

**Ästhetisch-digitale Praxis und Reflexion II: Filmproduktion zu Ritual, Spiel, Lernen
(Artistic Research Lab)**

Termine: donnerstags 10:00-12:00 Uhr

Raum: F225

Vom Kino in Bildungseinrichtungen und von einer Film-Bildung lässt sich ohne Weiteres sprechen. Nicht so leicht zu fassen ist es, wie das Kino bildet...

Heide Schlüpmann (2010, S.11)

Das Seminar Filmproduktion zu **Ritual, Spiel, Lernen (Artistic Research Lab)** ist als ein Ko-Seminar von Prof.in Dr.in Wiebke Lohfeld und Mariya Barashka als Leiterinnen zu verstehen. Zwei Seminare werden zu einem **Lehr-Lern-Projekt** zusammengeführt, in welchem filmische Produktionen zu den Themen Ritual, Spiel, Lernen in Kleingruppen von 4 Personen entstehen. Die Gruppen benutzen einen Shared Digital Workplace zur Organisation und Reflektion des eigenen Lernprozesses - **trello**. Zeitgemäß erfassen digitale Feedbackschleifen sowohl theoretisches Wissen als auch den kreativen Prozess, d.h. es werden Tagebucheinträge erstellt, Terminplanungen (in Anlehnung an einem Drehplan) angelegt und ästhetische Spuren verfolgt. Wie gerade wichtig gewordene Frage nach dem Archivieren vom Wissen, wollen wir mit den Gruppen einen digitalen Archivraum mit künstlerischen Beispielen der zeitgenössischen Videokunst bauen. Alle Präsentationen und Videos werden zugänglich gemacht und für die Teilnehmer*innen gespeichert.

Der Fokus des Seminars liegt auf der filmisch-ästhetischen Auseinandersetzung mit den drei genannten Grundbegriffen aus dem Bereich der Ästhetischen Bildung. Der Film ist ein Medium und ein Zeichensystem, das Sprache, Ton und Bild, Musik miteinander verbindet. Filmästhetik bezieht sich auf die verschiedenen künstlerischen Elemente, die in der Produktion und Rezeption von Filmen verwendet werden. Es umfasst alle Aspekte des Films, einschließlich der visuellen Gestaltung, der Kameraarbeit, der Bildkomposition, des Schauspiels, der Kostüme, des Tons und der Musik. Filmästhetik ist nicht nur der Umgang mit den verschiedenen Medien und deren diverse Verbindung untereinander. Sie kann auch die Art und Weise beeinflussen, wie Zuschauer den Film interpretieren und ihm eine (subjektiv-objektive) Bedeutung geben. Die Ästhetik eines Films kann von verschiedenen Aspekten abhängen, einschließlich des Genres, der filmischen Techniken und Stile, der historischen Kontexte sowie der kulturellen und sozialen Konventionen. Ein Film kann eine Reihe von Ästhetiken haben, und Filmemacher und Filmkritiker können oft über die Bedeutung und Wirkung dieser Ästhetiken diskutieren.

Im Rahmen des Seminars ist ein Workshoptag am **Samstag, den 13.05.23** angelegt. Der Workshop wird von der Film- und Medienkünstlerin **Julia Novacek** geleitet. Im Workshop wird die Ästhetik des Schnitts und Dramaturgie der Bilder erprobt. Der Workshop ist verpflichtend.

Für den Teilmodulabschluss 6.2 kann das Essay zu einer Hausarbeit ausgearbeitet werden. Eine Hausarbeit ist verpflichtend! Die HA hat einen Umfang von 8 Seiten. Im Rahmen des Seminars kann auch das Teilmodul 6.3 durch eine 8-seitige Reflexion der Praxis abgeschlossen werden, die an die Hausarbeit angehängt wird. Um das ganze Modul abzuschließen, braucht Ihr auch die Vorlesung.

Um nachhaltig die digitalen Kompetenzen der Lehramtsstudierenden zu fördern, ist es notwendig ein neues Modul zu schaffen, das nur darauf ausgerichtet ist, Digitalität und digitale Tools, zu behandeln. Darauf basierend, ist es von besonderer Bedeutung die Interdisziplinarität der digitalen Kompetenzen weiter zu erörtern und praktisch zu entwickeln. Ich schreibe hier von einem Modul als Form, da es verpflichtend und zielgerichtet sein soll. Vor allem ist es wichtig, Fragen des Urheberrechts und auch der Zustimmung von Personen, z.B. gefilmt zu werden, strukturiert zu klären. In diesem Zusammenhang beziehe ich mich auch auf digitale Inhalte, die darauf geprüft werden müssen, ob sie der OER-Kriterien entsprechen. Das Modul sollte in allen Fächern vertreten sein, als eine Lehrveranstaltung, damit die Bandbreite der Nutzungsmöglichkeiten ausreichend behandelt werden kann.

Der nächste Punkt betrifft die Hardware: die Studierenden benötigen leistungsstarke Laptops, die sie im Rahmen des Studiums benutzen dürfen. Leider reichen Tablets und Smartphones (privater Besitz) als Rechenleistung nicht aus, um die neuesten Entwicklungen zu verfolgen. Es ist zudem wichtig mehrere Labore einzurichten, die ständig von Tutoren und Tutorinnen begleitet werden (Peer to Peer Learning).

Aus Sicht der Softwareanschaffungen wäre es richtig gut, wenn die Universität mehrere Lizenzen zu diversen Applikations abonniert, die eine Vertiefung der verschiedenen Fachbereiche ins Thema Digitalität (mittlerweile Postdigitalität) barrierefrei erlauben würden.