelnen Arbeitsschritte getroffen haben.)
	» Zu Beginn muss die Gruppe entscheiden, wie viele Schattentheatermasken zur Verwirklichung der zuvor generierten Ideen benötigt werden.
	» Anschließend beginnen die Teilnehmenden mit der Herstellung der Masken.
	  o Dafür müssen die Teilnehmenden zunächst einmal ein 5-7 cm breites Stirnband aus dünner Pappe erstellen. Hierzu ist es nötig, auszumessen, wie lang die Bänder jeweils sein müssen, sodass diese nicht zu groß sind und jeder Person auch wirklich passen.
	  o Anschließend wird auf der Oberseite des Stirnbandes Klebeband angebracht. Auf der anderen Seite des Stirnbands wird hingegen ein Klettband angebracht (Innenseite).
	» Im nächsten Schritt zeichnen die Teilnehmenden das Profil auf die Masken (Auge, Mund, Nase und weitere Details wie Falten, Warzen, Kratzern usw.) auf ein Blatt Karton. Das Profil muss länger als das Profil des Teilnehmers sein, damit die Maske sich dazu eignet, die Gesichtszüge zu verdecken.
	» Anschließend sollen die Profile ausgeschnitten werden und am Kopf der jeweiligen Teilnehmenden befestigt werden.
	» Der gleiche Prozess muss nun für den zweiten Teil der Schattentheatermaske wiederholt werden.
	
	Zur Unterstützung zur Herstellung der Schattentheatermasken kann das Dokument aus dem Annex ‚*Visual References*' herangezogen werden.

	Dauer: 40 Minuten
3.5	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Sitzung präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse im Plenum. Positives soll hervorgehoben werden und potentielle Zweifel ausgeräumt.
	Dauer: 10 Minuten

4. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Konzeption der Story » Vorbereitung des audiovisuellen Produktionsprozesses
Benötigte Materialien	» Stifte/Marker » Papierbögen » zuvor konzipierte Entwürfe der einzelnen Stories » zuvor hergestellte Vorlagen für ein Schattentheater » Vorlagen zur Erstellung einer Story und eines audiovisuellen Produkts (Annex)
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
4.1	**Einführung**
	Sobald die Teilnehmenden feststellen, dass es gar nicht so kompliziert ist, eine Geschichte zu erstellen, sollen sie damit anfangen, selbst Botschaften zu kreieren, die sie verbreiten wollen. Die Sitzung beginnt mit einem kurzen Rückblick auf die Ergebnisse der letzten Sitzungen.
	Dauer: 15 Minuten
4.2	**Konzeption der Story**
	Zur Inspiration der Teilnehmenden soll damit begonnen werden, diesen einige Videoclips zum Thema der psychischen Gewalt zu zeigen, welche sie daraufhin analysieren sollen. Danach sollen die Teilnehmer/innen einen ersten Entwurf der Story erstellen, wobei sie die Resultate aus der vorherigen Aktivität sowie die des Brainstormings und die Gespräche aus den vorangegangenen Sitzungen berücksichtigen sollen. Nun wir die Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt, um weiter an den Stories zu arbeiten. Er sollte sichergestellt sein, dass alle Teilnehmenden in diese Aktivität miteinbezogen werden. Bei Bedarf kann der/die Trainer/in die Gruppen unterstützen. Hierzu eignet sich auch das Dokument , Audiovisual Production Process ' aus dem Annex. Am Ende sollen die Teilnehmenden dann darüber nachdenken, wie man die Story audiovisuell verwirklichen kann.
	Dauer: 100 Minuten
4.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

5. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Lernen, wie man die Methode des Schattentheaters zur Darstellung von Gewalt verwenden kann.
Benötigte Materialien	» PC/Laptop » Projektor » Videoequipment » Materialien zur Erstellung des Schattentheaters
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
5.1	**Einführung**
	Die Sitzung beginnt mit einem kurzen Rückblick auf die Ergebnisse der letzten Sitzungen.
	Dauer: 10 Minuten
5.2	**Integration der künstlerischen Technik**
	In dieser Sitzung soll der/die Trainer/in die Teilnehmer/innen ermutigen, darüber nachzudenken, wie man eine Story mit Hilfe der Schattentheatertechnik verwirklichen kann. Hierzu sollen die Teilnehmenden die Story, die sie zuvor konzipiert haben mit den Schattentheater, die ebenfalls zuvor bereits vorbereit wurden, miteinander in Einklang bringen. Hierbei soll den Teilnehmenden ausreichender Raum zum Experimentieren gegeben werden. Es eignet sich beispielsweise, bereits erste Beispielvideos aufzunehmen, sodass die jungen Menschen die Wirkung der Methode des Schattentheaters besser einschätzen können.
	Dauer: 100 Minuten
5.3	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Fortschritte hervorgehoben werden, die zuvor erreicht wurden. Potentiell entstandene Zweifel sollen ausgeräumt werden. Die Teilnehmer/innen werden zudem gebeten, ihr Feedback hierzu zu geben.
	Dauer: 10 Minuten

6. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Abschluss der Vorbereitung zur Produktion des Videos » Nutzen eines Schattentheaters zur Erstellung der Stories » Vorbereitung der Produktion der audiovisuellen Videos
Benötigte Materialien	» zuvor ausgefüllte Storyboards » Templates zur Konzeption des audiovisuellen Produktionsprozesses » Stifte/Marker » Papierbögen
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
6.1	**Einführung**
	Es sollten nun alle Stories fertiggestellt sein und die Teilnehmer/innen sollten einen guten Überblick darüber haben. Die Technik der Nutzung von natürlichen Elementen soll hierbei nochmals angesprochen werden, bevor diese dann in den Videos zur Anwendung kommt.
	Dauer: 10 Minuten
6.2	**Erstellung der Roadmap zur Videoproduktion**
	Nachdem nun die nötigen Vorbereitungen getroffen wurden, bereiten die Teilnehmer/innen den Produktionsprozess vor. Im Annex finden sich Entwurfsvorlagen, die dabei helfen sollen, den Prozess zu strukturieren. Die Teilnehmer/innen sollten die Entwurfsvorlage zur Produktionsplane des eigenen Videos gewissenhaft ausfüllen, um sicherzustellen, dass die Aufgaben für jede Phase des Produktionsprozess abgedeckt sind. Aufgrund der Erfahrungen, die die Teilnehmer/innen bereits im ersten REC-Lab machen konnten, sollen sie die Aufgaben nun alleine untereinander verteilen. Der/die Trainer/in sollte lediglich sicherstellen, dass alle Teilnehmer/innen den Gesamtprozess sowie die ihnen zugewiesenen Aufgaben verstanden haben.
	Dauer: 100 Minuten
6.3	**Ende der Einheit**
	Der/die Trainer/in schließt die Sitzung, indem er/die mit den Teilnehmenden über die Herausforderungen diskutiert, auf die sie zuvor bei der Erstellung der Roadmap gestoßen sind. Durch eine solche Reflektion soll sowohl Positives hervorgehoben werden als auch die Dinge, die verbesserungswürdig sind.
	Dauer: 10 Minuten

7. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Produktion der audiovisuellen Videos » Beginn mit dem Editieren der Videos
Benötigte Materialien	» Videoequipment » zuvor ausgefüllte Templates » Materialien, die zur Produktion der audiovisuellen Videos benötigt werden » PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
7.1	**Einführung**
	Nun soll damit begonnen werden, die Videos zu produzieren. Die Teilnehmer/innen sollten mit der Story, den Szenen und dem Produktionsablaufplan vertraut sein. Die Einheit selbst kann mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen.
	Dauer: 10 Minuten
7.2	**Videodreh**
	Nun sollen die Teilnehmer/innen damit beginnen, die Videos zu drehen. Die zuvor erstellten Storyboards dienen als Vorlage. Hierbei ist es wichtig, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden werden. Der/die Trainer/in kann den Gruppen bei der Verteilung der Rollen helfen. Dabei sollte er/sie ebenfalls darauf achten, dass die Teilnehmer/innen zu jedem Zeitpunkt des Drehprozesses aktiv miteingebunden sind. Hinweise zum Umgang mit der Technik finden sich im Handbuch „*Audiovisual Production Process*“.
	Dauer: 80 Minuten
7.3	**Editieren der Videos**
	Anschließend sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Hierzu ist es notwendig, dass alle Teilnehmer/innen Zugang zur Technik haben, um gemeinsam am Video arbeiten zu können. Sollte eine/r der Teilnehmer/innen über Vorerfahrungen im Editieren von Videos verfügen, kann er/sie dieses Wissen an die anderen Teilnehmer/innen weitergeben, ohne dabei jedoch zu dominierend aufzutreten. Denn es ist wichtig, dass jede/r Teilnehmer/in die Möglichkeit dazu bekommt mit der Technik zu arbeiten.

	Danach sollen sich die Teilnehmer/innen in ihren Kleingruppen daran begeben, die zuvor produzierten Videos zu editieren. Sie Software sollen sie selbst bedienen. Dies soll ihnen auch dabei helfen, weitere Inspiration für die Gestaltung der zuvor erstellten Videos zu erlangen. Der/die Trainer/in steht den Teilnehmer/innen lediglich zur Unterstützung zur Verfügung, wenn diese Schwierigkeiten haben. Dabei ist es wichtig, dass die Interessen der Teilnehmer/innen berücksichtigt und die zuvor produzierten Ergebnisse abgespeichert werden, um dem Fall eines Verlusts der editierten Version zu entgegnen, da noch nicht damit gerechnet werden kann, dass die Videos zu diesem Zeitpunkt bereits fertiggestellt sind.
	Dauer: 20 Minuten
7.4	**Ende der Einheit**
	Am Ende der Einheit sollen die Teilnehmer/innen ein kurzes Feedback über die Sitzung geben und wie sie als Team zusammen gearbeitet haben.
	Dauer: 10 Minuten

8. EINHEIT	
Dauer	2 Stunden
Ziele der Einheit	» Fertigstellung des Editierens und der Videos » Präsentation der Videos und Sammeln von Feedback hierüber » Abschließen des fünften REC-Labs sowie des REC-Projekts insgesamt
Benötigte Materialien	» PC/Laptop/Tablet, auf dem eine Software zum Schneiden/Editieren der Videos installiert ist » Projektor
SCHRITTE ZUR UMSETZUNG	
8.1	**Einführung**
	In der letzten Einheit soll das Editieren der Videos fertiggestellt werden. Wiederum bietet es sich an, die Einheit mit einem kleinen Spiel zur Herstellung einer positiven Stimmung zu beginnen, um eine gute Atmosphäre für den weiteren Arbeitsprozess herzustellen, da die Teilnehmer/innen ansonsten nur mit Technik arbeiten würden.
	Dauer: 10 Minuten

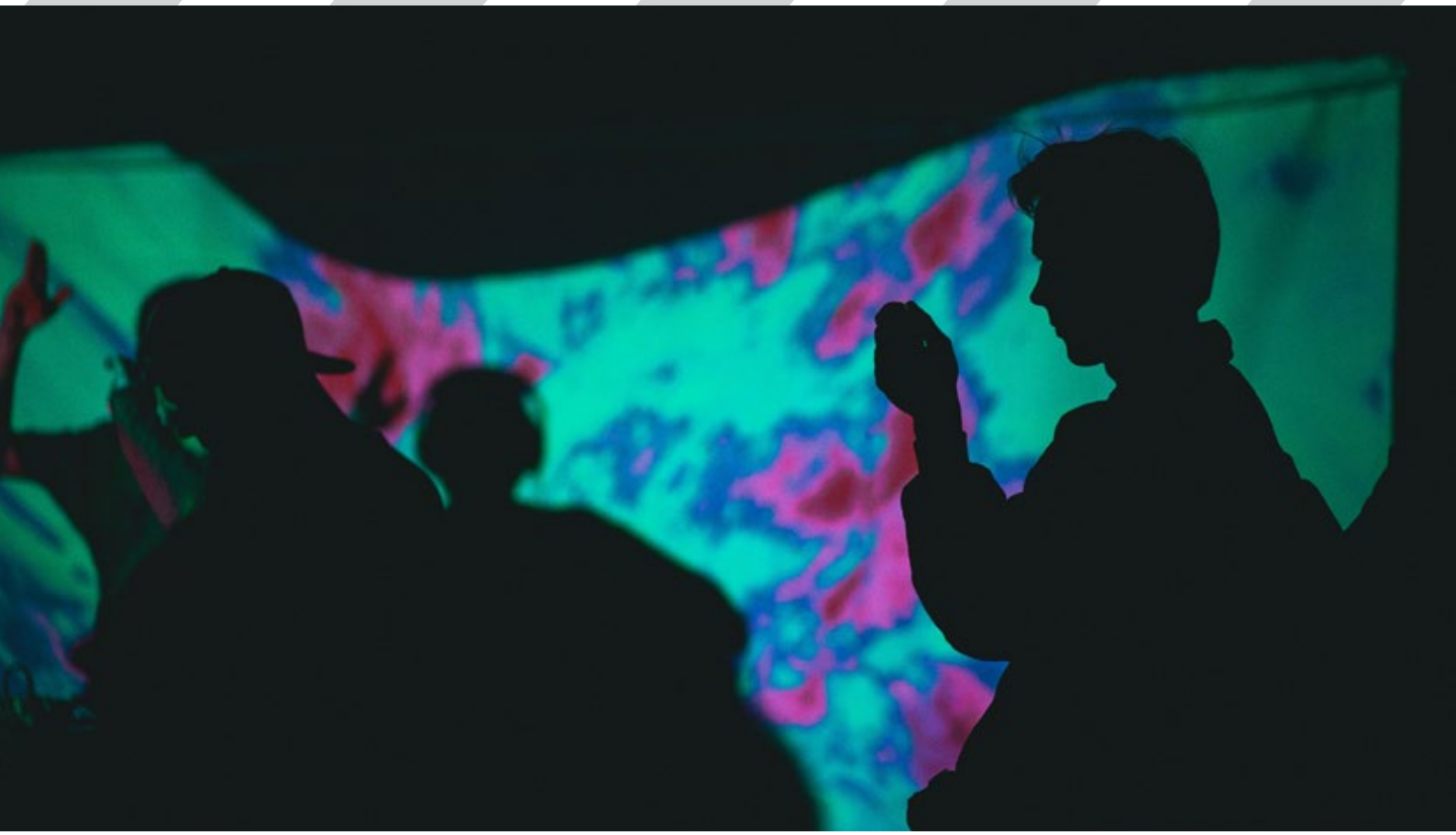
8.2	**Fertigstellung des Editionsprozesses**
	Die Teilnehmer/innen sollen das Editieren der Szenen der Videos fertigzustellen. Sind mehrere Geräte vorhanden, können sich die Teilnehmer/innen die Arbeit aufteilen, um die Szenen am Ende zusammenzufügen. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer/innen auch die anderen Videos komplett sehen, sollten die Videos auf einem Projektor gezeigt werden. Hierbei besteht dann nochmals die Möglichkeit zur Edition der Videos im Plenum unter Berücksichtigung des Feedbacks der anderen Teilnehmer/innen. Danach werden die finalen Endprodukte gespeichert. Anschließend sollen die Gruppen ihr Video betiteln. Zudem soll jede Gruppe einen kurzen zusammenfassenden Text darüber schreiben, welche Botschaft das Video vermitteln soll.
	Dauer: 70 Minuten
8.3	**Finaler Abschluss der REC-Workshops**
	An dieser Stelle sollen die Teilnehmer/innen eine Rückmeldung zu allen fünf REC-Workshops geben. Dabei soll vor allem darüber gesprochen werden, was den Teilnehmenden besonders gut gefallen hat, was hätte besser laufen können, wie sie sich während der Workshops gefühlt haben und was sie auch später noch in Erinnerung behalten werden. Die Einheit selbst endet mit einer letzten Gruppenaktivität, bei der die Teilnehmenden nochmal erfahren sollen, wie sehr sie zum Gelingen der REC-Workshops beigetragen haben. Dadurch soll der Zusammenhalt der Gruppe über das Ende des REC-Projekts hinaus gefördert werden. *Verbindungen* » Die Gruppe versammelt sich in einem Kreis. » Der/die Trainer/in reicht einem/r der Teilnehmenden einen Wollknäuel, dessen eines Ende er/sie von nun festhalten soll. » Der Wollknäuel selbst soll an eine weitere Person weitergegeben werden, die ebenfalls das Ende des Knäuels festhalten soll, bevor er/sie das Knäuel an den/die Nächste/n weiterreicht. » Als Ergebnis entsteht ein Netz an Verbindungen, durch das jede/r Teilnehmende sieht, dass das REC-Projekt nur gemeinsam gelingen konnte. (Wenn gewollt, kann jede/r Teilnehmer/in sich ein Stück des Netzes als Erinnerung an das REC-Projekt ausschneiden.)
	Dauer: 40 Minuten

ANHANG I

Audiovisuelle Produktionsprozesse (mit Vorlagen)

Dieser erste Anhang für den methodologischen Leitfaden des REC Projekts wurde entwickelt, um die erforderliche Unterstützung für junge Mitarbeiter:innnen zu gewährleisten. Damit sind insbesondere diejenigen gemeint, die nur begrenzte Erfahrungen im Bereich der audiovisuellen Produktion haben. Außerdem soll der Leitfaden der Umsetzung des REC Programms und der Anleitung junger Menschen in die Erstellung von bedeutungsvollen experimentellen Videos dienen.

Zunächst einmal wird in dem experimentellen Video durch die Auflösung elementarer Grundlagen der audiovisuellen Sprache und Erzählung eine eigene Sprache aufgebaut. Um die konventionellen Regeln zu durchbrechen, ist es wichtig zu verstehen, wie audiovisuelle Medien normalerweise anhand dieser Regeln erstellt werden. Daher ist es das Ziel dieses Leitfadens, diese grundlegenden Elemente zu identifizieren und den Prozess zu erfassen, der zu der Zusammensetzung und Konzeptualisierung einer audiovisuellen Produktion führt. Sobald sie dieses Konzept verstanden haben, können die jungen Mitarbeiter:innen die REC Teilnehmer:innen dazu ermutigen, etwas Experimentelles mit in den Prozess einfließen zu lassen, sodass sie innovative audiovisuelle Produkte erstellen können.



Audiovisuelle Produktionen können bei der Verbreitung von Nachrichten einflussreich sein. Aus diesem Grund wurde für das REC Projekt audiovisueller Inhalt ausgewählt. Die jungen Menschen sollen damit eine gewaltfreie Kultur verbreiten. In diesem Leitfaden werden einige Anweisungen zur Unterstützung des allgemeinen audiovisuellen Produktionsprozesses vorschlagen. Dies umfasst sowohl die Phasen der Vorproduktion, der Produktion und der Nachbearbeitung. Vor der Auseinandersetzung mit diesen Phasen ist es wichtig, einen kurzen Überblick über die audiovisuellen Produktionsprozesse und die wesentlichen Elemente, die darin involviert sind, zu erhalten.

Überblick über den audiovisuellen Produktionsprozess

Das wesentliche Ziel des audiovisuellen Produktionsprozesses ist die Kommunikation, auf deren Wege die audiovisuelle Sprache mittels Geräuschen und Bildern verweist. Er umfasst ein multisenorisches Kommunikationssystem, bestehend aus Ton und Bild, das auf der einheitlichen Erfahrung basieret. Das bedeutet, dass die einzelnen Elemente nur dann eine Bedeutung haben, wenn sie miteinander verbunden sind. Die audiovisuelle Konstruktion funktioniert ähnlich wie ein Puzzle, bei dem verschiedenste Stücke zusammengesetzt werden und ein bestimmtes Endergebnis darstellen.

Die wesentlichen Elemente der audiovisuellen Sprache wurden im Laufe der Geschichte des Kinos entwickelt. Heutzutage sind diese Regeln Teil einer universellen Sprache, die die Aufnahme von audiovisuellen Produkten ermöglicht. Daher ist das Verständnis dieser Regeln grundlegend für das Erreichen der Ziele unseres Projektes.

Der audiovisuelle Prozess besteht aus der Entwurfsphase, auch bekannt als Vorproduktionsphase, der Produktion und der Phase der Nachbearbeitung (MasterClass, 2020).

Die Vorproduktionsphase ist üblicherweise Teil der Entwicklungsphase, in der die ersten Details des Films geplant werden, bevor es dann mit der Vorproduktion weitergeht. Die Vorproduktion eines cinematografischen Projektes ist eine Planungsphase, in der die allgemeine Vision des Projektes bestimmt wird. Im Verlauf dieser Phase sind verschiedene Rollen im Produktionsprozess beteiligt, insbesondere der*die Produzent:in und der Regisseur:in. Sie treffen Entscheidungen über die zu vermittelnde Botschaft, die Art und Weise wie das Projekt ausgeführt wird und über den Zweck des audiovisuellen Projektes. Gleichzeitig werden das Team und die Aufgabenverteilung festgelegt. Die Vorproduktionsphase umfasst ebenso die Fertigstellung der Skripts für die Aufnahmen, das Finden von geeigneten Drehorten, die Ermittlung des Produktionsbudgets, die Erstellung eines Ablaufplanes für die Aufnahmen und das Bestimmen von erforderlichen Ausrüstungen und der Mitwirkenden.

Die Produktionsphase ist der Zeitraum, in dem die Ideen und das Konzept in die Tat umgesetzt werden. Mit anderen Worten beginnt hier die Aufnahme des Videos. Der Ablaufplan hilft bei der Organisation und bietet einen Überblick über den Produktionsprozess. Die Dauer dieser Phase hängt von der Art des Films ab, der hergestellt werden soll.

Die Phase der Nachbearbeitung ist der finale Prozess, in dem Audio- und Bildmaterial bearbeitet, geschnitten und zu einem Film zusammengestellt wird. Der Bearbeitungsprozess kann zum Beispiel Verkürzungen und andere Korrekturen, aber auch Änderungen an der Reihenfolge der Sequenzen umfassen. Am Ende dieser Phase soll ein fehlerfreies, konsistentes, genaues und vollständiges Gesamtergebnis herauskommen. Anschließend kann das Video veröffentlicht und endlich für das Publikum freigegeben werden.

Alle drei Phasen werden im Rahmen des REC Programms durchgeführt. Die Teilnehmer:innen der REC Labore sind an den Phasen der Entwicklung, der Vorproduktion, der Produktion und der Nachbearbeitung beteiligt. Während der ersten Phase werden sie gebeten über die Themen nachzudenken, die Gegenstand des Projekts sind und die Geschichte zu skizzieren, die sie in ihrem Film erzählen möchten. Danach sollen sie den Inhalt erstellen und die Aufnahmephase durchlaufen. Zu guter Letzt bearbeiten sie das Bild- und Tonmaterial, welches sie für das Projekt aufgenommen haben. Zudem werden sie den Film fertigstellen und anschließend verbreiten. Da das wesentliche Ziel die Produktion eines experimentellen Films ist, ist **Experiment** ein fundamentales Element sämtlicher Phasen.

POSITIONEN IN DER VIDEOPRODUKTION

Die in einem Produktionsprozess eines Films beteiligten Positionen variieren je nach Größe des Projekts. Zum Beispiel sind in einer kleineren Videoproduktion die folgenden Positionen vertreten: Regisseur:innen, Produzent:innen, Drehbuchautor:innen, Forscher:innen, Beleuchtungsexpert:innen, Grafiker:innen, Schauspieler:innen, Toningeneur:innen, Visagist:innen, Kameraleute, Fachpersonal für Requisiten und Kostüme und Cutter:innen.

Die Regisseur:innen haben die letzte künstlerische Entscheidung über einen Film, jedoch sind Produzent:innen höchstwahrscheinlich länger am Projekt beteiligt. Die Produzent:innen organisieren unter anderem jeden Aspekt des Projekts, verwalten das Budget und stellen das Produktionsteam zusammen. Auf der anderen Seite sind Regisseur:innen diejenigen, die den Schauspieler:innen Anweisungen geben und die technischen Details bestimmen. Sie behalten die kreative Entscheidungsgewalt im Hintergrund sämtlicher Aufnahmen.

Eine weitere zentrale Rolle ist die des*der Cutter:in. Ursprünglich war seine*ihre Tätigkeit viel einfacher, er*sie musste nur die einzelnen Bilder, die im Film zu sehen waren, schneiden und wieder zusammensetzen, um den richtigen Ablauf der Geschichte zu erhalten. Durch den technologischen Fortschritt wurde dieser Prozess sehr komplex und Cutter:innen müssen erfahren und flexibel sein, um die Erwartungen der Kunden erfüllen zu können (Vossen, 2018).

Am Produktionsprozess von audiovisuellen Inhalten sind noch viele weitere Rollen beteiligt, doch diese kurze Einführung soll für einen Überblick über das Verfahren für die Teilnehmer:innen der REC Programme ausreichend sein. Ihnen soll auch im kleinen Umfang ein Verständnis dafür gegeben werden, dass sie mit großer Begeisterung an dem Projekt teilnehmen können. Ihre aktive Teilnahme ist für das Erzielen der bestmöglichen Ergebnisse von wesentlicher Bedeutung.

Im Rahmen des REC Programms versuchen wir das Talent von jungen Filmproduzenten zu entdecken und wertzuschätzen. Sollten einige von ihnen besonderes Interesse für die Übernahme bestimmter Rollen haben, sollten sie hierfür berücksichtigt und ermutigt werden. Einige könnten ein größeres Interesse an der Bearbeitungsphase als an der Verfassung der Geschichte haben, während andere zum Beispiel mehr an der Vorbereitung des Settings als am Schauspiel interessiert sind.

Individuelle Präferenzen und Interessen sollten zwar berücksichtigt werden, dennoch sollten alle Teilnehmer:innen des REC Programms dem gesamten audiovisuellen Produktionsprozess ihre Aufmerksamkeit schenken. Die Teilnehmer:innen arbeiten zusammen im Team mit einem gemeinsamen Ziel: die Verbreitung einer spezifischen Botschaft. Um dieses Ziel zu erreichen, werden die Tutor:innen sie durch die Phasen der Vorproduktion, der Produktion und der Nachbearbeitung führen; von der Reflexion über das Thema, über die Ausarbeitung der Botschaft bis hin zur Fertigstellung des experimentellen Films.

VORPRODUKTIONSPHASE

Hierbei handelt es sich um die einleitende Phase für eine audiovisuelle Produktion. Sie besteht aus unterschiedlichen Etappen, deren wesentliches Ziel es ist, eine Geschichte zu verfassen und die Produktion vorzubereiten.

SCHRITT 1: Inspiration erlangen

Das Verfassen einer Geschichte beginnt mit dem Interesse für ein besonderes Thema. Im Falle des REC Programms ist dieses Thema Gewalt, obwohl, wie in einem anderen Teil dieses Leitfadens bereits erwähnt wurde, die Methodologie ebenfalls an die Auseinandersetzung mit anderen Themenbereichen angepasst werden kann.

Die ersten Sitzungen der fünf REC Labore sind darauf ausgerichtet die Jugendlichen zum Nachdenken über gewaltbezogene Themen anzuregen. Mithilfe von Gruppendiskussionen finden sie die Inspiration, um die Botschaft zu definieren, die sie verbreiten möchten. Zusammen mit den Tutor:innen beginnen die Teilnerhmer:innen drei wesentliche Fragen als Grundlage für den gesamten audiovisuellen Produktionsprozess zu beantworten:

> *Welche Botschaft möchten wir dem Publikum vermitteln?*
>
> *Was ist das Ziel unserer audiovisuellen Produktion? Welche Emotionen und Gefühle möchten wir hervorrufen?*
>
> *Wie möchten wir die Geschichte ausgestalten?*

Sobald sie die Antworten auf diese Fragen haben, wird die Gruppe eine klarere Vision ihres audiovisuellen Projekts haben. Diese Phase kann durch Brainstorming und die Verwendung von Mindmaps ausgestaltet-werden. Die Teilnehmer:innen sollten sich aktiv an diesen Aktivitäten beteiligen, um ihre Erfahrungen, Gefühle, Emotionen und Perspektiven austauschen zu können. Im Ergebnis endet dieser Prozess mit der Findung von aussagekräftigen Botschaften, die vermittelt werden sollen.

SCHRITT 2: Skizzieren der Geschichte

Nach einer vertieften Analyse des Themas entwerfen die jungen Leute die Botschaft, die sie mithilfe ihrer audiovisuellen Produktion verbreiten möchten. Die Teilnehmer:innen beginnen mit dem Skizzieren der Geschichte, die sie erzählen möchten. Sie beginnt mit einer Ausgangssituation, die eine Abfolge von Ereignissen auslöst. Diese erreichen ihren Höhepunkt, sobald ein unerwarteter Zwischenfall der Geschichte einen besonderen Wendepunkt verleiht, bei dem es sich um einen aufzulösenden Konflikt handelt. Die Abfolge kann auch aus einer Serie verschiedenster Herausforderungen bestehen, die die Protagonisten durchleben, um ihr Ziel zu erreichen. Der Höhepunkt stellt somit den Erfolg oder Misserfolg ihres Vorhabens dar.

Die empfohlene Dauer eines experimentellen Videos, welches im Rahmen eines REC Labors produziert wird, liegt zwischen zwei und acht Minuten. Beachten Sie daher, dass die Abfolge der Ereignisse eher simpel gehalten werden sollte.

SCHRITT 3: Skizzieren der Charaktere

Obwohl das Ziel der REC Labore die Produktion eines kurzen audiovisuellen Projekts ist, ist es sehr wichtig ausreichend Zeit in die Ausgestaltung der Charaktere zu investieren. Sie sollte ein psychisches Profil enthalten, in welchem sowohl die inneren Einstellungen, Fähigkeiten, Werte und Schwächen, als auch die Vorlieben und der Lebensstil der Charaktere im Detail dargestellt werden.

Während der Skizzierung eines Charakters sollten die folgenden Elemente berücksichtigt werden: grundlegende Angaben (Name, Alter, Nationalität, sozialer Hintergrund, etc.), physische Eigenschaften (inklusive besonderer Merkmale, gesundheitlicher Zustand, Kleidungsstil, etc.); geistige/persönliche Eigenschaften und Einstellungen (Bildungshintergrund, Lernerfahrungen, etc.), emotionale Charakteristika (introvertiert oder extrovertiert, rational oder irrational, etc.). Zuletzt ist es ebenfalls wichtig zu definieren, inwiefern jeder Charakter an der Geschichte beteiligt ist (Writerswrite, Datum unbekannt).

Der*die Tutor:in wird die Teilnehmer:innen bitten ihre Kreativität bei der Beschreibung der Charaktere der Geschichte auszuleben. Da die Geschichte bereits im vorherigen Prozess skizziert wurde, haben die Teilnehmer:innen möglicherweise bereits ein Bild ihrer Charaktere vor Augen. Um diesen Prozess zu vereinfachen, können die Tutor:innen ein paar Fragen zur Anregung stellen oder eine Vorlage mit den obengenannten Elementen erstellen.

Die Teilnehmer:innen können sich zudem auch Anregungen aus der bestehenden Literatur suchen, da sie eine große Inspirationsquelle für die Ausgestaltung der Charaktere sein kann. Dennoch sollten stereotype

Bilder vermieden werden, da sie häufig negative Vorurteile bestärken. Eine gute Übung für die Gruppe zur Ausgestaltung vielseitiger Charaktere ist die bewusste Untergrabung von Stereotypen. Um dies zu erreichen, können die Tutor:innen sie bitten, ihre kreativen Seiten zu zeigen und über unkonventionelle Kombinationen von Charaktereigenschaften nachzudenken (zum Beispiel ein Bodybuilder mit einer Leidenschaft für die Zusammenstellung von Blumengestecken).

SCHRITT 4: Skizzierung des Settings

Das Setting einer Geschichte ist der Kontext, der die Elemente beschreibt, in der die Geschichte stattfindet (einschließlich Zeit, Ort und Umgebung). Jede Komponente im Setting einer Geschichte hilft dabei die Stimmung der Geschichte, die Handlung und die Entwicklung der Charaktere aufzubauen. Das Setting ist wichtig für die Verbindung von sämtlichen Elementen und zur Verbesserung des Handlungsflusses.

Zur Unterstützung der Teilnehmer:innen bei der Beschreibung des Settings können die folgenden Fragen gestellt werden:

Zu welchem Zeitpunkt handelt findet die Geschichte statt?

Wo findet die Geschichte statt?

Wie sind die gesellschaftlichen Umstände?

In dieser Phase sollte die Gruppe der jungen Filmemacher noch nicht über die Technik zur Darstellung des Settings nachdenken. Elemente wie zum Beispiel Perspektive, Ebene, Kamerawinkel, Beleuchtung, etc. sollten erst später beachtet werden. Dennoch sollten sie dazu ermutigt werden, darüber nachzudenken, wie die zur Verfügung stehenden Räume gestaltet oder verändert werden können, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

SCHRITT 5: Skizzierung der Geschichte

Sobald die wesentlichen Elemente der Geschichte bestimmt worden sind, ist es an der Zeit den roten Faden der Geschichte bzw. die Handlung zu entwickeln.

Handlungen können von einfachen Handlungssträngen bis hin zu komplexen miteinander verwobenen Strukturen variieren. Heutzutage erzählen Drehbuchautor:innen in der Regel dreiaktige Geschichten, die sich aus der Einleitung, der Konfrontation und der Auflösung zusammensetzen. Akte sind durch zwei Wendepunkte miteinander verbunden, wobei der erste Wendepunkt den ersten Akt mit dem zweiten Akt verbindet und der zweite Wendepunkt den zweiten Akt mit dem dritten Akt verknüpft.

Für die Entwicklung der nachfolgenden Produktionsprozesse sollte die Gruppe eine gute Zusammenfassung der Handlung unter Berücksichtigung der folgenden Punkte erstellen (Sánchez, s.d.):

1. Obwohl die Länge der Zusammenfassung einer Handlung unterschiedlich ausfallen kann, sollte sie sich nicht über mehr als ein oder zwei Seiten erstecken (etwa 500 oder 1000 Wörter).
2. Die Zusammenfassung dient im Wesentlichen nur Informationszwecken: Verwendet wird die Erzählweise in dritter Person, die Verben werden im Präsens benutzt und die Tatsachen werden so weit wie möglich in chronologischer Abfolge dargestellt.

3. Sie sollte weder Beschreibungen oder Dialoge beinhalten noch einen Bezug zu Erzähltechniken oder -konzepten haben (Erzähler, Sichtweise, Herangehensweise, Konflikt, Höhepunkt, Ergebnis, etc.).
4. In der Zusammenfassung sind nur diejenigen Ereignisse und Handlungen der Charaktere zu beschreiben, die in einer gewissen Situation einen Entwicklungsprozess durchmachen.
5. Für den Fall, dass eine Geschichte sich aus verschiedenen Handlungslinien zusammensetzt, sollte angegeben werden, wie die Handlung sich in jeder dieser Linien entwickelt.
6. Die (Ruf-)Namen der Charaktere sollten durch die gesamte Geschichte hinweg dieselben sein; der Vorname, der Familienname, der Spitzname, der Beruf und weitere Merkmale. Sollten wir zum Beispiel einen Charakter mit dem Vornamen benennen, sollte er*sie im Verlauf der gesamten Synopse der Handlung mit diesem genannt werden.
7. In der Zusammenfassung sollte die gesamte Geschichte, einschließlich der Auflösung bzw. der Konklusion, erzählt werden.

Nachdem die Zusammenfassung der Handlung erstellt wurde, wird die Gruppe gebeten eine Gliederung für diesen Schritt zu erstellen. Hierbei wird Szene für Szene festgelegt, was in der Geschichte passieren soll. Es handelt sich um einen umfassenden Bericht der Geschichte, in dem jedes Ereignis der Handlung beschrieben wird (Beemgee, Datum unbekannt). Im Allgemeinen umfasst eine Szene eine Handlung an einem einzigen Ort mit fortwährendem Zeitverlauf. Dieser Ablauf erleichtert das Verständnis für die Beziehungen zwischen einzelnen Ereignissen in einer Kette von Ursachen und Auswirkungen. Die Gliederung kann daher als vom Autor erstellter Ablaufplan der Geschichte verstanden werden.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Gliederung die Aufteilung der Geschichte in Szenen ermöglicht und sämtliche Einzelheiten einer jeden Szene umfasst, die aufgenommen werden soll. Dies hilft dabei, die Drehzeiten besser zu organisieren und mehr Klarheit darüber zu gewinnen, wie viel Zeit für die Erstellung des Films erforderlich sein wird.

Einige der Aspekte, die in der Gliederung-enthalten sein sollten, sind die folgenden: Anzahl der Szenen, Titel der Szene, Ende der Szene, Charaktere der Szene, Zeitpunkt der Szene, Konflikte, Abschluss/zentrale Fragestellung und Beschreibung der Szene.

Sobald die Gliederung fertiggestellt ist, ist es sehr wichtig, das technische Skript anzulegen. Darin werden alle Techniken, wie zum Beispiel Kamerabewegungen, Hintergrundakustik, Beleuchtung, etc. angegeben. Im Rahmen der REC Labore

erlauben experimentelle Videotechniken Improvisation und Flexibilität in technischer Hinsicht. Daher kann die Erstellung eines technischen Skripts auch ausgelassen werden, um den Teilnehmer:innen die Freiheit für verschiedene Experimente einzuräumen, indem sie verschiedene Techniken während der Aufnahmephase ausprobieren können.

Dennoch werden die einzusetzenden künstlerischen Techniken der REC Labore in der Gliederung festgehalten. Ebenfalls werden optische und plastische Kunsttechniken als wesentliche Mittel für die Darstellung des Inhaltes verwendet. Techniken der bildenden und plastischen Kunst werden als wesentliche Mittel für die Darstellung des Inhaltes eingesetzt.

SCHRITT 6: Erstellung der Szenengliederung

Während die Gruppen mit dem Ausdenken der Geschichte beschäftigt waren, kamen möglicherweise schon Ideen zur Umsetzung in ein audiovisuelles Format auf. Im Verlauf der gesamten REC Labore werden junge Menschen die Möglichkeit haben, ihren künstlerischen Ausdruck zu verbessern und neue Wege zu finden, um ihre Botschaften darzustellen. Dieser Kreativprozess führt zu der Erschaffung von Kunstwerken, die Teil der abschließenden audiovisuellen Produktion sein werden. Diese künstlerischen Mittel werden in verschiedenster Weise durch Experimente mit menschlichen und technischen Mitteln kombiniert.

Die Szenengliederung ist wichtig zur Information über das Budget und zur Festlegung der Anforderungen an die Aufnahmephase für jede Szene. Elemente der Szenengliederung sind Objekte, Personen, oder Prozesse, die bei der Erstellung der Szenengliederung identifiziert werden (StudioBinder, 2019), wie zum Beispiel:

1. Besetzung (unabhängig davon, ob stumm oder mit Sprechrolle)
2. Extras (Hintergrund und Atmosphäre)
3. Requisiten (Objekte, mit denen die Charaktere interagieren)
4. Kostüme (Garderobe der Charaktere)
5. Make-up (Blut, Wunden, Prothesen, etc.)
6. Fahrzeuge (Autos, Schiffe, Züge, etc.)
7. Stunts (Handlungen, für die Erfahrung im Bereich Stunts erforderlich ist)
8. Spezialeffekte (Explosionen, Regen, Wind, etc.)
9. lebende Tiere (große Tiere wie Kühe, Pferde, etc.)
10. Tiertrainer (kleine Tiere wie Hunde, Katzen, etc.)

SCHRITT 7: Festlegung des Aufnahmezeitplans

Der Zeitplan für die Aufnahmen ist der Projektplan für die täglichen Aufnahmen während der Filmproduktion. Es handelt sich um einen Zeitstrahl, der genau angibt, wann und wo Produktionsressourcen verwendet werden.

Ein Aufnahmezeitplan umfasst die Daten und Orte, die Zusammenfassung der Handlung, die Charaktere, Requisiten, Spezialanforderungen und technische Einzelheiten über die Ausrüstungen für die Aufnahme des Videos (StudioBinder, 2018).

An diesem Punkt kann die Vorproduktionsphase als abgeschlossen angesehen werden. Die Geschichte wurde detailliert umrissen und es wurde herausgearbeitet, wie die einzelnen Szenen dargestellt werden.

PRODUKTIONSPHASE

Während der Produktionsphase werden der visuelle Teil und die Tonelemente aufgenommen, bis das gesamte Skript abgefilmt ist. Die Dauer der Produktionsphase hängt von dem Format des Projektes ab. Da in diesem Abschnitt eher die technischen und visuellen Themen behandelt werden, ist es wichtig, den Tutor:innen grundlegende Informationen aus dem Bereich der fotografischen Komposition zur Verfügung zu stellen.

Wir erstellen ein Storyboard, um eine eindeutigere Vorstellung von den Aufnahmen zu bekommen, die wir produzieren möchten. Bei dem Storyboard handelt es sich um die grafische oder optische Darstellung (durch Zeichnungen) der Gliederung.

Die Filmemacher müssen die klassischen Arten der verschiedenen Einstellungen erlernen, die zum Beispiel auf der Aufnahmegröße, dem Bildausschnitt oder den Kamerabewegungen basieren. Kameraeinstellungen sind ein besonders wichtiger Aspekt von Videoproduktionen, da durch die Kombination unterschiedlicher Kameraeinstellungen oder verschiedener Perspektiven bestimmte Emotionen betont werden können.

Bevor wir mit der Aufnahme starten, ist es grundlegend zu lernen, aus welchen Bestandteilen Aufnahmen bestehen.

Mit dem Bildausschnitt der Kamera meinen wir die Kunst, Gegenstände in der Aufnahme zu platzieren. Es geht im Wesentlichen um die Komposition. Anstatt einfach die Kamera auf das Objekt zu halten, muss während der Aufnahmephase ein Bild (oder mit anderen Worten, eine visuelle Darstellung) komponiert werden. Die visuelle Anordnung der Elemente in einem Bild kann dabei helfen, die Aufmerksamkeit des Publikums zu wecken und entweder Gleichgewicht oder Bewegung in einer Szene zu erzeugen (StudioBinder, 2020).

Der erste Gedanke mag sein, den Gegenstand in der Mitte des Bildes zu platzieren. Stattdessen wird jedoch empfohlen, die „Drittel-Regel" zu berücksichtigen. Hierdurch kann ein Bild strukturiert werden, denn es wird in drei horizontale und drei vertikale Ausschnitte unterteilt. Die Gegenstände werden entlang dieser Linien oder deren Überkreuzungen platziert und lenken somit auf natürliche Weise die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich. Diese Regel ist aber nur eine Empfehlung, denn die Gruppen haben aufgrund der Rahmenbedingungen des Projekts die Freiheit, mit der Aufnahmetechnik zu experimentieren. Die Regel kann ebenfalls verwendet werden, um die Aufmerksamkeit durch die Entfernung von der Kamera auf eine besondere Tiefe oder eine Gruppe von Objekten zu lenken (Dunham, 2020).

Bei der Komposition der Bilder ist es außerdem wichtig, dass genug Abstand zwischen dem Bildrand und dem Kopf der abgebildeten Personen bleibt. Dieser Ausschnitt sorgt für eine vorteilhafte Darstellung. Ist der Abstand zwischen dem oberen Bildrand und dem Kopf zu groß, kann dies dazu führen, dass der/die Dargestellte unten aus dem Bild „herauszufallen" scheint. Zu wenig Abstand zum oberen Bildrand hingegen kann den Eindruck erwecken, dass das Subjekt an der Decke „festklebt" (Prandini, 2008).

Es gibt sehr viele verschiedene Arten von Bildausschnitten. Dies hängt zum einen von der Anzahl der Charaktere ab, die sich in einem Bild befinden (Aufnahme von ein, zwei oder drei Personen). Ausschlaggebend sind auch die Perspektive, aus der ein Subjekt aufgenommen wird (over-the-shoulder shot, over-the-hip shot) oder die Sicht eines bestimmten Charakters. Bei letzterem handelt es sich um eine Einstellung, bei der der Zuschauer genau das gleiche sieht wie der Charakter. Man nennt diese Einstellung „Point-of-View (POV) Einstellung oder „First-person Einstellung" (StudioBinder,2020).

Die Größe einer Kameraeinstellung kann die Charaktere in ihrer Umgebung klein oder groß aussehen lassen. Es gibt unterschiedliche Größen von Kameraaufnahmen, wie zum Beispiel besonders weitwinklige Aufnahmen, Distanzaufnahmen, Ganzkörperaufnahmen, mittelweite Aufnahmen, „Cowboy"-Aufnahmen, halbnahe Aufnahmen, mittelweite Portraitaufnahmen, Portraitaufnahmen, extreme Nahaufnahmen und Eröffnungsszenen. Es mag alles sehr technisch erscheinen, aber die Wirkung verschiedener Aufnahmegrößen verändert sich spürbar auf den Betrachter.

Zum Beispiel kann eine extreme Distanzaufnahme das Subjekt als fremd und unbekannt vorkommen lassen. Hierdurch kann außerdem Isolation dargestellt werden. Eine mittelweite Aufnahme akzentuiert den Charakter dadurch, dass der Hintergrund immer noch sichtbar bleibt. Eine Nahaufnahme eignet sich hingegen besonders gut für wichtige Momente, da sich durch diese Einstellung selbst die kleinsten Emotionen einfangen lassen (SC Lannom, 2020).

Die Kamerabewegungen sind ein wertvolles Werkzeug bei der Produktion von Filmen , um die Beziehung zwischen einem Subjekt und dem Bildrand zu verändern. Dadurch soll die Perspektive des Betrachters in Bezug auf Raum und Zeit verändert werden, um die Erzählweise der Geschichte noch eindrucksvoller zu gestalten.

Der Vorgang des Zoomens gibt zum Beispiel den Eindruck, einem Subjekt näher zu kommen oder sich von diesem zu entfernen. Man möchte damit einen bestimmten Punkt im Bild hervorheben. Eine schnell durchgeführte Zoombewegung kann unnatürlich wirken, wohingegen ein gut durchgeführtes Zoom einer Szene Dramatik verleihen kann.

Schwenken bedeutet, dass sich die Kamera horizontal von der einen Seite zur anderen Seite der Mittelachse bewegt. Durch diese Bewegung ist es dem Betrachter möglich, sich bewegenden Charakteren zu folgen. Sofern diese Bewegung vertikal durchgeführt wird, spricht man von „Tilting". Bewegungen, die nach oben verlaufen, lassen Subjekte größer erscheinen und können bewirken, dass diese als bedeutsamer empfunden werden. Bewegungen nach unten bewirken den gegenteiligen Effekt. Wenn diese vertikalen Bewegungen durchgeführt werden, ohne dass der Winkel der Kamera zu verändert wird, spricht man vom Podesteffekt (Mc Guinness, Datum unbekannt)

Diese Aufzählung ist nicht abschließend und es gibt noch viel mehr Einstellungen, die bei der Erstellung von Videos zu berücksichtigen sind. Darunter fallen zum Beispiel Winkeleinstellungen der Kamera, der Aufnahmefokus und Kameramechanismen. Dennoch sollten für den Zweck des REC Programms die vorgeschlagenen Einstellungen ausreichend sein, um den Teilnehmer:innen Experimente zu ermöglichen und ihnen die Erstellung von hochwertigen audiovisuellen Inhalten zu ermöglichen. In Abhängigkeit des Kenntnisstandes der Gruppe können die Tutor:innen auch über eine Vertiefung dieser Techniken über verschiedenste frei zugängliche Ressourcen entscheiden, die online zur Verfügung stehen.

PHASE NACH DER PRODUKTION

Die Phase nach der Produktion ist der letzte Schritt einer audiovisuellen Produktion, obwohl während der gesamten Durchführung des Prozesses auch einige Entscheidungen für diese Phase getroffen werden. Während dieser Phase werden die Filmarbeiten beendet und die Bearbeitung der visuellen Materialien und der Audiodateien beginnt. Es ist ein Prozess hochintensiver Zusammenarbeit: Die Phase professioneller Nachbearbeitung umfasst die Zusammenarbeit von vielen unterschiedlichen Experten, wie zum Beispiel Cutter:innen, Toningenieur:innen, Künstler:innen, Kolorist:innen, etc. (Maio, 2019).

Je nach Größe des Projektes kann die Phase der Nachbearbeitung unterschiedliche Formen annehmen. Im REC Programm handelt es sich bei dieser Phase um eine sehr wichtige, weil die jungen Filmemacher:innen so kreativ wie möglich sein sollen. Um ein beeindruckendes Endprodukt zu entwickeln, sollen sie außerdem so viel experimentieren wie möglich. Dabei sollen alle zur Verfügung stehenden Bearbeitungsoptionen genutzt werden.

Wenn die Filmemacher:innen in dieser abschließenden Phase einer professionellen audiovisuellen Produktion angekommen sind, haben sie eine eindeutige Auffassung davon, wie das endgültige Produkt aussehen soll. Bei den REC Laboren müssen sich die jungen Filmemacher:innen auf die Botschaft konzentrieren, die sie vermitteln möchten. Sie verfügen jedoch über die Freiheit, mit der Bearbeitungssoftware zu experimentieren und auch unerwartete Ergebnisse zu erforschen.

Bevor sie mit der Nachbearbeitung der Szenen fortfahren, müssen sie das gesamte aufgenommene Material durchsehen, um die erforderliche Auswahl zu treffen. Sobald dies geschehen ist, beginnt die Phase der Nachbearbeitung, in der die Filmemacher:innen den Szenen musikalische Untermalung oder Soundeffekte hinzufügen können. Diese letzte Phase erfolgt durch die Verwendung von Videobearbeitungssoftware.

Die Phase nach der Produktion besteht aus den folgenden Schritten (Maio, 2019):

- **ZUVERLÄSSIGE SPEICHERUNG**: Bevor mit dieser Phase gestartet wird, muss die Gruppe Sicherungskopien des in der vorherigen Phase aufgenommenen Videos erstellen. Es ist sehr wichtig, weitere Versionen zur Verfügung zu haben, falls während der Bearbeitungsphase etwas schiefläuft.
- **VIDEOBEARBEITUNG**: Das Filmmaterial wird so geschnitten, wie es nach Ansicht der Filmemacher am vorteilhaftesten für die Geschichte ist. Dieser Prozess der Zusammensetzung benötigt Zeit und die Filmemacher erstellen einen ersten Entwurf des Films (die sogenannte Rohfassung) bevor sie die finale Version erlangen (die Erstkopie). Wenn die Gruppe mit dem optischen Ergebnis zufrieden ist, werden sie das Bild so übernehmen.
- **TONBEARBEITUNG**: In dieser Phase ist es wichtig, ungewünschte Geräusche zu entfernen und das Video mit Toneffekten zu versehen. Es heißt immer wieder, dass der Ton für das Auslösen einer gewissen Stimmung bei den Zuschauern genauso wichtig ist wie das Bild.
- **FILMMUSIK**: Es ist immer am besten, mit einem Komponisten zusammenzuarbeiten und einen originalen Soundtrack für eine audiovisuelle Produktion zu haben. Es ist aber auch möglich, kostenlose Musik und Soundeffekte für den Film aus dem Internet herunterzuladen.
- **TONBEARBEITUNG**: Sobald Musik, Soundeffekte und Dialoge fertig sind, beginnt die Gruppe damit, all diese Elemente in harmonischer Weise zu mischen und jede Tonspur auf eine andere zu legen.
- **VISUELLE EFFEKTE**: Hierbei handelt es sich um Bilder, die von einem Computer erzeugt und hinzugefügt werden können, oder auch nicht. Das hängt davon ab, was für Effekte die Filmemacher:innen erzielen möchten.
- **FARBKORREKTUREN**: Jede Aufnahme sollte digital angepasst oder aufbereitet werden, damit Kontinuität und eine gewisse Stimmung erzeugt werden.

Sobald der audiovisuelle Prozess beendet wird, ist der Film zur Veröffentlichung bereit. Um den Film zu promoten, ist es erforderlich Werbung zu betreiben. In Abhängigkeit von den Distributionsverträgen kann der Film auch in Kinos, auf DVD oder über alternative digitale Medienplattformen veröffentlicht werden.

Nachfolgend werden einige audiovisuelle Bearbeitungstechniken vorgestellt (Trinh, 2016):

- **SCHNITT**: Übergang, bei welchem eine Aufnahme direkt auf eine andere folgt.
- **UNSICHTBARER SCHNITT**: Visuelle Bearbeitung, bei welcher die Aufnahmen klar, fließend und ununterbrochen zusammengeschnitten werden. Diese Art des Schneidens erhält den kontinuierlichen Zusammenhang von Raum und Zeit.
- **KONTINUITÄTSFEHLER**: Wenn die Handlung oder bestimmte Szenenelemente nicht mit anderen Aufnahmen übereinstimmen. Beispielsweise, wenn ein Charakter ein Fensterglas zerbricht, aber in einer späteren Aufnahme das Fenster unbeschädigt zu sehen ist.
- **WECHSELSCHNITT**: Technik, die verwendet wird, um zwei parallel ablaufende Handlungen zu zeigen, wobei zwischen den Szenen schnell hin und her geschnitten wird.
- **CUTAWAY**: Die Unterbrechung einer kontinuierlich gefilmten Handlung mit einer Aufnahme, die nebensächlich mit der Haupthandlung in Verbindung steht.
- **AUFLÖSUNG**: Wenn das Ende der einen Aufnahme sich mit dem Beginn der nächsten Aufnahme überlappt und ein fließender Szenenwechsel eintritt.
- **BEARBEITUNG**: Der Prozess der Bearbeitung von rohem Filmmaterial zur Auswahl und Zusammensetzung von Aufnahmen, um einen vollständigen Film zu erstellen.
- **EYELINE MATCH**: Eine Technik, die darauf basiert, dass die Zuschauer dasselbe sehen möchten wie Filmcharaktere selbst. Wenn zum Beispiel ein Charakter absichtlich auf ein Objekt außerhalb des Bildes schaut, folgt darauf eine Aufnahme von diesem Objekt.
- **AUSBLENDEN:** Ein optischer Effekt, der verwendet wird, um eine Veränderung in Raum und Zeit erkennen zu lassen. Dies umfasst auch eine graduelle Aufhellung bei Beginn der Aufnahme oder eine graduelle Abdunkelung, wenn das Bild schwarz wird oder zu einer anderen Farbe wechselt. Der Ton wird zur Übermittlung dieser Veränderungen ebenfalls langsam eingespielt oder ausgeblendet.

- **BLENDE**: Ein visueller Effekt in der Form eines sich verkleinerten oder vergrößernden Kreises, je nachdem, ob die Szene beginnt oder endet. Heutzutage wird er kaum noch verwendet; er war jedoch zur Zeit der Stummfilme sehr weit verbreitet.
- **J CUT**: Eine Bearbeitungstechnik, die dazu führt, dass das Publikum zuerst den Ton der Aufnahme hört und danach erst das Bild zu sehen ist.
- **JUMP CUT:** Ein abrupter Schnitt, der die Kontinuität zwischen den Aufnahmen durchbricht und Teile der Handlung auslässt.
- **L CUT**: Ein Wechsel zwischen zwei Filmaufnahmen, bei welchem eine optische und eine akustische Verschiebung zeitversetzt stattfindet. Sie wird auch „Split Edit" genannt.
- **MATCHED CUT**: Ein Schnitt, bei dem zwei Aufnahmen mit passenden korrespondierenden Elementen verbunden werden. Dies hilft dabei eine besondere Betonung auf die Kontinuität der Handlung zu legen.
- **MONTAGE**: Filmausschnitte, einander gegenübergestellt werden, um emotionale Eindrücke zu erzeugen, eine Geschichte zu komprimieren oder eine Idee zu vermitteln. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist die Duschszene aus dem Film „Psycho" (1960).
- **ROLL**: Bilder oder Textelemente, die sich auf dem Bildschirm von oben nach unten oder von unten nach oben bewegen. Diese Technik wird normalerweise für den Abspann verwendet, wobei der Text von unten nach oben läuft.
- **ROHSCHNITT**: Ergebnis nach der ersten Bearbeitung eines Films. Ein Rohschnitt wird weiter verfeinert und bearbeitet, bevor er veröffentlicht wird.
- **SEQUENZAUFNAHME**: Eine länger anhaltende Aufnahme, welche sich über eine gesamte Szene einen Filmabschnitt hinzieht. In der Regel erfordert dies sowohl komplexe Kamerabewegungen als auch viel Bewegung.
- **SHOT/REVERSE SHOT**: Sich abwechselnde Over-The-Shoulder-Aufnahmen; werden normalerweise während eines Gespräches zwischen zwei Charakteren verwendet.
- **SWEETENING**: Das Verfahren Toneffekte und Musik hinzuzufügen und/oder das vorhandene Audiomaterial mit Effekten aufzubessern.
- **WIPE**: Der Übergang von einer Aufnahmeeinstellung zu einer anderen mit einem sichtbaren Muster oder Element. Er wird heutzutage bei Filmen nicht mehr verwendet, jedoch war er in früheren Kinoproduktionen weit verbreitet.

Sobald der Film abgeschlossen ist, ist es wichtig zu wissen, wie dieser für die Veröffentlichung im Internet exportiert werden kann. Das Ziel beim Export eines Videos ist die bestmögliche Qualität beizubehalten, jedoch ohne eine sehr große Datei zu erhalten. Es gibt einige Faktoren, die bestimmen, wie groß die Datei des endgültig bearbeiteten Videos wird (Ward, 2016):

- **CODEC**: Bei einem Codec handelt es sich um eine Art des Dateiformates, in dem das Video gespeichert werden wird. Je mehr ein Codec komprimiert ist, desto kleiner wird die Größe der Videodatei ausfallen. Kleinere Dateigrößen führen tendenziell zu schlechterer Qualität.
- **AUFLÖSUNG**: Auflösung bedeutet, wie viele Pixel ein Video hat. Zum Beispiel hat ein 4K-Video eine viermal so hohe Auflösung wie ein HD Video ~~auf~~.
- **BITRATE**: Bei der Bitrate handelt es sich um die Menge an Daten, die für eine Videosekunde zur Verfügung steht. Eine höhere Bitrate führt zu einer höheren Videoqualität und zu einer größeren Datei. Einige Programme ermöglichen es, eine minimale und eine maximale Bitrate einzustellen. Die standardmäßige Bildfrequenz eines Films beträgt 24fps. Sobald ein Video zu dem Format 48fps oder 60fps umgewandelt wird, verdoppelt sich in der Regel auch die Größe der Datei.

Die Streaming-Dienstleister empfehlen bestimmte Exporteinstellungen, um sicherzustellen, dass die Videos in der höchstmöglichen Qualität wiedergegeben werden. Nach dem Export ist das Video bereit für die Veröffentlichung. Durch Werbung wird der Film promotet. Abschließend kann dieser in Abhängigkeit von der Distributionsvereinbarung in Kinos, auf DVDs oder über andere alternative digitale Medienplattformen verbreitet veröffentlicht werden.

WERKZEUGE

Zur Erleichterung des audiovisuellen Produktionsprozesses werden nachfolgend einige Vorlagen vorgestellt:

- Vorlage für die Skizzierung der Charaktere
- Vorlage für die Skizzierung des Settings
- Vorlage für die Zusammenfassung der Handlung
- Vorlage für die Unterteilung der Szenen
- Vorlage für den für die Gliederung der Schritte
- Vorlage für das Storyboard
- Vorlage für die Liste der Aufnahmeeinstellungen
- Vorlage für den Zeitplan der Aufnahmen

VORLAGE FÜR DIE SKIZZIERUNG DER CHARAKTERE

CHARAKTERTYP	**PERSÖNLICHKEIT**	
☐ PROTAGONIST ☐ ANTAGONIST ☐ STOCK CHARACTER ☐ UNTERSTÜTZENDES CHARAKTER ☐ ANDERE _____	CHARAKTEREIGENSCHAFT	CHARAKTERS ZIEL
	INTERESSE	MOTIVATION DES CHARAKTERS
	HOBBY	CHARAKTERS HOFFNUNG
	GUTE ANGEWOHNHEIT	CHARAKTERSFURCHT
	SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT	CHARAKTERS HINDERNIS
GRUNDINFORMATION	**BEZIEHUNG**	**SPRACHE UND KOMMUNIKATION**
NAME	BEZIEHUNGSSTATUS	SPRECHWEISE
GEBURTSTAG & ALTER	FAMILIE	SPRACHSTIL
STAATSANGEHÖRIGKEIT	GESCHWISTER	AKZENT
BESETZUNG	FREUNDSCHAFT	HALTUNG
FINANZIELLE LAGE	FEIND	GESTE
KÖRPERMERKMALE	**WACHSTUM DES CHARAKTERS**	**SONSTIGE INFORMATIONEN**
AUGEN	ANFANG	
HAARFARBE & STIL	MITTE	
HÖHE & GEWICHT	ENDE	
UNTERSCHEIDUNGSMERKMALE		
MODESTIL		
GESUNDHEITSEIGENSCHAFTEN	**ZUSÄTZLICHER HINTERGRUND**	
PHYSIKALISCHE KRANKHEIT	BILDUNGSHINTERGRUND	
MENTAL GESUNDHEITSFRAGE	LERNERFAHRUNG	
DIÄTTYP	VERGANGENE ERFAHRUNG	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

VORLAGE FÜR DIE SKIZZIERUNG DES SETTINGS

FILMTITEL		**SEITE #**
SCRIPT-STANDORT	**ADRESSE**	☐ **INNEN** ☐ **AUSSEN**
TATSÄCHLICHE LAGE		
SZENE #		☐ **NACHT** ☐ **TAG**
SCHUSS #		
INNENAUSSTATTUNG	**AUSSEN**	**HINWEIS**
LICHTQUELLEN	LICHTQUELLEN	
AMBIENCE	AMBIENCE	
EIGENSCHAFTEN	EIGENSCHAFTEN	
PROBLEME / EINSCHRÄNKUNGEN	**ZUGRIFF**	**ERLAUBNIS ERFORDERLICH**
DRESSING EINSTELLEN		☐ **JA** ☐ **NEIN**
DATUM / ZEITEN ERFORDERLICH		

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

VORLAGE FÜR DIE ZUSAMMENFASSUNG DER HANDLUNG

FILMTITEL:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

VORLAGE FÜR DIE UNTERTEILUNG DER SZENEN

FILMTITEL	UMSCHLAGBLATT #	
SZENE #	INNEN/AUSSEN	TAG/NACHT
STANDORT		
BESCHREIBUNG		
BESETZUNG	EXTRA	
STUNT	SPEZIALEFFEKTE	
KOSTÜME	BILDEN	
REQUISITEN	ANMERKUNGEN	

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

VORLAGE FÜR DEN FÜR DIE GLIEDERUNG DER SCHRITTE

FILMTITEL

SZENE #		SEITE #
SCHNECKENSPUR		
ENDPUNKT DER LETZTEN SZENE		
CHARAKTERE IN DER SZENE		
PUNKT DER SZENE		
KONFLIKT		
ENDE / ZENTRALE FRAGEN		

SZENENBESCHREIBUNG (OHNE DIALOG)

FOKUS AUF ASPEKTE WIE MISE-EN-SCÈNE, KAMERA, TON, SCHNITT, SCHAUSPIEL

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

VORLAGE FÜR DAS STORYBOARD

FILMTITEL	SEITE #

SZENE:	SCHUSS:	SZENE:	SCHUSS:

SZENE:	SCHUSS:	SZENE:	SCHUSS:

SZENE:	SCHUSS:	SZENE:	SCHUSS:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

VORLAGE FÜR DIE LISTE DER AUFNAHMEEIN-STELLUNGEN

FILMTITEL		SEITE #
DIREKTOR:	DATUM:	
STANDORT:	SZENE:	

SCHUSS #	INT/ EXT	SCHUSS-ART	KAMERA-WINKEL	KAMERA-BEWEGEN	AUDIO	GEGENSTAND	BESCHREIBUNG DES SCHUSSES

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

VORLAGE FÜR DEN ZEITPLAN DER AUFNAHMEN

FILMTITEL		SEITE #
DIREKTOR:	PRODUZENT:	
DATUM:		

ZEIT	SZENE #	SCHUSS #	TAG/ NACHT	INT/ EXT	STANDORTNAME UND EINZEILIGE BESCHREIBUNG	BESETZUNG

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ANHANG II

Visuelle Referenzen

Ziel dieses Anhangs ist es, visuelle Referenzen zu den Elementen des REC-Modells bereitzustellen, um sowohl die Moderatoren als auch die jungen Teilnehmer beim Verständnis der verwendeten Konzepte zu unterstützen.

Zusammenstellung von experimentellen Videos oder Kurzfilmen:

- Train Landscape – Jules Engel, 1974
- L'Art et l'Abstait - Nicolas Schöffer, 1959
- Comunicazione sintetica – Christian Brogi, 2008
- Soliloquio – Niebla Producciones, 2009
- Crunch – EKISDE, 2015
- Chatarsis – Robert Machado, 2018
- Angst – Dennis D, 2013
- Deadline – Dhenty Febrina S., 2016
- Overthinking – Lugo, 2018
- Isolation – Brook Minich, 2020

Experimentelle Fotos:

- Video 1
- Video 2
- Video 3
- Video 4
- Video 5

***Land-Art*:**

- Video 1
- Video 2
- Video 3
- Video 4
- Video 5

Basteln von Masken :

- Video 1
- Video 2
- Video 3
- Video 4
- Video 5

Textilcollage:

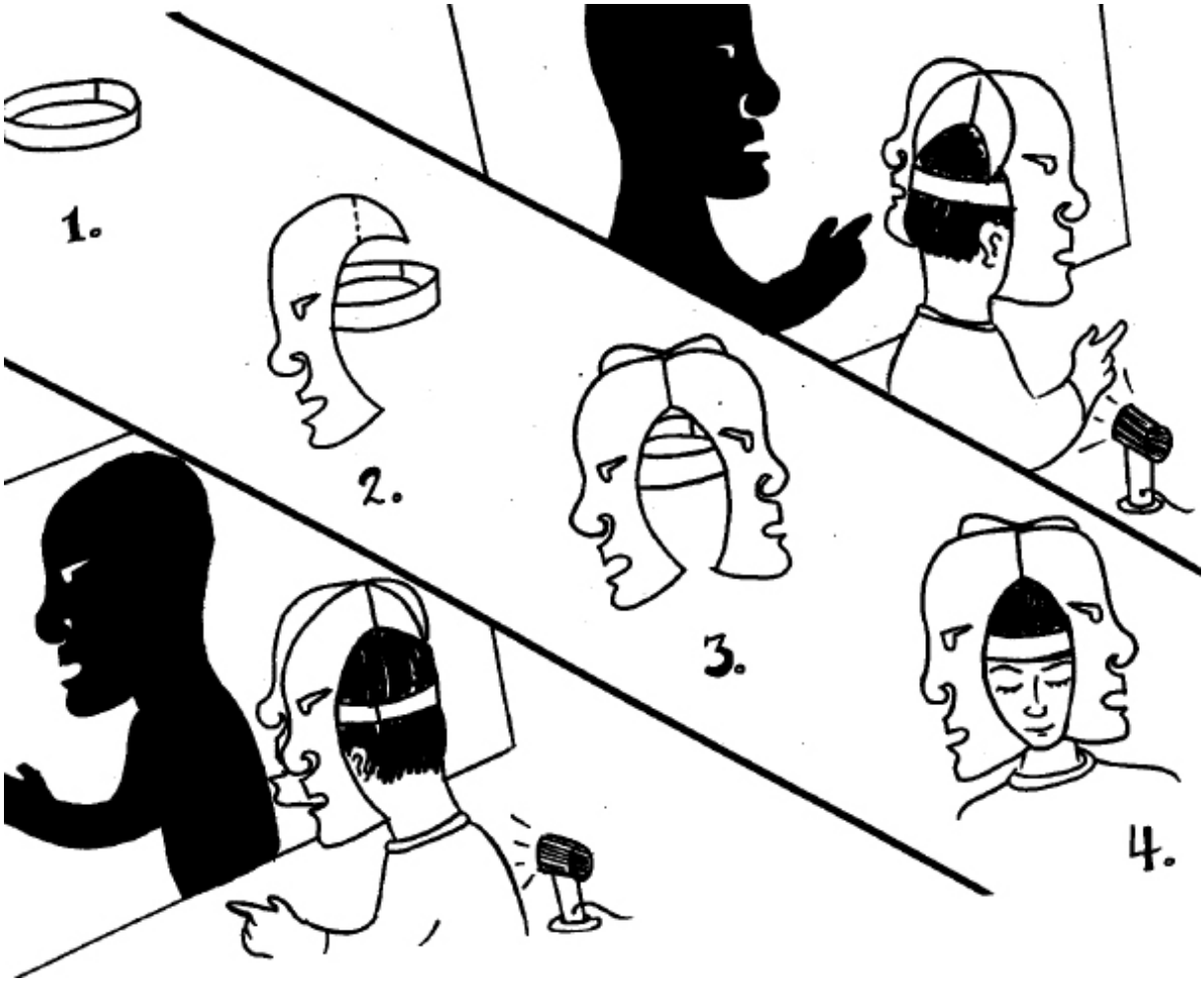
- Video 1
- Video 2
- Video 3
- Video 4
- Video 5

Schattentheater:

- Video 1
- Video 2
- Video 3
- Video 4
- Video 5

Bild:
Schattenmasken erstellen

(die Quelle)



LITERATURANGABEN

Beemgee. (n. d.). *Step Outline*. Retrieved from https://www.beemgee.com/blog/step-outline/

Berry, E. (2020). *The long-term negative effects of bullying*. Retrieved from https://newsroom.unsw.edu.au/news/social-affairs/long-term-negative-effects-bullying

Burstin, L., Cunningham, P., Jordan, H. & Spring, K. (2005). Making Movies: A guide for young people. *Directors guild of America*, USA.

Cabrero, J., Rosalía, R. (2001) Violencia, Juventud y Medios de Comunicación. *Revista Científica de comunicación y Educación.* Vol. 17. 126-132.

Candelo, C., Gracia, A. & Unger, B. (2003) *Hacer talleres, una guía práctica para capacitadores*. Retrieved from: https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/materiales/hacer-talleres-guiapractica.aspx

Careaga, A., Sica, R. & Cirillo, A. (2006). *Aportes para diseñar e implementar un taller*. Retreived from: https://www.scribd.com/document/62495866/APORTES-PARADISENAR-E-IMPLEMENTAR-UN-TALLER

Díez, F. F., Abadía, M. J. (2012). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. México.

Diller, S. (1997). *Peoria Babylon*. Montrose Pictures.

Dunham, B. (2020). *What is the Rule of Thirds? Definition and Examples in Film*. Retrieved from: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-the-rule-of-thirds/

Echazarreta, C. (1996). La Educación audiovisual, una didáctica interdisciplinar. *Revista Comunicar*. Vol. 7. 114-119.

European Institute for Gender Equality. (n.d.) *What is gender-based violence?* Retrieved from https://eige.europa.eu/gender-based-violence/what-is-gender-based-violence

Film Reference. (n.d.) *Experimental Film*. Retrieved from http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Experimental-Film-THE-1960s.html#ixzz6QhNagWkF

Forman, J. (2019). *The Real-Life Effects of Cyberbullying on Children*. Retrieved from https://www.verywellfamily.com/what-are-the-effects-of-cyberbullying-460558

Franco, H. D. (2013). *Manual básico para la producción de audiovisuales de bajo presupuesto*. Retrieved from https://es.slideshare.net/reynaldoperu/manual-bsico-para-producciones-audiovisuales-de-bajo-presupuesto

Hardy, R. (2013). *Experimental Filmmaking for Dummies (Part 1): Why You Should Be Making Experimental Films*. Retrieved from: https://nofilmschool.com/2013/11/experimental-filmmaking-for-dummies-part-1

Hurely, K. (2018). *Short Term and Long Term Effects of Bullying. Retrieved* from https://www.psycom.net/effects-of-bullying/

Kazdin, A.E. (2000). *Encyclopedia of Psychology*. Cited in https://www.apa.org/topics/violence/

Lannom, SC. (2020). *Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained*. Retrieved from https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shots-sizes-in-film/

Maio, A. (2019). *What is Post-Production? A Quick Rundown & Why Trust Matters*. Retrieved from https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/

Hirigoyen, Marie-France. (2006). *Battered Women*. France.

MasterClass. (2020). *Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production*. Retrieved from https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#what-is-film-production

Mc Guinness, K. (n. d.). *Understanding 16 types of camera shots and angles (with GIFs!).* Retrieved from https://boords.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs

Menor, J & Cruz, M. (2017). *Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas*. Revista de Estudios de Juventud. Vol. 120, 12-33.

Millerson, G., Owens, J. (2008). *Video production handbook*. Elsevier, USA.

MoMa Learning. (n.d.). *Experimentation in film. The avant-garde*. Retrieved from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-in-film-the-avant-garde/

Moreno, C. (2012). *MeTaEducArte (Method of Education Workshops in Art). Application in Infant and Primary Education using ICT*. Educación artística: revista de Investigación, 4. 265-276.

Moreno Pabón, C. (2014). Nuevos métodos en la educación artística. Experiencias docentes con metaeducarte (método para talleres de educación desde el arte) Taller: danzando mis emociones, el cuerpo como herramienta artística. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 19, 145-159. Retrieved from https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45017

Morin, A. (2019). *The Different Types of Bullies Parents Should Watch For*. Retrieved from https://www.verywellfamily.com/types-of-bullying-parents-should-know-about-4153882

Morrow, J. (2013). *A (Very Brief) History of Experimental Cinema*. Retrieved from https://nofilmschool.com/2013/09/brief-history-experimental-cinema

MuPAI - Museo Pedagógico de Arte Infantil (2016). *Talleres*. Retrieved from https://mupai.wordpress.com/talleres-de-artes-plasticas/

National Centre against Bullying. (n.d.). *Definition of bullying*. Retrieved from https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/definition-of-bullying/

National Centre against Bullying. (n.d.). *Types of bullying*. Retrieved from https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/types-of-bullying/

NSPCC. (n.d.) *Physical abuse*. Retrieved from https://www.nspcc.org.uk/what-is-child-abuse/types-of-abuse/physical-abuse/

Obra Social La Caixa. (2014). *Violencia Tolerancia Cero: Guía práctica para la prevención de la violencia en secundaria*. Retrieved from: https://obrasociallacaixa.org/es/pobreza-accion-social/violencia-toleranciacero/publicaciones

Ott, M. (2017). *Series: What Does That Mean? Gender-based Violence*. Retrieved from https://www.womenforwomen.org/blogs/series-what-does-mean-gender-based-violence

Paul, J. (2015). *Eight essential cuts every editor should know*. Recovered from: https://www.premiumbeat.com/blog/8-essential-cuts-every-editor-should-know/

Prandini, K. (2008). *Five tips for video composition*. Retrieved from: http://online.sfsu.edu/rtknow/pdf/Five%20Tips%20For%20Video%20Composition.pdf

Quesada, L., Grundman, G. & Verdejo, M. (2001). *Preparación y ejecución de talleres de capacitación*. Retrieved from: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Republica_Dominicana/ccp/20120731051903/prepara.pdf

Sánchez. (n. d.). *La sinopsis argumental: qué es, para qué sirve y cómo se escribe y un ejemplo*. Retrieved from https://www.tallerdeescritores.com/la-sinopsis-argumental

Schirmer Encyclopedia of Film. (2020). *Experimental Film*. Retrieved from https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/experimental-film

Selah-Shayovits, R. (2006). Adolescent Preferences for Violence in Television Shows and Music Video Clips. *International Journal of Adolescence and Youth*. 13:1-2, 99-112.

Sontang, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. USA.

StudioBinder. (2018). *What is a shooting schedule?* Retrieved from https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shooting-schedule/

StudioBinder. (2019). *How to Break Down a Script (with FREE Script Breakdown Sheet)*. Retrieved from https://www.studiobinder.com/blog/free-script-breakdown-sheet/

StudioBinder. (2020). *The Ultimate Guide to Camera Shots (50+ Types of Shots and Angles in Film)*. Retrieved from https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/

Thrin, D. (2016). *Video Editing: An Overview of Essential Techniques*. Retrieved from http://magazine.magix.com/en/video-editing-techniques/

Torres, C. (2005). Jóvenes y violencia. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 37, 55-92.

UNICEF. (2014). *Hidden in plain sight. A statistical analysis of violence against children*. New York,

UNICEF. (2017). *Preventing and responding to violence against children and adolescents. Theory of Change*. New York.

Vossen, A. (2018). *The Roles and Hierarchy of a Video Production Team*. Retrieved from https://www.522productions.com/the-roles-and-hierarchy-of-a-video-production-team

Ward, C. (2016). *Professional Video Editing Tips and Techniques*. Retrieved from https://www.premiumbeat.com/blog/professional-video-editing-tips-and-techniques/

Westlund, R. (n.d.). *Loneliness, Rejection, Bullying and Violence*. Retrieved from https://sites.education.miami.edu/loneliness-rejection-bullying-and-violence/

WHO. (2002). *World report on violence and health: summary*. Geneva.

Writers Write. (2014). *How to outline a short story for beginners*. Retrieved form https://writerswrite.co.za/how-to-outline-a-short-story-for-beginners/

Writerswrite. (n.d.). *How to Create a Character Profile*. Retrieved from https://www.writerswrite.com/characters/character-profile/

Zuñiga, R. (2010). *Guía de vídeo producción: Contar historias para medios audiovisuales*. Retrieved from http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-contar-historias-para-medios-audiovisuales/

FOTOGRAFIE QUELLEN

http://pexels.com

http://unsplash.com

https://static1.squarespace.com/static/577ec80b3e00bed0c80a8abe/t/5803e6e4d2b857996cabca49/