FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

Filmuni proudly presents #03

Die fotografischen Arbeiten, die für Covergestaltung und zur Strukturierung der vorliegenden Publikation verwendet werden, stammen aus der Serie LAYERS von Jonas Ludwig Walter. Ausgangspunkt ist der Blick in den Zwischenraum zwischen Kinosaal und Projektionskabine, wo sich die immateriellen Bilder auf dem Weg zur Leinwand mit der Materialität des Raumes vermengen zu neuen, flüchtigen Bildgefügen. Die Arbeiten sind als Dialog mit den verschiedenen Forschungsfeldern der Filmuniversität konzipiert.

Jonas Ludwig Walter hat ein Studium an der renommierten Ostkreuzschule für Fotografie in Berlin absolviert sowie einen Master-Abschluss im Studiengang Regie an der Filmuniversität.

Filmuni proudly presents #03

Forschungs- und Transferbericht der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2022/23

Inhaltsverzeichnis

07 **Vorhang auf …!** / *S. Stürmer*
08 XVI. TOWER
14 Nichts gegen Äpfel / *H.-J. Neubauer*
16 Zukünfte individuell gestalten / *D. Schlütz*
18 THE ORDINARIES

24 **SEKTION I: Filme für Morgen**
25 Filmisches Projektlabor / *J. Diebel*
26 „Von Babelsberg aus in die Welt…" / *S. Eichner*
28 Die Zukunft des Fernsehens / *S. Eichner*
30 Künstliche Intelligenz und Film / *Interview*
32 Film University For Future / *M. S. Reinerth*
33 UNESCO Creative City of Film / *L. Nawrocki*
34 FROM THE MAIN SQUARE

40 **SEKTION II: Studentische Forschung**
41 Die Irritation ins Digitale verlängern / *T. Morgenfrüh*
42 Gegen-Kanon / *C. Wahl, I. Brombach*
44 Mediale Visionen für eine nachhaltige Zukunft / *S. Tummescheit, B. Stockleben*
45 Das Startup *mowee* / *Interview*
46 EISSPIN, DER SEHR SCHRECKLICHE

52 **SEKTION III: Promotion**
53 Der Zukunft unter die Arme greifen / *J. Scho*
55 Nachforschungen im Zwischenraum / *B. Falkner*
58 BEYOND VISION / *J. Dufek*
60 Modellierung der Emotionsgenese durch fiktionale Filme / *A. Janssen*
62 Mutterschaft in Sozialen Medien / *C. Wegener*
64 LOST IN FORMATION / *S. Knüpfer*
66 24/7 connected – so what!? / *M. Fecke*
68 Vielfalt ist die Zukunft
70 ASH WEDNESDAY

76 **SEKTION IV: Auf dem Weg zur Professur**
77 Listening to Climate Change
78 From Gezi to Berlin / *Ş. F. Erensoy*
80 Survival Satire
81 Filmkulturelle Begegnungen / *E. Dinç*
82 Filmuni Research Fellowships / *Interviews*
85 Privileg und Herausforderung / *Interview*
88 Simulation als Wirklichkeit / *K. Albrecht*
90 Arbeit am Phantom / *Interview*
94 EXIT PANGEA

100 **SEKTION V: Zukünfte gestalten**
101 Mit Film- und Mediendaten forschen / *M. Musolff*
102 Erinnern für die Zukunft / *C. Zipfel, B. Stockleben*
104 Mit Kunst vorausdenken / *A. Böhm, N. Loeser*
106 Surfing the Big Wave / *S. D. Haag*
108 Das CX Studio / *A. Brennecke, L. Gieseke, B. Stockleben*
110 It's the Digitization, Stupid! / *S. Lösch*
112 DREI FRAUEN
118 **Partner und Förderer**
120 **Kontakt und Impressum**

Vorhang auf …!

Filmuniversität Proudly Presents – bereits in der dritten Ausgabe. Immer noch ist dies ein eher ungewöhnlicher Titel für einen Forschungsbericht, denkt man doch bei „Proudly Presents“ eher an den sich mit Fanfare öffnenden Vorhang im Theater oder im Kino. Ungewöhnlich und doch passend für unsere Hochschule: eine Kunstuniversität, in der auch in der Forschung der Film im Mittelpunkt steht. Fast zehn Jahre sind wir nun Universität – und haben in dieser Zeit die Forschung im Film, über den Film und mit dem Film in ihrer ganzen Vielschichtigkeit für uns erschlossen.

Im Mittelpunkt steht der Film; im Mittelpunkt stehen aber auch die Forschenden. Berufliche Entwicklungswege in der Wissenschaft sind definiert – auch wenn sie mit Recht derzeit intensiv in der Diskussion stehen. Akademische Entwicklungswege in den Künsten bzw. an Kunsthochschulen sind im Vergleich dazu noch deutlich weniger ausbuchstabiert. Nur selten verfolgt ein*e Künstler*in seinen und ihren Weg von einer akademischen Mittelbaustelle direkt zur Professur. Oft, aber nicht immer, ist es der Wunsch, aus der Hochschule heraus wieder in die künstlerische Praxis zu gehen, ebenso wie es üblich ist, sich aus der künstlerischen Praxis heraus auf eine Professur zu bewerben. Künstlerische Praxis und Forschung greifen oftmals fließend ineinander. Unter den deutschen Kunsthochschulen werden die Gestaltungsmöglichkeiten der sogenannten Dritten Phase in den Künsten jetzt erst diskutiert, die Diskussion steht noch am Anfang.

Wenn wir hier also thematisch die Zukunft in den Mittelpunkt stellen, beschäftigen wir uns auch mit der Zukunft der Forschenden, ihren Themen, ihren nächsten Schritten, sei es im akademischen Bereich, beim Filmemachen oder in der Verbindung beider Felder. Unter diesem Blickwinkel will unser dritter Forschungsbericht zeigen, wie vielfältig, vielstimmig, originell und exzellent die Forschung auf allen Stufen der akademischen Entwicklung ist – vom Bachelor bis zur Professur.

Aber es geht in diesem Bericht natürlich nicht nur um die Zukunft der Forschenden, sondern auch darum, wie deren Forschung Zukunft gestaltet, in die Gegenwart eingreift und die Vergangenheit erschließt, sei es beispielsweise über die Arbeit in der Erinnerungskultur, die Mitgestaltung der Branchenentwicklung, über die Filmbildung oder über Arbeiten zu gesellschaftlichen Transformationsprozessen.

Menschen und Themen – diese Vielfalt schlägt sich auch in der Vielfalt der Berichtsformate nieder: Essays, Gespräche und Erfahrungsberichte wechseln sich ab mit Überblicksartikeln und Projekteschreibungen. Wir freuen uns, dass Sie uns mit der Lektüre dieses Berichtes in die Vielfalt unserer Hochschule begleiten – Vorhang auf!

Ihre
Susanne Stürmer

XVI. TOWER (2023)

Setbilder: XVI. TOWER, © Filmuniversität / Antje Benke-Köhler

STAGE

XVI. TOWER (2023)

Sechs Meter hoch ragen die LED-Wände, die im Halbkreis um eine Art Bühne aufgestellt sind. Hell erstrahlt dort die Skyline einer Stadt, wirft ihr Licht auf das minimalistische Set im Zentrum und erzeugt dabei unzählige Reflexionen auf Wänden und Mobiliar eines futuristisch anmutenden Hotelzimmers. Gedreht wird XVI. TOWER, ein Kammerspiel über den von mysteriösen Tagträumen geplagten Geschäftsmann „M.“. Ein gigantischer Turm scheint sich vom Rande der Skyline langsam auf ihn zuzubewegen. Statt Fenster zieren diffus leuchtende Löcher dessen Fassade, eins davon wie für ihn gemacht …

Eigentlich war das Stück als einfache interdisziplinäre Kunstlichtübung angelegt, doch dann kam das Angebot der HALOSTAGE | ICT AG, ihr Virtual Production Studio experimentell nutzen zu dürfen. Das virtuelle Set basiert auf der Kombination von großformatigen LED-Displays mit Realtime Grafik Engines. Hochqualitative Computer-Grafiken werden während des Drehs auf die riesigen Screens gelegt, nicht jedoch als bereits vorgedrehter Filmausschnitt, wie bei einer klassischen Rückprojektion, sondern in Echtzeit berechnet bzw. gerendert. Jedes vorstellbare Setting, jede Landschaft, ob real oder erdacht, kann in einem Studio nicht nur entstehen, sondern auch spontan variiert werden. Ergänzt wird die digitale Szenografie um Elemente aus dem Kulissenbau, die auf einem Podest inszeniert sind, um den LED-Screen dahinter optimal ins Bild zu integrieren. Die Bilder auf der LED-Wand reagieren direkt auf die Bewegungen der Kamera und passen die erforderliche Perspektive sofort an. Im Gegensatz zum Green Screen können die Schauspieler*innen so unmittelbar mit einer sichtbaren Umgebung interagieren und z.B. auch gleich in einem realistischen bzw. gewünschten Lichtsetting aufgenommen werden. Diese neue Produktionsform ermöglicht nicht nur eine größere Authentizität als mit digitaler Nachbearbeitung. Auch mit Blick auf Budget und Nachhaltigkeit, bzw. den CO2-Fußabdruck ist sie interessant, begrenzt z.B. das Reiseaufkommen und die damit verbundenen Kosten. Den wohl größten Paradigmenwechsel bedeutet das virtuelle Produzieren allerdings für den Workflow, vor allem den künstlerischen Prozess. Arbeiten bei einer traditionellen Produktion die entscheidenden Gewerke oft dezentral und in nicht selten langfristiger zeitlicher Abfolge, so können Regie, Kamera, Setdesign und VFX Entscheidungen nun gemeinsam treffen und kreative Visionen unmittelbar umsetzen.

Planung und Umsetzung des Drehs erfolgte im Rahmen einer gemeinsamen Lehrveranstaltung der Filmuniversität mit der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM).

TEAM: Cast: Axel Werner; Konzept: Branford Meentzen; Regie: Lilli Moors; Co-Regie: Branford Meentzen; Drehbuch: Lilli Moors & Branford Meentzen; Dramaturgische Beratung: Laurine Irmer; Produktionsleitung: Benedikt Saggel & Henry F. Bock; Set-Aufnahmeleitung: Jakob Eisele; Kamera: Konrad Waldmann; DIT: Bianca Thielen & Joscha Bitsch; Oberbeleuchter: Lars Elliger; Key Grip: TIm Lange; Production Design: Branford Meentzen; Art Director: Paul Schille; Creature: Alec Ross; Garderobe: Kira Mathis; Maske: Hanne Hamann & Kira Mathis; Sounddesign, Musik, Tonmischung: Richard Meyer; Settonmeister: Richard Meyer; Foley Artist: Peter Sandmann; Montage: Benedikt Strick; Visual Effects Producer: Sebastian Esposito; Virtual Production Supervisor: Branford Meentzen; On-Set Visual Effects Supervisor: Johanna Herrmann; Unreal Engine Pre-Production Technical Advisor: Orkun Aydinli; Unreal Engine Operators: Felix von Hagen & Sophie Kergaßner; Previsualization: Branford Meentzen; Project Manager: Philipp Benner; 3D Artists: Sophie Kergaßner, Melanie Schuhmacher, Dorothea Messner, Nils Weisbrod, Felix von Hagen; Visual Effects Post-Production: Johanna HerrmannSebastian Esposito & Branford Meentzen; Colour-Grading: The Post Republic GmbH Artem Stretovych

Nichts gegen Äpfel

So oder so: Die Zukunft kommt. Was tun?

Ein Impuls von Hans-Joachim Neubauer

Oh no, dachte ich nur, als ich gefragt wurde, ob ich für dieses Heft etwas zum Thema „Zukunft" schreiben würde. Nichts ist so gruselig wie das Morgen; außer vielleicht die Vergangenheit. Unsere Bilder für das, was kommen wird, haben wir von Hieronymus Bosch, George Orwell und Konsorten. Man muss das A-Wort nicht aufschreiben, um zu sehen, was uns bevorsteht; Apokalypse heißt Offenbarung. Hat noch wer Lust auf morgen?

Die Zukunft kommt sowieso, eine Gegenwart mit neuen Zukünften. Wer darin und davor bestehen will, besinnt sich auf Hoffnung, Vision oder Sinn; auch der Glaube mag helfen. Martin Luther plante, einen Apfelbaum zu pflanzen, wenn das Ende komme. Nichts gegen Äpfel, aber Hoffnung, Obst und Sinn haben was von Taschenspielertricks an sich. Ihr *Dennoch!* und *Trotz alledem!* erzählen vom Unglück. Machen wir es also wie Albert Camus' Sysiphos, klemmen uns stoisch hinter den Stein und rollen ihn den Berg hinauf, wieder und wieder und wieder?

Ja, notfalls sollten wir das. Doch gibt es neben den drei apokalyptischen Highways Verzweiflung, Naivität und Existenzialismus einen vierten Weg, der auch durch unsere Schule führen könnte. „Zukunft ist auch eine Form von Fiktion", meinte dieser Tage eine kluge Kollegin. Und für Fiktion sind „wir", die wir an dieser Schule studieren und arbeiten, doch zuständig.

Wie soll man von morgen sprechen? Unsere Begriffe stammen von gestern, gerade die für die Zukunft. Wer nach vorne blickt, blickt auch zurück. Für die Aymara dagegen, ein indigenes Volk in den Anden, liegt die Zukunft im Rücken. Wenn sie von morgen reden, zeigen sie hinter sich; ihre Geste für gestern weist voraus. Denn vor uns liegt, was wir sehen können; die Zukunft dagegen ist unsichtbar. Da schwingt Skepsis mit, Zweifel an der Idee von Machbarkeit, vielleicht auch Vorsicht. Kein Wunder: Die Aymara wissen, dass wir rückwärts gehen.

Viel wird getan, um die Zukunft besser zu machen, auch an dieser Universität. Die Initiativen und Projekte in diesem Heft sind „Fiktionen", die viel mit Zukunft zu tun haben. Doch es lohnt sich, kurz zurückzuschauen, um die Vorstellungen von dem, was kommen kann oder soll, zu erweitern.

Wer mit Leuten spricht, die schon länger an der Filmuniversität unterrichten, sieht in leuchtende Augen, wenn sie sich an die „freien Flächen" in den einstigen Diplom-Stundenplänen erinnern, an Freiräume des Spiels, der Intelligenz, des Ausprobierens, des Streitens; sie sprechen von Wagemut und Phantasie, von Überraschung, Freude und Scheitern, von verrückten Ideen und wilden Festen, kurz: von einem lustvollen gemeinsamen Lernen und Arbeiten.

Klar, könnte man sagen, früher war alles besser, da war alles aus Holz. Man könnte dieses Leuchten in den Augen als Nostalgie, gar Ostalgie abtun. Aber man kann es auch ernst nehmen. Es berichtet von einem kreativen Spirit, von Zeitkonzepten und Arbeitsweisen, für die im *Credit Points*-Kosmos von Bologna kein Platz ist.

Doch etwas von dem spielerischen Geist bahnt sich neue Wege, auch bei uns. Das IKF unterstützt Projekte, in denen „Film und Experiment" kein Gegensatz ist; diverse Gewerke fördern offene Formen des Arbeitens und Nachdenkens; die wissenschaftlich-künstlerische Promotion will das Terrain zwischen weit auseinanderliegenden Gebieten neu vermessen; auch der geplante Minor *Künstlerische Forschung* soll einmal Türen öffnen. All das braucht es, gerade unter dem Druck des Marktes. Formen erfüllen zu können ist sehr gut, neue Formen des Erzählens und Arbeitens zu ersinnen und zu erproben ist noch besser; vielleicht wird ja Zukunft daraus.

Schwerer zu fassen ist, was – außer dem Spiel – helfen könnte, jene „Form der Fiktion" angenehmer zu gestalten. Auf jeden Fall gehört dazu, sich zu streiten; Streit tut gut, da klären sich die Verhältnisse. Aber damit das gelingt, braucht es Höflichkeit. Höflichkeit? Klingt ziemlich altmodisch. An Universitäten geht es oft hart zu: Alle brauchen mehr Förderung, jeder ist total wichtig, und wenn alle versuchen, sich in einem oft narzisstisch ausgerichteten System durchzusetzen, hört der Spaß auf; auch für die Studierenden, schließlich sind sie Teil des Systems. Viele von ihnen kämpfen hart: Die Mieten steigen, Kunst zu produzieren stellt den ganzen Menschen in Frage, materielle Not und seelisches Leid können das Leben zur Hölle machen.

Dennoch müssen sie erleben, dass sie bestraft werden, wenn sie sich weltanschaulichen oder habituellen Standards verweigern: *survival of the fittest*. Nicht, wer streitet, sondern wer reinpasst, kommt durch. Das Ergebnis: Gewinner en masse, lauter Siegertypen im Ego-Modus, bei denen ich immer an den Refrain aus Lauryn Hills *Lost Ones* denken muss: *You might win some but you just lost one* denken muss. Den Preis zahlen jedenfalls die, die es besonders schwer haben, die zurückbleiben, scheitern, abbrechen; zum Glück wird bei uns versucht, gerade sie zu unterstützen und an Bord zu halten. Doch kommt es vor, dass Leute, die regelmäßig zusammenarbeiten müssen, einander bis aufs Messer bekämpfen. Davon geht die Welt nicht unter; aber bescheuert ist es doch. „Sowas tut man nicht", sagt meine Mutter. Wie so oft, hat sie recht.

Doch was tut „man" stattdessen? Wie lebt, wie lehrt, wie studiert „man", wie arbeitet „man" zusammen, ohne dass Leute auf der Strecke bleiben? Über solche Fragen dachte vor gut 140 Jahren auch Rudolf von Jhering nach. Der berühmte Jurist schrieb, außer über Gesetze und Paragraphen, auch über die kleinen Härten und Gemeinheiten, die das Zusammenleben vergiften. Er traf einen Nerv, der noch heute zuckt: In seiner Studie *Der Takt im sozialen Sinne* beklagt er den Mangel an Feingefühl im sozialen Umgang; wir sollten die Augen öffnen und sehen, was andere verletzen oder kränken *könnte*. Denn Takt sei die „Vermeidung des bedingt Anstößigen", die Kunst, jemandem unnötigen Schmerz oder Kummer zu ersparen. Wie das geht? Vielleicht dadurch, dass ich die anderen zu Wort kommen lasse, ihre Not bemerke und nicht ignoriere, ihre Fehler akzeptiere, ihre Mängel respektiere; es könnten meine eigenen sein. Vielleicht braucht es schlicht mehr Freundlichkeit, Distanz, Form, um ohne Schaden weiter rückwärts zu gehen. Man könnte auch „Stil" dazu sagen.

Die Zukunft kommt, so oder so. Was da zu tun ist, darüber muss man weiter streiten. Doch außer um das Was geht es eben immer auch um das Wie. Ist es wirklich so einfach? Ein bisschen mehr Spiel, etwas mehr Takt, und schon wird die Fiktion weniger apokalyptisch? – Warum nicht? Keine Sorge: Der Rest kommt sowieso.

Und, ja: Nichts gegen Äpfel. Tolles Obst.

Prof. Dr. Hans-Joachim Neubauer, Professor für Gattungsübergreifendes Erzählen im Studiengang Drehbuch/Dramaturgie

Zukünfte individuell gestalten

Vielfältige „Nachwuchs“-Förderung an der Filmuniversität

Wenn wir an der Filmuniversität den Begriff „Nachwuchs“ verwenden, meinen wir damit junge, aufstrebende Talente in Filmkunst und Wissenschaft, sog. *early career scholars* bzw. *artists*. Inkludiert im Nachwuchsbegriff sind alle Mitglieder der Filmuniversität, die dabei sind, sich in ihrer jeweiligen Disziplin bzw. innerhalb eines Gewerks zu etablieren und an Erfahrung und Bekanntheit zu gewinnen. Als Bildungseinrichtung ist es unser Auftrag, diese neue Generation in ihrem Potenzial zu fördern, um kommende künstlerische, wissenschaftliche, aber auch gesellschaftliche Entwicklungen zu explorieren und zu reflektieren, sie zu bewerten und aktiv mitzugestalten. Dieser Anspruch klingt selbstverständlich und ist doch nicht trivial, denn er ist geprägt vom Umgang mit neuen Technologien (wie VR, AR oder allen voran KI; siehe das Interview auf Seite 30 – 31), von globaler Kooperation und gewerkeübergreifender Kollaboration, von Nachhaltigkeit, Diversität und Inklusion – das zeigen die in diesem Bericht zusammengestellten Beispiele eindrücklich.

Die Filmuniversität leistet einen besonderen Beitrag, indem sie Erfahrungen in interdisziplinären Forschungsprojekten ermöglicht, in denen wissenschaftlich-künstlerische Prozesse erprobt und kritisch reflektiert werden können. Hier wird Technologie kreativ angewendet, um Felder weiter zu entwickeln, Impulse in die Branche zu senden und Lösungen für soziale Herausforderungen zu finden. Diese Angebote erstrecken sich über alle Ausbildungsphasen von Bachelor und Master (etwa in Lehrforschungsprojekten) über die künstlerische Qualifizierung oder das Studium zur Meisterschüler*in bis hin zur wissenschaftlichen bzw. wissenschaftlich-künstlerischen Promotion (auch in Drittmittelprojekten) und sogar zur Habilitation bzw. Leitung einer Nachwuchsforschungsgruppe. Für alle diese Phasen bzw. Qualifizierungsformen finden sich in diesem Bericht eindrucksvolle Beispiele, die zeigen, wie Filmkunst, Wissenschaft und Technik ineinandergreifen, um alternative „Zukünfte“ zu erdenken, zu erschließen und schließlich möglich zu machen.

Die Filmuniversität (damals noch als HFF) ermöglicht seit 2001 die Chance zur wissenschaftlichen und seit 2016 auch zur wissenschaftlich-künstlerischen Promotion, darauf gehen wir später in diesem Bericht noch ausführlicher ein. Gerade dieser neuartige Typus ist individuell betrachtet durchaus eine Herausforderung, bietet auf übergeordneter Ebene aber enorme Chancen für die Integration künstlerischer und wissenschaftlicher Erkenntnis und die Bereicherung der Forschungslandschaft. Zudem kann die Filmuniversität auf diese Weise ihre Forschungskompetenz ausbauen, um international zu einem Leuchtturm filmbezogener Forschung zu werden. Anschaulich zeigt sich der Erfolg dieses Modells auch in den folgenden Beiträgen, in denen sich die Vielfalt der Methoden und Themen sowie die Kreativität der Promotionsprojekte widerspiegeln. Ganz neu in der Reihe der Qualifikationsmöglichkeiten ist die Habilitation im Bereich Medienwissenschaft hinzugetreten. Derzeit läuft das erste Verfahren, um einer Wissenschaftlerin der Filmuniversität die sog. venia legendi zu verleihen – die höchste Weihe der Wissenschaft.

Anstelle einer Promotion haben künstlerische Mitarbeiter*innen auch die Möglichkeit, ein rein künstlerisches Qualifizierungsprojekt durchzuführen und ein staatlich anerkanntes Zertifikat zu erwerben. Hierbei profitieren sie von der Forschungsexpertise, den institutionellen Rahmenbedingungen der Hochschule und der Vernetzung in die Branche und können auf diese Weise ihre Karrieremöglichkeiten erweitern bzw. ihre chancen verbessern.

Die hier skizzierten Möglichkeiten, künstlerische Forschung zu betreiben und für eine Qualifikation im dritten Zyklus zu nutzen, dienen individuell der Vertiefung künstlerischer Eigenständigkeit und gleichzeitig der Weiterentwicklung künstlerischer Ausdrucksformen, die innovativ in andere Wissensgebiete und gesellschaftliche Bereiche wirken. Zudem bieten sie eine gute Basis für die Gewinnung versierter Fachkräfte für Branche und Hochschule: „Filmisches Projektlabor“ heißt es dazu in der Einführung zu den hier vorgestellten Filmen treffend: die Filmuniversität als Ort, an dem Filmkunst und Forschung fließend ineinandergreifen und die Grundlagen legen für Karrierewege innerhalb und außerhalb der Hochschule. Zwar können auf künstlerische Professuren auch herausragende Persönlichkeiten direkt aus der Kunstpraxis berufen werden, aber auf diese Weise werden alternative Karrierewege eröffnet, die besser auf die Doppelrolle (Künstler*in und Hochschullehrer*in) vorbereiten. Denn um für eine akademische Karriere gerüstet zu sein, ist neben der persönlichen künstlerischen oder wissenschaftlichen Expertise auch eine professionelle Weiterentwicklung im Berufsfeld durch den Erwerb von organisatorischen, Management-, Text-, Kommunikations-, Reflexions- und pädagogischen Kompetenzen zentral. Dafür haben wir an der Filmuniversität 2022 die Graduiertenakademie ins Leben gerufen, die dem inhaltlichen Austausch, der Vermittlung von Kenntnissen und Kompetenzen, der interdisziplinären Vernetzung, aber auch der Beratung und Unterstützung des sich qualifizierenden Nachwuchses dient.

„Die Zukunft kommt sowieso“ schreibt Hans-Joachim Neubauer in seinem einleitenden Essay – geben wir den aufstrebenden Künstler*innen und Wissenschaftler*innen die Werkzeuge an die Hand, diese konstruktiv zu gestalten und gleichzeitig ihre Karriere (sei es in der Praxis oder an der Hochschule) erfolgreich zu planen und zu leben.

Prof. Dr. Daniela Schlütz, Professorin im Studiengang Digitale Medienkultur,
Vizepräsidentin für Forschung, Transfer und Gründung

THE ORDINARIES

Filmstills: THE ORDINARIES, © Bandenfilm / 1 – V. Selmke, 2 – F. K. Godenschweger, 3 – J. L. Walter

THE ORDINARIES (2022)

Fühlst du dich auch manchmal wie eine Nebenfigur in deinem eigenen Leben? Was ist, wenn du wirklich eine bist …?

In einer fabelhaften Welt, streng unterteilt in Haupt-, Nebenfiguren und Outtakes, steht Paula vor der wichtigsten Prüfung ihres Lebens: Sie muss beweisen, dass sie das Zeug zur Hauptfigur hat. Paula will ein glamouröses Leben mit einer eigenen Storyline, aufregenden Szenen und voller Musik – nicht wie ihre Mutter, die als Nebenfigur im Hintergrund arbeitet. Sie ist Klassenbeste im Klippenhängen, beherrscht Zeitlupe und panisches Schreien im Schlaf – nur das Erzeugen emotionaler Musik will ihr einfach nicht gelingen. Auf der Suche nach einer Lösung stößt sie auf Ungereimtheiten zum Tod ihres Vaters, einer heldenhaften Hauptfigur. Ihre Nachforschungen führen sie zu den verachteten, unterdrückten Outtakes, Menschen mit Filmfehlern, am Rande der Gesellschaft. Doch anstatt auf gefährliche Rebellen trifft sie dort auf gebrochene Figuren mit echten Emotionen, die in einer ungerechten Welt zu überleben versuchen. Paula beginnt zu zweifeln – an sich, an ihrem Platz in der Geschichte und an denen, die diese erzählen.

Voller Witz und Kreativität und mit großer Liebe zum Detail erzählt Sophie Linnenbaum in THE ORDINARIES – ihrem Abschluss- und ersten Kinospielfilm – eine überraschende Parabel, die in einer fiktiven, in drei Klassen geteilten ‚Film-Welt' spielt. Sie entwirft „eine Welt, die auch die tiefsten Abgründe der Gesellschaft widerspiegelt, Privilegien und Klassismus offenbart und mit seinen klugen und augenzwinkernden Dialogen auch ernsthaft zum Nachdenken anregt. (…) Ein Film über die Symbole des Mediums Film, der dank einer außergewöhnlichen Idee selbst zu einem wirklich außergewöhnlichen Film wird", so die Deutsche Film- und Medienbewertung FBW, die THE ORDINARIES mit dem *Prädikat „Besonders Wertvoll"* ausgezeichnet hat.

Die originelle Gesellschaftssatire mit Science-Fiction Elementen, die erzählerisch und visuell nur so vor Ideen quer durch die Filmgeschichte sprüht, wurde u.a. mit dem *Förderpreis Neues Deutsches Kino* und dem *First Steps Award* ausgezeichnet. Am 30. März 2023 kam der 120-Minüter in die deutschen Kinos.

Eine Bandenfilm Produktion in Koproduktion mit dem ZDF – Das kleine Fernsehspiel und der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, gefördert vom Medienboard Berlin Brandenburg, der nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen, der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien und der Filmförderungsanstalt und MOIN Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein.

theordinaries-film.com
Zum Trailer:

TEAM: Cast: Fine Sendel, Jule Böwe, Henning Peker, Sira Faal, Noah Tinwa, Denise M'Baye, Pasquale Aleardi, Noah Bailey, Martin Umbach, Christian Steyer, Heinz Wanitschek, Aurel Manthei, Birgit Berthold, u.a. Crew: Casting: Karl Schirnhofer; Aufnahmeleitung; Lisa Baumgarten; 1st AD: Manuel Faber; Maskenbild; Elena Ziegler; Kostümbild: Sophie Peters; Szenenbild; Josefine Lindner, Max-Josef Schönborn; Bildgestaltung: Valentin Selmke; Filmmusik: Fabian Zeidler; Tongestaltung: Nicolas Voss; Montage: Kai Eiermann; Coloristin: Ana Izquierdo; Visual Effects Supervisor: Johannes Blech; Postproduction Supervisor: Arno Scholwin; Plakatgestaltung: Inês Gomes Ferreira; Redaktion: Jörg Schneider; Produzentinnen: Laura Kippel, Britta Strampe; Drehbuch: Sophie Linnenbaum, Michael Fetter Nathansky; Regie: Sophie Linnenbaum

SEKTION I

Filme für Morgen

Die Beiträge dieser Sektion mit dem, was auch die Zukunft unserer Hochschule bestimmt: Wie werden Bewegtbilder morgen aussehen? Wie werden sie hergestellt, distribuiert und rezipiert? Wie digital oder grün werden sie sein, und welche Rolle spielt die Vergangenheit für die Zukunft des Films?

Filmisches Projektlabor

Einblick in die Exzellenz und Bandbreite künstlerischer wie technologischer Experimentierfreude

Filmkunst und Forschung sind an der Filmuniversität untrennbar miteinander verbunden. Nicht selten sind die Grenzen fließend und bereits während des Studiums werden die Grundlagen für einen Karriereweg sowohl in der Filmproduktion als auch in einer forschenden Tätigkeit gelegt. Voraussetzung für beides ist die Freude am Beobachten, Explorieren und Experimentieren, aber auch am Kommunizieren, Veranschaulichen und Visualisieren. Die prozessorientierte Lehre an der Filmuni bietet den nötigen Rahmen und Freiraum, um ergebnisoffen kreative Ideen zu verfolgen und Ungewöhnliches zu versuchen. Ziel ist die Befähigung der Studierenden, auf exzellentem Niveau neue künstlerische, technologische und wissenschaftliche Impulse in die Medienlandschaft zu senden, ebenso aber auch eine kritisch-reflektierende und proaktive Haltung zu wichtigen gesellschaftlichen Fragestellungen einzunehmen und diese über ihre Arbeiten in die Gesellschaft zu transferieren. Exemplarisch für die zahlreichen Filme, die jedes Jahr an der Filmuni entstehen, stellen wir in diesem Forschungsbericht sieben Projekte vor, bei denen sich Studierende so eigenständig wie erfolgreich auf ganz unterschiedliche Weise neue Welten erschlossen haben:

Die interdisziplinäre „Kunstlichtübung“ **XVI. TOWER** wurde durch die Möglichkeit, ein neues Virtual Production Studio nutzen zu dürfen, zum Experimentallabor. Das künstlerische Potenzial dieser revolutionären Filmtechnologie oder deren Auswirkung auf Workflows zu explorieren, war eine Win-Win-Situation für Studio wie Studierende.

Fantasie-Spektakel? Social Fiction? Oder Politsatire? Der vielfach preisgekrönte Kino-Spielfilm **THE ORDINARIES** entführt buchstäblich in eine „Film-Welt“ und entzieht sich dabei jeder Kategorisierung. „Eine unvergleichliche Parabel“, „hochoriginell“, „spektakulär und innovativ“, „ein lohnendes Wagnis“ mit „unzähligen brillanten Regie-Einfällen“ – so feiert die Kritik den Abschlussfilm, der mit einem vergleichsweise überschaubaren Budget von 500.000 Euro realisiert wurde.

FROM THE MAIN SQUARE vereint technologische Exzellenz beim Erzählen in der virtuellen Realität mit der Darstellung eines urbanen Gesellschaftsszenarios zwischen politischer Polarisierung und ökologischem Zusammenbruch. Per „Trial and Error“ ist eine interaktive „360-Grad-Symphonie aus animierten Possen, menschlicher Torheit und schockierenden Gewaltausbrüchen“ entstanden, die international mit den renommiertesten Preisen im VR-Bereich ausgezeichnet wurde.

Walter Moers‘ „Der Schrecksenmeister“ galt lange als unverfilmbar. Das Experimentieren mit und Kombinieren von modernsten digitalen und traditionellen filmischen Mitteln haben diese fantastische Welt in **EISSPIN, DER SEHR SCHRECKLICHE** auf die Leinwand gezaubert. Mit ihren kreativen Lösungen und ihrer Leidenschaft konnte das studentische Team Stars wie Christoph Maria Herbst und Katharina Thalbach für Hauptrollen gewinnen und für das Ergebnis begeistern.

Den Szenografie-Studierenden gelingt es, jede nur denkbare Welt im Studio 1 im Keller der Filmuniversität zu visualisieren. Das Musical **ASH WEDNESDAY** katapultiert uns mitten in eine realistisch anmutende Favela. Fröhliche Farben und mitreißende Rhythmen kontrastieren so bewusst wie eindrücklich das reale Thema: Tödliche Polizeigewalt in Brasilien.

In einem „Heft voller Zukunft“ darf Science-Fiction nicht fehlen. Mit transformativen Kräften beschäftigt sich das 80-minütige Cyberpunkprojekt **EXIT PANGEA** nicht nur erzählerisch. Für die kreative Umsetzung nachhaltiger Produktionspraktiken wurde das Team mit dem „EISVOGEL“ ausgezeichnet und setzt damit auch Standards für das Bewusstsein der Branche.

Die Dokumentation **DREI FRAUEN** wirft den Spot auf eine Dorfgemeinschaft in den ukrainischen Karpaten, die mitten in Europa aber doch in einer anderen Welt lebt. Mangel und Einsamkeit werden hier ausgeglichen durch menschliche Wärme, deren Sog das Team von Beobachtenden zu (An-) Teilnehmenden, dann sogar zu Protagonisten ihres eigenen Films werden lässt.

Julia Diebel, Pressesprecherin und Bereichsleitung Kommunikation & Marketing

„Von Babelsberg aus in die Welt…“

Das International Student Film Festival SEHSÜCHTE

SEHSÜCHTE, das einzigartige Studierendenfestival der Filmuniversität, das jedes Jahr erfolgreich an ein neues studentisches Team weitergereicht wird, wurde 1995 von Jeannette Eggert, Michael Konstabel und Tom Sternitzke, drei Studierenden der AV Medienwissenschaft, gegründet. Dass wir kommendes Jahr jedoch bereits die 53. Ausgabe begehen, liegt daran, dass sich SEHSÜCHTE auf die Tradition der FDJ-Studententage beruft, welche seit 1972 an der damaligen „Hochschule für Film und Fernsehen (HFF)“ der DDR stattfanden. Ursprünglich als Werkschau konzipiert, entwickelten sie sich im Verlauf der Jahre zunehmend zu einem internationalen Festival mit Filmblöcken der Filmhochschulen Moskau, Prag, Sofia, Budapest und Łódź, das schon damals von jährlich wechselnden studentischen Teams organisiert wurde.

Das Festival hat sich in den letzten zwei Dekaden fest in der deutschen, aber auch der internationalen Nachwuchsfilm- und Festivallandschaft etabliert und bietet über thematische Filmblöcke hinaus eine Reihe von – über die Jahre wechselnden – Sondersektionen (wie *Future* oder *Schreibsüchte*) und Rahmenprogrammveranstaltungen (z.B. Workshops, Podien, Partys) an. SEHSÜCHTE gilt als das größte europäische Studierendenfilmfestival, und mit 188 Filmen aus 37 Ländern, einem Drehbuchwettbewerb, Pitches, Workshops und Paneldiskussionen, Preisen in zehn Kategorien in einem Gesamtwert von 30.000 Euro sowie vollen Kinosälen hat auch die 52. Ausgabe des Festivals im April 2023 demonstriert, welchen Stellenwert es in der Festivallandschaft und in der Region einnimmt. Zusammen mit den beiden großen Nachwuchsfilmfestivals *Hofer Filmtage* und *Max Ophüls Preis* sowie einigen weiteren mittleren und kleineren Festivals bildet es eine Plattform für die Präsentation und Zirkulation von jungen Filmen. Ich finde die Beschreibung des Festivals, welche sich auf der Seite der jungefilmszene.de findet, besonders schön. Über die letztjährige Ausgabe steht dort: „Wie jedes Jahr gibt Sehsüchte auch in der 52. Ausgabe mutigem, jungen Kino ein Zuhause. Neue, bislang ungehörte Ideen, Perspektiven und Haltungen sollen von Babelsberg aus in die Welt getragen werden und als schimmerndes Strahlenmeer die Festivallandschaft erhellen“.

Dass dies tatsächlich immer wieder gelingt, liegt nicht zuletzt daran, dass die Festivalorganisator*innen diese Haltung als junge Studierende selbst mit in den Prozess einbringen. Damit stellt SEHSÜCHTE ein Format dar, welches – innerhalb eines über die Jahre erarbeiteten Rahmens der von einem Team zum nächsten weitergegeben wird – flexibel und offen ist. Dies bedeutet auch, dass SEHSÜCHTE ein Übungsfeld darstellt in dem Studierende eigene Ideen und Visionen ausprobieren dürfen und sollen. Das verlässlich überschwänglich positive Feedback der besuchenden Filmemacher*innen, zeugt jedes Jahr davon, dass ein Festival wie SEHSÜCHTE für die internationale Nachwuchsfilmemacher*innenszene wichtig und notwendig ist. Auch für die Stadt Potsdam stellt das Festival – insbesondere an seinem derzeitige Festivalstandort im Waschhaus Potsdam – eine kulturelle Bereicherung dar. Auf dem Festival finden sich jedes Jahr wieder namhafte Filmschaffende und Filmbegeisterte, angefangen bei Volker Schlöndorff und Fatih Akin, die 1996 als Panelteilnehmer bzw. Nachwuchsfilmemacher in den ersten Festivaljahren dabei waren, über Wim Wenders, Axel Prahl, Doris Dörrie, Klaas Heufer-Umlauf, Tom Schilling, Aylin Tezel, Florian Henkel von Donnersmarck, Wolfgang Joop, Andreas Dresen, Pola Beck, Sebastian Colley, Nurhan Sekerci-Porst, Tua El-Fawwal oder Ayla Yildiz, welche als Jurymitglieder, Gesprächspartner*innen bei Paneldiskussionen, Filmemacher*innen, Ehrengäste, Moderator*innen oder Preisspender*innen beim Festival zu sehen waren.

SEHSÜCHTE ist jedoch nicht nur ein Festival für Filmemacher*innen, Künstler*innen und Publikum – es ist auch ein Festival von und ein Lehrprojekt des Masterstudiengangs Medienwissenschaft. Es hat also eine Doppelfunktion: in der Festivallandschaft, aber auch für die studierenden Organisator*innen selbst. Es ist Ausbildungsprojekt, Aushängeschild und Karrieresprungbrett. Es komplementiert das wissenschaftliche Studium der Medienwissenschaft, vermittelt Branchenkenntnis, künstlerisch-ästhetisches Verständnis und Beurteilungsfähigkeit sowie Organisations- und Managementkompetenzen und Kreativität. Daraus entstehen individuelle Erfolgsgeschichten: Tobias Krell, viele Jahre als Checker Tobi im Fernsehen zu sehen und seit 2021 Leiter des Kinderfilmfest München, Svenja Böttger, Leiterin und Geschäftsführerin des Max Ophüls Filmfestival oder Julia Fidel, Leiterin Berlinale Series (2019 bis 2023), haben alle Medienwissenschaft an der Filmuniversität studiert und das SEHSÜCHTE Festival zusammen mit Kommiliton*innen geleitet. Das Projekt SEHSÜCHTE fordert und ermöglicht eigenständiges und kreatives Arbeiten, Zugang zur Medienbranche und Film- und Medienexpertise.

Damit stellt SEHSÜCHTE die ideale Schnittstelle zwischen Filmuniversität, Nachwuchsfilmszene, Filmfestivalszene und einer cineastischen Öffentlichkeit dar. Diese Schnittstelle ist noch ausbaufähig – nach außen, um das Festival als Publikumsfestival in der Region zu stärken, nach innen, um es zu einem Treffpunkt für Filmuniversitäts-Angehörige zu etablieren. SEHSÜCHTE bietet hierfür einen prädestinierten Rahmen: nicht nur in seiner Funktion als Filmwettbewerbsstätte, sondern als Ort der Präsentation, des Networkings und der Begegnung. Die an das Festival angedockten Spezialprogramme der Studiengänge Creative Technologies (Exhibition) und Filmkulturerbe (Retrospektive) laufen bereits seit einigen Jahren erfolgreich. Studierende der Digitalen Medienkultur übernehmen zuverlässig wichtige Aufgaben in allen Bereichen des Festivals, und Dramaturgiestudierende unterstützen das Festival regelmäßig – natürlich auch im Ressort *Schreibsüchte* und beim Drehbuch-Pitch. Ein Zukunftswunsch für das Festival wäre deswegen: Nach zwanzig Jahren erfolgreicher und beeindruckender Festivalarbeit und internationaler Strahlkraft mit diesem Drive nun auch die Studierenden und Lehrenden der Studiengänge zu begeistern, die bisher nur am Rande involviert sind.

Prof. Dr. Susanne Eichner, Professorin für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien

Preisverleihung Sehsüchte 2018, © Bernd Schöneberg

Preistrophäen Sehsüchte 2018, © Bernd Schöneberg

Die Zukunft des Fernsehens

Von der Zukunft des Fernsehens zu sprechen ist tricky. Das liegt zunächst einmal daran, dass niemand mehr so genau weiß, was Fernsehen heute eigentlich ist. Genauer gesagt: Wir haben sehr unterschiedliche Vorstellungen davon, was wir unter dem Medium Fernsehen eigentlich verstehen. Denn die Digitalisierung und die sich daraus ergebenden Konvergenzen haben nicht nur die Technologie und Infrastruktur des Mediums grundlegend verändert – sie haben das Medium und dessen Branche auch diversifiziert und fragmentiert. Diversifiziert im Sinne einer Vielfältigkeit an Medien und medialen Formen für eine Vielfalt an größeren und kleineren Bildschirmen. Fragmentiert nicht nur im Sinne von Publikumsvorlieben, sondern ganz grundlegend: Das vormals massenmediale Angebot eines via Rundfunk ausgestrahlten Fernsehens erreicht nur noch einen schrumpfenden Teil der Bevölkerung. Das Publikum verteilt sich nicht nur über Kanäle, sondern über verschiedene fernsehartige Angebote wie Streaming Plattformen, YouTube oder Social Media, die verschiedene soziale Funktionen übernehmen. Das ist natürlich längst kein Geheimnis mehr, aber ein genauerer Blick lohnt sich – einerseits aus ontologisch-wissenschaftlichem Interesse: Was verstehen wir heute unter Fernsehen? Lässt sich eine Essenz des Mediums Fernsehen ausmachen? Oder handelt es sich vielmehr um eine Akkumulation fernsehartiger Bildschirmmedien? Andererseits aus konkreten Zukunftsinteresse für die – sehr real existierende – Fernsehbranche: Wo geht die Entwicklung hin? Was und wie wird in der Zukunft für welchen Markt produziert?

Diese Fragen standen auch bei einer im Oktober 2023 an der Filmuniversität veranstalteten Tagung im Vordergrund. Ausgangspunkt war hierbei das Konzept der „Televisuality“, ein Ansatz, der Mitte der 1990er, dem „second golden age of television“, dem von John T. Caldwell formulierten Plädoyer folgte, nicht nur Form, Ästhetik und Inhalt des Mediums zu betrachten, sondern auch Herstellungskontext und Herstellungsprozesse – die Fernsehbranche selbst also – in den Blick zu nehmen. Dabei kann zunächst festgestellt werden: Auch das klassisch-lineare Fernsehen als Medium der großen Live Events, Shows, Nachrichten und auch Serien hat seinen vorhergesagten Tod überlebt. Technologische Entwicklungen, Marktdynamiken, die Öffnung lokaler und nationaler Märkte hin zu einer zunehmenden inter- und transnationalen Ausrichtung haben und werden dabei das Fernsehen verändern. So hat beispielsweise im Bereich Serie der „high-end quality“ Boom des letzten Jahrzehnts den deutschen Fiction Bereich stark beeinflusst, neue Player und neue Kooperationspartner*innen hervorgebracht und so auch neue Möglichkeiten für Produktionsfirmen geschaffen.

Diese Entwicklung hat aber auch zu einer gefühlten Übersättigung des (Serien)Marktes geführt, die Preisspirale nach oben gedreht und zu einem „talent drain“ bei den weniger potenten lokalen Playern gesorgt, da große Unternehmen wie Netflix kreatives Talent abwerben.

Gleichzeitig lässt sich eine ganz andere Entwicklung beobachten: Online und Social Media Plattformen brauchen das klassische Fernsehen – sie speisen sich aus einem endlosen Remix-Strom und Content Snippets des Fiction-, Doku-, Show-, oder Liveangebots klassischer Fernsehsender und Streamer. Gleichzeit bedienen sie das Bedürfnis der jüngeren Zielgruppen nach innovativen, jüngeren, kürzeren und mitunter auch deutlich kostengünstigeren Formaten. Nach dem Serienboom des letzten Jahrzehnts zeichnet sich somit ein neuer Trend ab und lange Formate weichen zugunsten kürzerer Formate. Diese Entwicklung kommt für die Branche mit neuen Möglichkeiten und Herausforderungen. Sie ist gleichzeitig Ausdruck und Konsequenz eines äußerst dynamischen Mediums, welches sich kontinuierlich den neuen Gegebenheiten anpasst.

Prof. Dr. Susanne Eichner, Professorin für Analyse und Ästhetik audiovisueller Medien

Künstliche Intelligenz und Film

Kreative Zukunft oder ethische Herausforderung?

Die Automatisierung von intelligentem Verhalten und maschinellem Lernen, kurz „Künstliche Intelligenz (KI)“ ist in aller Munde. Über Möglichkeiten und Herausforderungen für die Filmbranche sprechen wir mit Dr. Lena Gieseke, Professorin für Bildorientierte Medientechnologien/Technical Direction, Tobias Frühmorgen, der an der Filmuni zum Thema „AI and Screenwriting – Exploring Storytelling with GPT“ promoviert, und Dr. Andreas Mues, der in seinen Lehrveranstaltungen die ethischen Fragen von KI beleuchtet.

Liebe Lena, mit Blick auf KI als kreative Technologie: Wo liegen Potenziale aber auch Grenzen und welche Rolle spielt sie für den filmischen Nachwuchs?

Im Bereich der Content-Generierung sehe ich momentan ein großes Potenzial. KI ist ein mächtiges Werkzeug für die Gestaltung von Texten, von Bildern, Sound, Musik etc. Unsere Studierenden sind uns nicht selten einen Schritt voraus, wenn es um die kreative Nutzung neuer Anwendungen geht und ich freue mich, mit welcher Selbstverständlichkeit sie diese in ihre Arbeiten integrieren. Zurzeit geht es vor allem darum, wie ich Sound- und Bildelemente mit Hilfe der unterschiedlichen Algorithmen erzeugen kann, um mein Ergebnis im Sinne meiner Vorstellungen zu gestalten. Einen vollständigen Film mit einem einzigen Algorithmus zu erzeugen ist noch eine Frage der Zeit und ob man diesen dann auch sehen möchte ist eine andere.

Lieber Tobias, du gehst in deinem künstlerisch-wissenschaftlichen Promotionsprojekt u.a. der Frage nach, wie sich der Kunstbegriff ändert, wenn diese von Maschinen gemacht wird. Können Maschinen kreativ sein und wenn ja, inwiefern?

KI verändert die Kunst massiv, allerdings nicht in allen Bereichen gleichermaßen. Programme wie *Midjourney* können extrem realistische, fast „künstlerisch wertvolle“ Fotografien erzeugen, die sich kaum mehr von klassischen fotografischen Arbeiten unterscheiden. Aber bei der Kunst geht es ja um mehr als Ästhetik, der Künstler und seine Geschichte sind immer auch Teil des Kunstwerks und seiner Genese. Diese Ebene fehlt bei KI naturgemäß. Oder um mit Nick Cave zu sprechen: „Algorithmen fühlen nicht. Daten leiden nicht. Chat GPT hatte nie eine echte menschliche Erfahrung.“ Speziell mit Blick auf Bewegtbild ist die technologische Entwicklung so krass und rasant, dass nicht abzusehen ist, wo wir in drei Jahren stehen. Mit *RunwayML* gelingt es bereits, über Textprompts vollständige Videos von 24 Sekunden zu erzeugen. Aber mit Blick auf die Zukunft müssen wir uns fragen, für wen diese „Kunstwerke“ eigentlich produziert werden? Schauen irgendwann die Maschinen gegenseitig ihre Bilder an, lesen sich ihre Texte vor? Ist es Sinn der Kunst, kreative Prozesse zu beschleunigen? Oder ist es vielmehr gerade der – ggbfs. auch langwierige – Prozess an sich, der das Ergebnis ausmacht, zur Kunst macht?

KI in Literatur und Film war immer auch mit dystopischen Visionen verbunden und hat ethische Fragen aufgeworfen, ob wir an die robotischen Gesetze von Isaac Assimov denken oder – ganz aktuell – die Episode „Joan is Awful“ der Serie „Black Mirror“, die den Alptraum der streikenden Schauspieler vorwegnimmt. Lieber Andi, wie werden die Studierenden auf die ethischen und rechtlichen Implikationen vorbereitet?

Der Begriff KI wird oft missverständlich verwendet. *Machine Learning* auf der Basis von Datenquellen mittels fortlaufend optimierter „Trainingsmethoden“ unterscheidet sich ja grundlegend von Lernprozessen wie wir sie z.B. von der Kindererziehung kennen. Während sich hier ein normatives Verständnis sukzessive und auch emotional geprägt entwickelt, dass sich auch selbstständig verändern kann, so gilt im Fall der KI aktuell noch „bullshit in, bullshit out“. Die wesentliche Frage lautet also: Mit welchen Daten und Algorithmen füttern wir die Systeme? Und das entzieht sich gerade auch bei kommerziellen Softwareanbietern weitestgehend dem öffentlichen Diskurs. Damit bleibt das Thema Ethik zunächst ein menschliches. Die rechtlichen Fragen, vor allem die urheberrechtlichen sind so gewichtig wie diffizil. Welchen Anteil am Ergebnis haben die Programmierer oder diejenigen, die Prompts formulieren? Was bedeutet es für diejenigen, deren Daten genutzt werden? Gerade wenn es z.B. um die Umwandlung eines Films im Stil von Tarantino oder eines Bild im Stil von van Gogh geht, was die KI ja schon ganz gut kann, dann spielt da seitens der Künstler*innen auch eine gewisse Kränkung eine Rolle. Es erinnert mich ein wenig an die Barthes’sche These vom „Tod des Autors“. Wem gehört eigentlich der Text? Darf man den Text nur in Kombination mit dem Autor lesen oder liest man nur den Text? Und deshalb ist für mich das genuin Kreative eben dieser eigene Stil, das individuelle künstlerische Profil. Und da sind wir bei der Filmuni mit unserem Ausbildungsfokus gut aufgestellt. Gleichzeitig müssen wir als Uni natürlich auch sehen, dass nicht alle Absolvent*innen den Weg der Kunst einschlagen. Wichtig ist eben auch für die kompetente Arbeit mit KI Tools auszubilden.

Tobias: Die KI wird nicht für das Aussterben des Experimental- oder Arthouse-Films sorgen. Aber KI kann ein nützliches Werkzeug sein z.B. auch hinsichtlich ihres analytischen Potenzials. Drehbücher können hinsichtlich ihrer Produktionskosten, der zu erwartenden Einspielergebnisse ebenso analysiert werden wie künstlerisch. Es ist ein Hilfsmittel, aber lange Drehbücher können z.B. noch nicht erzeugt werden – rein technisch reicht hier das Gedächtnis von GPT4 noch nicht aus. Und natürlich kann die Maschine auch nicht einschätzen, was das Publikum interessiert, die Ideenbewertung bleibt in menschlicher Hand. Aber wenn es um einfach strukturierte Soaps geht, dann sehe ich Potenzial. Vorstellbar ist eine Art Writers‘ Room Situation, wo Mensch und Maschine ihre jeweiligen Fähigkeiten zusammenbringen. So kann die KI in Windeseile das Geschlecht eines vorhandenen Charakters umschreiben oder den Dialog in einem mir unbekannten Slang, etc.

Lena: Mit Blick auf die zukünftige Entwicklung sehe ich auch das unterstützende Potenzial als spannendsten Aspekt. Wichtig sind natürlich gewisse Regulierungen, wie zum Beispiel hinsichtlich der Urheberrechte und wer welches Geld verdient. KI wird den Menschen in der Filmbranche nicht ersetzen, jedoch die Jobs verändern und in gewissen Bereichen auch reduzieren. Aber noch kommt keine KI von sich aus auf die Idee, ein Drehbuch zu schreiben oder gar einen Film zu produzieren. Der Mensch bleibt treibende Kraft hinter dem Prozess. Auch wir als Lehrende müssen uns damit auseinandersetzen, wie wir die Ausbildung anpassen. Wir müssen die Studierenden befähigen mit den Algorithmen zu arbeiten und sich zu ihrem Einsatz zu positionieren. Gleichzeitig darf nicht vernachlässigt werden, dass sie sich eine eigene Expertise in den „klassischen“ Prozessen erarbeiten, auch wenn diese (in Teilen) technologisch ersetzt werden können. Diese Expertise ist zwingend notwendig, da aktuelle Ergebnisse der Algorithmen zwar beeindruckend, aber nichtsdestotrotz qualitativ eher durchschnittlich sind und auch gerade um diese weiterzuentwickeln – künstlerisch wie technologisch.

Andreas: Auch wenn man die Sorgen der Menschen, deren Jobs vielleicht bedroht sind, ernst nehmen muss, so ist diese Entwicklung ja nur eine von vielen Umbrüchen in der Menschheitsgeschichte. Umbruchzeiten sind immer turbulent und immer auch schmerzhaft für bestimmte Personengruppen. Aber wir haben aus der Geschichte eben auch gelernt, dass manch altes Handwerk bestehen bleibt, weil gerade die Unvollkommenheit der Produkte ihren besonderen Reiz ausmacht und zu einer beständigen Nachfrage führt.

Tobias: Wenn wir dann noch schauen, was die bewegliche Kamera erzählerisch für den Film gebracht hat oder wie das digitale Kino eine Bewegung wie DOGMA 95 hervorgebracht, dann sind die Möglichkeiten, die in KI stecken, riesig. Die Studierenden sollten die Tools beherrschen, um sie künstlerisch zu nutzen und damit auch entsprechend auf die Welt reagieren, in der wir heute leben, mithilfe dieser Tools gar eine neue Welt erschaffen helfen.

Lena: In der KI liegt eine wirklich große Chance zur kreativen Exploration, aber genauso besteht die Verpflichtung vor allem auch für unsere Studierenden, sich nicht mit den automatisch generierten Ergebnissen zufrieden zu stellen und sie als Maximum zu sehen, sondern zu überlegen, wie man darüber hinaus gehen kann und wie man den Standards immer wieder etwas neues entgegensetzen kann.

Interview: Julia Diebel, Pressesprecherin und Bereichsleitung Kommunikation & Marketing

Film University For Future

Green Production & Nachhaltigkeitsarbeit

Die Klimakrise ist eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung und ihre Bewältigung gehört zu den zentralen Themen unserer Zeit. Wie viele Lebens- und Arbeitsbereiche befindet sich auch die Film- und Medienbranche in der Auseinandersetzung über geeignete Gegenmaßnahmen und Strategien, um die klima- und umweltschädigenden Konsequenzen der oft extrem ressourcenintensiven Medienproduktion zu reduzieren. Seit 2023 gelten etwa in Deutschland bundesweit einheitliche ökologische Standards für öffentlich geförderte Filmproduktionen. Auch die Filmhochschulen sind als Ausbildungsstätten in der Verantwortung, sich an diesem Aushandlungsprozess zu beteiligen, denn nur auf einem lebenswerten Planeten werden Menschen auch in Zukunft Filme machen und genießen können.
Um die Medienproduktion nachhaltig zu transformieren, bedarf es spezieller Kenntnisse und Kompetenzen, die wir unseren Absolvent*innen mit auf den Weg geben können. Dazu gehören pragmatische Ansätze zur ressourcenschonenderen Gestaltung von Drehbedingungen, reflexive Fragen nach der Art von Geschichten, die wir im Zeitalter des Anthropozän erzählen und erleben wollen, und strategische Kompetenzen, um Medien zu gesellschaftlichem Impact zu verhelfen, damit sie ihr Publikum zu transformativem Handeln bewegen. Nicht zuletzt müssen wir Techniken entwickeln, um als zugleich beobachtende und betroffene Wissen- und Kulturschaffende die Klimakatastrophe emotional und gesellschaftlich zu bewältigen.

Herzstück der Nachhaltigkeitsaktivitäten an der Filmuniversität ist seit 2018 die *Initiative Grün*, eine studentisch gegründete Gruppe, die den Fokus ihrer Aktivitäten zunächst auf „Green Production" konzentrierte, also eine gegenüber bisherigen Herstellungsweisen ressourcenschonendere Film- und Medienproduktion. Nach Vorarbeiten der *Green Film Initiative*, einem Branchenzusammenschluss mit Beteiligung der Filmuniversität, wurden unter Mitarbeit von Korina Gutsche, Beraterin für ökologische Nachhaltigkeit in der Medienbranche, und begleitet von Katrin Springer (die heute das Filmfestival *Ökofilmtour* leitet) sowie später von Anna-Sophie Philippi und Maike Sarah Reinerth, Materialien und Instrumente für ökologische Filmproduktionen entwickelt:

- der *Green Guide*, ein Nachhaltigkeitsleitfaden für studentische Filmproduktionen
- der *Grüne Topf*, aus dem Abschlussfilme Gelder für Nachhaltigkeitsmaßnahmen beantragen können
- das *Grüne Siegel*, das überprüfbar nach internen Standards «grün» produzierte Filme auszeichnet

Doch Nachhaltigkeit ist ein Querschnittsthema und erfordert eine ganzheitliche Perspektive auf verschiedene Hochschulbereiche und -prozesse. Bereits früh stand fest, dass Grundlagen nachhaltigen Filmschaffens fester Bestandteil der Lehre werden müssen und neben der Vermittlung konkreter Optimierungspotenziale beim Dreh auch weitere Themen berücksichtigen sollten, etwa Green Storytelling oder nachhaltiges Design. Dies war bislang nur in Ausnahmefällen und dank des Engagements Einzelner der Fall. 2023 wurde daher ein Büro für Nachhaltigkeit in der Lehre eingerichtet, um die curriculare Verankerung entsprechender Angebote und die Weiterqualifikation der Lehrenden systematisch voranzubringen. Als Arbeits- und häufig auch Drehort rückt außerdem der Campus selbst in den Blick. Neben Aktionen wie dem Bau eines Hochbeets, das den Universitätsstandort optisch verschönert, die Biodiversität fördert und das Problem schwindender Grünflächen anmahnt, geht es dabei auch um Fragen nachhaltiger Technik, Mobilität und Energieversorgung, die sich nicht zuletzt studentischen Filmteams stellen, die nachhaltig produzieren wollen. Daneben steht zunehmend auch die soziale Nachhaltigkeit im Fokus. Toxische Hierarchien, prekäre Arbeitsbedingungen und Selbstausbeutung in Medienberufen erfordern ein Umdenken, denn die Transformation hin zu einer nachhaltig gerechteren Film- und Medienbranche kann nur durch die Verzahnung ökologischer und sozialer Aspekte gelingen.

Dr. Maike Sarah Reinerth, Referentin für Nachhaltigkeit in der Lehre

UNESCO Creative City of Film

Zukunft ist die Geschichte von morgen

Woran denkt man als erstes, wenn man „UNESCO" hört? Vielleicht grübelt man zunächst über das Akronym – UNESCO steht für United Nations for Educational, Scientific and Cultural Organization. Wahrscheinlich assoziiert man sofort auf die Vergangenheit zielende Begriffe wie das UNESCO-Welterbe oder die zur Erhaltung des immateriellen Kulturerbes. Ebenso wie die Schlösser und Parks von Potsdam und Berlin, die seit 1990 als Welterbe anerkannt sind, gehört Fritz Langs Meisterwerk METROPOLIS (1927), der in Babelsberg entstandene Filmklassiker, seit 2001 zum UNESCO-Weltdokumentenerbe.
Die Deutsche UNESCO Kommission fördert hochwertige und chancengleiche Bildung sowie den Schutz, Erhalt und die nachhaltige Entwicklung des Kultur- und Naturerbes. Seit 2004 verbindet die UNESCO zum Schutz kultureller Vielfalt weltweit Städte miteinander, die sich in einem von sieben Kreativbereichen als Exzellenzzentren auszeichnen: Design, Literatur, Musik, Film, Gastronomie, Medienkunst und Kunsthandwerk. 2019 wurde Potsdam als UNESCO CREATIVE CITY OF FILM (kurz: UCCoF) ausgezeichnet und ist seitdem Teil des 21 Städte umfassenden Filmnetzwerks, zu dem u. a. auch Rom, Bristol, Yamagata, Sydney und Busan zählen. Die deutschen UNESCO Kreativstädte – Heidelberg (Literatur), Berlin (Design), Karlsruhe (Medienkunst), Hannover und Mannheim (Musik) – werden mit Potsdam als bisher einzige UNESCO Filmstadt ergänzt. Insgesamt umfasst das globale Netzwerk 295 Städte aus über 90 Ländern, die einmal jährlich für eine große Konferenz zu einem relevanten Thema zusammenkommen.
Dieser Austausch ist von großem Wert, da Erfahrungen, Probleme und Herausforderungen über Stadt- und Landesgrenzen hinweg thematisiert und Lösungsansätze entwickelt werden können. Es geht nicht um Konkurrenz, sondern um ein Miteinander auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene. Das Ziel der UNESCO, „durch [die] Förderung der Zusammenarbeit zwischen den Völkern in Bildung, Wissenschaft und Kultur zur Wahrung des Friedens und der Sicherheit beizutragen" (DUK, 2023), wird durch das UNESCO CREATIVE CITIES NETZWERK zur gelebten Praxis.
Ziel dieses Netzwerks ist es, Erfahrungen, Strategien und Praxisbeispiele auszutauschen, insbesondere in Bezug auf die Nachhaltigkeitsziele der UN (SDGs). Mit der Aufnahme in das Netzwerk verpflichtet sich die UCCoF Potsdam zur aktiven Mitarbeit und zu internationalen Kooperationen. Der Filmuniversität kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Sie stellt das Büro für die UCCoF Potsdam zur Verfügung und ermöglicht so den internationalen Austausch. Die Filmuniversität, die Studierenden und deren Filme erfahren durch das Filmnetzwerk der UNESCO eine internationale Sichtbarkeit. Filme von Studierenden wurden u.a. in folgenden Städten präsentiert: Bitola (Mazedonien), Busan (Südkorea), Łódź (Polen), Santos (Brasilien) und Yamagata (Japan). Themen wie Gendergerechtigkeit (Projekt: Female Landscape, Women in Media Forum), Nachhaltigkeit (Veranstaltungen und Paneldiskussionen), Bildung (Workshops) und die Zukunft von Filmstädten stehen oft im Zentrum des internationalen Austauschs.
Wenn man erst einmal beginnt, Potsdam als Filmstadt zu denken, drängen sich die Argumente hierfür fast von alleine auf: Mit der Filmuni hat Deutschlands größte Filmhochschule hier ihren Sitz, zudem ist die Stadt Heimat des Deutschen Filmorchesters Babelsberg, des Filmmuseums Potsdam und des Studio Babelsberg. Es gibt in Potsdam Filmfestivals wie das Internationale Studierendenfilmfestival Sehsüchte oder die Ökofilmtour, den Filmpark Babelsberg, das mehrfach ausgezeichnete Thalia Programmkino, tagtägliche Produktion von Filmen und Serien, technologische Innovationen wie das Volucap – Potsdams Expertise, Erlebbarkeit und Engagement im Filmbereich scheinen endlos. Filmschaffende und Institutionen schreiben die Filmgeschichte des Standortes tagtäglich fort – und das seit über 111 Jahren.
In diesem Sinne ist diese Auszeichnung und Wertschätzung der UNESCO ein starkes Versprechen für die Zukunft.

Lisa Nawrocki, Head of UNESCO Creative City of Film Potsdam

citiesoffilm.org/postdam

postdam.de/film

instagram.com/potsdam_city_of_film

FROM THE MAIN SQUARE

Stills: FROM THE MAIN SQUARE, © Pedro Harres

FROM THE MAIN SQUARE (2022)

FROM THE MAIN SQUARE, ein animiertes, interaktives VR-Erlebnis von neunzehn Minuten Länge, lädt das Publikum ein, den Aufstieg und Fall einer geteilten Gesellschaft mitzuerleben: Im Fokus steht der zentrale Platz einer entstehenden Stadt, der zum Kreuzungspunkt von Geschichten, Freuden, Hoffnungen und Konflikten wird. Soziale Bindungen entstehen, Kulturen schlagen ihre Wurzeln. Die Anwohner*innen entfalten Sympathie und Fürsorge für ihresgleichen, aber auch Feindseligkeit gegenüber denen, die anders sind. Es dauert nicht lange, bis eine Atmosphäre des „wir gegen sie“ entsteht. Eine Zivilisation blüht auf, nur um dann mit all ihren Widersprüchen zur Gefahr für sich selbst zu werden.

Das Drehbuch hat der 1984 in Porto Alegre geborenen Pedro Harres in Berlin geschrieben. Aus der Ferne habe er die Geschehnisse in seiner Heimat Brasilien verfolgt, die ihn inspirierten zu einer „Collage urbaner Absurditäten – manchmal lustig, manchmal brutal –, die in Gesellschaften entstehen, welche sich im Prozess der politischen Polarisierung und des ökologischen Zusammenbruchs befinden“.

Für seine praktische Master-Abschlussarbeit im Studiengang Animationsregie hat er den Zeichenstil des brasilianischen Illustratoren Daniel Eizirik mit den 2D-Animationen von Samuel Patthey und Sophia Schönborn verbunden und sich der Herausforderung gestellt, in der virtuellen Realität zu erzählen und damit in einer audiovisuellen Sprache, die sich noch im Prozess ihres Entstehens befindet und in ihrer Entwicklung auf das Kino, Videospiele und sogar das Straßentheater zurückgreift. Diese Elemente mussten allesamt erst für das neue Medium angepasst werden. „Es gab bisher weder einen festen Kanon noch ein beispielhaftes Modell, an dem man sich hätte orientieren können. Ehrlich gesagt wussten wir am Anfang nicht einmal, wie wir diese Experience überhaupt strukturieren sollten, weder in technischer, noch in erzählerischer Hinsicht. Alles geschah auf der Grundlage von Experimenten, Versuch und Irrtum“, so Harres. Das Team von Kreativen aus vierzehn Nationen – zum großen Teil Studierende der Filmuni und weiterer Hochschulen – wurde bei der breiten internationalen Festivalpräsenz inzwischen mit zahlreichen renommierten Preisen belohnt, darunter der *Venice Immersive Grand Jury Prize* der *Grand Prix* des NewImages Festivals in Paris, der *Horizon Award* beim Festival du Nouveau Cinema (Kanada), *Best VR Animation* beim Bucheon International Animation Festival (Südkorea) oder *Golden Immersive Yusr* beim Red Sea International Film Festival (Saudi-Arabien).

Eine Produktion der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF, gefördert durch das Medienboard Berlin-Brandenburg im Rahmen der Initiative DIGI.TALe

pedroharres.net
Zum Trailer:

TEAM: Voices: Amishai Müller, Bruno de Marco, Fabian Rau, Guy Shahaf, Sofia Sarmento. Crew: Direction: Pedro Harres; Production: Lorena Junghans; Script: Angelina Urbanczyk, Pedro Harres, Rafael Loss; Art Direction: Dani Eizirik, Paulo Lange; Character Animation: Samuel Patthey, Sophia Schönborn; Stopmotion Animation: André Correia; Dialogs: Megan Janke, André Correia; Sound Design & Mix: Oscar Galimberti; Music: Justin Robinson, Marcus Sander; Music Production & Mix: Sebastian Rojas Baquero; Programming: Douglas Rachevsky, Marius Morhard, Pedro Harres; Additional Programming: Lorenz Weiland, Matthaus Oelschlager, Theo Galland; Head of Level Design: Pedro Harres, Level Design: Antoine Maubon, Lucille Lefebvre, Leonie Aurelia Klaus, Matheus Frantz, Nikan Salari, Simon Stimberg, Wolf Wilhelm Niedermark; 1st Assistant Director: André Correia; 2nd Assistant Director: Clara Schulze; Production Coordinators: Pedro Harres, Simon Rief; Production Assistants: Damoun Marashi, Hares Pascoal, Sofía De Angelis; Original Graphis & Characters: Dani Eizirik; Storyboard: Laura Schneider, Richard Forstmann; Layout: André Correia, Clara Schulze, Jeremias Klein, Lola Vergara; Additional Character Animation: Tim Jesse; Animation Assistants: Hossam Aljammal, Isabella Ruiz, Lea Trägenap; Technical Art Support: Sebastian Willhelm; Environment Design: Léa Bompart, Hyerim Lee, Rafael Loss; Montage Consultancy: Sarvenaz Zolfaghar; Sound Engineer: David Schornsheim; Foleys: Simon Ferber, Amir Arsalam; Additional Sound Design: Andrea Garcia Estrepo, Aleksandra Landsmann, Bastian Schick, Elisabeth Sommer, Klaudia Sadie

SEKTION II

Studentische Forschung

Forschendes Lernen ist ein zentrales Element von Selbstverständnis und Lehrpraxis der Filmuniversität. Die Beiträge in dieser Sektion spannen deshalb einen Bogen von einer Masterarbeit, die einen eigenständigen Beitrag zum an der Hochschule stark vertretenen Forschungsschwerpunkt der Erinnerungskultur in den digitalen Medien leistet, bis hin zu einem Gründungsprojekt, das diese Medien zur Gestaltung individueller Zukünfte junger Familien einsetzt.

Die Irritation ins Digitale verlängern

Eine Bachelorarbeit zum Einsatz von Augmented Reality in der App „Stolpersteine NRW“

Erinnerungskultur – das bedeute in Deutschland vor allem das Mahnen und Gedenken an die Menschheitsverbrechen der NS-Zeit, das Bewahren und Vermitteln von Zeitzeug*innenberichten. Sie gehört zu einem der Grundpfeiler unserer Gesellschaft, unserer Gegenwartskultur und Demokratie. Geprägt wird diese Erinnerungskultur dabei (in Anbetracht der Theorien des kulturellen, kollektiven und sozialen Gedächtnisses) von individuellen Gedächtnissen, kommunizierenden und erinnernden Akteur*innen der Gesellschaft sowie materiellen Trägern und Artefakten, insbesondere von Medien, die diese Vergangenheitsbezüge vermitteln. Für die Erforschung der Erinnerungskultur aus kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive ist die Betrachtung der digitalen Medien, Technologien und der Rezeption dementsprechend von besonderer Relevanz. Neben ihrer Speicher- und Vermittlungsfunktion sind Medien ein Teil des Erinnerungsprozesses und üben durch die Art und Weise der Erzählung und Darstellung Einfluss auf das individuelle und kollektive Gedächtnis aus. Sie vermitteln Vergangenheit und evozieren Erinnerung. Denkt man die aktuellen Entwicklungsprozesse in Medientechnologie und Erinnerungskultur zusammen, führt dies zu der Frage, wie Mediatisierung und Digitalisierung die Vermittlung erinnerungskultureller Inhalte prägen.

Antworten auf diese Frage sucht meine Bachelorarbeit „Augmented Historytelling“ am Beispiel des Untersuchungsgegenstandes „Stolpersteine NRW“. Hierbei handelt es sich um eine App des Westdeutschen Rundfunks, welche circa 16.000 der von dem Künstler Gunter Demnig seit 1992 auf Gehwegen verlegten Stolpersteine digital zugänglich macht und journalistisch aufarbeitet. Die Forschungsarbeit stellt dabei folgende Fragen: Welche Potenziale und Herausforderungen sind mit dem Einsatz digitaler Medien, insbesondere von Augmented Reality, für die erinnerungskulturelle Wissensvermittlung verbunden? Welche Synergieeffekte können zwischen digitalem „Historytelling“ und den Stolpersteinen als dezentralem Erinnerungsraum entstehen?

Aufgrund des Forschungszugangs, verschiedenen Datengrundlagen und Möglichkeiten der Erhebung bot sich für die empirische Arbeit die Durchführung einer Case Study (bzw. Einzelfallanalyse) an. Analysiert wurden verschiedene Dokumente, unter anderem ein Konzept für die Implementierung von AR in die App „Stolpersteine NRW“ oder die Ergebnisse einer quantitativen Umfrage mit über 300 Nutzer*innen der App. Zusätzlich zu den zur Verfügung gestellten Daten und einem Expert*inneninterview auf Produktionsebene wurden Leitfadeninterviews mit fünf Proband*innen durchgeführt, denen die Rezeption des AR-Prototypen vorausgingen. Eine strukturierende Inhaltsanalyse der Daten lieferte Antworten auf die in der Theorie und anhand des Forschungsstands deduktiv entwickelten Fragestellungen. Dabei konnten sowohl die Zielsetzungen und intendierten Wirkungen der App als auch die Wahrnehmung von Rezipient*innen erforscht und Rückschlüsse auf die erreichten Wirkungen und Synergieeffekte im Kontext der medialen Erinnerungskultur gezogen werden.

Die Forschung hat gezeigt, dass die App und Augmented Reality generell einen wichtigen Beitrag zur Erinnerungskultur und gegen das Vergessen individueller Opferschicksale des Holocaust leisten können. Auf inhaltlicher und visueller Ebene sind die digitalen Erweiterungen der Stolpersteine geeignet, die historischen Inhalte angemessen zu vermitteln und ethischen Ansprüchen gerecht zu werden. Den Rezipient*innen wird auf diese Weise eine neuartige, partizipative Erfahrung der Stolpersteine eröffnet, die mit affektiver und kognitiver Wirkung, mit Empathie und Emotionen einhergeht. Dies lässt den Schluss zu, dass Stolpersteine eindrucksvoll wahrgenommen werden und dies einen nachhaltigen Einfluss auf die Erinnerung von Rezipient*innen haben kann.

Till Morgenfrüh, Absolvent des BA-Studiengangs Digitale Medienkultur

Gegen-Kanon

Ausgewählte und angewandte Abschlussarbeiten des Studiengangs Filmkulturerbe

Seit Januar 2023 verfügt der Studiengang Filmkulturerbe über eine eigene E-Schriftenreihe, die von Chris Wahl und Ilka Brombach herausgegeben wird. Sie versammelt besonders gelungene Masterarbeiten, welche sowohl theoretisch auf dem Stand der aktuellen Filmerbe-Forschung sind, als auch eine angewandte Fallstudie enthalten.

Der Reihentitel „Gegen-Kanon“ verweist zum einen auf die große Relevanz des Kanon-Begriffs in allen Kulturerbe-Debatten, nicht zuletzt in denen der letzten Jahre bezüglich Geschlechtergerechtigkeit, queeren Themen oder Dekolonisierung. Kunst-Kanones jeglicher Art leben von der regelmäßigen Erneuerung und vom Disput, der sich durch das Aufstellen von Gegen-Kanones befeuern lässt. Der Titel soll also implizieren, dass von den Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs neue Impulse ausgehen mögen, die das Forschungsfeld beleben.

Der Bereich „Filmkulturerbe“ hat sich, insbesondere durch den gleichnamigen Studiengang sowie die Integration des Filmmuseums Potsdam als In-Institut der Hochschule, aber auch durch die Ansiedlung vielfältiger Projekte unterschiedlicher Größe und Zielsetzung, in den letzten Jahren als wichtiger Bestandteil des Forschungs- und Transferprofils der Filmuniversität etabliert. Die Schriftenreihe trägt weiter zur Sichtbarmachung und Positionierung dieses Feldes nach innen und außen bei. Für die einzelnen Autorinnen und Autoren ist die Publikation ihrer Masterarbeit eine zusätzliche Auszeichnung, aber auch eine konkrete Hilfestellung für die weitere Karriere.

Die Publikationen der Schriftenreihe sind alle Open Access. Sie werden als PDF auf dem Publikationsserver der Filmuniversität gesichert und die Referenzen in die einschlägigen Datenverbünde eingespeist, sodass man bei einer einfachen Suche direkt auf die PDFs verwiesen wird. Als Portal zur Schriftenreihe gibt es darüber hinaus eine entsprechende Rubrik auf der Webseite des Studiengangs.

Drei Bände sind bis dato erschienen:

01: Henrike Okrent: *Zauberapparaturen. Das pädagogische Potenzial von Werner Nekes‘ MEDIA MAGICA und deren vorkinematographischen Objekten für die frühkindliche Filmbildung.*

Der Filmemacher Werner Nekes war ein leidenschaftlicher Sammler und hinterließ nach seinem Tod eine umfangreiche Kollektion von Apparaten, Dokumenten, Büchern und optischen Spielzeugen, die sich einer Geschichte des Sehens und der Schaulust widmet. In der circa sechsstündigen Filmreihe *Media Magica* stellt er viele dieser Gegenstände vor. Obgleich vorkinematographische Objekte – also solche, die vor der offiziellen Geburt des Kinos 1895 entstanden sind, sich aber bereits filmähnlicher Prinzipien bedienen wie die Laterna Magica oder das Thaumatrop – in der frühkindlichen Filmbildungspraxis häufig genutzt werden, wurde ihr Einsatz für diese junge Altersgruppe bisher kaum theoretisch reflektiert. In dieser Arbeit wird deshalb der Frage nachgegangen, welches pädagogische Potenzial in ihnen liegt und wie Zugänge zu Nekes‘ Sammlung entlang der Media Magica für Vorschulkinder geschaffen werden können.

02: Anna Heizmann: *Period Room revisited. Eine integrative Studie zum Vermittlungspotenzial im Filmmuseum.*

Die Studie beschäftigt sich mit dem Vermittlungspotenzial des Period Room – einem traditionellen Museumsdisplay, in dem Objekte in gegenseitiger Bezüglichkeit innerhalb eines Ambientes ausgestellt werden, das einer bestimmten Epoche nachempfunden ist – im Filmmuseum. Dieser »Stilraum« wird zunächst historisch eingeordnet und die Kritik an demselben von Seiten der Museologie aufbereitet, um anschließend unter wahrnehmungs- und erkenntnistheoretischer Perspektive neu betrachtet zu werden. Ziel dieser Neuperspektivierung ist es, das Display hinsichtlich der gängigen Kritikpunkte zu rehabilitieren, indem nicht die kuratorischen Entscheidungen, sondern die Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozesse der Besucherinnen und Besucher, d. h. die Wirkungsästhetik des Displays zum Ausgangspunkt der Untersuchung wird. Die im Theorieteil der Studie erarbeiteten Erkenntnisse hinsichtlich der Vermittlungsgehalte und – strategien des Period Room werden dann mittels Raumanalysen exemplifiziert, wobei zeitgenössische Neuinterpretationen des Displays als kuratorisch-künstlerische Interventionen in den Blick rücken. Abschließend wird das Anwendungsfeld des Displays im Filmmuseum skizziert, um dessen Potenzial für die Filmvermittlung zu ergründen.

03: Tom Rosenkranz: *40 Jahre Videotext in Deutschland – Geschichte und Archäologie eines ausdauernden Mediums.*

Die Arbeit gibt zuerst einen Überblick über die Geschichte des Mediums Videotext in Deutschland: Von seiner Entstehung in den 1970ern im Rahmen der Neuen Medien, über seine Kontroversen, die mit der Einführung des privaten Fernsehens zusammenhingen, bis zum Einfluss, den dieses erste digitale Massenmedium auf die Mediengeschichte hatte. Auch spezifischere Themen wie der Stellenwert des Videotextes für hörgeschädigte Menschen, die Entwicklung des Mediums in der DDR oder die gegenseitige Beeinflussung mit dem Internet werden betrachtet. Im zweiten Teil der Arbeit wird eine praktische Medienarchäologie durchgeführt, bei der alte Videotexte mithilfe von VHS-Kassetten, auf denen Fernsehsendungen aufgenommen wurden, rekonstruiert werden. Abschließend werden diese Texte in einen Archivkontext eingeordnet und mögliche Ansätze für eine langfristige Sicherung und eine Nutzung in Kunst und Wissenschaft vorgestellt.

Prof. Dr. Chris Wahl, Professor für Audiovisuelles Kulturerbe
Dr. Ilka Brombach, Vertretungsprofessorin für Filmforschung und Filmbildung im Museum

Schriftenreihe Gegen-Kanon

Filmkulturerbe / Forschung

Mediale Visionen für eine nachhaltige Zukunft

Das Erasmus+ Projekt GEM (Green Education in Media)

Leben mit und unter dem Wasser, Vertical Gardening auf Malta, selbstversorgende Communities auf Ozeanseglern und symbiotisches Zusammenleben mit Pilzkulturen – die Visionen der Studierenden aus sechs europäischen Ländern beim *Sustainable Futures Camp* sind vielfältig. Wissenschaftler*innen und Designer*innen begleiten sie bei der Entwicklung und Kommunikation ihrer Konzepte, der forschende Prozess oszilliert beständig zwischen künstlerischer Intuition und wissenschaftlichen Fakten. In Workshops wie diesem entwickelt das Erasmus+ geförderte Projekt *GEM – Green Education in Media* multi-perspektivische und zukunftsorientierte Ansätze, um ökologische Nachhaltigkeit in die Curricula der Digitalen Medien zu integrieren. Denn gerade im Bereich der Digitalen Medien besteht die Gefahr, in der ständigen Beschäftigung mit virtuellen Welten und digitalen Ökosystemen den Bezug zur realen Welt aus dem Blick zu verlieren. Eine der ersten Aktivitäten in GEM war daher die Erschließung neuer Lernräume in Form von *Nature Walks*, die der Problemfindung, Inspiration und gemeinsamen Konzeption dienen. Dabei werden einzelne Artefakte digital dokumentiert, z.B. ein geschädigter Baum als 3D-Scan. Diese werden in virtuelle Lernräume eingebracht, um gemeinsames Arbeiten im internationalen Netzwerk zu ermöglichen, und stellen so einen direkten Bezug zwischen Realität und Virtualität her.

Ein weiteres zentrales Thema des Projekts ist die Selbstreflexion der ökologischen Konsequenzen der Produktion und Distribution digitaler Medien. Welchen CO2-Fußabdruck hat ein Filmdreh, wie kann man ihn messen und mit welchen Maßnahmen vermindern? Welche Energie verbraucht die digitale Verarbeitung und Verbreitung? Diesen Fragen, denen auch das an anderer Stelle in diesem Bericht vorgestellte Projekt *Movie Twin* nachgeht, nähert sich GEM zum einen mit der Vortragsreihe *Green Screen International*, in dem Expert*innen zu Wort kommen, sich aber auch studentische Projekte mit ihren Lösungen aus der Praxis präsentieren. Zum anderen sammeln und entwickeln Studierende und Lehrende gemeinsam Werkzeuge und Methoden, um die Nachhaltigkeit von Produktionsprozessen in Medienstudiengängen zu verbessern.

Vor allem aber will GEM Studierende befähigen, ihre Methoden, Kompetenzen und Begabungen aus dem Bereich der Medienproduktion anzuwenden, um eine ökologisch und sozial nachhaltige Gesellschaft mitzugestalten. Jedes Jahr veranstaltet eine der Partneruniversitäten aus Griechenland, Malta, Kroatien, Polen, Finnland und Deutschland einen internationalen Workshop für über 50 Lehrende und Studierende. Die erprobten Methoden sind dabei vielfältig und nutzen zum Beispiel Ansätze des an der Filmuniversität entwickelten, weiter hinten vorgestellten *Art for Futures Lab*, ebenso wie die von Juan Diaz und Alex McDowell konzipierte World-Building-Methodologie und die von Google geprägten Design Sprints. Im Jahr 2024 steht das Thema *Data Storytelling* im Fokus: In Tampere, Finnland, werden Daten zu zahllosen Seen in Echtzeit erhoben. Wir sind gespannt, wie die Studierenden ihre Geschichte entdecken und erzählen werden.

Sophie Tummescheit, Projektkoordinatorin Erasmus-GEM
Prof. Dr. Björn Stockleben, Projektleiter Erasmus-GEM

gem-project.eu

Das Startup *mowee*

Eine studentische Ausgründung aus der Filmuniversität

Zukunft ist für den Gründungsservice ein doppelter Anspruch, wenn wir Hochschulangehörige und Alumni dabei unterstützen, sich eine selbstständige Karriere aufzubauen und mit ihren Gründungen die Branche verantwortungsvoll mitzugestalten. Das Team-Startup *mowee* befindet sich gerade mitten in diesem Prozess und arbeitet nicht nur an der eigenen Zukunft, sondern auch an der von jungen Familien. Wir haben Regie-Alumna Johanna Ickert und die Psychologin Susanne Richter von *mowee* dazu befragt.

Könnt ihr uns erzählen, wie die Idee für *mowee* entstanden ist und wie ihr beide auf die Vision für die App gekommen seid?

Johanna: Klar! Die Idee für *mowee* entstand aus der gemeinsamen Leidenschaft von mir und Susanne für audiovisuelles Erzählen und dem Wunsch, das Medium Film nicht nur im Rahmen klassischer Filmproduktion zu nutzen, sondern auch als Inspirationsquelle und Werkzeug für zwischenmenschliche Interaktion. Dieser Frage bin ich auch in meiner Promotion zu partizipativen, audiovisuellen Methoden in der Wissenschaftskommunikation nachgegangen.

Susanne: Mich als Psychologin interessiert sehr, wie Film und audiovisuelle Medien für therapeutische Zwecke genutzt werden können. Durch die Geburt unserer Kinder haben wir selbst erfahren, dass der Start des Familienlebens für Paare auch oft von Konflikten geprägt ist. Eltern in dieser Phase zu stärken, war der Ausgangspunkt für *mowee* – eine interaktive App, die audiovisuelles Storytelling nutzt, damit Paare sich nicht aus den Augen verlieren, wenn sie Eltern werden.

Mit welchen Features erreicht mowee das?

Johanna: Zum einen bietet *mowee* ein „Scrum for Parents“, um die Organisation des Familienlebens zu erleichtern, zu mehr Gerechtigkeit in der Verteilung von Carearbeit beizutragen und die mentale Belastung zu reduzieren. Mit *mowee* können Eltern Aufgaben und Verantwortlichkeiten gerecht verteilen und mehr Zeit für sich selbst und ihre Beziehung finden. Aber *mowee* ist nicht nur eine Organisations-App; sie deckt auch wichtige emotionale Entwicklungsfelder ab. Dafür haben wir Übungen konzipiert, die stark mit Video und Fotografie arbeiten.

Wie adressiert ihr mit *mowee* unser Titelthema „Zukunft“?

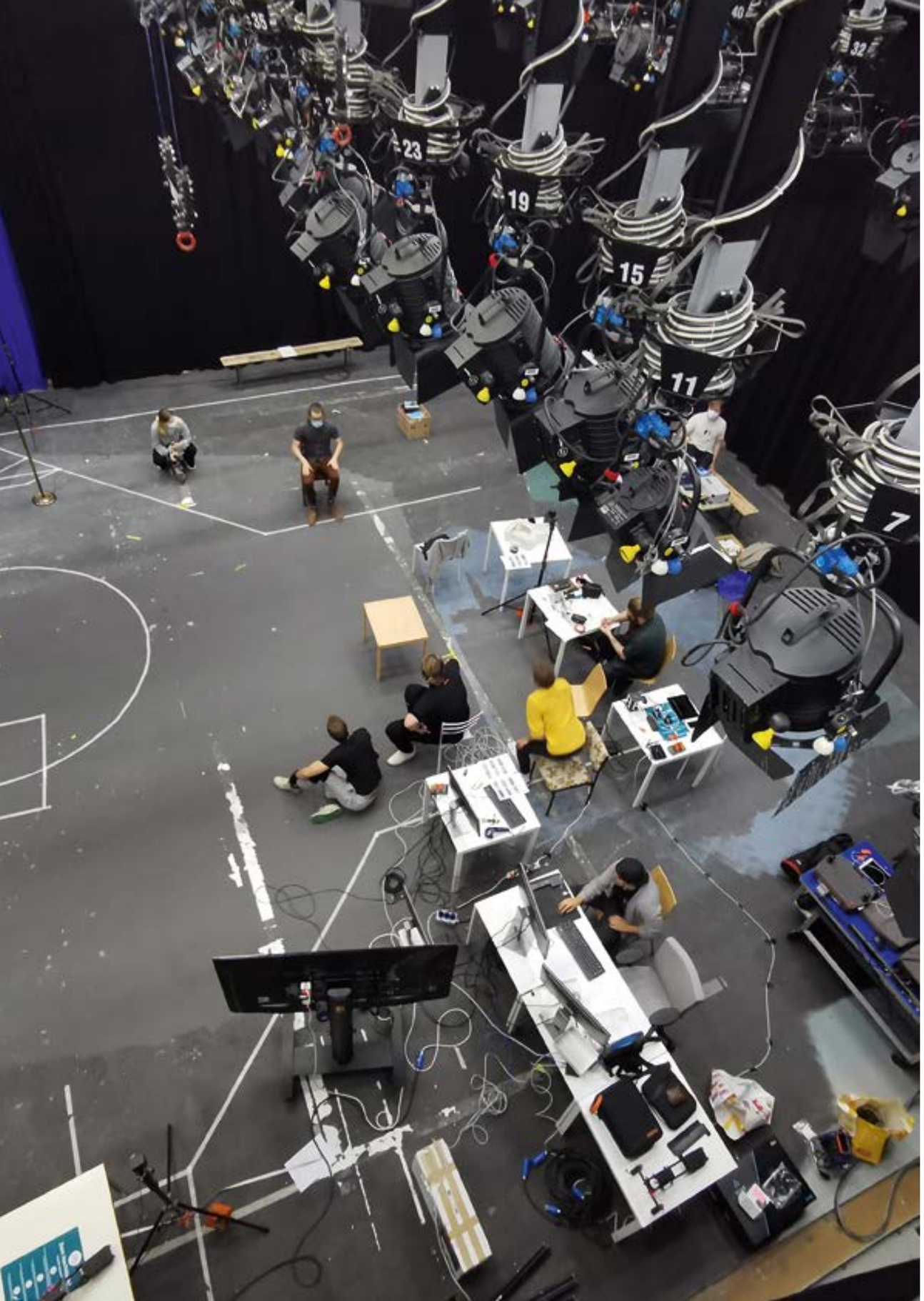
Susanne: Auf drei Arten und Weisen. Zum einen interessieren wir uns dafür, was progressive Elternschaft heutzutage bedeutet. Dabei legen wir einen besonderen Fokus auf die gerechte Verteilung von Carearbeit, auf die Reduktion von Mental Load und auf Selbstachtsamkeit. Denn viele junge Mütter und Väter verlieren sich selbst und ihre Bedürfnisse in der neuen Elternrolle aus dem Blick.

Johanna: Zum anderen interessiert uns das künstlerisch-technische Potenzial von Entwicklungen im Bereich Videoautomation und generativer KI – ein Thema, an dem wir gemeinsam mit unserem Programmierer arbeiten. Wir wollen KI auf eine Art nutzen, die Kreativität und Empathie fördert und nicht zerstört. Und drittens ist aus unserer Sicht ein Riesenthema, wie sich unser Berufszweig, die Filmproduktion, im Zuge all der rasanten Entwicklung im Bereich Bewegtbildtechnologien verändern wird. Hier innovative Formate zu entwickeln ist uns ein großes Anliegen.

Interview: Jörn Krug, Projektleiter Gründungsservice & MOVE2startup

EISSPIN, DER SEHR SCHRECKLICHE

EIßPIN, DER SEHR SCHRECKLICHE, Filmstills © Franz Zimmermann, Setfotos: © 1 – Godenschweger Photography / 2–5 – Leonie Engel / 6 – Antje Benke-Köhler



EISSPIN, DER SEHR SCHRECKLICHE (2023)

Der 15-minütige Fantasy-Blockbuster katapultiert das Publikum direkt in die krankeste Stadt von ganz Zamonien: In Sledwaya schließt die verhungernde „Kratze“ Echo einen teuflischen Pakt mit dem Schrecksenmeister Eisspin. Lange galt der Stoff als unverfilmbar, doch dank des innovativen Einsatzes modernster Technologien; gemischt mit traditionellen Erzählmethoden und der Leidenschaft des studentischen Teams ist es gelungen, die ersten Kapitel des Bestseller-Romans „Der Schrecksenmeister“ von Walter Moers als Realfilm für die große Leinwand zu adaptieren.

Die aufwendige Produktion bedient sich verschiedenster filmischer Techniken, komplexe Einstellungen in einem realen lebensgroßen Set mussten mit diversen Animationsweisen kombiniert werden. Das aus dem Roman bekannte ikonische Labor des Schrecksenmeisters haben Studierende als lebensgroße Kulisse in liebevoller Detailarbeit in den Studios der Filmuni gebaut, gefüllt mit Puppen und Marionetten, die von mehreren Dutzend Kreaturenbauer*innen aus ganz Deutschland angefertigt wurden. Greenscreens kamen zum Einsatz, um das Set nach oben zu erweitern und bewegte Gemälde einzufügen. Die Figuren wurden mittels Stop-Motion Technik von Hand animiert, die animatronische Handpuppe der Kratze Echo dagegen hat ein Team aus bis zu drei Puppenspieler*innen live am Set gesteuert, ihre Schatten mit 2D-Animation verwirklicht.

Um besonders komplexe Sequenzen im Voraus zu planen, arbeitete das Team mit der Previsualisierung. Dieses Tool hilft dabei Szenen darzustellen, die vor Ort aufgrund der Verfügbarkeit von Location, Darstellern oder besonderen Effekten nur schwer ausprobiert werden können, damit sie am Set nur noch „nach Muster abgefilmt“ werden müssen. In der Vorbereitung der Dreharbeiten wurde eine VR-Version des Films erstellt, die schon vor dem Dreh fertig geschnitten war und um klassische Storyboards ergänzt wurde. So konnte das Blocking, also die genaue Festlegung der Bewegungen im Raum, bereits im Vorfeld geplant und beim Setbau berücksichtigt werden. In der 2-jährigen Postproduktionsphase kam auch die ursprünglich für Videospiele entwickelte Unreal Engine zur Anwendung, um eine mehrere Quadratkilometer große Landschaft und die Stadt „Sledwaya“ in einem prozeduralen Verfahren digital zu generieren. Weltpremiere feierte „Eisspin, der sehr Schreckliche“ beim 37. Fantasy Film Fest 2023, wo er zusammen mit Luc Bessons „DogMan“ als Eröffnungsfilm gezeigt wurde.

Eine Produktion der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF.

www.eisspin.de
Zum Trailer:

TEAM: Voices: Christoph Maria Herbst (Eisspin); Derya Felchtner (Echo – Stimme); Katharina Thalbach (Izanuela Anazazi – Stimme); Naffie Janha (Floria von Eisenstadt); Crew: Regie: Adrian Doll; Drehbuch: Adrian Doll, Lukas Koll; Producer: Lukas Koll; Kamera: Franz Zimmermann; Montage & VFX: Ronja Selle; Szenografie: Leonie Engel; Maskenbild: Maite Herrendorf; Kostümbild: Svea Pöstges; Ton: Johann August Plato, Ludwig Peter Müller; Mischung: Ludwig Peter Müller; Filmmusik: Simon Müller; Casting: Nina Haun; Puppenbau ECHO: Lennart Markmann; Puppenspiel ECHO: Franziska Rattay; Stop-Motion Animation: Jan Gadermann; VFX Producerin: Sabrina Reis; Virtual Production Supervisor: Orkun Aydinli; Unreal Engine Technical Director: Sebastian Wilhelm; Marketing & Social Media: Antje Elisabeth Vicotria Hoffmann; 1 AD & Crowdfunding: Vincent Xeno Rahn

SEKTION III

Promotion

Diese Sektion ist nicht zufällig in der Mitte platziert: Sie ist das Herzstück der Forschung, wenn wir über Zukunft sprechen. In dieser Phase machen sich junge Forschende auf den Weg, eigene Fragen zu entwickeln und neue Antworten zu finden, die ihre eigene Zukunft bestimmen werden – und nicht nur diese, denn die Promotionsthemen an der Filmuniversität zeichnen sich oft durch einen besonderen Realitätsbezug aus. Einige davon werden hier präsentiert, eingeleitet durch eine kurze Vorstellung unserer wichtigsten Unterstützungsstruktur.

Der Zukunft unter die Arme greifen

Die Graduiertenakademie der Filmuniversität

Doktorand*innen, Postdocs und Künstlerische Mitarbeiter*innen sind an der Filmuniversität das Herzstück dessen, was gemeinhin in einer wenn nicht paternalistischen, so doch biologistischen Metaphorik als „akademischer Nachwuchs“ bezeichnet wird. In der Logik dieser Analogie bedarf es, damit das, was da nachwachsen soll, gut gedeihen und aufblühen kann, der gründlichen gärtnerischen Pflege: Denn neben der eigenen Ausdauer, Kreativität und wissenschaftlichen Neugierde, neben der Begleitung durch Betreuer*innen und der Gemeinschaft ihrer Peers hängt der Erfolg der postgradualen Qualifizierung auch an der Unterstützung durch die Universität. Hierfür gibt es die Stelle der Referentin für Nachwuchsförderung und seit 2022 die Graduiertenakademie.

An wen richtet sich die Graduiertenakademie?

Schon seit 2001 ermöglicht die Filmuniversität (damals noch als HFF) die Chance zur Promotion. Zunächst ausschließlich als wissenschaftliche Promotion im Fach Medienwissenschaft mit der Verleihung des Doktorgrades (Dr. phil.), seit 2016 auch als wissenschaftlich-künstlerische Promotion in den Fächern Drehbuch/Dramaturgie, Film- und Fernsehproduktion und Filmkulturerbe. Bei diesem noch wenig etablierten Typ der Promotion mit dem Abschluss *Dr. phil. in art*. müssen die Doktorand*innen nicht nur eine wissenschaftliche Dissertation verfassen, sondern auch ein künstlerisches Forschungsprojekt abschließen. Dies ist eine Herausforderung, bietet aber enorme Chancen für die Verbindung von Kunst und Wissenschaft, für Synergieeffekte und Erkenntnisformen, welche die Forschungslandschaft um eine ganz neue Dimension bereichern. Darüber hinaus baut die Filmuniversität ihre Forschungskompetenz aus und wird international zu einem wichtigen Leuchtturm in der filmbezogenen Forschung. Sie gestaltet so die Bildungslandschaft der Zukunft aktiv mit. Mit inzwischen über 50 aktiv Promovierenden, davon bereits 28 mit wissenschaftlich-künstlerischem Profil, zeigt sich der Erfolg dieses Modells. Dies spiegelt sich auch in der Vielfalt der Methoden, Themen und Kreativität der Promotionsprojekte wider (siehe Sektion II).

Die Nachwuchsarbeit der Filmuniversität umfasst nicht nur Promovierende, sondern auch künstlerische Mitarbeiter*innen mit rein künstlerischem Profil sowie Postdocs. Künstlerische Mitarbeiter*innen haben die Möglichkeit, ein Qualifizierungsprojekt durchzuführen und ein staatlich anerkanntes Zertifikat zu erwerben. Hierbei profitieren sie von der Forschungsexpertise, den institutionellen Rahmenbedingungen der Hochschule und der Vernetzung in die Branche und können somit ihre Karrieremöglichkeiten erweitern. Auch in der Postdocphase werden Mitarbeiter*innen in der Schärfung ihres Forschungsprofils und den Karriereperspektiven inner- und außerhalb der Wissenschaft unterstützt. Neben dem Fokus auf die Einzelphasen des akademischen Werdegangs bilden der Vernetzungsgedanke, eine offene Diskussionskultur, Sensibilisierung für ethische und soziale Verantwortung und die Nutzung von Kreativräumen das Herzstück des Selbstverständnisses der Hochschule und der Nachwuchsförderung.

Was bietet die Graduiertenakademie?

Um wissenschaftliche und wissenschaftlich-künstlerischen Promovierende, Mitarbeiter*innen der Filmuniversität, die künstlerische Qualifizierungsprojekte verfolgen, Postdocs und die Fakultäten noch strukturierter unterstützen zu können gibt es die Graduiertenakademie. Neben der Möglichkeit einer finanziellen Unterstützung durch eine Graduiertenförderung durch das MWFK steht vor allem die Koordinierung der Nachwuchsförderung, die Beratung, ideelle Förderung, der Kompetenzausbau und die Vernetzung im Fokus der Graduiertenakademie, die prinzipiell alle Hochschulangehörigen in der postgradualen Qualifizierung als ihre potenziellen Mitglieder betrachtet.

In diesem Zusammenhang bietet die Graduiertenakademie ein vielfältiges Veranstaltungsangebot: Schreibworkshops zum Kompetenzaufbau und um die Angst vor dem weißen Blatt zu nehmen, Präsentationsworkshops zur Vorbereitung auf die Disputation, und Workshops zu den Themen Zeitmanagement, Drittmittelakquise, Lehrplanung, Projektmanagement, Resilienztraining oder die Erschließung von Karrierewegen. Daneben berät die Referentin für Nachwuchsförderung in allen qualifizierungsrelevanten Bereichen. Es gibt zudem die Möglichkeit Coaching- und Workshopangebote von Partner*innen der Filmuniversität wahrzunehmen. Hierbei profitieren die Teilnehmer*innen von den Kooperationen mit der Potsdam Graduate School der Universität Potsdam, dem Netzwerk Studienqualität Brandenburg, der Dahlem Research School der Freien Universität Berlin, dem Postdoc Network Brandenburg und dem UdK Mentoring-Programm für hochqualifizierte Künstlerinnen und Wissenschaftlerinnen.

In Zukunft soll das Profil der Graduiertenakademie weiter geschärft werden, um den akademischen und künstlerischen Nachwuchs in allen Phasen noch besser unterstützen zu können. Hierbei sollen auch E-Learning Einheiten zu verschiedenen Themen wie z.B. wissenschaftliches Arbeiten und Self-Leadership angeboten werden. Geplant ist auch, die Teilnehmer*innen der Graduiertenakademie enger miteinander zu vernetzen und in den gemeinsamen Austausch zu bringen. Dies kann durch Schreib-AG´s geschehen, die sich regelmäßig im Uni Café treffen, um mehr Verbindlichkeit im Schreibprozess zu schaffen und Feedback zu erhalten. In Gruppen, die sich unter den Caretakern innerhalb des Nachwuchses zusammenfinden und sich über ihre persönlichen Herausforderungen austauschen können. Oder sie schaffen gemeinsam ganz andere Formate, wie gemeinsame Filmscreenings, Kreativnachmittage oder sogar gemeinsam zu kochen. Durch die aktive Partizipation des Nachwuchses soll aus der Graduiertenakademie eine lebendige und kreative Gemeinschaft werden, in der sich jedes Mitglied von Beginn an aufgehoben, ernstgenommen und unterstützt fühlt. Die Stelle für Nachwuchsförderung und Graduiertenakademie freut sich Wissenschaftler*innen und Künstler*innen dabei aktiv zur Seite zu stehen.

Zugegeben, die Filmuniversität ist noch kein Promotions-Paradiesgärtchen, indem alle Promovierende unbegrenzte finanzielle Mittel für ihre Projekte haben, innerhalb von drei Jahren ihren Abschluss schaffen und immer alles nach Plan läuft. Doch mit der Graduiertenakademie, die den Nachwuchs in den Mittelpunkt ihrer Arbeit stellt, wurde ein wichtiger Beitrag geleistet für den Aufbau eines florierenden Ökosystems. Wie bei allen gesunden und nachhaltigen Wachstumsprozessen wird das Ergebnis im Laufe der nächsten Jahre zu sehen sein.

Dr. Julia Scho, Referentin für Nachwuchsangelegenheiten

Nachforschungen im Zwischenraum

Ein wissenschaftlich-künstlerisches Promotionsprojekt zu lokativen Medien am Beispiel des Berliner Teufelsbergs

In der postdigitalen Spätmoderne hat sich die Technik mit dem Materiellen verwebt. Eingebettet in die Umwelt, werden fortlaufend smarte Technologien weiterentwickelt. Hier zeigen sich Zwischenräume, die weder nur materiell noch nur digital sind. Die Gestaltung benannter Zwischenräume und das damit verbundene Potenzial medialer Szenografie im postdigitalen Zeitalter stehen im Fokus des Dissertationsprojekts mit dem Arbeitstitel „Raumdramaturgische Strategien in postdigitalen Szenografien“. Im Zentrum stehen dabei lokative Medien, d.h. jene Medien, die geografische, physische und mediale Räume in Form von Smartphone Apps eröffnen.

Hier entstehen hybride Zwischenräume, die fluide Raumerfahrungen ermöglichen. Verschiedene Medien- und Erzählformate können zusammengeführt werden. Es zeigt sich eine große dramaturgisch-räumliche Bandbreite, ohne sichtbare Eingriffe im Raum vornehmen zu müssen. Das macht lokative Apps in computerisierten Lebenswelten zu einem zukunftsträchtigen Medium. Die explizite Ortsbezogenheit ermöglicht den Nutzer*innen multisensorische Erfahrungen von Räumlichkeit und Leiblichkeit. Das Vorhaben erkundet praktisch wie theoretisch die dramaturgischen Möglichkeiten solcher ortsspezifischen Apps.

Lokative Medien als Spuren – Geschichte des Ortes

Ausgangsthese dabei ist: Lokative Medien können als belebte Zwischenräume mehr als nur eine (lineare) Geschichte des Ortes erzählen. Sie machen damit vielfältige und verwobene Perspektiven auf den Ort erfahrbar.

Der Teufelsberg in Berlin bietet dem Forschungsvorhaben einen geeigneten Gegenstand, um mögliche Zwischenräume für die NutzerInnen erfahrbar zu machen. Seine jüngere Zeitgeschichte ist materielles Beispiel von verwobenen Raumordnungen, von territorialen Ansprüche und Neubesetzungen. Der Teufelsberg entstand als Trümmerberg erst nach dem Zweiten Weltkrieg. Bevor er emporwuchs, wurde dort im Dritten Reich die Heeresakademie erbaut. Sie ist heute unter den Trümmern begraben. Einige Jahre nach Fertigstellung des Teufelsbergs wurde mit dem Bau einer Abhörstation auf seiner Spitze erneut territorialer Besitzanspruch erhoben. Die Abhörstation wurde mit dem Ende des Kalten Krieges verlassen und steht heute unter Denkmalschutz. Nicht nur die historische Zeitgeschichte des Teufelsbergs, sondern auch ökologische Beweggründe begründen heute den Schutz und Erhalt des Areals. Vertieft man die Untersuchung von dessen materieller Zusammensetzung, so zeigen sich marginalisierte, vertriebene oder sich widersetzende, neu oder heimlich ansiedelnde Dinge und Lebewesen.

Die Entwicklung einer lokativen App sieht vor, auch diese Stimmen zu Wort kommen zu lassen und somit einen inklusiveren Erfahrungsraum des Ortes zu etablieren. Zeitbewusstheit, Erinnerungskultur, Artensterben und Verlust von Biodiversität sind heute mehr denn je zur politisch-gesellschaftlichen Aufgabe geworden und miteinander verwoben. Natur und Ortgeschichte sinnlich und mehrdimensional zu erleben ist damit grundlegender, politischen Akt.

Ein räumliches Palimpsest zeigt sich – der Teufelsberg

Eine geeignete konzeptionelle Metapher für das Areal des Teufelsberges ist das Palimpsest. Diese Metapher unterstützt sowohl eine chronologische als auch geografisch-topografische Entschlüsselung und Geschichtsschreibung von Orten und erlaubt es, den Teufelsberg räumlich betrachtet in Schichten zu lesen.

Der Begriff Palimpsest bezeichnet ursprünglich ein Pergament, das mehr als einmal benutzt wurde. Im Mittelalter erstmals angewendet, schabte man die alte Tinte ab und beschrieb das Pergament neu. Da diese Tilgung so gut wie immer unvollständig blieb, überlebten Spuren des älteren Textes. Diese Fragmente lassen sich unter Einsatz von Röntgenstrahlen und anderen Beleuchtungstechniken lesen. Die Technik des Palimpsestierens und die Metapher des Palimpsests wird seit Mitte des 19. Jahrhunderts als Denkfigur für geistige und kreative Prozesse genutzt. Im Rahmen des künstlerischen Forschungsvorhabens wird die lokative App zum „Röntgenstrahl“, der es den Rezipient*innen ermöglicht, die verschiedenen Raum- und Zeitschichten und deren historisch-narrativen Erzählfragmente inhaltlich und körperlich „abzutasten“.

Damit agiert die dramaturgisch-ortsspezifische App an vielen Schnittstellen und ist vieles zugleich: Eine wissensbasierte, zeithistorische Fundgrube, eine Tragetasche der Fiktion, wie Ursula Le Guin sie nennt. Eine mediale Schnittstelle in fluide Räume. Ein Spaziergangpartner zur freien Erkundung des Areals. Sie eröffnet vielschichtige Perspektiven auf die politisch-historisch-ökologische Naturlandschaft rund um den Teufelsberg.

Spaziergangwissenschaften – Resonanz in Bewegung

Das Forschungsvorhaben überführt außerdem das „Abtasten“ eines Palimpsests mit Licht in eine reale Bewegungsform. Das Abtasten wird zum Ablaufen, das Pergament zum Ort. Inhalte der lokativen App verbinden sich mit der aktiven und real-körperlichen Bewegungsform des Spazierengehens und werden dadurch multisensorisch und non-linear erschlossen. Der leibgebundene Aspekt des Be-Greifens von Sinnzusammenhängen wird von der körperlichen Tätigkeit betont. An dieser Stelle referiert die Forschung auf ein Erkennungsmerkmal smarter Technologien, nämlich die Nutzung leibgebundener Interfaces für die multiple Adressierung. Das Projekt untersucht den Einsatz des Körpers als Hyper-Interface zwischen Ort und Endgerät, zwischen Raum und Ortserzählungen.

Die Konzeption und die Inhalte der lokativen App fokussieren eine – sich in Pendelbewegung befindende – geistig-körperliche Zwiesprache zwischen den RezipientInnen in Bewegung und den App-Inhalten, die von fiktiven menschlichen und nicht-menschlichen Bewohner*innen des Ortes erzählen. So werden Brüche und Widersprüche der anthropogenen Landschaft erfahrbar. Die Spaziergänger*innen treten „im Denken gehend“ (Bernhard Weisshaar) in Resonanz zu den Themen. Marginalisierte und nichtmenschliche Stimmen sowie topologische und geographische Bezüge erlauben sowohl den Blick in die Tiefenzeit des Ortes als auch in andere mögliche humanitäre und ökologische Raumordnungen.

Ziel ist, die hybride Szenografie als Instrument des Verstehens und Hinterfragens komplexer Zusammenhänge zu nutzen. Anstelle eines dualistischen Denkens befürwortet die Szenografie der App das sinnliche Naturerlebnis als politische Handlung und regt im Erleben lokaler Zeitgeschichte zur politischen Positionierung an.

Barbara Falkner, Doktorandin im Studiengang Drehbuch/Dramaturgie

www.barbarafalkner.de

BEYOND VISON

Eine holistische Erforschung dreidimensionaler Kreativprozesse

Wissenschaftlich-Künstlerisches Promotionsprojekt

Digitale Werkzeuge verändern grundlegend die Art und Weise, wie wir bildende, kreative Prozesse lernen, gestalten und lehren. Nicht nur werden analoge Schaffensprozesse wie das Zeichnen in Software und Hardware nachgebildet, es haben sich auch eigene digitale Verfahren wie vektorbasierte Grafik oder 3D Computeranimation entwickelt. Die grafische Benutzeroberfläche von Software wird zunehmend intuitiver, u. a. durch antizipatorische, generische Automatisierungen, deren disruptive Dynamik derzeit zu beobachten sind. Leistungsstarke Hardware wird immer kleiner, sodass z. B. portable Tablets integrale Werkzeuge nicht nur für bildende Künstler*innen geworden sind. Die Möglichkeiten der Software werden durch die papierähnliche Haptik ihrer Oberflächen und die Druckempfindlichkeit des Eingabestifts erweitert und ermöglichen gleichsam den Transport eines Studios in der Laptoptasche.

Jedoch ist eine Diskrepanz zwischen analogen und digitalen drei-dimensionalen Verfahren zu beobachten. Analoge 3D Verfahren wie figurative Skulptur oder Stop-Motion Animation sind spezifisch und räumlich, haptisch immersiv. Wohingegen ihre digitalen Äquivalente wie digital sculpting oder 3D Computeranimation nach wie vor und trotz VR weitestgehend in zwei-dimensionalen Arbeitsräumen stattfinden – nämlich in Computersoftware, deren grafische Benutzeroberfläche auf Bildschirmen über gleichbleibende Tastatur, Maus oder einen Eingabestift bedient wird. So scheinen ureigene drei-dimensionale Prozesse im Digitalen zu normalisierten zwei-dimensionalen Prozessen hinter einer Glasscheibe zu werden.

Diese Beobachtung führt zu den Fragen, die sich die hier vorgestellte wissenschaftlich-künstlerischen Promotion vorgenommen hat zu beantworten: Was sind drei-dimensionale Schaffensprozesse genau? Müssen sie im analogen Raum stattfinden, um unser menschliches künstlerisches Schaffungspotenzial voll auszuschöpfen? Was sind die biologischen, anatomischen und kognitiven Mechanismen, die uns mit der Fähigkeit ausstatten, drei-dimensionale Kunst zu schaffen? (Wie) setzen bildende Künstler diese ganzheitlich. d.h. ganz körperlich in ihren Praktiken ein? Könnten die gewonnenen Erkenntnisse die aktuellen Kunstdidaktiken, insbesondere die digitale Animations- und Skulptur-Didaktik, erweitern und verbessern?

Der Theorieteil der Dissertation befragt zuerst phänomenologische, anthropologische und kognitionswissenschaftliche Konzepte dazu, inwieweit unsere Kognition bewegte Verkörperung ist. Ein zweiter Schritt nutzt Kunstdidaktiken um Aufschluss darüber zu gewinnen, wie verkörpert die Prozesse sind, die gelehrt werden. Hierbei folgte die Untersuchung der organischen Entwicklung von der Zwei- zur Vier-Dimensionalität resp. Künstler-Anatomien, Skulptur- und Stop-Motion Animationsdidaktiken. Im Rahmen dieser Arbeit wurden Schaffensprozesse als phänomenologische und erkenntnistheoretische Prozesse konzeptualisiert, die als dynamische organisatorische Operationen fungieren und zur Bildung von räumlichen, physischen und verkörperten Choreografien führen. Die Kunstdidaktik spielt eine entscheidende Rolle bei der Kodifizierung dieser Handlungsabläufe, indem sie Aufgaben methodisch aneinanderreiht, um ein bestimmtes gestalterisches Ergebnis zu erzielen. Didaktiken kapseln die destillierte Essenz künstlerischer Prozesse ein und zeigen ihre Kompatibilität mit unserer Wahrnehmungsbasis.

Das künstlerische Projekt der Promotion ist eine Synthese von analoger Stop-Motion Animation, die auch die Erstellung der Animationsprotagonistin Pomona beinhaltet, und digitalen Werkzeugen. Es gilt, eine Mensch-Computer-Schnittstelle zu entwickeln, die es Animator*innen ermöglicht, 3D Figuren und Animationen im haptisch immersiven Raum zu erstellen, aber ebenso das Potenzial von 3D Computeranimationssoftware für die Weitergestaltung zu nutzen. Hierfür musste der analog konstruierte und animierte Charakter notwendigerweise den Weg ins Digitale finden. Ein Verfahren, das Objekte möglichst ursprünglich digitalisiert, ist die Fotogrammetrie. Sie verwendet Triangulation und Fotografie, um zunächst dichte Punktwolken und anschließend kontinuierliche polygonale Oberflächen zu berechnen, welche Abmessungen und Oberflächendetails der original analogen Dinge digital nachbilden. Für die effiziente Bild-für-Bild Digitalisierung der Animation wurde ein Kamerafeld konstruiert, indem 40 DSLR Kameras auf ein Aluminiumgestell montiert und so angeordnet wurden, dass ein kugelförmiges Aufnahmevolumen entstand. Dies ermöglichte es, jedes Einzelfilmbild aus einem anderen Blickwinkel rundum zu fotografieren. Pomona ist auf einer Stativ-Konstruktion positioniert, die ihre Stellung im Zentrum des Volumens und dadurch die Qualität des 3D Scans durch Verstellbarkeit in allen drei Raumdimensionen sichert. Auch die Animatorin war im Aufnahmevolumen anwesend, musste sich aber unter das Stativ und aus dem Bild bewegen, um nicht Teil des digitalisierten Filmbildes zu werden. Auf diesem Weg wurde die ursprünglich analoge Pomona in eine digitale Welt transportiert, die eine Maßstabs- und Schwerkraft befreite Gestaltung von Licht, Raum und Kamera ermöglichte. Die resultierenden Daten stellen eine neuartige Animationsästhetik dar. Zudem können Rezipient*innen die Stop-Motion Animation nicht nur als Film, sondern auch zusätzlich drei-dimensional im immersiven VR-Raum erfahren.

Pomona, benannt nach der römischen Baumfruchtgöttin, ist eine von Julia Dufek gestaltete Stop-Motion-Figur – ausgestattet mit mit Kugelgelenken und Draht in den Fingern sowie mit beweglichen Augen. Von allen Seiten gleichzeitig abgelichtet entsteht eine digitale 3D-Kopie, die am Computer in ein Setting eingefügt werden kann.

Trotz aller fortschreitender Digitalisierung und den Vorzügen digitaler kreativer Prozesse beweist die Bezugnahme auf die menschliche Wahrnehmungskonstruktion, dass das Analoge erkenntnisbildend relevant bleiben sollte. Sie verweist auf die tief verwurzelte Natur des Menschen als physisches und sinnliches Wesen, dessen analoge Erfahrungen zunächst und primär analoger Natur sind. Doch die Synergie zwischen digitalen und analogen Prozessen kann zu einer reichhaltigen und ganzheitlichen kreativen Praxis führen, der dennoch die Einzigartigkeit und Tiefe unseres Erkenntnisweges respektiert.

Julia Dufek, Doktorandin im Studiengang Filmkulturerbe

Modellierung der Emotionsgenese durch fiktionale Filme

Wissenschaftliches Promotionsprojekt

Fiktionale Filme werden in der Regel so gestaltet, dass sie zu bestimmten Zeitpunkten emotionale Episoden bei den Rezipient*innen erzeugen. Ob dies auch gelingt, hängt nicht nur von dem affektiven Rezeptionsangebot ab, das durch den Film gemacht wird, sondern in erster Linie von individuellen Voraussetzungen. So kann es sein, dass dieselbe Szene bei unterschiedlichen Rezipierenden oder bei dem/derselben Rezipient*in zu anderen Zeitpunkten jeweils andere sogenannte „emotionale Episoden" auslöst. Emotionale Episode ist ein weiter gefasster Begriff als „Emotion". Darunter werden affektive Prozesse verstanden, die mehrere undefinierte Komponenten umfassen, mit einem Auslöser beginnen und i.d.R. ein Verhalten zur Folge haben.

Rezipient*innen können sich beispielsweise zu einem Zeitpunkt vor der Darstellung einer angreifenden Schlange ängstigen, sie zu einem späteren Zeitpunkt aber gelassen anschauen. Eine zweite Person könnte die Machart der Szene bewundern, während eine dritte über die Tötung des Bösewichts durch die Schlange Schadenfreunde empfindet. Wie können auf Grund derselben Szene so unterschiedliche filminduzierte emotionale Episoden entstehen? Im Rahmen des Dissertationsprojekts „Zusammenspiel filmimmanenter und individueller Faktoren – Entwicklung eines integrativen Modells des affektiven Filmerlebens" wird versucht, hierauf eine Antwort zu finden. Dabei werden aktuelle Erkenntnisse aus der Emotionstheorie mit affektbezogener Medientheorie und kommunikationswissenschaftlichen sowie medienpsychologischen Konzepten verbunden. Ziel des Projektes ist es, die Entstehung unterschiedlicher emotionaler Episoden verschiedener Rezipient*innen sowie unterschiedliche emotionale Episoden der/desselben Rezipient*in zu verschiedenen Zeitpunkten während der Filmrezeption theoretisch zu modellieren. Dazu wird ein forschungsleitendes Modell vorgeschlagen, das theoretische mit methodischen Ansätzen integriert, indem es die Analyse potentiell affektevozierender Filmstrukturen mit empirischer Rezeptionsforschung verknüpft.

Obwohl es eine lange Forschungstradition zum Themenkomplex „Film und Emotion" gibt, forschen die Disziplinen weitgehend unabhängig voneinander: Filmtheoretische Ansätze gehen (zumeist) von einer einheitlichen Wirkung auf Rezipient*innen aus, während kommunikationswissenschaftliche und medienpsychologische Rezeptions- und Wirkungsforschung medienspezifische Strukturen zu wenig in den Blick nimmt. Medienwissenschaftliche Ansätze nehmen das Zusammenspiel von Medium und Rezipient*in zwar in den Fokus, emotionales Medienerleben wird schwerpunktmäßig aber soziokulturell betrachtet. Dennoch liefern alle Disziplinen wichtige Erkenntnisse und könnten sich gegenseitig befruchten. Hinsichtlich der emotionstheoretischen Grundlagen gibt es ebenfalls Forschungsbedarf. Bisherige Ansätze übertragen zumeist sogenannte „Stimulus-Bewertungsansätze" auf die Medienrezeption, beziehen sich dabei jedoch stark auf die Eigenschaften des Auslösers. Sie legen so Aktionstendenzen fest, wodurch ihr Erklärungspotenzial für individuell unterschiedliche emotionale Episoden begrenzt ist. Für eine solide Basis des Modells braucht es den Abgleich mit aktueller emotionstheoretischer Forschung, um sie dann medienspezifisch auf die Filmrezeption übertragen zu können.

Fiktionale Filme haben im Vergleich zu anderen Erzählmedien affektbezogene Besonderheiten. So können durch ihre ästhetische Gestaltung eine bestimmte Perspektive und sinnliche Konkretheit und erzeugt werden, die als momentan real empfunden werden kann. Zudem können Filme eine mehr oder weniger dichte affektevozierende Zeitdramaturgie aufweisen. Die affektspezifischen Filmstrukturen wie Figuren, Filmgestaltung, Rezeptions- und Produktionskontext sowie momentane Hinweisreize (cues) dienen als emotionale Anknüpfungspunkte. Diese filmischen cues können sowohl narrativ sein (z.B. plot points) als auch rein ästhetisch (z.B. durch Sound, Licht und Kameraperspektive vermittelt) oder direkt – d.h. objekt- bzw. situationsbezogen (z.B. Angriff durch Schlange) – sein.

Filminduzierte emotionale Episoden sind genauso real wie nicht-medial evozierte emotionale Episoden, entstehen aber nur im Zusammenhang mit der Filmrezeption. Sie lassen sich in first hand, figurenbezogene und ästhetische emotionale Episoden unterteilen. Ob ein*e bestimmte*r Rezipient*in eine emotionale Episode entwickelt, hängt davon ab, ob die entsprechenden filmischen Strukturen und cues bei individuellen Rezipient*innen eine sog. „goal-relevance" erzeugen. Diese Annahme basiert auf der „goal-directed theory" von Moors (2022), die auf die Filmrezeption angewandt wird. Nach der goal-directed Theory ist entscheidend, welche Ziele ein Individuum verfolgt; die Stimulus-Eigenschaften spielen entsprechend eine nachgeordnete Rolle. Übertragen auf das eingangs angeführte Beispiel, lassen sich Unterschiede beim affektiven Filmerleben folgendermaßen erklären: Die angreifende Schlange wirkt als direkter cue, wenn Rezipient*innen als Rezeptionsziel Entspannung haben. Durch die Diskrepanz zwischen dem Stimulus „Schlange" und dem Ziel sich zu entspannen (was auch ein Gefühl der Sicherheit miteinschließt), wird eine emotionale Episode (Angst) ausgelöst. Der Angriff der Schlange könnte aber zu einem späteren Zeitpunkt auch als Herausforderung begriffen werden, wenn der/die entsprechende Rezipient*in das Ziel verfolgt seine/ihre Angst in der sicheren Medienrezeptionssituation zu trainieren. Eine Diskrepanz mit dem ersten Ziel bleibt aus, wodurch positives Erleben entsteht (Gelassenheit). So werden auf Basis sich individuell verändernder Ziele emotionale Episoden auf Grund derselben Szene zu verschiedenen Zeitpunkten bei ein und demselben Individuum erklärbar. Figurenbezogene emotionale Episoden wie beispielsweise die Freude über den getöteten Bösewicht funktionieren über Perspektivübernahme. Denn Rezipient*innen können dadurch die Ziele von Figuren (hier den Bösewicht unschädlich zu machen) zeitweise übernehmen.

In der aktuellen Arbeitsphase des Promotionsvorhabens wird untersucht, auf welche Weise Rezeptionsmodi, narrative Engagement und personengebundene Faktoren in diesem Prozess wirken. Dazu wird u.a. eine explorative Studie vorbereitet. In dieser werden goal-relevante Filmstrukturen und cues filmanalytisch herausgearbeitet, um sie dann mit empirischer Rezeptionsforschung zu verbinden. Die Rezeptionsstudie befragt ausgewählte Rezipient*innen mittels einer neu entwickelten Methode (audiovisuelle Markierungen), um sie anschließend durch tiefergehende qualitative Interviews zu ergänzen.

Anna Janssen, Doktorandin im Studiengang Medienwissenschaft

Mutterschaft in Sozialen Medien

Zur digitalen Konstruktion einer sozialen Rolle

Schwangerschaft, Geburt und Mutterschaft sind in unserer gegenwärtigen Alltagswelt tief in Kommunikationsprozessen digitaler Medien verankert. Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Veröffentlichung von Mutterschaftsthemen im digitalen Raum offenbart Motive, Visualisierungsstrategien und Zuschreibungsprozesse, die es auf ihre gesellschaftlichen Auswirkungen hin zu reflektieren gilt – aktuell mehr denn je. Das DFG-Projekt unter der Leitung von Claudia Wegener, Professorin für Audiovisuelle Medienwissenschaft, will einen Beitrag zum Verständnis der Herstellung von Bedeutung sozialer Rollen – hier bezogen auf Mutterschaft bzw. auf die Mutterrolle – in einer digitalisierten Gesellschaft leisten, die junge Mütter vor zahlreiche Herausforderungen und Ansprüche stellt. Als eine von drei wissenschaftlich Mitarbeitenden bringt Friederike Jage-D'Aprile zudem ihr Promotionsvorhaben zu Visualisierungsstrategien und Narrationen der Momfluencer-Kultur in das Projekt ein, das die Projektperspektive aufgreift, erweitert und wertvolle Synergien schafft.

Leitend für die Arbeitsgruppe, die ihre Arbeit im Januar 2024 aufnimmt, ist ein sozialkonstruktivistischer Zugang, dem die Annahme zugrunde liegt, dass das medial konstruierte Mutterschaftsbild nicht nur die Akteurinnen selbst in ihrer Tätigkeit beeinflusst, sondern gleichermaßen für das (Rollen-)Selbstverständnis derjenigen relevant ist, die als Kommentierende und damit Partizipierende mittelbar in die Inszenierungen eingebunden sind. Der Übergang von Schwangerschaft, Geburt bis hin zur Mutterschaft kann als ein Prozess des Mutterwerdens und seins verstanden werden, in dem sich (werdende) Mütter eine neue soziale Rolle aneignen, in die sie sich einfinden müssen, die erlernt wird und die schließlich auch an Handlungsmaßstäbe gebunden ist, die sich unter den jeweiligen gesellschaftlichen Bedingungen formieren und re-formieren. Angesichts zahlreicher thematisch einschlägiger Online-Portale, Foren und Kanäle zeigt sich, dass digitale Medien bei diesen Aushandlungsprozessen gegenwärtig eine wesentliche Rolle spielen und offensichtlich auch eine Orientierungsfunktion übernehmen. So ist davon auszugehen, dass die besonders von jungen Frauen genutzten digitalen Bildportale deren Selbstverständnis als Mutter mitprägen – vor allem angesichts der zunehmenden Popularität sogenannter „Momfluencer", die ihr Muttersein online gezielt in den Vordergrund stellen und vermarkten.

Der authentisch anmutende Blick in den Alltag der sich online inszenierenden Mütter sowie die nahbar wirkenden Ansprachen der Influencerinnen zielen auf Vertrauen und Glaubwürdigkeit und werden von den jeweiligen Zielgruppen offensichtlich goutiert. Auf diese Weise bauen zahlreiche Momfluencer verlässliche Communities auf und erzielen Reichweiten, die sie für den Werbemarkt interessant werden lassen. Mutterschaft etabliert sich in den sozialen Medien so als Geschäftsmodel. Ein erster Blick in entsprechende Portale zeigt die Ambivalenz der Rolle, die sich aus der Selbstprofessionalisierung ergibt: Momfluencer, die ihre Schwangerschaften und ihren Alltag mit Kindern darstellen, werden durch die Vermarktung ihrer neuen Rolle zu selbständigen Unternehmerinnen, die Konditionen am Arbeitsmarkt mitbestimmen. Ihre Inhalte, die sie posten, rekurrieren hingegen auf ein traditionelles Rollen(selbst)verständnis, das mit den Anforderungen des Marktes in Einklang zu bringen ist.

Das DFG-Projekt setzt sich mit dem skizzierten Thema auf unterschiedlichen Ebenen auseinander. Eine Befragung aktiver Momfluencer lässt auf die Herausforderungen für junge Mütter schließen, die ihre neue Rolle in den sozialen Medien inszenieren und zeigt auf, wie sie diese im Zuge ihrer (kommerziellen) Veröffentlichung von Mutterschaft selbst reflektieren. Analysen der Kanäle und bildlichen Darstellungen rekonstruieren, wie sich junge Mütter auf der Plattform Instagram inszenieren. Gemessen an der Reichweite werden populäre und weniger populäre Akteurinnen einbezogen, um nachzuvollziehen, welches Bild von Mutterschaft auf Resonanz stößt und inwieweit dieses mit einer zunehmenden Selbstprofessionalisierung, verstanden als Ausrichtung an Marketing und Werbeindustrie, verbunden ist. Eine Analyse der Kommentare derjenigen, die die Portale nutzen und mit ihnen interagieren, macht deutlich, welche Narrative von der Online-Community aufgenommen, verhandelt und bewertet werden.

Das DFG-Projekt, das mit seinem Vorhaben an internationale Studien anschließt, versteht Mutterschaft als Herstellungsleistung („Doing Motherhood"). Eine Reflexion der bestehenden und medial gestützten Mutterschaftsnarrative erscheint umso notwendiger, als dass Mutterschaft gegenwärtig mit mannigfachen, divergierenden, häufig normierten und rückwärtig gewandten Anforderungen und Erwartungen im Sinne einer Re-Traditionalisierung konfrontiert ist, die auch und gerade im gegenwärtigen öffentlichen Diskurs sichtbar werden. In Anbetracht zunehmender gesellschaftlicher Herausforderungen für junge Mütter wird die Notwendigkeit, sich auszutauschen, sich zu orientieren und Bedürfnisse auch medial sichtbar zu machen zusätzlich verstärkt. Zu diesen Herausforderungen gehören beispielsweise die erschwerte Versorgung durch Hebammen in vielen Regionen Deutschlands sowie die oftmals fehlende adäquate Unterstützung durch familiäre und soziale Netzwerke. Hinzu kommt, dass sich die jungen Mütter selbst in einer vulnerablen Phase befinden, da der Übergang in die Mutterschaft eine signifikante soziale, physische und psychische Veränderung im Leben eines Menschen darstellt. Welche Rolle die digitalen Medien und ihre populären Akteurinnen hier spielen, wird sich zeigen.

Prof. Dr. Claudia Wegener, Professorin für Audiovisuelle Medienwissenschaft und Projektleitung
Friederike Jage-D'Aprile, Projektmitarbeiterin

LITERATUR: Wegener, Claudia, Jage-D'Aprile, Friederike & Plumeier, Lisa (2022). Motherhood in social media: phenomena and consequences of the professionalization of mothers and their media (self-) representation. Feminist Media Studies, 1–17. https://doi.org/10.1080/14680777.2022.2108479

LOST IN FORMATION

Eine intermediale Einladung zur Beobachtung der eigenen Wahrnehmung

Künstlerisches Qualifizierungsprojekt

Im freien Fall zwischen dem Sprung aus dem Flugzeug und dem Öffnen der Fallschirme bilden Menschen schnell noch choreografische Bilder. Sie halten sich paarweise an Händen. Sie bilden Kreise oder Formationen, die an Darstellungen von Molekülverbindungen erinnern, wenn die Hände die Füße der anderen fassen. Die Formation wird einige Sekunden gehalten, während die gesamte Gruppe inklusive Kamera kopfüber Richtung Erde stürzt. Die kollektive Selbstinszenierung in mehreren tausend Meter Höhe wird fotodokumentiert, anschließend perspektivisch korrigiert, so dass die Köpfe wieder oben sind und – das Wichtigste daran – der Bildbeweis vom Adrenalinkick Skydiving wird online geteilt. Wie die Warteschlange vor dem Gipfel des Mount Everest, oder die Runden, welche Gläubige um die Kaaba gehen, wie mehr oder minder elaborierte Choreografien in den Stadien der Welt – die Formationen und Muster, die entstehen, wenn Menschen eine Menge bilden, werden gefeiert, gefilmt und geteilt.

Danke dafür. Die fotografierten Beobachtungen unbekannter Fremder diffundieren in mein Weltbild und justieren meine Idee von Wirklichkeit. Peter Weibel fasste es so: „Sie sehen die Welt mit fremden Augen und der Witz ist, Sie wollen das sogar!“

Online spiegelt sich eine globale Kultur, die synchronisierte performative Handlungen mit vitaler Kreativität lebt und pflegt. Vom Selfie-Posing über ritualisierte Paraden zu orchestrierten Aktionen im kulturellen, politischen oder touristischen Kontext entstehen Bilder durch ostentatives Verhalten und beobachtete Muster. Diese handlungssensible Bildkultur schließt an eine der vielleicht ältesten Kulturtechniken an, die wir kennen: die Kommunikation von Position und Zugehörigkeit durch Körpersprache.

Die fremden Augen erkennen Muster und Formationen, und der Witz ist, sie teilen die Freude daran. Die Lust der Beobachtung ebenso wie die Freude, die durch Teilhabe entsteht. Wer im Orchester spielt, kennt die innere Befriedigung, die aus dem Wissen resultiert, dem Gesamtwerk einen bestimmten Ton zugefügt zu haben. Menschen, die in Formation agieren, tragen Verantwortung für ihren Beitrag zum Ganzen und erleben sich ko-kreativ. Die Sache, die sie schaffen, ist der reine Selbstzweck: ein Bild, das von seiner eigenen Produktion erzählt. Genau das macht es so attraktiv, denn es stellt die Frage nach der Produktion von Sinn durch Verhalten. Es stellt die Frage nicht auf individueller Ebene, sondern anerkennt die komplexen Prozesse interindividueller Verständigung über die Gestaltung von Zeit und Wirklichkeit.

Die Beziehung zwischen individueller Position und kollektiver Dynamik ist Thema im Forschungsprojekt *Lost in Formation*. Die Arbeit rekurriert auf den oben beschrieben Bilderfundus und zeigt Beispiele von kollektivem symbolischen Handeln in Bereichen der Alltagskultur, die als weitgehend konfliktfrei, unpolitisch und nicht-kommerziell gelesen werden können.

Das Projekt findet im Theater statt, wo der Blick frei schweifen kann und idealerweise nichts anderes die Aufmerksamkeit stört. Die Bühne ist in diesem Projekt ein abstraktes Halbrund, komplett weiß, rechts und links von vertikalen Flächen gerahmt. In diesem Setting werden drei unterschiedliche ästhetische Systeme zur parallelen Beobachtung angeboten. Auf der Bühne: die Live-Präsenz und Dynamik der Performance einer Tänzerin und eines Tänzers. Auf den vertikalen Flächen: Projektionen kollektiver Choreografien aus verschiedenen Kulturen der Welt.

Und im Raum: schleichende Veränderung mit Auswirkungen auf die freie Sicht des Publikums.

Mit extremer Langsamkeit bewegen sich die vertikalen Flächen, auf denen die Projektionen laufen. In fünf Sekunden verändern sie ihre Position um einen Millimeter. Dieser kontinuierliche Prozess entzieht sich der bewussten sinnlichen Wahrnehmung, führt aber dazu, dass die raumhohen Flächen nach einer guten Stunde um acht Meter verschoben werden. Die Projektionen fahren mit. Ihre innere Bewegung macht die Wahrnehmung der großräumigen Ortsveränderung zusätzlich schwer. Die Choreografie auf der Bühne etabliert einen spielerischen Dialog mit den projizierten Bildern. Sie greift choreografische Elemente auf, schreibt sie fort, kommentiert und re-kontextualisiert die Darstellungen von demonstrativ agierenden Gruppen.

Währenddessen ändern sich die Blickachsen im Raum. Die Projektionsflächen schieben von außen ins Bild. Auf einmal ist die Sicht auf die Bühne nicht mehr frei. Es ist interessant, dass schleichende Prozesse mit Erschrecken wahrgenommen werden. Wo kommt diese Wand her? Sie war eben nicht da. Für mich als Zuschauer hindert sie die Sicht. Teile der Performance entgehen mir jetzt, während andere das von ihrer Position sehen. Die Projektionsflächen fahren an der vorderen Bühnenkante auf die jeweils andere Seite. Die Bewegung physischer Körper im Raum zwischen Beobachtenden und Darstellenden bringt Unbestimmtheit und Zufall ins Spiel. Jede Position im Publikum sieht etwas anderes. Tänzerin und Tänzer verschwinden hinter den Projektionsflächen je nach Blickwinkel. Diese Erfahrung der Abhängigkeit der Wahrnehmung vom eigenen Standpunkt ist konzeptioneller Kern der Arbeit *Lost in Formation*.

Im Zuschauen werden mir die Lücken meiner Beobachtung bewusst. Ich konstruiere Annahmen über das Geschehen im zeitweilig Verborgenen. Ich ergänze Ausschnitte, komplettiere und korrigiere immer wieder das Bild. Ausschnitthafte Beobachtung ist der Normalfall. Regelmäßig präsentiert sich eine ungenügende Datenlage. Ich nutze Beobachtungen im Kontext, nehme auf, was sich bietet und interpretiere. So formt sich meine Wahrnehmung als Mischung aus Bekanntem, Erwartetem und Beobachtetem.

Welcome to fuzzy logic! Diese Logik erlaubt Werte zwischen Null und Eins. Sie hat kein Problem mit graduellen Abstufungen von Wahrheit irgendwo auf der weiten Strecke zwischen wahr und falsch. Lotfi A. Zadeh entwickelte in den 1960er Jahren den mathematischen Ansatz, um Situationen zu modellieren, in denen Informationen Grade an Unbestimmtheit aufweisen und interpretiert werden müssen. Fuzzy Logic ist heute die Grundlage dafür, dass Maschinen Sprache, Gesichter und Muster erkennen. Sie ermöglicht die Berechnung von klimatischen Modellen und künstlerischer Intelligenz.

Fuzzy Logic anerkennt, dass binäre Gegensätze keine Wirklichkeit beschreiben, sondern ein Spektrum der Möglichkeiten. Zwischen Nord- und Südpol erstreckt sich die Welt. Die Pole sind praktisch unbewohnt, dazwischen tobt das Leben und in der Mitte ziemlich bunt.

Sirko Knüpfer, Akademischer Mitarbeiter im Studiengang Montage

*Der folgende Beitrag soll beispielhaft einen tieferen Einblick in die aktuelle Forschungstätigkeit von Promovierenden geben. Mit der digitalen Kommunikation in Schulklassen greift er ein Thema heraus, das Malin Fecke, Doktorandin im Projekt PaedBez, bereits auf verschiedenen Konferenzen vorgestellt hat und das durch die jugendliche Akteur*innengruppe, die dabei in den Mittelpunkt gerückt wird, besondere Relevanz für das Titelthema dieses Berichts aufweist.*

24/7 connected – so what!?

Über die Gruppenchats von Schulklassen

Heutzutage besitzen 96% der Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren in Deutschland ein Smartphone. Es ist damit das am weitesten verbreitete Endgerät unter den Jugendlichen. Die Nutzung von Smartphones hat sich durch ihre technische Weiterentwicklung und den Ausbau der Mobilfunknetze in den letzten Jahrzehnten stark verändert. Neben den ursprünglichen mobilen Kommunikationsmöglichkeiten wie SMS oder E-Mail haben sich dabei besonders unter Jugendlichen Angebote von sozialen Netzwerken wie TikTok, Instagram oder Snapchat stark verbreitet. Zur interpersonalen Kommunikation werden vor allem *Mobile Instant Messaging Applications* wie WhatsApp, Telegram oder Signal genutzt. Dies gilt auch für den Kontext Schule: Schüler*innen und Lehrer*innen kommunizieren unter- und miteinander via WhatsApp und Co., um Absprachen zu treffen und Inhalte oder Hausaufgaben auszutauschen.

So nutzen 94% der Jugendlichen WhatsApp mindestens mehrmals in der Woche, um sich mit anderen zu „connecten“. Die meisten Messaging-Dienste, wie z. B. WhatsApp, haben eine Funktion, mithilfe derer Gruppenchats erstellt und zur Kommunikation genutzt werden können. 87% der Schüler*innen haben eine WhatsApp-Gruppe mit ihrer Klasse, die ihren Kommunikationsrahmen um eine Online-Ebene erweitert und so die Art und Weise, wie Schulklassen miteinander kommunizieren, verändert. Die Chats dienen dazu, verschiedene Themen zu diskutieren, lustige Memes zu versenden und insbesondere dazu, auch nach der Schule in Kontakt zu bleiben. Anders als zuvor sind Schulklassen damit heutzutage POPC – permanently online, permanently connected.

Mit den Gruppenchats von Schulklassen beschäftigt sich auch die Dissertation von Malin Fecke im vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Forschungsprojekt mit dem Akronym PaedBez, das von Daniela Schlütz geleitet wird. PaedBez steht für „Pädagogische Beziehungen in digital unterstützen Bildungsprozessen“ – dementsprechend werden in dem Projekt verschiedene Aspekte dieser (digitalen) Beziehungsgestaltung untersucht. Einer von ihnen ist die Persönliche Lernumgebung – also die Art und Weise, wie Schüler*innen ihr eigenes Lernen abseits des Klassenraums selbstbestimmt organisieren, welche Tools sie nutzen – und auch, welche Wege der digitalen Zusammenarbeit sie für sich etablieren. Denn was im Klassenraum passiert, kann nicht getrennt davon betrachtet werden, was in der Online-Kommunikation geschieht, da sich dort weitreichende Implikationen für die Lernumgebung, die Gruppendynamik des Klassenverbandes, aber auch für die einzelnen Schüler*innen selbst ergeben.

An dieser Stelle setzt die Dissertation an. Unter der Prämisse, dass die Gruppenchats von Schulklassen – auch als Klassenchats bezeichnet – eine fundamentale Rolle in der Kommunikation und Zusammenarbeit von Schüler*innen einnehmen, beleuchtet das Promotionsprojekt diese Gruppenchats aus verschiedenen Perspektiven und identifiziert verschiedene Einflussfaktoren, die für diese Kommunikationsform prägend sind. Vorherige Forschung zur Auswirkung von POPC auf Heranwachsende hat gezeigt, dass die permanente Verbundenheit von Schulklassen sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die einzelnen Schüler*innen haben kann. Ob die Auswirkungen positiv oder negativ ausfallen, kann dabei sowohl von der Konstitution der Gruppe(n), als auch von bestimmten Charaktereigenschaften wie dem Grad der Selbstbestimmung oder dem Online-Verhalten der Schüler*innen abhängen. Deshalb findet die Betrachtung auf zwei Ebenen statt: der „Meso-Ebene“, bei der der Fokus auf den Gruppenchats als Ganze liegt und der „Mikro-Ebene“, bei der die einzelnen Schüler*innen als Mitglieder der Chats betrachtet werden.

Auf der Meso-Ebene stehen Fragen im Vordergrund wie „Was sind die Besonderheiten von Klassenchats gegenüber anderen Gruppenchats?“ oder „Wie unterscheiden sich einzelne Gruppenchats voneinander?“ In Bezug auf die zweite Frage haben Leitfadeninterviews, die im Rahmen des Dissertationsprojektes mit Lehrpersonen geführt wurden, einige interessante Ergebnisse geliefert: So berichten die Lehrkräfte von sehr großen Unterschieden in der Art und Weise, wie Klassenchats genutzt werden, und dementsprechend auch von stark variierenden Auswirkungen auf die Schulklasse: Es gibt Klassenchats, in denen fast ausschließlich zu schulbezogenen Themen kommuniziert wird (beispielweise zu aktuellen Hausaufgaben oder bevorstehenden Klassenarbeiten) – in anderen ist die thematische Bandbreite hingegen viel größer und „Off-Topic“-Konversationen oder das Versenden von Memes finden häufig statt. Doch wodurch entstehen diese Unterschiede? Neben dem Alter der Schüler*innen scheinen zwei Faktoren zentral zu sein: Zum einen ist relevant, ob eine Lehrperson Mitglied in der Chatgruppe ist, und zum anderen, ob und wie intensiv das Thema Online-Kommunikation im Allgemeinen und der Umgang innerhalb des Klassenchats im Besonderen im Unterricht thematisiert und eventuelle Regeln dafür erarbeitet wurden.

In den Interviews wurde aber noch ein weiterer Aspekt deutlich: Auch wenn Klassenchats sich anhand verschiedener Faktoren voneinander unterscheiden lassen, reicht dies als Betrachtungsebene nicht aus. So bleibt offen, ob die Schüler*innen ihren Klassenchat immer gleich wahrnehmen und nutzen, oder ob die Wahrnehmung und Nutzung des Chats situationsabhängig variieren. Stellt man Überlegungen zur individuellen Zuwendung und Nutzung der Chats an, so erscheinen solche situativen Unterschiede durchaus wahrscheinlich: Nicht zu jedem Zeitpunkt nutzen alle Schüler*innen einer Klasse ihr Smartphone und nehmen damit auch nicht durchgängig an der Konversation im Klassenchat teil. Die aktiv Teilnehmenden variieren und somit unterliegen die Chats auch großen situativen, von externen Einflüssen auf die Individuen geprägten Schwankungen. Es gibt Momente, in denen im Minutentakt neue Nachrichten eingehen, während auf der anderen Seite manchmal tagelang niemand in die Chatgruppe schreibt. Eng verbunden mit dieser Beobachtung ist die Frage, wie sich Klassenchats in verschiedenen Situationen unterscheiden und welche Implikationen diese ständige und zugleich schwer berechenbare Verbundenheit mit der Schulklasse für die einzelnen Mitglieder mit sich bringt.

Die zweite Betrachtungsebene in der Dissertation ist deshalb die Mikro-Ebene – dort wird der Blick auf die einzelnen Schüler*innen als Mitglieder der Klassenchats gerichtet: Aus welcher Motivation heraus nutzen Schüler*innen ihren Klassenchat und welche Bedürfnisse kann er für sie erfüllen? Welchen Einfluss hat das aktuelle „Offline“-Umfeld auf die Klassenchat-Nutzung? Welche Rolle spielen eher negative Faktoren wie die Angst vor sozialem Ausschluss oder davor, etwas zu verpassen? Die Beantwortung all dieser Fragen zahlt letztlich auf das Ziel ein, ein besseres Verständnis dafür zu entwickeln, unter welchen Umständen Schüler*innen von ihrem Klassenchat und der ständigen Verbundenheit mit ihrer Schulklasse profitieren können, ohne dass Phänomene wie Communication Overload, digitaler Stress oder Gruppenzwänge ihr digitales Wohlbefinden gefährden.

Neben den skizzierten inhaltlichen Fragestellungen wurde im PaedBez-Projekt im Allgemeinen und im Rahmen der Dissertation im Besonderen noch eine weitere Frage immer wieder diskutiert, die das Projektteam mit teils erheblichen Herausforderungen konfrontiert hat: Wie kann empirische Forschung an Schulen unter Einhaltung forschungsethischer Prinzipien (vgl. dazu das aktuelle FEKOM-Projekt an der Filmuniversität) und im Angesicht aktueller gesellschaftlicher Entwicklungen (z. B. Home Schooling während der Pandemie oder der Integration ukrainischer Schüler*innen in das deutsche Schulsystem als Folge des russischen Angriffskrieges) so durchgeführt werden, dass keine Anspruchsgruppen benachteiligt oder gar gefährdet und dennoch valide Ergebnisse erhoben werden? Auch wenn auf diese Fragen teils keine umfassenden Antworten gefunden wurden, blickt das PaedBez-Projekt dennoch auf drei forschungsintensive und erkenntnisreiche Jahre zurück – und mindestens genauso neugierig in die Zukunft: Wie wird sich die Online-Kommunikation von Schüler*innen in den nächsten Jahren verändern? Welche sozialen Medien werden sich durchsetzen? Und welche neuen Features der Instant Messaging-Dienste werden die Kommunikation im Klassenchat beeinflussen? Auch wenn all das momentan noch Zukunftsmusik ist – meine Dissertation wird hoffentlich dabei helfen, neue Entwicklungen schneller einordnen und ihre Folgen besser abschätzen zu können – und sie somit vielleicht sogar positiv zu begleiten.

Malin Fecke, Doktorandin im Studiengang Medienwissenschaft und Projektmitarbeiterin bei PaedBez

Vielfalt ist die Zukunft

Promotionsprojekte der Filmuniversität Babelsberg

In über 50 Dissertationsprojekten im Bereich wissenschaftliche und wissenschaftlich-künstlerische Promotion zeigt sich die thematische und methodische Vielfalt der Forschungsansätze und das künstlerische Potenzial der Hochschule im Graduiertenbereich. Aktuell werden folgende Projekte im Bereich wissenschaftliche- und wissenschaftlich-künstlerische Promotionen an der Filmuniversität durchgeführt:

Die wissenschaftlichen Promotionsprojekte:

- **Abugeth, Mohammed:** Politics, Poetics and Philosophy: An analysis of four narratives in Israeli and Palestinian films about the conflict
- **Cuter, Elisa:** Screening the Cognitariat: Precarious intellectual and artistic labor in Contemporary European Cinema
- **Dolck, Stephan:** Framing IS-Propaganda: Wie der Islamische Staat seine Botschaften über die Massenmedien verbreitete
- **Eisermann, Thilo:** Retro-Games und ihre Rolle bei der Verhandlung von Games Culture in digitalen Räumen
- **Erdmann, Julian:** Lebensweltorientierte Medienpädagogik mit benachteiligten Jugendlichen und der Umgang pädagogischer Fachkräfte mit fremden habituellen Medienwelten
- **Fecke, Malin:** Permanently online and permanently connected mit der Schulklasse: Zum Zusammenhang zwischen den Gruppenchats von Schulklassen und dem Wohlbefinden der involvierten Schüler*innen.
- **Haas, Svenja:** Die (Medien)Repräsentation von obdachlosen Menschen. Eine filmanalytische Untersuchung von TV-Angeboten des Jahres 2021
- **Janssen, Anna:** Zusammenspiel werkimmanenter und individueller Faktoren beim emotionalen Filmerleben
- **Körling, Daniel:** Der Historische Film im Nationalsozialismus
- **Lang, Alexander:** Pädagogische Beziehungen im digitalen (Fern-)Unterricht. Die Gestaltung anerkennender Lehrer-Schüler-Beziehungen aus bildungstheoretischer und medienpädagogischer Perspektive
- **Lindemann, Alida:** Der Einfluss von emigrierten Künstlern der Weimarer Republik auf den US-amerikanischen Film der Gegenwart
- **Miljković, Aleksandra:** Reproducing Jasenovac: Provenance and appropriation of Holocaust images from indipendent State of Croatia
- **Philippi, Anna-Sophie:** Phagische Bilder – Poetologien des brasilianischen Films der 1970er-Jahre
- **Pizaña, Lucy:** Jüdische Filmfestivals. Filmfestivalprogramme und Rezeptionshaltungen: eine Annäherung an eine Definition ›jüdischen Films‹
- **Plumeier, Lisa:** Remix Identity – kulturelle Identität und intertextuelle Praktiken in User-Generated Shorts am Beispiel von TikTok.
- **Schlepfer, Zoe Iris:** Atmosphäre / Stimmung als Weisen der Welterzeugung und Welterfahrung in Lars von Trier's Depressions-Trilogie (Cinepoetics)
- **Schmidt, Fabian:** Das Westerborkmaterial im Kontext der Holocausterinnerung
- **Seene, Tirza:** Antisemitismus und Film – eine Rezeptionsgeschichte. Vorschläge für die Untersuchung eines komplexen Zusammenhangs
- **Traumann, Barbara:** Automobile Bilderfahrzeuge aus Afrika – Das audiovisuelle Erbe Hans Schomburks
- **Ufer, Michael:** Zeitformen der Liebe. Die Intimitäten der Bewegtbildmedien (Cinepoetics)
- **Wagner, Romy:** Metaphern mentaler Erfahrung im Hannibal-Komplex
- **Winterberg, Sandra:** Standortmarketing und Vernetzung. Förderinstrumente in der audiovisuellen Kreativwirtschaft
- **Wunderlich, Annika:** Soziotechnische Affordanzen von Social Media Plattformen und die Identitätskonstruktion Heranwachsender
- **Zschammer, Vivien:** Aspekte der politischen Meinungsbildung durch Influencer in Social Media

Die wissenschaftlich künstlerischen Promotionsprojekte:

- **Almiron, Florencia:** Video portrait as an aesthetical political experiment in self (un) recognition
- **Arrufat, Eduardo:** New opportunities for shooting films in space and impact of space productions in storytelling and the film industry
- **Baran, Oguzcan (Oğuz):** From chronotope to Kairotope: Space-Time in Essay Film
- **Beiruty, Rand:** Representing Refugees in Nonfiction Film: Ethical and social responsibilities of documentary filmmakers towards their subjects in theory and practice
- **Cölle, Benjamin:** Exploring storyworlds. How to embed Audience Engagement Design into EU Feature Film Production Practise.
- **Dittmann, Julia:** Autoethnografische Film- und Videoartefakte als Konnex zwischen wissenschaftlichen Hyper Strukturen und affektaffiner Rezeption im digitalen Raum
- **Dos Reis, Cristóvao Abreu:** Architektur als semantische Maschine im Film
- **Dufek, Julia:** Beyond Vision – a holistic investigation of creative figurative creation processes in three-dimensional space
- **Eser Erzurum:** Brainwashing. Tackling Ignorance in Post-Truth Turkey
- **Falkner, Barbara:** Raumdramaturgische Strategien in postdigitalen Szenografien
- **Frühmorgen Tobias:** Kreative Künstliche Intelligenz – Wie KI und ich ein Drehbuch schreiben
- **Gerner, Vera:** About participatory documentary film, a case in Costa Rica
- **Helmcke, Aline:** Zeichnen zur Zeit. Zeichnung und Bewegung im künstlerischen Animationsfilm
- **Heizmann, Anna-Katharina:** Digitales Kuratieren von Kulturerbe (AT)
- **Hendry, Manuel Flurin:** Fühlen oder Imitieren Emotion in der Praxis von Schauspiel und Regie
- **Ihnen-Beilhack, Frauke:** Authentische Protagonist*innen im Dokumentarfilm
- **Kaeppel, Kathi:** Zeichnen in Raum und Zeit. Untersuchung künstlerischer Praktiken der animierten Zeichnung im Raum
- **Klar, Maya:** Shifting Trough Fields of Vision
- **Lokshina, Yulia:** Moskauer Tagebuch – eine dokumentarische Literaturverfilmung
- **Martin, Jonathan:** Close up on the Close-Up
- **Pethke, Katharina:** Der dokumentarische Porträtfilm
- **Potthoff, Lillian Rosa:** About the impact of art and the art of impact – Social Impact Documentaries – Produktionsbedingungen, Strategien und Entwicklungspotenzial
- **Prenzel, Hannah:** Kampf der Prekarisierung Feminisierte Arbeitskämpfe und neue Streikformen im Film – eine intersektionale Analyse (AT)
- **Rodríguez, Gonzalo H.:** Villa Futuro. Artistic research in Digital Media around the speculative story of a slum
- **Ryba-Kahn, Sharon:** Visualizations of traumas in Documentary Films – the function of time and space
- **Telengut, Alisi:** Lake Baikal: Re-animating Animism
- **Trakal, Kristof:** post-sozialistische Subjektivierung durch Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen und ihr dokumentarisches Reenactment
- **Zoldnere, Astra:** Representation of seniors: rewinding stereotypes about older people in German fiction films (2008–2018)

ASH WEDNESDAY

Filmstills: ASH WEDNESDAY, © Kleber Nascimento

ASH WEDNESDAY (2023)

In einer Favela in Rio de Janeiro neigt sich der letzte Tag des Karnevals dem Ende zu. Die über dreißig Jahre andauernde Präsenz des Militärs ist ein ständiger Begleiter im Alltag, die Schüsse sind unaufhörlich zu hören. Demétria wartet vergeblich darauf, dass ihre Tochter Cora von der Schule nach Hause kommt, als ihr Viertel von einer Polizeirazzia heimgesucht wird. Während sie sich an die schwindende Hoffnung klammert, bekommt Demétria nacheinander Besuch von einem Polizisten, dem lokalen Pfarrer und dem Gouverneur des Bundeslandes. Sie alle spielen eine unterschiedliche Rolle in dem scheinbar endlosen Krieg zwischen Mensch und Militär.

Bereits das Drehbuch zu ASH WEDNESDAY wurde 2021 mit einer Produktionsförderung des französischen Festivals *War on Screen* ausgezeichnet. Bei der Berlinale 2023 feierte das Musical über Rassismus und Polizeigewalt in einer brasilianischen Favela Weltpremiere im Rahmen der Sektion „Perspektive Deutsches Kino“, die in Deutschland produzierte Debüt- und Zweitfilme mit universalen, internationalen Geschichten präsentiert. „Als beeindruckend ist zu benennen, dass das Favela-Setting an der Filmuniversität absolut authentisch nachgebaut worden ist. Der strukturelle Rassismus und die seit Jahrzehnten präsenten sozialen Konflikte in Brasilien, welche durch die Pandemie mehr denn je verstärkt worden sind, werden in einer mitreißenden Art und Weise benannt. Die ausdrucksstarken Szenen vermitteln die damit verbundene Verzweiflung. Dieses Musical ist ein Gewinn für die Sektion Perspektive Deutsches Kino, welche die Sektion für aufregenden Nachwuchs in Deutschland darstellt und durch ungewöhnliche Einblicke die Realität dokumentiert und durch Realitätsflucht vollendet“, schrieb Emily Groth in ihrer Rezension in den *Lateinamerika Nachrichten* über das Spielfilmdebüt von Master-Student João Pedro Prado. Er arbeitete dabei zusammen mit Bárbara Santos, der brasilianischen Autorin, Theaterregisseurin, Schauspielerin und Aktivistin für Feminismus und Antirassismus. Sie ist künstlerische Leiterin der Theaterwerkstatt *Kuringa* in Berlin und Gründerin des Netzwerks *Ma(g)dalena International für feministisches Theater der Unterdrückten*, dem Gruppen aus Lateinamerika, Afrika und Europa angehören.

Eine Koproduktion von Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und Schuldenberg Films.

Zum Trailer:

TEAM: Cast: Uriara Maciel; Ronni Maciel; Jefferson Preto; João Eduardo Albertini; Ramon Luz; Sandra Bello; Macário Silva; Tamera ‚Formosah' Bak; Vera Schneeberg; Marta Baltar Freire; Marciele Inacy; Marcio Reolon; Wanderson Wanderley; Carlos Frevo; Crew: Regie: João Pedro Prado; Ko-Regie: Bárbara Santos; Buch: João Pedro Prado, Bárbara Santos, Bia Krieger, Uriara Maciel; Producer: Vincent Edusei; Produktionsleitung: Maxine Paatzsch; Produzent*innen: Sophie Ahrens, Fabian Altenried, Kristof Gerega; Kamera: Kleber Nascimento; Szenenbild: Claudia Valeria Barrantes Sotomayor; Montage: Anton Buzal; Ton und Sound Design: Ricardo Severo; Musikkoordination: Ole Wiedekamm; Musiker*innen: Ole Wiedekamm, Max van Dusen, Nico Pavlovic, Lena Radivoj, Fenix Gayed,; Kostüm: Gabriel Carneiro; Maske: Maite Herrendorf; Regieassistenz: Sofia Bolina

SEKTION IV

Auf dem Weg zur Professur

Im Postdoc-Bereich findet Forschung auf höchstem Niveau statt, getragen von Personen, die bereits sicher sind in ihrem methodischen Zugriff und auf der Suche nach einem dauerhaften Platz im System. In dieser Phase differenzieren sich auch Positionen im System und die Erfahrungen damit. Die Texte in dieser Sektion zeichnen sich daher zum Teil durch eine persönliche Note aus, sind unterschiedlich in Perspektive und Duktus. Aus Respekt vor dem individuellen Blick wird ein Text im englischen Original abgedruckt.

Listening to Climate Change

Welche Rolle können Klang und Neue Medien bei der Sensibilisierung für die Wahrnehmung von Umweltzerstörung spielen?

Das Forschungsprojekt von Postdoc-Fellow Dr. Eleni-Ira Panourgia untersucht das kreative Potenzial von Klang und neuen Medienformaten, um eine direkte, immersive und affektive Verbindung zwischen Menschen und den ökologischen Auswirkungen des Klimawandels herzustellen.

Klang bewegt sich im und durch den Raum, hat physische wie emotionale Effekte und transportiert Informationen. Diese Eigenschaften können genutzt werden, um die Auswirkungen des Klimawandels besser wahrzunehmen, wie z. B. extremes Wetter, Verlust der biologischen Vielfalt oder Veränderung der bebauten Umwelt und der Infrastruktur. Das Projekt, das über ein Fellowship Grant des Postdoc Network Brandenburg (2022–2024) gefördert wird, bewegt sich zwischen akustischer Ökologie und Transformationsforschung, um die erfahrbaren und immersiven Qualitäten des Klangs mit wissenschaftlichen Fakten über zeitliche und räumliche Maßstäbe hinweg zusammenzubringen und neue Möglichkeiten für die Wahrnehmung des Klimawandels zu schaffen.

Das Hauptziel besteht darin, kreative Methoden zu entwickeln, die speziell auf die Umwandlung bestehender Klanglandschaften (soundscapes) auf der Grundlage von Umweltvariablen und Klimawandelszenarien ausgerichtet sind. Es geht darum zu erforschen, wie die partizipative Auseinandersetzung mit Alltagsgeräuschen neue Erkenntnisse über die auditive Wahrnehmung der Umwelt hervorbringen kann. Im Rahmen des Projekts soll ein Prototyp für eine interaktive Medienanwendung entwickelt werden, die Hörer*innen dazu einlädt, Klanglandschaften als Reaktion auf Klimaszenarien zu identifizieren und selbst aufzunehmen. Dabei geht es um individuelle Bewertungen und emotional erlebte Situationen, die kreativ bearbeitet und in einem Netzwerk geteilt werden können. Diese Klangexploration dient sowohl als Fallstudie zur Bewertung der auditiven Wahrnehmung der Umwelt, als auch als partizipativer Sounddesign-Prozess, der auf die Eingaben der Nutzer*innen reagiert. Die daraus resultierenden Klänge formieren sich zu neuen, spekulativen Versionen existierender Soundscapes und ermöglichen es auf diese Weise, plausible zukünftige Szenarien zu steuern und zu erleben.

„Die Arbeit verbindet Klang, Ökologie, neue Medien, künstlerische und wissenschaftliche Forschung und öffnet die Vorstellungskraft und Sensibilität des Einzelnen, um zukünftige Zustände des menschlichen und übermenschlichen Lebens zu erkunden. Dieser Ansatz befasst sich mit der Notwendigkeit und den Herausforderungen eines Wandels in der Wahrnehmung der Umwelt, in einem Prozess des Austauschs zwischen Forschung und Gesellschaft, um sich an die sich verändernden Umweltbedingungen anzupassen. Die interdisziplinären Möglichkeiten in den Bereichen Kunst, Klima- und Landschaftsforschung, Wissenschaftskommunikation und Gesundheit haben zu Partnerschaften auf nationaler und internationaler Ebene (Frankreich, Großbritannien, USA und Kanada) geführt. Die Forschungsergebnisse werden laufend in internationalen Konferenzen, akademischen Artikeln, eingeladenen Vorträgen und Lehrveranstaltungen sowie in künstlerischen Präsentationen wie Radiosendungen, Performances und Installationen verbreitet“, so Eleni-Ira Panourgia über ihr Vorhaben. So wurde die im Rahmen des Projekts in Kooperation mit Dr. Martin Parker (University of Edinburgh) entstandene Installation „Schíma – morphe – íchos“ zum Beispiel bei der „Sound Kitchen“ im Rahmen der „Prague Quadrennial of Performance Design and Space 2023“ präsentiert.

From Gezi to Berlin

A Personal Journey Through Video Activism

Amidst the sociopolitical challenges in Turkey, video activism has emerged as a key tool of resistance against the growing restrictions on freedom of expression. Its strength lies in its capacity to give a voice to the voiceless, defy the suppression of truth, and illuminate the injustices that would otherwise remain hidden. My journey into this realm started during the Gezi Park Protests in Istanbul in the summer of 2013. Picking up a camera and heading to the protests felt like the most natural response to the extraordinary times we were living in, times that demanded documentation. As I watched police brutality escalate during the park's occupation, it became evident that traditional media channels were failing to represent the full scope of the events. Instead, they framed the protests as morally incompatible with Turkish values, instigated by foreign forces aiming to disrupt the Turkish economy. This urgent need to document gave birth to I Occupied: The Gezi Park Protests, an audio-visual diary that not only chronicled my personal journey but also marked the beginning of my collaboration with video activists in Turkey. It was during these tumultuous times that my academic and practical exploration of video activism's profound potential for social change began to take shape.

This initial endeavor was more than a creative outlet; it was a response to the growing urgency of the situation, where information was weaponized, and truth systematically obscured. As I immersed myself in this medium, I forged connections with video activist groups across Turkey. Their unwavering commitment to amplifying marginalized voices in the face of censorship and propaganda left an indelible mark on me. I realized that the role of video activism extended beyond documenting events; it became an essential channel for expressing dissent, fostering resilience, and uniting communities, all while preserving the audio-visual memory of that historical period.

My academic and practical interest in video activism as a means of empowerment for marginalized communities and a weapon against media censorship faced obstacles. Academic freedoms were increasingly restricted, reaching a climax with extensive purges in 2016–2017. These purges extended into various spheres during the state of emergency declared in the post-coup d'état period, suppressing dissenting voices across academia, media, the judiciary, and beyond, eradicating critical perspectives and leading to a significant wave of migration.

In this climate of academic uncertainty and the ever-pressing importance of video activism in Turkey, the concept for *VIDEOACT: The Use of Video as a Tool of Self-Representation for Turkish Practitioners in Germany* began to take shape. It was a project born from the fusion of my academic aspirations and my commitment to shedding light on the activities of video activists, the risks they have been taking, and the consequences they have had to face, including intimidation, threats, targeting, detention, and even imprisonment. This project emerged as a result of my keen observation that video activists were leaving Turkey, becoming part of a new wave of migration triggered in the post-Gezi era and intensified during the post-coup period. Thus, the project held interdisciplinary significance, straddling in the fields of media studies, activism, migration studies and ethnography.

The project's core premise revolved around the idea of self-representation as a powerful tool for individuals facing suppression and marginalization. It sought to explore how Turkish practitioners in Germany, a community shaped by waves of migration, harnessed video as a means of articulating their experiences, voicing their perspectives, and asserting their presence in a foreign land. This endeavor was driven by a profound curiosity: How did the medium of video transcend geographical and cultural boundaries to empower individuals in the diaspora to convey their unique narratives?

Online platforms served as the nexus for various forms of protest documentation, political mash-up videos, and news videos, all rallying around the issues affecting Berlin and its residents. In this vibrant ecosystem, digital media archival practices resonated powerfully, driven by the urgent need to preserve cultural memory. Fundamentally, video activists found themselves in a unique position to sustain their work. Berlin's political climate not only encouraged active involvement in local issues but also facilitated remote engagement with the unfolding events in the activists' countries of origin. Moreover, the landscape in Berlin transcended national borders to form transnational alliances, their interconnectedness underscoring the shared struggles and aspirations for better futures.

As the project unfolded, I found myself immersed in embedded ethnography, a process that involved participant observation, ongoing interactive exchanges, and interviews. Through these interactions, I cultivated networks that not only enriched my research but deepened my understanding of the intricate tapestry of migration, identity, and video activism. Additionally, the project presented a unique challenge of combatting my own bias. Given my personal background and emotional connection to the stories I was being told, there were instances where the line between my role as a researcher and that of a (video) activist became blurred.

These encounters led to the organization of impactful events, including screenings, workshops, and panel discussions. These initiatives served as platforms for delving deeper into our collective comprehension of these multifaceted concepts and fostering a broader dialogue within different communities. Collaborations with cultural institutions and events, including the HAU Hebbel am Ufer, the Maxim Gorki Theatre, and the Sehsüchte International Student Film Festival, played a pivotal role in communicating and disseminating the project's areas of investigation. These partnerships allowed me to reach wider audiences and extend the project's reach, contributing significantly to the overall impact of my work. These outreach activities stood as a testament to the transformative potential of transnational activism and the profound influence of film as a catalyst for change.

One of the most striking observations I had with regards to audio-visual production by practitioners from Turkey in Germany was the affective quality of the work. The emotional impact of the migratory journey echoes in the works, akin to the various stages of grief, with the emotional impact evolving over time. Many media grapple with the reality of migration, the profound implications of uprooting, displacement and reconfiguring political subjectivity. They explore the delicate balance between staying connected to one's homeland while grounding oneself in a new environment. Several documentaries and fiction shorts, such as *Other Than That, I'm Fine* (2018, Eren Aksu), *Ghostly* (S. Buse Yıldırım, 2020), *Tower* (Emre Birişmen, 2022), and *9/8fight41: a 9/8 fight for all of us* (Gizem Aksu, 2022), center their narratives on migration and its profound impacts on the body, relationships, and the reconfiguration of cultural reference points. Other films delved deep into themes of belonging and homing, while unearthing the socio-political realities of integration, racism, and patriarchal oppression: *Welcomed to Germany?* (Özlem Sarıyıldız, 2018), *Gurbet is a Home Now* (Pınar Öğrenci, 2021), *Bitter and Sweet* (Didem Şahin, 2021), and *Köy* (Serpil Turhan, 2021) explore the realities of migration through a historical lens, drawing connections between new waves of migration and those of the past, with a particular focus on the stories of women. These films seek to capture the memory of migration and envision futures where our realities are not just acknowledged but actively heard, paving the way for better tomorrows.

A common thread woven through these films is the notion that migration itself has become synonymous with activism. Living as a migrant necessitates a daily struggle against prejudice. Migrants must assert their realities and stories within the broader European context. They must actively counter the media's portrayal of them as perpetrators of violence, helpless victims, or backward barbarians according to predefined narratives about their place in European societies.

Addressing these realities is of utmost importance, for it represents one of the most pressing issues that Europe needs to grapple with, particularly within the context of global migration dynamics. One thing is certain: Berlin is transforming, and the stories of newcomers cannot be denied. They are becoming integral to the narratives shaping the city. Practitioners are not merely amplifying the voices from movements from home; they carry the very essence of these movements wherever they go. Their actions, their films, their alliances—all stand as a testament to their unwavering commitment to the pursuit of justice, truth, and the amplification of voices that refuse to be silenced. In the end, they are the protagonists in a collective endeavor to create a more inclusive and empathetic world, extending the broader significance of their work beyond Berlin's borders.

Dr. Şirin Fulya Erensoy, Marie Skłodowska-Curie Postdoctaral Fellow 2021–2023

Survival Satire

Recovering the Graphic Imagination of the Holocaust

„Survival Satire“ beschäftigt sich mit der medialen Vorgeschichte der heutigen Graphic Novel mittels einer analytischen und interdisziplinären Auslegung der Bildsprache in Comics und Zeichnungen von Lagerhäftlingen im zweiten Weltkrieg. Das Forschungsprojekt von Postdoc Fellow Dr. Emily Allegra Dreyfus untersucht die graphische Darstellung des Holocausts aus der Perspektive Inhaftierter anhand von Zeichnungen und erzählenden Bildserien, die während des Zweiten Weltkriegs in europäischen Lagern und Ghettos entstanden sind. Das Projekt setzt bei einem eklatanten Widerspruch ein, auf den die zeithistorische Forschung beharrlich hingewiesen hat: Während einerseits die Diskussion um die nationalsozialistische Verstrickung prominenter Kulturschaffender sowie kompletter, zum Teil bis heute fortbestehender Kulturinstitutionen nicht abgerissen ist, verschwindet die gelebte Gegenwart der Konzentrationslager zunehmend aus dem Gedenken ebenso wie aus unserem Vergangenheitsbild. Ohnehin war das öffentliche Interesse an der Alltagsgeschichte der Jahre 1933–1945 gering, und auch die unmittelbare Erfahrung sowie das künstlerische Erbe von Opfern der Verfolgung fanden allenfalls am Rande der Geschichtsschreibung Beachtung.

Das Projekt analysiert die Bildsprache und mediale Poetik von Zeichnungen und Comics aus Lagern und dokumentiert zugleich ein historisch einzigartiges Textkorpus. Zum einen ergibt sich daraus eine Revision von Genre und Geschichte der „Graphic Novel“, zum anderen ein tieferes Verständnis der komplexen soziokulturellen wie psychologischen Dimensionen des Lebens im Lager. So fällt aus dieser speziellen Perspektive auch ein neues Licht auf die Geschichte und Wirkung der nationalsozialistischen Verbrechen.

Derzeit wird in der Bundesrepublik verstärkt über die Ausrichtung der deutschen Erinnerungskultur diskutiert. Stimmen aus dem Postkolonialismus bzw. aus der Genozidforschung weisen auf die Parallele zwischen kolonial-imperialer Massengewalt und den Massenverbrechen des Nationalsozialismus hin und fordern konsequenterweise die stärkere Verortung der bisher unterrepräsentierten Kolonialgeschichte in der heutigen deutschen Erinnerungskultur. „Survival Satire“ versteht sich im Sinne des Kulturwissenschaftlers Michael Rothberg als „multidirektionaler“ Beitrag zu dieser aktuellen Debatte.

„Bei dem Projekt geht es mir in erster Linie darum, ein mediales Ereignis – nämlich die Entstehung des narrativen Comics bzw. der modernen ‚Graphic Novel‘ – im historischen Kontext des europäischen Holocausts zu deuten. Dabei will ich in Vergessenheit geratene graphische Zeichnungen von Opfern des NS-Verbrechens in den Blick rücken und diese einer breiteren Öffentlichkeit durch eine Ausstellung an einer Brandenburgischen Kultureinrichtung bzw. einem Online-Database zugänglich machen. Weiter dient dieses Vorhaben aber dazu, die Bedeutung des graphischen Mediums des Comics als auto-ästhetische Reaktion auf die durchaus globale und epochenübergreifende Erfahrung des historischen Traumas im 20. Jahrhundert bis in die Gegenwart zu erörtern. Insofern deckt das Projekt ein unbeachtetes Kapitel der Comicforschung auf, zielt aber zugleich darauf hin, das Vermächtnis des Holocausts mit nicht-europäischen künstlerischen Aufarbeitungen historischer Erfahrungen der Ausgrenzung und Gewalt in einen Dialog zu bringen“, so Dr. Emily Allegra Dreyfus über ihr Vorhaben, das über ein Fellowship Grant des Postdoc Network Brandenburg (2022–2024) gefördert wird.

Filmkulturelle Begegnungen

Ein Erfahrungsbericht

Bevor ich für mein Postdoktorat nach Deutschland kam, war ich als Juniorprofessor für Medien- und Kulturwissenschaften an der Türkisch-Deutschen Universität in Istanbul tätig. Während meiner Forschungsarbeit zur Geschichte des Kinos erkannte ich, dass die Geschichtsschreibung in der Türkei stark nationalistisch geprägt ist. Das hat mich bewogen, die Geschichte des Kinos im Osmanischen Reich neu zu schreiben und dabei zu zeigen, dass die filmische Kultur in der Türkei nicht als ein einzigartiges und plötzliches nationales Phänomen entstand. Vielmehr ist sie das Ergebnis kultureller Begegnungen, Kontakte, Interaktionen und Austausche, die durch Modernisierung und wirtschaftliche Globalisierung begünstigt wurden.

Bei der Bewerbung für das renommierte Humboldt-Forschungsstipendium entschied ich mich aus vielerlei Gründen bewusst für die Filmuniversität. Allein die Spezialisierung auf Filmforschung und eine der größten Bibliotheken, die sich explizit auf Film- und Mediengeschichte konzentriert, sind für mein Forschungsvorhaben ideal. Auch die Möglichkeit, mit angesehenen Filmhistoriker*innen, wie z.B. Michael Wedel, zusammenzuarbeiten, erschien mir für die Weiterentwicklung meines Forschungsprojekts als hilfreich. Die Nähe der Filmuni zu Berlin mit Einrichtungen wie dem Bundesarchiv, der Deutschen Kinemathek, dem Arsenal – Institut für Film und Videokunst sowie bedeutsamen Veranstaltungen wie der Berlinale waren ebenfalls entscheidende Faktoren für meine Wahl.

Das akademische Umfeld an der Filmuni hat meine Erwartungen übertroffen und steht im krassen Gegensatz zu den Erfahrung meiner Postdoc-Freunde in anderen Ländern, die isoliert in Bibliotheken und Archiven arbeiten mussten. Vom ersten Tag an wurde ich vom Kollegium herzlich aufgenommen. Aus einem Universitätssystem und einer Kultur kommend, in denen hierarchische Strukturen sehr wichtig sind, war ich umso mehr beeindruckt von der kollegialen Art und Freundlichkeit hier. Die kompakte Größe des Campus und die Tatsache, dass nahezu alle hier ein gemeinsames Interesse am Film teilen, spielen ebenfalls eine förderliche Rolle bei der sozialen Interaktion und dem Gemeinschaftsgefühl.

Aufgrund meiner fachlichen Beiträge wurde ich von Prof. Wedel zum Fellow am *Cinepoetics – Center for Advanced Film Studies* an der Freien Universität Berlin ernannt, was meine Postdoc-Erfahrung auf eine völlig neue Ebene gehoben hat. Gerade als junger Akademiker in meinem Fachgebiet empfinde ich diese Anerkennung als eine außerordentliche Ehre und Verantwortung. Diskussionen mit renommierten Filmtheoretikern aus aller Welt und die Vertiefung meiner theoretischen Fachkenntnisse haben meine theoretische Perspektive enorm erweitert.

Auch das medienwissenschaftliche Forschungskolloquium war für mich eine äußerst wertvolle Erfahrung und hat mir u.a. auch einen Einblick in die Forschungsinteressen anderer Wissenschaftler*innen an der Filmuni ermöglicht.

Während meiner Zeit als Stipendiat konnte ich in meinem Buchprojekt erhebliche Fortschritte erzielen, Artikel in angesehenen internationalen Fachzeitschriften veröffentlichen, mich für neue Forschungsprojekte bewerben und durch das Knüpfen zahlreicher neuer Freundschaften mein akademisches Netzwerk erweitern. Die Unterstützung der Alexander von Humboldt-Stiftung, der Filmuniversität und der Cinepoetics-Kollegforschungsgruppe hat meine Postdoc-Phase zu einer hoch bereichernden und lehrreichen Periode in meiner akademischen Laufbahn gemacht. Ich empfehle allen, die eine Postdoktorandenposition im Bereich Film anstreben, die Filmuniversität Babelsberg. Mein Traum ist es, eines Tages zur Gründung einer ähnlichen Universität in der Türkei beizutragen und meine erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen dort einzubringen.

Dr. Enis Dinç, Humboldt Research Fellow

Filmuni Research Fellowships

Die sich in diesem Beitrag vorstellenden Gastprofessor*innen der Filmuniversität sind, konzeptionell betrachtet, Teil eines Prototyping-Prozesses: Hier werden Themen gesetzt, in ihrer Bandbreite ausdifferenziert, in ihrer Passung zur Hochschule getestet und nicht zuletzt auch hinsichtlich ihrer Zukunftsfähigkeit überprüft. Bei der Gastprofessur „Film und Wissen" wurde beispielweise laut Ausschreibung „eine künstlerisch und/oder wissenschaftlich forschende Persönlichkeit" gesucht, „mit einem markanten Profil an der Schnittstelle von Theorie und Praxis und einem klaren Forschungsfokus auf den Beziehungen zwischen audiovisuellen Medien und gesellschaftlich relevantem Wissen, beispielsweise im Bereich der Natur- und Sozialwissenschaften, der Politik, Gesundheit, Ökonomie oder Ökologie."

Zwei der hier präsentierten Professuren wurden aus dem in diesem Verfahren entstandenen Pool berufen. Eine weitere Professur lotet die Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit der FONTE-Stiftung aus und sucht in der Praxis von Forschung und Lehre nach einer für alle Beteiligten fruchtbaren Verbindung von literatur- und filmwissenschaftlicher Forschung mit besonderem Fokus auf Gender Studies. Seit dem Sommersemester 2023 sind die Gastprofessuren mit einem Mentorensystem verbunden, d.h. die Bewerbungen erfolgen auf Vorschlag aus den Fakultäten heraus. Damit soll eine noch bessere Integration in Forschung und Lehre erreicht und der Gewinn für alle Seiten maximiert werden.

PROF. SONIA CAMPANINI, Gastprofessur der FONTE Stiftung

Zu welchem Thema haben Sie an der Filmuniversität geforscht? (bitte kurz erläutern):
Im Rahmen der Gastprofessur der FONTE Stiftung erforschte ich die Arbeit nigerianischer Filmemacherinnen in Nollywood, der zweitgrößten Filmindustrie der Welt. Im letzten Jahrzehnt ist eine deutliche Veränderung bezüglich der Gleichstellung im nigerianischen Kino zu erkennen: Zahlreiche Positionen in der Liste der umsatzstärksten nigerianischen Filme wurden von Werken besetzt, in denen Frauen eine kreative Hauptrolle als Regisseurinnen und Produzentinnen spielten.

Gibt es ein Erlebnis oder eine Erfahrung, die sich besonders eingeprägt hat?
Mein Interesse an diesem Thema wurde durch das Roundtable *Decolonising Film with Nigerian Filmmakers* geweckt, das im Januar 2022 an der SOAS University of London organisiert wurde. In dem Gespräch berichteten Kemi Adetiba, Omoni Oboli, Tope Oshin über ihre Arbeit in der traditionell von Männern dominierten nigerianischen Filmindustrie. Inspiriert von diesem Austausch nahm ich mir vor, zu untersuchen, wie Filmemacherinnen wie Funke Akindele, Genevieve Nnaji, und Mosunmola Abudu als einflussreiche kreative Unternehmerinnen in der Digital Nollywood-Industrie Raum gewinnen und Macht erobern. Zudem erforschte ich, wie das künstlerisches Schaffen nigerianischer Filmemacherinnen in kommerziell erfolgreichen Filmen und Fernsehserien wie *Lionheart, Omo Ghetto: The Saga, King of Boys* und *Blood Sisters* dazu beiträgt, Geschlechterrepräsentationen zu verändern und Gender-Stereotypen in Frage zu stellen.

Was sind Ihre weiteren Pläne – und kommt die Filmuniversität darin vor?
In den kommenden Monaten führe ich mein Forschungsprojekt Remaking Nollywood: *Circulation Networks, Memory Constructions and Women Filmmaking* als Teil des interdisziplinären Verbundsprojekts *CEDITRAA Cultural Entrepreneurship and Digital Transformations in Africa and Asia* weiter. In diesem Rahmen forsche ich zusammen mit Wissenschaftler*innen aus der Afrikanistik, Koreanistik, und Wirtschaftswissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt, der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und der Pan-Atlantic University Lagos zu den digitalen Veränderungen der nigerianischen und südkoreanischen Musik- und Filmindustrien.

CEDITRAA

CHRISTINE MODERBACHER, „Film und Wissen", Wintersemester 22/23

Arbeitsschwerpunkte: Visuelle Anthropologie, Anthropologie und Kunst/Film, (Methoden der) künstlerischen Forschung und deren Repräsentationsmöglichkeiten

Zu welchem Thema haben Sie an der Filmuniversität geforscht? (bitte kurz erläutern):
Ich habe an meinem künstlerisch ethnografischen Forschungsprojekt: *„Und wenn sie etwas sagen, was wir nicht hören wollen? Zerstören wir dann unsere Kamera?" Unbehagliche Beziehungen im Dokumentarfilm* gearbeitet. Im Rahmen dieser richte ich den Fokus auf das filmische Arbeiten mit Protagonist*innen, deren Wertesysteme und Weltanschauungen denen der Filmemacher*innen entgegenstehen. Meine Forschung setzt sich u.a. aus einer historischen Analyse relevanter Filme, einer ethnografischen Feldforschung der Filmindustrie (Dreh, Festivals, Distributionsformen etc. sowie dem Versuch einer Annäherung an Protagonist*innen mit der Kamera zusammen. Fragen, mit denen ich mich unter anderem beschäftige, sind: Welche Formen der filmischen Darstellung des „politisch Anderen" gibt es, und wie wirken sie auf gesellschaftliche Diskurse ein? Inwieweit ist das gewählte Format geeignet, das Thema zu transportieren? Aber auch Fragen wie: wer ist dieses „wir", das davon ausgeht zu wissen, wer „sie" sind? Und: wie können Kategorien und Zuschreibungen von „Othering" konstruiert und hinterfragt werden, wenn es um die Auseinandersetzung mit „Anderssein" im Film geht? werden in meiner Arbeit reflektiert.

Was sind Ihre weiteren Pläne – und kommt die Filmuniversität darin vor?
Ich arbeite derzeit an einem Forschungsantrag zum Thema „Unbehagliche Beziehungen im Dokumentarfilm". In diesem interdisziplinären Projekt (Anthropologie, Filmwissenschaft, Praxis) liegt der Schwerpunkt auf dokumentarische Perspektiven, die sich auf das „politisch Andere" konzentrieren (e.g. Filme wie *La Cravate*, FR 2020; *Inland*, AT 2019; *Eine deutsche Partei*, DE 2022). Das Kennenlernen der Protagonist*innen ist für Filmemacher*innen und Anthropologen*innen gleichermaßen zentral. Praktiker*innen beider Disziplinen werfen oft einen Blick auf oder tauchen ganz in unbekannte Welten ein. Mein Forschungsprojekt soll beide Disziplinen ins Gespräch bringen und neue Perspektiven auf das Thema eröffnen. Die Filmuniversität soll dabei Kooperationspartnerin sein.

DR. BERND HEZEL, Klimakommunikation in audiovisuellen Medien. SS22, WS22/23

Zu welchem Thema haben Sie an der Filmuniversität geforscht? (bitte kurz erläutern):
Mich interessiert wie alternative Formen des Zusammenlebens, Wirtschaftens und sich Fortbewegens plausibel und erstrebenswert werden, welcher Bilder und Geschichten es dazu bedarf. In einem Projektseminar haben wir uns den Klimawandel als soziales Phänomen angesehen, reale Utopien erarbeitet und individuelle und strukturelle Barrieren für ein anderes Handeln beleuchtet. Auf dieser Grundlage haben die Studierenden Zukunftsbilder und Geschichten entworfen die Zuschauende zum Zukunft machen motivieren können.

Gibt es ein Erlebnis oder eine Erfahrung, die sich besonders eingeprägt hat?
Es hat mir imponiert, wie die Studierenden mit ihren Ideen gerungen und wie sie sie verteidigt und entwickelt haben. Das nicht nur im Seminar oder beim Worldbuilding, sondern auch in Bezug auf die Haltung und Gestaltung der Universität. Eingeprägt haben sich bei mir auch einige unorthodoxe Beiträge zu unserem Symposium, das auf die Suche ging nach „Transformative Climate Media for Urban Futures". Was mir bestimmt auch im Gedächtnis bleiben wird ist der Drive, den Schauspielstudierende bei einem ihrer Vorspiele an den Tag legten.

Was sind Ihre weiteren Pläne – und kommt die Filmuniversität darin vor?
Die Climate Media Factory arbeitet derzeit mit Partnern in ganz Europa daran, allen europäischen Städten und Gemeinden passgenaue Maßnahmenpakete vorzuschlagen, um in den nächsten 25 Jahren treibhausgasneutral zu werden und sich an die Auswirkungen des Klimawandels anzupassen. In diesem Rahmen entwickeln wir ein Format, das Verwaltungen und Bürger bei der gemeinsamen Feinabstimmung von Maßnahmen unterstützen und Anregungen für konkrete Ideen zur Umsetzung geben soll. Außerdem schlummert ein konkreter Serienstoff in meinem Herzen. Bei dessen Entwicklung kommt an geeigneter Stelle sicherlich die Filmuni in Spiel. Ich freue mich immer über Anfragen zum Austausch.

DR. SVEA BRÄUNERT, Filmuni Research Fellowship, Sommersemester 2023
Arbeitsschwerpunkte: Medienwissenschaft, Visual Culture Studies, Künstlerische Forschung

Zu welchem Thema haben Sie an der Filmuniversität geforscht? (bitte kurz erläutern):
Mit meinem Forschungsprojekt *Abstraktion: Soziale Form und ästhetische Einstellung der Gegenwart* reagiere ich darauf, dass Abstraktion eine dominante Bildform in Wissenschaft, Technologie und Alltag geworden ist, beispielsweise in der Visualisierung von Klimadaten, während zugleich immer mehr künstlerische Positionen zur Abstraktion zurückkehren und diese politisch verstehen, beispielsweise als Black oder Queer. Wie aber muss Abstraktion gedacht werden, wenn sie nicht mehr als autonom, sondern auf die Welt bezogen vorgestellt wird? Und was bedeutet es, Abstraktion als ästhetische Einstellung der Gegenwart zu beschreiben?

Gibt es ein Erlebnis oder eine Erfahrung, die sich besonders eingeprägt hat?
Für mich war weniger ein einzelnes Erlebnis prägend als vielmehr die Erfahrung einer großen Offenheit und Energie sowie die Vielfalt der Themen und Methoden. Ich habe besonders die Verbindung von Theorie und Praxis genossen, die meiner eigenen Arbeitsweise als Wissenschaftlerin und Kuratorin entgegenkommt. Das Institut für künstlerische Forschung ist hierfür ein großartiger Ort und ich hoffe, dass wir auch in Zukunft zusammenarbeiten werden.

Was sind Ihre weiteren Pläne – und kommt die Filmuniversität darin vor?
Ich möchte mein Forschungsprojekt zur Abstraktion weiterverfolgen und ich hoffe, hierzu einen Drittmittelantrag bewilligt zu bekommen, der mir die Rückkehr an die Filmuniversität und die Zusammenarbeit mit dem IKF erlaubt. Außerdem bereite ich derzeit eine Ausstellung für das Mildred Lane Kemper Art Museum in St. Louis vor, die sich unter dem Titel *Seeds: Containers of a World to Come* mit Saatgut als kleiner Einheit großer Bewegungen in Zeit und Raum beschäftigt.

BEATE HETÉNYI, 1. Semester
Arbeitsschwerpunkte: Entwicklung von immersiven und interaktiven Wissens- und Bildungsmedien

Zu welchem Thema haben Sie an der Filmuniversität geforscht? (bitte kurz erläutern):
Ich habe in erster Linie zwei Projekte vorangetrieben:
1) „Wissens- und Wertevermittlung im mehrdimensionalen Raum“ Aufbauend auf dem Projekt „SPUR.lab“ (Site Specific Storytelling.Lab) und dem Projekt „Volumetrische Zeitzeugnisse“ wurden neue Konzepte für das Lehramtsstudium zum Thema „Antisemitismuskritische Bildung“ entwickelt. Diese sollen durch den Einsatz von innovativen technologischen Formaten wie VR, AR, MR, XR und durch Volumetrisches Video zukünftige Lehrkräfte befähigen, Unterricht diversitätssensibel zu gestalten und politisch-gesellschaftliche Themen im Sinne der Demokratiebildung besser vermitteln zu können.
2) „Geschichte erlebbar machen“ Anhand des Projektes „Virtual History“ (Die digitale Rekonstruktion des Forum Romanum als wissenschaftlicher Erlebnisraum) wurden neue Formen des erlebnisbasierten Erkenntniserwerbs erforscht, welche insbesondere Akteure aus Bildung, Forschung und dem musealen Bereichen ansprechen soll. Durch generative Szenengestaltung, generatives Look Development und der realitätsnahen Simulation von antiken Stoffen sollen die neuen narrativen und interaktiven Möglichkeiten als Modell für die Rekonstruktion weiterer historischer Platzanlagen dienen, die Geschichte nicht nur nach wissenschaftlichen Fakten entschlüsseln möchten, sondern auch die emotionale Ebene und die „Story between“ einbeziehen.

Was sind Ihre weiteren Pläne – und kommt die Filmuniversität darin vor?
Ich möchte in Zukunft im Verbund mit Öffentlichen Institutionen und Wirtschaftsunternehmen dazu beitragen, Wissenschaft und Praxis mehr miteinander zu verknüpfen. Dafür möchte ich gern durch Wissenstransfer, durch fachliche Beratung und Prototyping die Weichen stellen, dass Forschungsergebnisse einerseits realisiert und angewandt werden und andererseits mit relevanten Stakeholdern zielgerichtet weiterentwickelt werden. Dazu sollen Möglichkeiten und Grenzen von immersiven mehrdimensionalen Medien wie AR und XR spezifisch in den Bereichen Bildung, Kultur, Gesundheit und Nachhaltigkeit, erforscht und mit innovative praxisorientierte Methoden weiterentwickelt werden. Die Filmuniversität Babelsberg ist durch ihre gesellschaftsoffenen Themen in Film und Medienwissenschaft, sowie durch praxisnahe Forschungs- und Transferprojekte ein idealer Partner, um diese spannenden Aufgaben gemeinsam anzugehen.

Privileg und Herausforderung

Die Leitungen der Nachwuchs-Forschungsgruppen im Gespräch

Nachwuchs-Forschungsgruppen stellen eine zentrale Karrierestufe für Postdocs auf dem Weg zur Professur dar, sind aber zugleich auch wichtige Treiber der Forschung an jeder Universität. Hier werden innovative Themen identifiziert, *cutting edge* Methodologien exploriert und manchmal sogar neue Forschungsfelder definiert. Wir haben mit den Leitungen der beiden an der Filmuniversität angesiedelten Nachwuchsgruppen über ihre Erfahrungen gesprochen:

Dr. Guido Kirsten, Leiter der von der DFG geförderten Emmy Noether-Nachwuchsgruppe „Filmische Diskurse des Mangels: Zur Darstellung von Prekarität und Exklusion im europäischen Spiel- und Dokumentarfilm“

Dr. Lea Wohl von Haselberg, Leiterin der vom Postdoc Network Brandenburg geförderten Nachwuchsgruppe „Jüdischer Film – Was ist das? Eine Annäherung über Festivalprogramme und Rezeptionshaltungen“

Ihr seid beide mit umfangreichen Forschungsfragen angetreten, die Ihr über mehrere Jahre im Team bearbeitet habt. Könntet Ihr den Bogen von der Fragestellung zu den jetzt fast vollständig vorliegenden Ergebnissen kurz skizzieren?

Guido: Es stimmt, dass unser Forschungsprogramm ziemlich umfangreich war, was mit der prinzipiellen Offenheit unserer Fragen und unseres Korpus zusammenhängt. Wir sind angetreten, die Formen der Repräsentation und der Diskursivierung von Armut und Prekarität in europäischen Spiel- und Dokumentarfilmen der Gegenwart und jüngeren Vergangenheit zu untersuchen. Insbesondere in den ersten Semestern haben wir als Gruppe sehr intensiv zusammengearbeitet; Elisa Cuter, Hanna Prenzel und ich (plus diverse Hilfskräfte und assoziierte Wissenschaftler*innen) haben uns jede Woche getroffen, um Filme zu schauen, gemeinsam zu analysieren und Texte zu diskutieren. Daraus haben sich dann langsam konkretere und spezifischere Forschungsfragen entwickelt. So beschäftigt sich Elisa in ihrer Promotion mit Darstellungen des Kognitariats – darunter werden Intellektuelle und Künstler*innen gefasst, die unter prekären und oft selbstausbeuterischen Bedingungen arbeiten. Da auch viele Filmschaffende über wenig finanzielle Sicherheit verfügen, nehmen filmische Arbeiten oft autobiografische oder autofiktionale Züge an. Elisa konnte in ihren Analysen herausarbeiten, dass sich in relevanten Filmen mindestens drei unterschiedliche Imaginationen des Kognitariats finden: Es wird entweder als in einer Außenseiterposition und damit als sowohl relativ unabhängig wie auch als relativ machtlos im Gesellschaftssystem gesehen, oder als ideologischer Komplize des Systems, oder als Opfer des Systems. Die jeweiligen Darstellungen haben dann natürlich auch unterschiedliche politische Implikationen. Hannas Projekt ist wissenschaftlich-künstlerisch und damit etwas experimenteller angelegt. Es geht darin um feministische Streiks und politische Arbeit von feministischen Kollektiven unter prekären Bedingungen. Das hat sowohl eine historische Komponente, weil sie sich viel mit feministischen kollektiv produzierten Filmen der 1970er-Jahren beschäftigt hat, ist aber auch ganz aktuell, weil sie in ihrer Filmarbeit mit heutigen Kollektiven zusammenarbeitet. Bei mir selbst ist zunehmend der Zusammenhang von Armut, Klassenfragen und Affekten ins Zentrum gerückt und ich konnte unter anderem Spezifika von audiovisuellen Diskursivierungen von Armuts- und Klassenscham herausarbeiten. Das genauer zu erläutern würde hier zu weit führen. Was die Ergebnisse angeht, sollte ich aber auf jeden Fall noch den Band *Precarity in European Film: Depictions and Discourses* erwähnen, den Elisa, Hanna und ich gemeinsam herausgegeben haben, sowie das Montage AV-Heft „Audiovisuelle Diskurse“, das ich zusammen mit Christoph Büttner betreut habe. Darin findet sich auch ein programmatischer Aufsatz von mir zur Frage, was heißt einen Film – in diesem Fall SHOES (Lois Weber, US 1916) – als Diskurs zu betrachten.

Lea: Bei uns sind die Einzelprojekte ja sehr unterschiedlich – im Grunde geht es darum zu untersuchen, wie „jüdischer Film“ in spezifischen Konstellationen verstanden wurde und wie sich der Begriff entwickelt hat. Neben dieser Frage, die sich mit Blick auf Debatten um Antisemitismus und Film natürlich anders beantworten lässt als wenn man die Genese und Spezifik jüdischer Filmfestivals betrachtet, hat unser Forschungsprogramm zwei weitere Stoßrichtungen: Erstens einen Forschungsschwerpunkt im Bereich Jewish Film Studies – also ein Forschungsfeld an der Schnittstelle zwischen Filmwissenschaft und Jüdischen Studien – aufzubauen; zweitens Transfer-

projekte zu realisieren und Forschungsperspektiven aus der Universität und den akademischen Debatten herauszutragen. Das macht besonders Sinn, weil eines der zentralen Ergebnisse ist, dass „jüdischer Film“ in der Filmkultur und Publizistik geprägt wird – es handelt sich also um ein Phänomen, das Teil gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse jüdischer Erfahrung in der Diaspora ist, zumeist im kommunikativen Prozess zwischen jüdischer Minderheit und nichtjüdischer Mehrheitsgesellschaft. Sich an diesem Diskurs zu beteiligen mit fundierten und differenzierten Perspektiven aus der Forschung ist sinnvoll und bis jetzt auch durchaus erfolgreich.

Gibt es ein besonders eindrückliches Erlebnis in den letzten Jahren?

Guido: Ein einzelnes Erlebnis kann ich so nicht nennen, aber eindrücklich waren auf jeden Fall die beiden größeren Konferenzen, die wir veranstaltet haben. Zuerst „Precarity in Contemporary European Fiction and Documentary Film“, zu der wir im Januar 2020 Filmwissenschaftler*innen aus 12 europäischen Ländern nach Babelsberg eingeladen hatten, um etwas über die unterschiedlichen Arten der Darstellung und Diskursivierung von Armut und Prekarität im europäischen Kino zu erfahren. Bei dieser Konferenz hatten wir großes Glück, dass sie noch vor dem Ausbruch der Corona-Pandemie stattfinden konnte und es war wirklich ein sehr spannendes Event. Auf der Konferenz basiert auch der Band, den ich erwähnt habe, wobei wir dazu noch weitere Kolleg*innen aus anderen Ländern und Regionen eingeladen haben. Auch die Präsentation dieses Bandes auf der NECS-Konferenz im Juni 2022 in Bukarest wird uns in guter Erinnerung bleiben. Sehr schön war auch unsere Abschlusskonferenz, die wir im Juni dieses Jahres unter dem Titel „Klassenfragen in der Film- und Medienwissenschaft“ im ExRotaprint in Berlin Wedding veranstaltet haben. Und es gibt noch diverse weitere schöne Erinnerungen, zum Beispiel an gemeinsames Unterrichten, an viele Filmsichtungen an der Filmuni oder im privaten Kreis, an hitzige Diskussionen über theoretische Konzepte und so weiter. Die gemeinsamen Jahre in dem Projekt waren eine tolle, intensive und bereichernde Zeit!

Lea: Wir haben besonders in den Transferprojekten über einen längeren Zeitraum zusammen gearbeitet, wie es in der Forschung sonst seltener passiert: Bei der Summerschool, die wir zum *Jüdischen Filmfestival Berlin Brandenburg* etablieren konnten, waren wir fünf Tage lang von morgens bis nach der Spätvorstellung mit einer Gruppe von 35 Studierenden zusammen, das ist anstrengend, inspirierend und oft lustig gewesen und bleibt in Erinnerung, ebenso wie gemeinsame Konferenzbesuche oder einzelne Filmscreenings, nach denen kontrovers diskutiert wurde. Insgesamt ist es das große Netzwerk und die vielfältigen Arbeitsbeziehungen, die wir gemeinsam aufgebaut haben, die vielleicht am prägendsten sind.

Die Nachwuchsgruppenleitung war Eure erste Führungserfahrung im akademischen Bereich. Wart Ihr darauf durch Eure bisherige Laufbahn gut vorbereitet oder gibt es Kenntnisse und Kompetenzen, die Ihr Euch erst erarbeiten musstet?

Lea: Tatsächlich war ich auf einiges gut vorbereitet und auf anderes weniger: Ich dachte, dass es darum gehen würde einen persönlichen Führungsstil zu entwickeln, der zu einem selbst passt. Stattdessen muss man einen Führungsstil entwickeln, der zum Gegenüber passt und auf die jeweiligen Mitarbeitenden zugeschnitten ist – und das ohne, dass es ungerecht wirkt. Solche Erfahrungen hätte man sicherlich durch ein Coaching gut begleiten können, das ist mir aber selbst erst recht spät bewusst geworden. Gerade als Geisteswissenschaftler*innen lernen wir – zumindest als ich studiert habe – kein Projektmanagement, geschweige denn die entsprechenden Tools, die man nutzen kann. Auch hier hätte ich einiges strategischer angehen können.

Guido: Das kann ich bestätigen. Ich glaube, ich habe Vieles erst gelernt, während ich es gemacht habe. Mit Hanna und Elisa als Mitarbeiter*innen hatte ich auch insofern Glück, als sie Unklarheiten von sich aus angesprochen haben und sich daher mögliche Missverständnisse schnell ausräumen ließen. Für mich war es von vornherein wichtig, dass wir uns als Team begreifen, wo sich jede*r einbringen kann und will. Ich hatte natürlich mehr Verantwortung, mehr Erfahrung, mehr Kontakte, aber ansonsten haben wir uns bemüht, uns auf Augenhöhe zu begegnen, was ich insbesondere für die Diskussionen wichtig fand. Vieles ist bei uns tatsächlich im Austausch entstanden. Aber ich kann schon sagen, dass die Leitungsfunktion in der Gruppe mich selbst, auch in der Reflexion darüber, wie ich arbeiten möchte, weitergebracht hat und dass ich dabei viel gelernt habe.

Wie schätzt auf Grundlage Eurer Nachwuchsgruppen ganz generell als Instrument der Karriereentwicklung für alle Beteiligten ein? Sind sie für die Gruppenleitungen der Königsweg zur Professur?

Guido: Es wäre erfreulich, wenn das so wäre, denn die Möglichkeit, nach der Promotion eine eigene Gruppe zu leiten, scheint mir eigentlich ideal zu sein. Erstens lässt sich so in einem guten Rahmen gemeinsam forschen, zweitens lassen sich die erwähnten Führungsskills erlernen, drittens können die neuesten Kenntnisse, Ansätze und Themen gleich in die Lehre eingebracht werden. Ich glaube, dass es wunderbar wäre, wenn alle Forscher*innen nach der Dissertation die Gelegenheit zu einer Forschungsgruppenleitung bekämen und damit auf die eigene Professur vorbereitet würden. Dort lässt sich meines Erachtens alles Wesentliche erlernen, was auch für die Professur wichtig ist.

Lea: Da kann ich mich schlicht anschließen – es ist eine tolle Chance und die Möglichkeit viel zu lernen und auszuprobieren, sicherlich kann man sich so gut auf eine Professur vorbereiten. Entwicklungsbedarf sehe ich beim offiziellen Status als Nachwuchsgruppenleitung was die Berechtigung zur Betreuung von Promotionen usw. angeht.

Was sind Eure weiteren Pläne?

Guido: Ich kann sagen, dass es mir an der Filmuni wirklich sehr gut gefällt und dass ich hier gern bleiben würde. Thematisch habe ich mich neben meiner Forschung zu Prekaritätsdarstellungen, die mich sicher in Zukunft noch weiter begleiten wird, auch mit dem Begriff der Découpage, also der „szenischen Auflösung“, beschäftigt. Das würde ich in Zukunft gern vertiefen und zu einem größeren Projekt ausbauen. Die Filmuni ist dafür eigentlich der ideale Ort, weil hier ja Forschung und Praxis zusammenkommen. Mal sehen, wie sich das konkret verwirklichen lässt – eigentlich ist alles noch ganz offen…

Lea: Einen Forschungsschwerpunkt baut man ja nicht für vier Jahre auf, das ist ein langfristiges Projekt, das ich auch weiterverfolgen möchte. Die Filmuniversität ist ein idealer Standort, weil sich hier Forschung, Filmbildung und Kuratierung als „doing memory“ verbinden lassen. Neben der Forschungsgruppe läuft noch ein DFG-Projekt, bei dem es sich um eine Kooperation mit dem Moses Mendelssohn Zentrum und der Universität Potsdam handelt, aber wie sich der Forschungsschwerpunkt langfristig verankern lässt, muss sich noch finden.

juedischefilmgeschichte.de

Filmische Diskurse des Mangels

Jüdischer Film

Simulation als Wirklichkeit

Ästhetiken und Narrationen der Daten

Im 1999 erstmals erschienenen und bis heute fortgeführten Filmfranchise *Matrix* werden zwei Realitäten voneinander unterschieden: die modellierte, simulierte und digitale Realität, genannt „Matrix“, und die tatsächliche Realität, zu der das fliegende Schiff Nebukadnezar und die unterirdische Zufluchtsstadt Zion gehören. Die simulierte Realität wird von intelligenten Maschinen geschaffen, die den menschlichen Körper als Energiequelle nutzen, während ihre geistige Existenz in die Matrix eingebettet ist. Diese Trennung zweier Realitäten ist eine fast 2400 Jahre alte Idee der Wirklichkeitskonzeption, die auf Platons Höhlengleichnis zurückgeht. In Platons Höhle sieht die Menschheit nur die Schatten der Wirklichkeit, die auf eine Wand projiziert werden. Das Faktum verbirgt sich draußen, aber die Menschen sind in der Dunkelheit an eine Wand gekettet und können nur die Silhouette der Wirklichkeit erkennen.

Die Höhle als Erkenntnisort

Was mich an dieser Erzählung fasziniert ist, dass sie nicht weiter von der derzeitigen Konzeption der Welt entfernt sein könnte. Die Simulation steht nicht im Gegensatz zur Realität. Denken wir an die Klimakrise: Unser Wissen über die Zukünfte des Klimas speisen sich aus Millionen unterschiedlichster Erfassungsinstrumente, die global unser Wetter aufzeichnen und vermessen. Diese Datengrundlage wird dazu genutzt, Prognosen über mögliche Zukunftsszenarien der Welt zu erstellen. Das Simulierte wird durch die Realität gespeist und im Gegenzug verändern sich Debatten; es entstehen neue Ideen und Politiken durch diese Modellierungen der Welt. Der Klimawandel ist hierbei kein Einzelfall, sondern lediglich ein Beispiel unter vielen dafür, wie wir Pandemien, die Wirtschaft oder das Soziale begreifen.

Die Modellierung, die Simulation, stellt eine spekulative, futuristische Erweiterung der Realität dar. Sie ist nicht etwas, dem wir entfliehen, um der Realität zu begegnen; vielmehr präsentiert sich sich als Stilmittel im Kontext einer Rhetorik, die eine Veränderung des gegenwärtigen Zustands bewirken will, indem sie den Adressaten – denen, die handeln müssen, also uns allen – Alternativen vorstellt. Das Simulierte wird zu einem Medium, um die Realitäten, in denen wir uns befinden, zu verstehen und zu überwinden. Wir sind nicht an die Wand von Platons Höhle gekettet, vielmehr begeben wir uns selbst in die Höhle, da uns die Schatten etwas über die Realität verraten könnten. Simulation und Realität sind nicht einfach Dichotomien, sondern komplexe Wechselwirkungen der Realitäten, in die wir uns einfügen. Wir entwerfen Simulationen, um die Realitäten zu verstehen, in denen wir eingebettet sind und die wir durch Rückkopplungen gestalten. Aus dieser Perspektive ist das Reale eine selbstreferentielle Konstruktion aus techno-sozialen Unterscheidungen. Über den Klimakollaps wissen wir nur aufgrund der technologischen Strukturen, die ihn zugleich mitverursachen. Sensorik und Sinngebung sind verschiedene Aspekte von Ursache und Wirkung, die in einem zyklischen Muster zusammentreffen. Zukünftige Klimamodelle reflektieren Realitäten und ermöglichen uns, diese vorhergesagten Szenarien zu modifizieren.

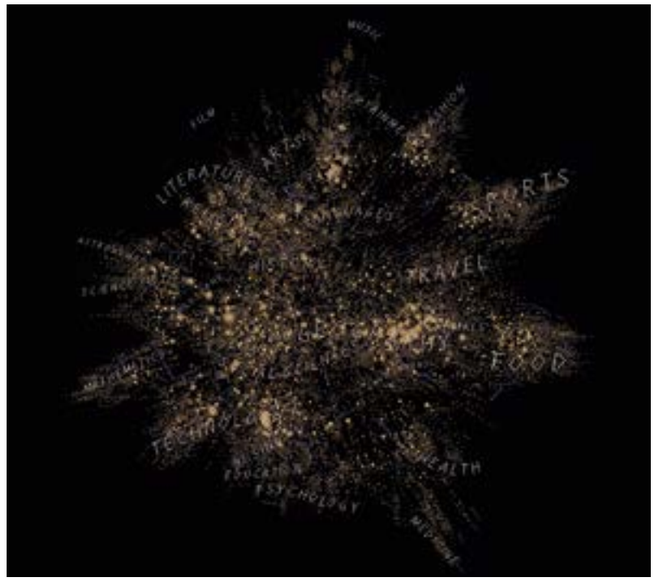
In diesem selbstreferenziellen System aus Wirklichkeit und Simulation ergeben sich neue, andersartige Probleme. Die neueste Generation von Modellierungsmethoden, die sogenannten künstlichen neuronalen Netzwerke, sind so mannigfaltig, dass selbst die Entwickler*innen nicht immer wissen, welche Strukturen sich warum herausgebildet haben. Doch nicht nur bei dieser neuesten Generation von Modellierung begegnen wir solchen Herausforderungen. Wer kann schon von sich behaupten, die Funktionsweise der Klimamodelle zu verstehen? Doch nicht nur in globalen Dimensionen, von Klimakatastrophe bis Pandemie, ist es essenziell, die Verflechtungen zwischen Realitäten und Simulationen zu begreifen. Von der individuellen bis zur sozialen Ebene haben technische Errungenschaften, vom Personal Computer über Internet und Smartphone bis hin zum partizipativen Web und sozialen Medien, zu tiefgreifenden gesellschaftlichen Erneuerungen beigetragen und dabei neue Probleme produziert. Die Geräte, die wir in unseren Taschen tragen und für die wir alle paar Jahre viel Geld ausgeben, um neue Versionen zu erwerben, sind darauf ausgerichtet, unsere Bewegungen und Zustände digital aufzuzeichnen. Daten bilden den Grundstein, in dem die Realität in digitaler Form erfasst und verarbeitet wird. Während einige Unternehmen die Macht dieser Daten sehr wohl kennen, ist für den Großteil der Weltbevölkerung noch unklar, in welches globale soziale Experiment wir uns begeben haben.

Die Treppenstufen

Nach diesem Exkurs in eine Realität, die von Simulationen betrieben und getrieben wird, wende ich mich meinem Forschungs- und Lehrgebiet zu. Mich faszinieren die Treppenstufen, die in und aus Platons Höhle führen, oder anders ausgedrückt, die ästhetischen Wahrnehmungen und Interpretationen von Daten. Wie können wir Daten, ihre Implikationen und Modellierungen begreifen, durchdringen und neu konzipieren? Welche neuen Narrative brauchen wir, um gesellschaftlich in der Lage zu sein, Klimamodelle, exponentielles Wachstum in Pandemien, künstliche neuronale Netze oder die Anzeigengebotsstrategien von sozialen Netzwerken zu verstehen? Seit mehr als zehn Jahren widme ich mich der Datenvisualisierung. Oftmals geht es dabei um komplexe, mehrdimensionale Abbildungen der Welt in Daten. Diese reichen von den gewaltigsten Strukturen des Universums, über Modelle zur Resilienz in Ökosystemen und sozialen Phänomenen, bis hin zum Firmen- und Personen-Netzwerk Donald Trumps, Darstellungen von gesellschaftlichen Phänomenen wie der #MeToo-Bewegung oder der Abbildung technischer Operationen der Smartphone-Sensorik.

An der Filmuniversität Babelsberg sehe ich einen Raum, diese Forschung auf unterschiedlichen Ebenen auszuweiten und weiterzuentwickeln. Meines Erachtens ist die Filmuniversität ein Ort, an dem Geschichten wie nirgendwo sonst kreiert und zum Leben erweckt werden. Die Narrationen und Ästhetiken von Daten, ihrer Modellierung und ihren gesellschaftlichen Implikationen bilden ein Forschungsfeld, in dem noch viel Arbeit vor uns liegt. Mich interessiert, wie Daten in Bereichen wie Animation, Kinematografie, Dramaturgie, Montage, Regie, Schauspiel, Szenografie oder Sound integriert werden können. Meine Frage und mein Angebot an die Filmuniversität lautet: Wie können wir neuartige Geschichten erzählen, mit und über die Simulation, die so viel von unserer Realität prägen.

Prof. Dr. Kim Albrecht, Professor für Data Analytics und audiovisuelle Medien



Prof. Dr. Kim Albrecht hat ChatGPT nach seinem Weltwissen befragt, artificial-worldviews. kimalbrecht.com

Arbeit am Phantom

Ein Gespräch über ein europäisches Projekt zum Atmosphärischen im Film

Das vom European Research Council (ERC) mit einem Starting Grant geförderte Vorhaben „Cinematic Atmospheres: Towards a New Ecology of the Moving Image“ wird von Gastprofessor Dr. Steffen Hven geleitet. Wir haben ihm ein paar Fragen gestellt um besser zu verstehen, worum es unter dem Akronym CATNEMI in den nächsten fünf Jahren gehen soll.

Dafür haben wir uns etwas mehr Raum genommen, denn schon der zentrale Begriff des Atmosphärischen ist konzeptionell schwierig zu greifen, auch oder gerade, wenn wir das Phänomen selbst – die Atmosphäre in einer konkreten Situation – unmittelbar spüren.

Für die meisten Filmbetrachter*innen ist Atmosphäre eher eine schwer fassbare, emotionale Qualität, ein Forschungsprojekt wie CATNEMI hingegen braucht eine Definition. Welche könnte das sein? Kannst Du sie anhand eines Beispiels erklären?

Vereinfacht ausgedrückt, beschreibt der Begriff der Atmosphäre, wie Räume, Situationen, Dinge oder zwischenmenschliche Beziehungen eine bestimmte Stimmung oder einen bestimmten „Gefühlston“ ausdrücken können. Dunkle Gewitterwolken, die über einer felsigen Klippe hängen, vermitteln eine andere Stimmung als das beruhigende Rauschen der Wellen, die an einem sonnigen Tag an den Strand rollen. Der Begriff der Atmosphäre hilft uns bei der Artikulierung der Idee, dass die natürliche Umgebung eine Stimmung auf eine Art und Weise ausdrücken kann, die sich von der eigenen persönlichen Gefühlslage unterscheidet. Darin liegt auch der Unterschied zwischen Atmosphären und Stimmungen, denn nur letztere lassen sich der persönlichen Ebene zuordnen: Wir können nicht von „meiner Atmosphäre“ sprechen, wie wir es bei „meiner Stimmung“ können. Atmosphären gehören nicht nur zur natürlichen Welt, sondern können aktiv erzeugt werden, indem die Umwelt so gestaltet wird, dass sie die Stimmungen der Menschen beeinflusst und ihre Wahrnehmungen und Handlungen nach ästhetischen, künstlerischen, kommerziellen oder ideologischen Aspekten lenkt. Der Begriff der Atmosphäre scheint auf einer intuitiven Ebene einfach zu akzeptieren und zu verstehen zu sein. Schließlich sprechen wir oft von der Atmosphäre in einem Restaurant, bei einem Fußballspiel oder in einer besonders angespannten politischen Phase. Atmosphäre ist auch etwas, dem wir nicht unbedingt Beachtung schenken, das wir aber mit erschütternder Wirkung wahrnehmen, wenn es nicht da ist, wie zum Beispiel, als die Pandemie dazu führte, dass Sportereignisse im Fernsehen ohne die pulsierende Atmosphäre der jubelnden Menge übertragen wurden.

Das hieße dann also, dass Atmosphären nicht nur eine ästhetische, sondern auch eine gesellschaftliche Dimension haben?

Unsere Fähigkeit, Atmosphären wahrzunehmen, gehört zu unseren wichtigsten sozialen und kulturellen Kompetenzen – und wir können Atmosphären vergegenwärtigen, ohne dass wir uns selbst in der entsprechenden Stimmung befinden müssen. An einem Tag, an dem wir uns besonders gut fühlen, sind wir dennoch in der Lage, bei der Beerdigung eines entfernten Verwandten die bedrückende Atmosphäre, die den Raum erfüllt, heraufzubeschwören. Unsere Fähigkeit, Atmosphäre wahrzunehmen, ermöglicht es uns, auf eine angemessene Weise zu reagieren und uns aktiv auf die allgemeine Gefühlslage oder Atmosphäre des Rituals, an dem wir teilnehmen, einzulassen. Atmosphären kommunizieren, indem sie Empfindungen, Gefühle und Stimmungen wecken. Aber auch ein abstraktes System wie die Sprache entzieht sich nicht der Atmosphäre, wie die Unterschiede zwischen den Schriftarten „Comic Sans“ und „Times New Roman“ zeigen, von denen die eine eher für die Geburtstagseinladung eines Sechsjährigen und die andere für formelle Mitteilungen geeignet ist. Es ist daher wichtig, dass man sich nicht nur die Atmosphäre seiner unmittelbaren Umgebung bewusst ist, sondern sich auch klar macht, was man in den atmosphärischen Kreislauf zurücksendet. Der Gesichtsausdruck eines Nachrichtensprechers muss auf die Gesamtstimmung der vorgelesenen Nachricht abgestimmt sein. Unsere Fähigkeit, Stimmungen zu erzeugen, ist also wie ein „sechster Sinn“ und unterstreicht grundlegende Überlebensmechanismen sowie unsere Fähigkeit zur sozialen Interaktion.

Das intuitive Erkennen unterscheidet sich also stark vom intellektuellen Erfassen?

Ich denke, es ist wichtig festzustellen, dass uns Atmosphäre in unserem täglichen Leben nicht vor ein Rätsel stellt, und dass ihre Existenz uns nicht irritiert oder wie ein Geheimnis vorkommt – es sich aber ganz anders verhält, wenn wir beginnen, sie zu definieren. Wenn wir uns mit einer solchen Aufgabe befassen, beginnen wir oft mit der grundlegenden Frage, ob das Phänomen subjektiv ist wie Gedanken und Ideen oder objektiv wie Stühle und Tische. In Bezug auf den Film könnten wir diese Frage anders stellen: Gehört die düstere Atmosphäre des *Film Noir* zum Film selbst oder ist sie etwas, das wir in unserem Kopf erzeugen? Atmosphäre scheint weder zum Individuum noch zur Welt zu gehören. Oder vielleicht ist es präziser zu sagen, dass sie bis zu einem bestimmten Zeitpunkt zu beiden gehört, bevor eine sinnvolle Trennung zwischen ihnen gezogen werden kann. Der Begriff der Atmosphäre, wie auch verwandte Begriffe wie „Umwelt“ und „Ökologie“, bezieht sich auf die Umgebung, wie sie von einem lebenden Organismus wahrgenommen wird. Sowohl in philosophischer als auch in theoretischer Hinsicht ist es meines Erachtens sehr vorteilhaft, diese Tatsache zu akzeptieren, auch wenn dies den Nachteil mit sich bringt, dass Atmosphäre dadurch schwer zu definieren ist. Anstatt jedoch eine abstrakte Definition zu versuchen, schlagen wir in unserem Projekt vor, die grundlegenden Merkmale zu untersuchen, die zur Erzeugung von Atmosphären im ästhetischen Kontext des filmischen Erzählens verwendet werden.

Im weitesten Sinne geht es in der Filmwissenschaft darum zu verstehen, wie Filme Bedeutung erzeugen. Warum ist die Atmosphäre auch in diesem Prozess eine wichtige Kategorie?

Vor allem bei einem Medium wie dem Kino, das durch bewegte Bilder und Ton kommuniziert, sind Atmosphären wichtig dafür, wie wir die Geschichten der Filme und die Welt, in der sie spielen, verstehen. Lass uns ein einfaches Beispiel nehmen: Stell Dir eine Szene vor, die sich an einem See in den Tiefen eines großen Waldes abspielt. Sechs oder sieben Kinder spielen lautstark und springen von einem alten hölzernen Steg ins Wasser. Nun kann die „Bedeutung“ dieser Szene durch einige atmosphärische Mittel wie die musikalische Untermalung völlig verändert werden. Wenn die Szene mit fröhlicher Popmusik unterlegt ist, kann man annehmen, dass sie die Sorglosigkeit und Unschuld jugendlicher Sommer widerspiegelt. Wenn wir die Musik in eine asymmetrische und dissonante Tonlage ändern, wie sie häufig in Horrorfilmen verwendet wird, wird die Szene mit Unbehagen, Gefahr, Unheimlichkeit und der Erwartung einer tragischen Wendung der Ereignisse aufgeladen. Atmosphären verändern vielleicht nicht das, was der Film im wörtlichen Sinne darstellt (die Kinder, den Steg, den Wald), aber sie rahmen und beeinflussen, wie wir es wahrnehmen, wie wir darüber denken und fühlen.

Sprechen Sie von *Atmosphäre* oder von *Atmosphären*?

Das Projekt befasst sich mit der Frage der Atmosphäre im Kino im weitesten Sinne, was bedeutet, dass wir uns mit der Pluralität von „Atmosphären“ in vielerlei Hinsicht befassen werden. Erstens: Filmische Atmosphären gibt es in einer Fülle von Varianten, die mit Genres, Stilen, nationalen Eigenarten des Filmemachens, Regisseuren und Filmemachern usw. zusammenhängen. Zweitens variieren die Ausdrucksmittel, die dem Kino zur Verfügung stehen, von verschiedenen Stilen der Kamerabewegung über Requisitengestaltung und Make-up bis hin zu Ton, Schnitt und Farbgebung. Und damit haben wir noch nicht einmal ganz verdeutlicht, wie komplex der Begriff der Atmosphäre an sich ist!

Der Begriff wurde ursprünglich im 17. Jahrhundert als Übersetzung des niederländischen Wortes *dampcloot* (wörtlich: „Dampfkugel“) erfunden, um die einen Planeten umgebende Dampf- oder Luftsphäre zu bezeichnen, was der heutigen meteorologischen Verwendung des Begriffs Atmosphäre entspricht. In diesem Begriff steckt eine lange Tradition des Verständnisses von Luft und anderen lichtdurchlässigen Substanzen als lebenserhaltende Medien, die die oft unbemerkten, aber wesentlichen Voraussetzungen für unsere sinnliche Wahrnehmung bilden. Sobald diese Bedingungen verändert werden, etwa wenn die klare Luft dunstig und neblig wird oder wenn wir versuchen, unter Wasser miteinander zu sprechen, verändert sich die Wahrnehmung. Wir sprechen hier von einer Veränderung der Atmosphäre, *durch die* die Welt wahrgenommen wird. Die Vielschichtigkeit des Konzepts der Atmosphäre macht es herausfordernd und schwierig, damit zu arbeiten. Ich möchte zeigen, dass in der Vielschichtigkeit des Atmosphärenbegriffs auch eine große Stärke liegt, die uns helfen kann, Verbindungen zwischen Interessensgebieten zu ziehen, die sonst wenig miteinander zu tun haben. Die wissenschaftliche Bedeutung des Begriffs als himmlischer Luftkörper, der den Planeten umgibt, verbindet sich sowohl mit der Vorstellung von der Atmosphäre als lebensspendendem Medium als auch mit der langen Tradition, klimatische Faktoren mit menschlichen Empfindungen in Verbindung zu bringen.

Ich glaube, dass all die verschiedenen Verwendungsweisen des Konzepts der „Atmosphäre“ mit dem Begriff des Mediums verbunden sind, und zwar in einem Sinne, der der heutigen Verwendung des Begriffs im Zusammenhang mit Medien der Massenkommunikation wie Zeitungen, Radio, Fernsehen und Kino vorausgeht, sich aber auch auf spannende Weise überschneidet. Medium bezieht sich ebenso wie Atmosphäre auf das, was „dazwischen“ wirkt, oder auf das, wodurch etwas empfunden, wahrgenommen oder erlebt wird. Die Verbindungen zwischen den Konzepten von Atmosphäre und Medium waren für mich äußerst wichtig, weil sie es mir ermöglicht haben, die Frage nach der filmischen Atmosphäre nicht nur nach den ästhetischen Mitteln zu stellen, mit denen Kino atmosphärische Welten erzeugt, sondern auch Kino selbst und seine Sammlung von Ausdrucksmitteln und Techniken als die „Atmosphäre“ zu betrachten, *durch die* ein großer Teil der heutigen Bewegtbildkultur vermittelt wird. Filmschnitt, Bildausschnitt, Kamerabewegung, Zeitlupe und Zeitraffer, Standbilder sind nicht mehr dem Erzählen einer dramatischen Geschichte für das Kinopublikum vorbehalten, sondern sind zu integralen Werkzeugen geworden, die die meisten „Digital Natives“ selbst zu bedienen wissen. Die filmischen Mittel zur Erzeugung von Atmosphären sind also Teil unseres kulturellen Repertoires der Kommunikation und Selbstdarstellung geworden, eine Entwicklung, die durch die Verbreitung der sozialen Medien noch verstärkt wurde. Das Kino mag zwar nicht mehr die kulturelle Dominanz seiner Blütezeit als das Erzählmedium genießen, aber seine ästhetischen Mittel zum Erzählen von Geschichten und zur Einbettung in Atmosphären haben niemals zuvor soviel Einfluss darauf gehabt, wie wir denken, fühlen und die Welt wahrnehmen.

Dein Projekt wird mit beträchtlichen europäischen, d.h. öffentlichen Mitteln gefördert, so dass die Frage erlaubt ist: Gibt es einen gesellschaftlichen Nutzen für diesen Einblick in filmische Atmosphären? Oder gar eine aktuelle Relevanz?

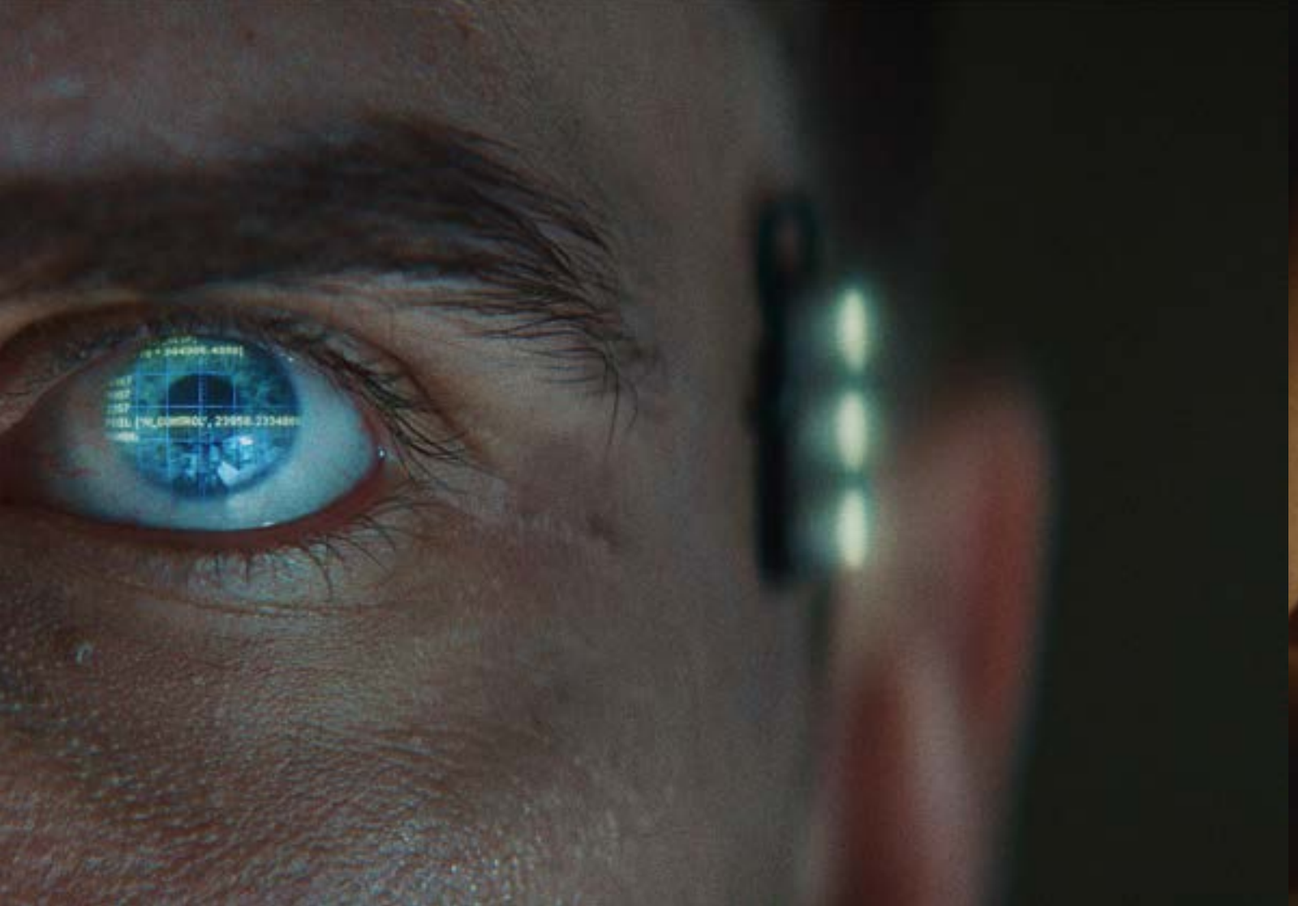
Obwohl das Kino als „emotionale Maschine“ seit langem erforscht wird, besteht meines Erachtens die Tendenz, filmische Stilmittel primär als Mittel zum Erzählen einer Geschichte zu betrachten. Der neuartige Ansatz dieses Projekts besteht darin, diese Operationen, Techniken oder Ausdrucksmittel als Werkzeuge zu verstehen, mit denen das Kino Welten erschafft, die stark auf Atmosphäre und Gefühlstöne anspielen. Das Kino nutzt hier seine einzigartige Fähigkeit, uns auf der Ebene der körperlichen Erregung zu erfassen, bevor wir uns aus rationalen, kritischen oder moralischen Gründen davon distanzieren können. Filmemacher sind sich dessen bewusst, und gerade auch enorm erfolgreiche Fernsehserien wie die *Die Sopranos* oder *Breaking Bad* experimentieren damit, wie lange wir bereit sind, mit einer moralisch verwerflich handelnden Figur zu sympathisieren, wenn diese Taten unter attraktiven ästhetischen Bedingungen dargestellt werden. Dies war auch das immer wiederkehrende Thema des Kinos von Hitchcock, der es sich mit großer Freude zur Aufgabe machte, dem Publikum zu zeigen, wie sehr er es mit den Werkzeugen des filmischen Mediums manipulieren kann. Heute sind die Techniken und Mittel, die Hitchcock und so viele andere große Filmemacher*innen beherrschten – mit all den ideologischen Implikationen, die dies im Laufe der Geschichte des Kinos hatte – „demokratisiert“ und für die breite Bevölkerung frei zugänglich geworden. Es ist wichtig zu verstehen, was passiert, wenn die atmosphärischen Mittel des Kinos nicht mehr der Aufgabe des Geschichtenerzählens vorbehalten sind, sondern in unserer Kultur der bewegten Bilder als Teil unseres „Werkzeugkastens“ weit verbreitet sind, um die Art und Weise zu gestalten, wie wir über die Welt außerhalb des Filmtheaters denken und fühlen.

Warum hast Du die Filmuniversität als Ort für diese Forschung gewählt?

Dieses Projekt befasst sich mit der Frage der filmischen Atmosphäre und ihren zahlreichen Bedeutungen aus einer Perspektive, die weitgehend konzeptionell und theoretisch ist. Die Filmuniversität zeichnet sich durch ihre Exzellenz in diesem Bereich aus, da sie zum Zentrum für fortschrittliches film- und medientheoretisches Denken geworden ist. Die Verbindung zu der Kolleg-Forschungsgruppe *Cinepoetics: Center for Advanced Film Studies* (gemeinsam mit der Freien Universität), wo ich das Glück hatte, zusammen mit einer illustren Liste der angesehensten Kollegen meines Fachs Fellow zu sein, war ein wichtiger Faktor für meine Entscheidung. Es gibt hier so viel exzellente Forschung, und ich bin gespannt darauf, von all meinen Kollegen zu lernen. Hinzu kommt, dass die Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF die einmalige Gelegenheit bietet, mit denjenigen zusammenzuarbeiten, die sich praktisch mit der filmischen Produktion von Atmosphären beschäftigen – sei es im Bereich Sounddesign, Szenografie, Schnitt, visuelle Effekte, Schauspiel oder Drehbuch – und zu beobachten, zu diskutieren und zu lernen. Diese Gelegenheit ist wirklich einzigartig, und das möchte ich in vollem Umfang nutzen.

Interview: Dr. Stella Donata Haag, Leitung Forschung | Transfer | Akademischer Nachwuchs
Übersetzung: Dr. Lukas Becker, EU-Projektmanager

EXIT PANGEA



Filmstills: EXIT PANGEA, © Stephan Vogt

EXIT PANGEA (2023)

Berlin 2048: Fleisch und Technologie sind miteinander verwachsen. Pouya ist als kleines Mädchen fast in einem See ertrunken. Ein Moment, da die Hochbegabte einen Kontakt zu etwas Höherem spürt, den sie als Wissenschaftlerin mit ihrer Forschung ergründen möchte: Von ihrer Agoraphobie in ihr Labor eingesperrt will sie einen Impuls finden, der den See von einst als exakte Simulation zur Realität werden lässt. Doch Claire Mitchell vom Tech-Konzern „RenJi" Pouya's will die Ergebnisse für sich. Mit ihrem Freund Joro kommt Pouya auf eine Lösung: Sie will ihre Haus-KI EXIT mit sich koppeln – diese verfolgt jedoch scheinbar einen eigenen Plan. Pouya begreift schließlich, dass sie ein größeres Opfer bringen, dass im Simulations-See ertrinken muss, um unter Wasser das zu spüren, was sie als Kind gespürt hat. Sie kann die Evolution nur in Gang setzen, die die Grenzen zwischen Realität und Simulation, Vergangenheit und Zukunft, Erinnerung und Jetzt auflösen wird, wenn sie mit der Maschine verschmilzt. Aber bedeutet das ihren Tod?

Mit cineastischen Bildern und einem immersiven Sound entführt EXIT PANGEA in eine Geschichte über die Sehnsucht nach einer neuen Welt, nach Liebe und Nähe und über eine neue Stufe der Evolution. Das 80-minütige Cyberpunk-Drama wurde 2023 für mit dem *„EISVOGEL – Nachwuchspreis für nachhaltige Filmproduktionen"* ausgezeichnet. Der Abschlussfilm setze „bereits bei der Stoffentwicklung auf ein ganzheitliches Konzept zur Reduzierung von Umweltbelastungen", so die Jury. „So waren die besonderen Möglichkeiten aber auch Grenzen einer LED-Beleuchtung von Beginn an Teil des visuellen Gestaltungskonzeptes und die Reduzierung des Materialaufwandes wurde als kreative Herausforderungen für das Buch aber auch für Cast & Crew vor Ort verstanden. (...) Dieses lernende System und der ganzheitliche Ansatz machen EXIT PANGEA zu einer auszeichnungswürdigen Produktion, die beispielhaft für den Nachwuchsbereich ist." Weltpremiere feierte der Film im August 2023 beim *Sydney Science Fiction Film Festival*.

Eine Produktion der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Zum Trailer:

TEAM: Cast: Anna Rebecca Sehls; Lion-Russell Baumann; Annabelle Mandeng; Josephine Lange; Robert F. Martin; Lorla-Annabell Glodde; Crew: Regie und Drehbuch: Tibor Baumann; Dramaturg, Script Consultant: Robert F. Martin; Kamera / DoP: Stephan Vogt; Unterwasser Kamera Operator: Timothy Hayes; Produktionsleitung: Anke Weisenburger; Producerin: Sarah Dreyer; Szenenbild: Franziska Herbes; Montage: Merit Giesen; Supervisor Design VFX & Animation Preproduction: Anne Weberndörfer; VFX: Malte Kutz; Ton: Johannes Luppa; Mischung: Kevin Jahnel; Sounddesign: Larissa Kischk; Justin Stewart Robinson & Simon N. Müller; Kostümbild: Leyla Liyanova; Licht: Hannah Schwaiger; SFX Maske. Claus Grüßner; Stunt Koordinator: Armin Sauer

SEKTION V

Zukünfte gestalten

Die abschließende Sektion bildet zusammen mit der einleitenden eine Klammer: Während der mittlere Teil den Karrierewegen von Forschenden in Richtung Zukunft folgt, soll hier dargestellt werden, was die Hochschule zur Gestaltung der Zukunft beiträgt – in diesem letzten Abschnitt konkret in gesellschaftlicher Hinsicht. Die Bandbreite möglicher Ansatzpunkte ist dabei erstaunlich groß und reicht von der Erinnerungskultur bis zum Future Prototyping.

Mit Film- und Mediendaten forschen

Oder: Was Forschungsdatenmanagement mit Open Science zu tun hat

Im Zuge der digitalen Transformation und sich immer weiter entwickelnder Digitaltechnologien werden auch in den Film- und Medienwissenschaften zunehmend Daten, die während des Forschungsprozess entstehen, genutzt, produziert und diskutiert. Daraus ergeben sich neue Möglichkeiten der Erfassung, Untersuchung und Erklärung von Teilproblemen in einer komplexen, stark vernetzten Welt. Immer stärker datengetrieben wie auch datengenerierend, kommen dabei zahlreiche heterogene Technologie- und Datentypen zur Erforschung und Sicherung des kulturellen medialen Erbes zum Einsatz: 2D-Scanverfahren, 3D-Digitalisierungen, Audio, Video, AR/VR-Technologie, Motion Capturing und viele weitere. Es entstehen häufig große heterogene Datensätze, die von Multimodalität gekennzeichnet sind, also viele unterschiedliche Datenformate (PDF, WAV, MP3 u.v.m.) enthalten. Ihre Erfassung und Speicherung sind komplex, aber sie spielen eine besondere Rolle für die Nachvollziehbarkeit und die weitere Nutzung der Daten in der Forschung.

Die Vision ist, dass Datenmanagement völlig selbstverständlich im Forschungsalltag integriert ist. Um das zu erreichen, haben sich bereits 2019 die acht staatlichen Hochschulen in Brandenburg zusammengetan. In dem Verbundprojekt FDM-BB wird gemeinsam an nachhaltigen Strukturen für das Forschungsdatenmanagement im Bundesland gearbeitet. Es ist das Ziel, die Forschenden bestmöglich beim Umgang mit Daten und den damit verbundenen Herausforderungen zu unterstützen. Neben der kooperativen Bereitstellung relevanter FDM-Dienstleistungen und wissenschaftlich-technologischer IT-Diensten spielt auch der lokale Kompetenzaufbau an den Hochschulen sowie Qualifizierungsangebote für Forschende eine Rolle. Daneben bilden sich neue Berufsbilder aus, wie das des sogenannten „Data Stewards“, welche die Forschungsprojekte bei der Arbeit mit ihren Forschungsdaten unterstützen sollen. Dies hat zur Folge, dass Infrastruktur und Forschung näher zusammenrücken, um die anstehenden Aufgaben zu lösen, wodurch umgekehrt wertvolle Impulse für Praktiken und Erkenntnisprozesse innerhalb der Forschung ausgehen können.

Die konkreten Herausforderungen gerade für die audiovisuelle Forschung zeichnen sich aber erst langsam ab und können je nach Projekt und Forschungsansatz stark variieren. Neben großen Speicherbedarfen gestaltet sich die Dokumentation der Daten als schwierig, und Standards in der Beschreibung durch Metadaten und Abspeicherung sind noch nicht hinreichend entwickelt. Deshalb ist häufig noch gar nicht klar, was ein gutes Forschungsdatenmanagement in den Film- und Medienwissenschaften bedeutet. Dies muss aus Sicht der jeweiligen Projekte heraus betrachtet und diskutiert werden. Die Zukunft der datengestützten Film- und Medienforschung verspricht auf alle Fälle eine große Vielfalt hervorzubringen.

Wie dieses Zukunftspotenzial direkt mit dem Umgang mit Forschungsdaten verknüpft ist, verdeutlicht das Konzept von Open Science – einer wissenschaftlichen Praxis also, die das Ziel verfolgt, Forschungsdaten und – berichte dauerhaft so zugänglich zu machen, dass dies die Zusammenarbeit unter Forschenden sowie die Reproduzierbarkeit der Forschungsergebnisse ermöglicht. Der verantwortungsvolle Umgang mit Forschungsdaten nach den FAIR-Prinzipien (Findable, Accessible, Interoperable and Reusable) über den gesamten Forschungsprozess sowie deren Archivierung schaffen erst die Grundlage für Open Science, denn die Rohdaten von heute sind möglicherweise die (Erkenntnis-)Quellen von morgen.

Myriam Musolff, Referentin für Forschungsdatenmanagement

FDM-BB Projektseite

Fachinformation

Erinnern für die Zukunft

Zeitzeugnisse von Holocaustüberlebenden in den immersiven Medien

Die authentische und physische Begegnung mit Zeitzeug*innen des Holocaust stellt eine notwendige und bedeutende Brücke zur Vergangenheit dar, die unausweichlich immer brüchiger wird und bald vollständig zu verschwinden droht. Was bleibt, sind ihre Berichte, die über nun fast acht Jahrzehnte hinweg in sich wandelnden Notationssystemen erfasst wurden. Ihnen ist eines gemeinsam: der Verlust an Authentizität und Materialdichte, bedingt durch die scheinbar unvermeidliche räumliche Trennung vom Publikum. Eine physische Begegnung wird nach dem Ableben der Holocaust-Überlebenden nicht mehr möglich sein. Jedoch bezeugen ihre Körper und ihre Körpersprache neben der gesprochenen Sprache die Wahrhaftigkeit der Erzählungen.

Die dokumentarische Erzählung des Holocaust in immersiven Medien ist ein zentraler Fokus der künstlerischen Forschung des CX Studios an der Filmuniversität. Die Gruppe wird von Björn Stockleben, Professor für Emerging Media Production, geleitet und besteht hauptsächlich aus ehemaligen Studierenden der Filmuniversität. Das Projekt „Volumetrisches Zeitzeugnis von Holocaustüberlebenden“ markierte 2021 den Anfang dieser Bemühungen. Unter der künstlerischen Leitung von Christian Zipfel wurden dabei zwölf Interviews mit Zeitzeug*innen des Holocaust durchgeführt. Britta Strampe übernahm die produktionelle Leitung für das volumetrische Archiv.

Für die Aufnahmen stand das hochmoderne volumetrische Studio des Kooperationspartners Volucap GmbH am Standort Babelsberg zur Verfügung. Die volumetrische Aufnahmetechnik ermöglicht es, Personen vollständig dreidimensional aufzunehmen, indem ein räumliches Abbild der Person aus 36 Kameraperspektiven mit innovativen Algorithmen errechnet wird. Diese dreidimensionalen Videos, auch bekannt als *Volucaps*, können dann in Virtual Reality-Anwendungen räumlich betrachtet werden. Die Entscheidung für die volumetrische Technologie wurde getroffen, da sie derzeit die zukunftssicherste Methode der audiovisuellen Dokumentation darstellt. Die vollständige räumliche Erfassung ermöglicht die Nutzung in zukünftigen immersiven Medien, deren Entwicklung noch in den Anfängen steckt. Gleichzeitig können die Aufnahmen vielseitig als Stereo 3D, 2D-Film und Audio verwendet werden. Diese Vielseitigkeit ist derzeit jedoch mit hohem Aufwand verbunden: Pro Minute Aufnahme entsteht ein Terabyte an Rohdaten, deren weitere Verarbeitung sowohl speicher- als auch rechenintensiv ist. Aufgrund der enormen Datenmengen stand pro Interviewpartner*in nur eine Stunde Interviewzeit zur Verfügung. Im Vorfeld wurde mit den Zeitzeug*innen besprochen, welchen Teil ihres Lebens sie volumetrisch erfassen möchten. Es wurden über 100 Interviewfragen vorab definiert, von denen jedoch aufgrund des Zeitmangels nicht alle gestellt werden konnten. Stattdessen wurden offene, übergeordnete Fragen gestellt und nur spezifische Aspekte erfragt, sofern sie nicht bereits im natürlichen Erzählfluss behandelt wurden.

Um das narrative Potenzial des 12-stündigen Archivs zu demonstrieren, wurde zunächst die VR-Experience *Die wenige Zeit* erstellt. Diese VR-Experience erzählt die Geschichte der 102-jährigen Holocaust-Überlebenden Margot Friedländer, mit der die Interviewreihe begonnen hatte. Für diese Anwendung hat Evgeny Kalachikhin, Art Director und Virtual Production Supervisor, narrativ wichtige Orte von Margot Friedländers Gefangenschaft im Ghetto und KZ Theresienstadt fotogrammetrisch erfasst und mit einem Team von Expert*innen digital rekonstruiert. Fotogrammetrie ermöglicht es, einen Gegenstand oder Ort aus Hunderten von Fotos dreidimensional zu rekonstruieren. Es ist eines der zentralen Verfahren zur digitalen Bewahrung von Kulturerbe. Die VR-Experience *Die wenige Zeit* kombiniert fotogrammetrische Aufnahmen mit dem volumetrischen Abbild von Margot Friedländer, sodass ein gänzlich dreidimensionaler und physisch begehbarer Dokumentarfilm entstand, der die Geschichte der Deportation von Margot Friedländers Familie auf intensive und empathische Weise erzählt.

Das Folgeprojekt *In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeugen* erprobt eine VR-Experience im Ausstellungskontext, die technisch vergleichbar ist, jedoch einen anderen Erzählansatz wählt. Im Gegensatz zu *Die wenige Zeit* ist *In Echt?* interaktiv und primär didaktisch. Diese Experience ist nach dem Prinzip eines klassischen Frage-Antwort-Spiels aufgebaut. Gemeinsam mit der Brandenburgischen Gesellschaft für Kultur und Geschichte ist eine gleichnamige Wanderausstellung entstanden, die im Herbst 2023 an mehreren Orten in Brandenburg zu sehen war. Mit Unterstützung einer Schulklasse der Voltaireschule in Potsdam hat das Projektteam aus dem Interviewmaterial heraus zehn Fragen und Antworten erarbeitet, die den Jugendlichen besonders relevant und emotional stark erschienen. In der immersiven Virtual Reality Applikation können nun zehn ca. 3-minütige Erzählabschnitte von fünf verschiedenen Zeitzeuginnen angeschaut werden, die die Fragen der Schüler*innen beantworten. *In Echt?* wird wissenschaftlich von Dr. Yulia Yurtaeva-Martens begleitet, um fundierte Erkenntnisse zur Rezeption der VR App zu erlangen. Die Experience wurde bereits den beteiligten Holocaust-Überlebenden gezeigt. Inge Auerbacher, Überlebende des Ghettos und KZ Theresienstadt, kommentiert den Unterschied folgendermaßen: „Wenn man ein Buch liest, weiß man über diese Person Bescheid, aber man hat keine richtige Vorstellung davon, wie sie aussah. […] [In der VR-Experience] kann man in die Augen schauen, die Person ist lebendig und spricht diese Wörter, diese Gedanken, vom Herzen. Und das kann man nicht in jedem Buch erleben.“

In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeuginnen ist das erste Projekt in Deutschland, das eine solche themenbezogene VR-Ausstellung einer breiten Öffentlichkeit dezentral zugänglich macht. Die Filmuniversität arbeitet daran, weitere Kooperationspartner*innen zu finden und weitere VR-Inhalte zu veröffentlichen, um einen bedeutenden Beitrag in der Erinnerungsarbeit zu leisten.

Christian Zipfel, künstlerische Leitung In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeugen
Prof. Dr. Björn Stockleben, Projektleitung In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeugen

Zeitzeugin Dr. h.c. Inge Auerbacher im Volucap Studio © Filmuniversität, Merle Jothe

Mit Kunst vorausdenken

Das Art For Futures Lab (AFFL)

Angelica Böhm, Professorin für Szenografie an der Filmuniversität, und Nicole Loeser, Leiterin des Institute for Art and Innovation in Berlin, haben unter dem Titel „Art For Futures Lab“ 2020 eine Co-Kreation-Methode entwickelt, die Elemente aus Future Prototyping, Regnose/Backcasting, Design Thinking und Worldbuilding kombiniert. Das AFFL ist nicht nur eine Praxis, um durch eine wissensbasierte künstlerische Imagination und Narration von Zukunft – oder eben Zukünften – das Handeln im Heute zielführend auszurichten, sondern stellt ein eigenes Projektbiotop dar, das immer neue, schillernde Blüten treibt. Zwei aktuelle Beispiele dafür werden hier vorgestellt, die sich beide mit dem Thema „Wasser“ beschäftigen und darin zentrale Missionen von EU und UN aufgreifen.

Restaurierung der Wetlands: Eine Kooperaton von AFFL und dem Australian Rivers Institute (ARI)

Im September 2023 war Angelica Böhm mit dem AFFL an die Griffith Film School Brisbane in Australien eingeladen. Neben der Einführung in die Methoden und Ziele des AFFL wurde ein Filmprojekt geplant. Wissenschaftliche Basis für die Wahl der Zukunftsvision war die Kooperation mit dem Australian Rivers Institute, Coastal & Marine Research Centre, Griffith University. Deren Blue Heart-Projekt startet die Renaturierung von Wetlands. Diese waren für die Zuckerproduktion trockengelegt worden und sollen nun als Lebensraum für Tiere zurückgewonnen werden und wieder als Regulativ zwischen Meer und Festland dienen.

Zur Vorbereitung konnte Angelica Böhm mit Kolleg*innen aus Brisbane für 360°-Aufnahmen in die Yandina-Marsh fahren. Die Biologin Dr. Fernanda Adame vom ARI war fachkundige Expeditionsführerin. Als Vision für die zukünftige Entwicklung dieser Wetlands (dt. Feuchtgebiete) wurde im Maroochy Wetland Sanctuary Conservatory Park, einem Landschaftsschutzgebiet, gefilmt. Diese Expedition produzierte neben beeindruckenden Bildern allerdings auch morastiges Schuhwerk.

Diese Aufnahmen und die Ziele des ARI Blue Heart-Projektes waren die Basis für die co-kreative Entwicklung einer Story mit den Studierenden der Griffith Film School. Sie diskutierten lange über die Notwendigkeit positiver Zukunftsvisionen als Funken für den Diskurs in der Gesellschaft. In der zweiten Woche wurde vor der LED-Wall der Film School ein Kurzfilm mit dem Titel „You came“ gedreht und am letzten Tag präsentiert.

Der Einbezug modernster Studiotechnik ist Teil des AFFL-Konzepts, das besonders zu transmedialen Umsetzungen ermutigt. Der in Australien entstandene Film handelt vom Aufbau der Wetlands und einem Wandel in der Sichtweise der Gesellschaft auf die Natur.

Angelica Böhm, Professorin im Studiengang Szenografie

Future Quake – a Berlin Utopia by Philomena Koebele

Future Quake – a Berlin Utopia by Philomena Koebele

Das Ocean Future Lab (OFL) als Beitrag zum Wissenschaftsjahr 2022

Unsere Meere sind von entscheidender Bedeutung für die Zukunft unseres Planeten, aber sie stehen vor ernsthaften Herausforderungen durch Umweltprobleme und den Klimawandel. Die Frage, wie wir mit den Meeren leben wollen, erfordert die Zusammenarbeit verschiedener Fachdisziplinen.

Die AFFL-Methode wurde 2022 speziell auf Meeresthemen angewendet und bildet die Grundlage für das Ocean Future Lab (OFL). Bisher wurden neun Workshops, davon vier online und fünf in Präsenz, veranstaltet. Teilnehmende werden motiviert, einen Beitrag zum Meeresschutz und zur Regeneration der Ozeane zu leisten. Dafür werden im OFL Visionen für positive und nachhaltige Zukünfte von Küsten, Meeren und Ozeanen für das Jahr 2050 erarbeitet. Die bisher entstandenen zwanzig Narrative wurden in sechs künstlerischen Visualisierungen umgesetzt, u.a. 3D-Arbeiten, Animation, Graphic Recording, Comic und Illustration. Sie spiegeln die Werte und Hoffnungen der Teilnehmenden im Umgang mit den Meeren wider. Das OFL-Impulspapier dient politischen Entscheidungsträger*innen als Leitfaden für den zukünftigen Umgang mit den Meeren.

Das OFL zeigt, dass die Verbindung von Kunst und Wissenschaft eine inspirierende, transformative und wirkungsvolle Möglichkeit bietet, positive Veränderungen durch Co-Kreation herbeizuführen. Dieses interdisziplinäre Lab wurde durch die Unterstützung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Rahmen des Wissenschaftsjahrs 2022 ermöglicht. Partner und Veranstaltungsorte waren die Deutsche Allianz für Meeresforschung, das Deutsche Schifffahrtsmuseum Bremerhaven, das Meeresmuseum „Ozeaneum“ in Stralsund und das Futurium Berlin, für das die neue Zukunftsbox „Meere“ als Lehrmaterial entwickelte wurde.

Derzeit wird an einer mobilen Workshop-Station gearbeitet, um vielen Menschen die Teilnahme zu ermöglichen.

Nicole Loeser, Institute for Art and Innovation e.V.

Das AFFL ist als genuin partizipatives Konzept immer auf der Suche nach interessierten Partner*innen aus der Wissenschaft, Politik und Wirtschaft. Kommen Sie gerne auf uns zu!

Angelica Böhm: a.boehm@filmuniversitaet.de
Nicole Loeser: loeser@art-innovation.org

www.oceanfuturelab.de

ART FOR FUTURES LAB

Film „You came“

Oxygen Room by Kim Lange

Surfing the Big Wave

Die Filmuniversität im EIT Culture & Creativity

Diese Welle hat sich ganz langsam aufgebaut. Als wir zum ersten Mal davon hörten – auf einer Berlinale-Veranstaltung 2018 – hatte sie schon Kraft gesammelt, hatten sich weit draußen am Grund der EU-Innovationspolitik schon tektonische Verschiebungen ereignet, die aus der Perspektive der Kultur- und Kreativwirtschaft gewaltig waren, die aber außer wenigen Eingeweihten kaum jemand bemerkt hatte. Und auch als wir, einmal hellhörig geworden, begannen, bei den professionell gutinformierten Kreisen herumzufragen, schauten wir zunächst in eher ratlose Gesichter, kamen schnell selbst in die Position derer, die gefragt wurden. Und antworteten, zunehmend sicherer: die Welle kommt.

Dann kam die Zeit der Beobachtung: wo sind Anzeichen, wo sammelt sich etwas, und was davon hat die Kraft, um wirklich zu wachsen? Als die Entscheidung gefallen war, in diesem Konsortium gemeinsam weiterzuarbeiten, gab es noch lange keine Ausschreibung. Aber es gab eine Pandemie, und lange Zoom-Sitzungen, die Teilnehmeranzahl im oberen zweistelligen Bereich. Und dann stand im Juni 2022 endlich fest: Unser Konsortium war erfolgreich. Wir hatten es geschafft.

Was ist das EIT Culture & Creativity?

Und warum das Ganze? Weil die Idee großartig ist. Das EIT C&C ist das jüngste und vermutlich auch bunteste Mitglied in der Gemeinschaft der Knowledge and Innovation Communities (KIC), die unter dem Dach des European Institute for Innovation and Technology (EIT) zusammengefasst sind. Der Grundgedanke der EU-Kommission bei der Etablierung des EIT als Teil ihres Forschungsrahmenprogramms vor über 15 Jahren war es, langfristige, europaweite Partnerschaften zwischen Unternehmen, Forschungsinstitutionen und Hochschulen zu unterstützen und so Innovationsökosysteme in Schlüsselindustrien zu schaffen. Die Entscheidung, die Kultur- und Kreativwirtschaft in diesen Kreis aufzunehmen, war nicht selbstverständlich – und ist doch zwingend, sowohl in Hinblick auf ihre Produktivkraft wie auf ihre Bedeutung für das Selbstverständnis Europas als gemeinsamer kultureller Raum.

Das EIT C&C versteht sich demnach als „eine Wissens- und Innovationsgemeinschaft, die darauf abzielt, die europäischen Kultur- und Kreativsektoren und -industrien (CCSI) zu stärken und umzugestalten, indem sie Kreative und Organisationen mit Europas größtem Innovationsnetzwerk verbindet." Zu den wichtigsten Zielen, die in den nächsten 15 Jahren – von denen die ersten sieben 2022 bewilligt wurden – erreicht werden sollen, gehört die Vernetzung von Kreativen aus ganz Europa, um den Sektor widerstandsfähiger und nachhaltiger zu gestalten. Damit soll dieser in Europa einzigartige, aber in seiner Heterogenität oft auch zersplitterte Bereich in die Lage versetzt werden, die triple transition, d.h. den grünen, digitalen und sozialen Umbau Europas, maßgeblich mitzugestalten. Die EU unterstützt das EIT C&C mit über 150 Millionen Euro, um die entsprechenden Strukturen aufzubauen und selbst gezielt Ausschreibungen zu lancieren.

Welche Rolle spielt die Filmuniversität darin?

Als frühes Mitglied des antragstellenden Konsortiums firmieren wir seit der formellen Gründung des EIT C&C im April 2023 als Lead Partner. Dabei definieren wir unsere Position über zwei Schwerpunkte, die sich organisch aus unserer Forschung und Lehre ergeben:

Zum einen konzentrieren wir uns auf unsere Kompetenz in der Gestaltung audiovisuelle Medien in Hinblick auf die Transformationsgesellschaft. Wir verfügen über praktische Erfahrung auf dem sich schnell entwickelnden Gebiet der virtuellen und grünen Produktion und wollen treibende Kraft sein bei der Entwicklung einer neuen Art des Filmemachens. Zusammen mit diesem Prozess müssen auch die Geschichten, die wir erzählen wollen, grüner werden und Begeisterung für einen nachhaltigeren Lebensstil wecken. Ein weiterer Faktor für den gesellschaftlichen Zusammenhalt (vor allem auf europäischer Ebene) ist die Verbindung mit und Zugänglichkeit zu unserem gemeinsamen kulturellen Erbe. Hier bringen wir unsere fundierte Expertise im Einsatz neuer Medientechnologien ein in diesem wichtigen Bereich, der sowohl der Branche neue Handlungsfelder eröffnete als auch auf gesellschaftliche Nachfrage trifft in einer Zeit der sich aus historischen wie technologischen Gründen rasant wandelnden Erinnerungskultur.

Der zweite Schwerpunkt unseres Engagements im EIT C&C liegt naturgemäß im Bereich der universitären Aus- und Weiterbildung: wir praktizieren die Integration unternehmerischer Ansätze in die künstlerische Ausbildung, der sich auch das EIT verschrieben hat, bereits auf hohem Niveau, und wollen unsere Konzepte durch Austausch und Kooperation weiterentwickeln. Besonders reizvoll ist dabei die sektorübergreifende Zusammenarbeit, die dem Ansatz einer neuen europäischen Renaissance als Leitvision des EIT C&C entspricht.

Wie geht es weiter: Paddeln, Jet-Ski oder Helikopter?

Nachdem es während der Vorbereitung nicht ganz einfach war, Akteure aus der Hochschule für Themen und Programmatik zu begeistern, die zugleich komplex, abstrakt und in dauernder Bewegung waren, haben sich inzwischen interne Strukturen und nach Interessen ausdifferenzierte Aufgabenverteilungen etabliert. Dies reicht von einer strategischen Begleitung der EIT-Entwicklung durch die Hochschulleitung und den Bereich Forschung & Transfer über gezielte Netzwerkaktivitäten durch das CX Studio und den Gründungsservice bis zum Engagement einzelner Forschender, die sich bei Themen wie z.B. Social Impact Filmmaking oder Green Producing einbringen. Dabei ist die Filmuniversität in verschiedenen konzeptionell arbeitenden Strukturen des EIT eingebunden, wie z.B. in Action Programme Teams in den Bereichen Education und Society sowie in Strategic Topic Groups zu so diversen Themen wie immersiven Medien, regionalen Narrativen oder dem Entwurf eines neuen Innovationsbegriffs.

Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Berichts sind lediglich erste Pilotausschreibungen erfolgt. Es laufen noch keine Projekte, und auch die operativen Strukturen des EIT C&C selbst sind noch in der Aufbauphase. Auch hier an der Filmuniversität arbeiten wir noch an einem Modell, um andere aus unserer Branche und Region von den Möglichkeiten und Chancen des EIT C&C profitieren zu lassen. Wieviel wir hier leisten können, hängt von den zur Verfügung stehenden Ressourcen ab. Und damit sind wir wieder bei der Welle. So wie die Big Wave Surfer*innen, die sich von Jetskis oder sogar Helikoptern in die großen Wellen ziehen lassen, müssen wir neue Ressourcen erschließen um das Potenzial unserer Partnerschaft im EIT C&C optimal zu nutzen.

Denn es lohnt sich langfristig für das Ziel, auf das wir alle hinarbeiten: mehr, bessere, wichtigere Kunst. In dem im Vorfeld der EIT-Bewerbung veröffentlichten Band mit dem Titel „The Next Renaissance: Culture and Creativity shaping Europe" prognostizierte der unlängst verstorbene Künstler und Kunsttheoretiker Peter Weibel, diese neue Renaissance werde „der Öffentlichkeit einen nie dagewesenen Horizont von innovativen Kunstwerken eröffnen, und – ebenso wie die italienische Renaissance – eine neue Sicht auf die Welt und die Zukunft eines symbiotischen Zusammenlebens aller Lebewesen auf dem Planeten Erde."

There's your big wave.

Dr. Stella Donata Haag, Leitung Forschung |Transfer | Akademischer Nachwuchs

Das CX Studio

Eine neue Forschungsgruppe stellt sich vor

Das Creative Exchange Studio (CX Studio) ist eine neu gegründete Forschungseinrichtung zu audiovisuellen immersiven und interaktiven Medien und neuen Produktionsformen. Ziel des CX Studios ist es, die Filmuniversität am Standort Babelsberg als starke Partnerin der Kreativindustrie für kooperative Forschung und Entwicklung für neue Medien zu positionieren. Das Studio wird von Angela Brennecke, Professorin für Audio & Interaktive Medientechnologien, Lena Gieseke, Professorin für Bildorientierte Medientechnologien, und Björn Stockleben, Professor für Emerging Media Production, geleitet. Hinzu kommen aktuell bis zu zehn Mitarbeiter*innen in verschiedenen Funktionen und in unterschiedlichen Beschäftigungsverhältnissen.

Das CX Studio ist explizit als hybrider Raum angelegt, der Real- und Digitalraum mit neuartigen Konzepten und einer eigens zu entwickelnden technischen Infrastruktur verbindet. Durch diesen Ansatz kann nicht nur der regionale Austausch dynamisiert, sondern auch der globale Austausch ökologisch nachhaltiger gestaltet werden. Über die eigenen Forschungsprojekte hinaus organisiert sich das CX Studio in drei Formen der Kooperation:

- **Co-Working:** Für den kleinteiligen und kontinuierlichen Austausch zwischen Filmuniversität, Branche und Forschungseinrichtungen wird innerhalb des Studios ein gemeinsamer hybrider Arbeitsraum geschaffen. Hier können Externe und Filmuni-Angehörige sowohl kurz- als auch langfristig an Projekten arbeiten. Das Co-Working-Angebot des CX Studios dient der aktiven Akquise und Einbindung von Impulsgeber*innen von außen.

- **Learning & Prototyping:** Diese Form der Zusammenarbeit beinhaltet klar definierte, zeitlich überschaubare Aktivitäten. Hierzu zählen interne und öffentliche Workshops, Vorträge und Präsentationen, erste Experimente, Studien und Tests sowie Beratungen und Coachings mit, durch und zwischen den im Studio angesiedelten Akteur*innen und Externen aus Wirtschaft und Wissenschaft.

- **Projekte:** Diese Form umfasst alle Aktivitäten, die als definierte Projekte über einen längeren Zeitraum im Studio verankert, thematisch festgelegt und an einem klaren (Forschungs-) Ziel orientiert sind. Hierzu zählen Forschungsprojekte, aber auch Projekte, die Forschungsergebnisse, neuartige Technologien, Algorithmen und Produktionsprozesse in der Film- und Medienproduktion testen, weiterentwickeln und anwenden.

Projektbeispiel 1 Mixed Reality Production:

In 2022 entstand die erste virtuelle Produktion der Filmuniversität *XVI. TOWER*, die in der ersten Bildstrecke des vorliegenden Berichts vorgestellt wird. Dieser Themenbereich wird auch im CX Studio in Kooperation mit seinem Branchennetzwerk bearbeitet, um den wechselseitigen Transfer von Mixed Reality Produktionsmethoden und Anwendungen zu befördern.

Mixed Reality Production, auch *Virtual Production* genannt, umfasst die Nutzung von Echtzeit-Game-Engines für die Produktion von Bewegtbildinhalten. Produktionen wie 1899 (Netflix, produziert im Studio Babelsberg) zeigen das enorme Potenzial dieser neuen Technologien; entsprechend werden die klassischen Filmproduktionsprozesse aktuell in der Branche immer stärker hinterfragt. Neben der ökologischen und ökonomischen Effizienz von virtuellen Produktionsmethoden zeigt sich an der Schnittstelle zwischen Technologie und filmischem Erzählen stetig neues kreatives Potenzial, z.B. bei Kameraästhetiken, Szenografie oder Lichtsetzung. Die Filmuniversität begleitet diese Entwicklung kontinuierlich und hat sich dabei zum Ziel gesetzt

- die technische Weiterentwicklung der Studios aus dem Blickwinkel der Nachhaltigkeit und der Kameraarbeit und technik zu unterstützen bzw. diese in engem Austausch mit den Unternehmen zu befördern;

- alternative, bedarfsorientierte Formen der Mixed Reality Production für kleine und mittelgroße Produktionen zu erarbeiten und diese Kompetenzen an kleine Produktionsunternehmen zu vermitteln;

- gemeinsam Lösungen zur Integration von Motion Capture und Mixed Reality Production zu entwickeln, zu verbessern und neue – auch cross-sektorale – Anwendungsfelder zu erschließen.

Projektbeispiel 2 Nachhaltige Medienproduktion:

Der omnipräsente Wunsch nach ökologischer Nachhaltigkeit in der Filmproduktion scheitert in der praktischen Umsetzung oft an fehlender Systematik und daran, dass die wirtschaftlichen Folgeeffekte von Entscheidungen nicht abgeschätzt werden können. Filmproduktionen zeichnen sich durch eine Vielfalt an Disziplinen, Methoden und Technologien aus, und die Transformation der Filmbranche hin zu ökologischer Nachhaltigkeit lässt sich somit nicht ausschließlich mit neuen Produktionsstandards lösen. Die Herausforderung ist, den gesamten komplexen und oft hochindividuellen Workflow bei der Entstehung eines Films von der Stoffentwicklung bis zur Distribution im Einzelfall prüfen zu können.

Das CX Studio erforscht im Projekt *MovieTwin*, wie der intelligenten Einsatz von innovativer Technologie einen Wandel zu ökologischer Nachhaltigkeit ermöglichen kann. Im speziellen ist es Ziel des *MovieTwin* Ökosystems, die Simulation, Analyse, Bewertung und Optimierung von Nachhaltigkeitsfaktoren individuell pro Produktionskontext zu ermöglichen. Der zu entwickelnde digitale Zwilling stellt vertiefte Kenntnisse über die Ursachen und Zusammenhänge derjenigen Faktoren bereit, die zur Nachhaltigkeitsbilanz einer Filmproduktion beitragen und die für eine Verbesserung der Bilanz notwendig und wirtschaftlich sinnvoll sind. Hinsichtlich spezifischer Produktionskontexte wird auf moderne Produktionsmethoden im virtuellen Raum (s.o.) fokussiert. Mit dem Einbezug des Feedbacks von Anwender*innengruppen, einer Datenbank an Produktionsumgebungen, Fallstudien sowie Change Management- und Ausbildungsstrategien wird ein vielschichtiges Ökosystem für die Umsetzung von nachhaltiger Filmproduktion geschaffen und gleichzeitig die Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Filmbranche gesteigert.

Prof. Dr.-Ing. Angela Brennecke, Professorin für Audio & Interaktive Medientechnologien / Directing Audio Processing
Prof. Dr. Lena Gieseke, Professorin für Bildorientierte Medientechnologien/Technical Direction
Prof. Dr. Björn Stockleben; Professor für Emerging Media Production

It’s the Digitization, Stupid!

Bildung mit und durch Film

Solange es nach wie vor anschlussfähig ist, in den – längst nicht mehr „Neuen“ – Medien eine Gefahr des behüteten Aufwachsens von Kindern und Jugendlichen zu sehen, werden mit der Digitalisierung sicher noch keine Wahlkämpfe gewonnen. Doch in Abkehr von einem strukturkonservativen Weltbild ist es höchste Zeit, diesen nicht mehr mit Überforderung zu begegnen, sondern sie als Chance, als Instrument zur Wissensvermittlung und kreativer Schaffensprozesse zu begreifen. Insbesondere auch im Hinblick auf die kulturelle sowie demokratiebildende Bedeutung digitaler Medien setzt sich die Filmuniversität als wissenschaftlich-künstlerische Bildungseinrichtung aktiv für die Vermittlung eines ästhetischen und kritisch-reflektierten medialen Handlungswissens ein. Neben der für Schüler*innen regelmäßig angebotenen Summer School und der Kinderfilmuni sind hier zwei durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderte Projekte besonders hervorzuheben:

Das WIR!-Bündnis *region 4.0*

Seit 2019 ist die Filmuniversität Teil des WIR!-Bündnisses *region 4.0*, eines Zusammenschlusses einer Vielzahl von Partner*innen aus Forschung und Wirtschaft sowie weiteren Akteur*innen, die gemeinsam die Zukunft der Region Uckermark – Barnim – Uecker-Randow gestalten. Das Bündnis wird im Programm „WIR! –Wandel durch Innovation in der Region“ bis 2025 mit ca. 7,2 Mio. Euro gefördert. Getreu dem Motto „Innovationskultur leben statt anordnen“ arbeitet das Projektteam unter der Leitung von Dr. André Nebe seit nunmehr drei Projektphasen direkt zusammen mit einer Zielgruppe, in deren Händen die Zukunft der Region liegt: mit Kindern und Jugendlichen. Als Nachwuchsmoderator*innen vermittelten diese in der ersten Phase regionale Innovationsthemen über audiovisuelle Formate, welche on- und offline distribuiert und analysiert wurden. Mit Methoden der Filmanalyse wie der Rezeptionsforschung wurde eine innovations(be-)fördernde Partizipations- und Kommunikationsstrategie für den Verbund entwickelt.

In der zweiten Projektphase wurden diese gezielt in die Praxis umgesetzt, u.a. in dem von der Filmuniversität verantworteten Einzelvorhaben „Partizipation und Audiovisuelle Kommunikation: Prototyp regionale Innovations-Narrative“ (PRINA). Das Projekt lud junge Menschen im Alter von 8–18 Jahren gemeinsam mit ihren Lehrer*innen zu einem mehrmoduligen Workshop ein mit dem Ziel, nach ausführlicher Recherche Videoclips ortsansässiger Innovationen zu produzieren.

Die Inhalte der auf Grundlage dieses Prozesses entwickelten Handbücher mit Unterrichtskonzepten zur Filmbildung werden im Rahmen der im Januar 2023 gestarteten dritten Projektphase mit dem Aufbau einer Online-Plattform auch digital zugänglich gemacht. Diese „Modellplattform E-Learning und Regionalkooperation für Innovations-Narrative“ (MERINA) vermittelt Lehrer*innen und Schüler*innen anhand von E-Tutorials Wissen über die Produktion audiovisueller regionaler Formate, dient dem Austausch von Technikequipment und Kompetenzen der Schulen untereinander sowie deren Vernetzung mit Unternehmen und ermöglicht damit Einblicke in regionale Berufsbilder. Ziel ist die Schaffung eines partizipativen, identitätsstiftenden audiovisuellen Narrativs über die Region als ein Ort mit vielfältigen Perspektiven – und damit ein zukunftsprägender Impuls für den Strukturwandel in der Uckermark.

Das Verbundvorhaben DigiProSMK

Die digitale Transformation aktiv zu nutzen und zu gestalten ist auch das Ziel des Mitte 2023 gestarteten Verbundvorhabens *Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften* (DigiProSMK). Gemeinsam mit neun Hochschulen aus sieben Bundesländern möchte die Filmuniversität Lehrer*innen sowohl für als auch durch den reflektierten Einsatz digitaler Medien professionalisieren. DigiProSMK ist Teil des von der Europäischen Union – NextGenerationEU finanzierten und über das BMBF geförderten Kompetenzverbundes *lernen:digital*, mit dem seit 2023 205 Mio. Euro in die Professionalisierung von Lehrkräften und die digitalisierungsbezogene Schulentwicklung investiert werden.

Die Filmuniversität ist im Teilvorhaben „Zeitbezogene ästhetische Bildung, Urteilsfähigkeit und Teilhabe im Kontext von Digitalisierung“ beteiligt, in dem unter der Projektleitung von Monika Richter interdisziplinäre Fortbildungsmodule und medienpädagogische Begleitmaterialien entwickelt werden, die Lehrkräfte dazu befähigen und motivieren, digital gestütztes Lernen und Gestalten mit dem Filmmedium in ihren Unterricht einfließen zu lassen. Sport-, Musik- und Kunstlehrer*innen sollen für eine Bildung qualifiziert werden, die sich mit der heutigen Lebenswelt ästhetisch forschend und entdeckend auseinandersetzt. Dabei fungiert die praktische, sowohl Lehrende wie auch Lernende ansprechende Filmbildung als Motor für schulische Lernprozesse, welche neben digitalen auch fachliche Kompetenzen vermittelt. Gleichzeitig werden ästhetische und künstlerische Kenntnisse der Schüler*innen vertieft, ihr kritisches Reflexionsbewusstsein gestärkt sowie eine Ausdrucksmöglichkeit für Alltagserfahrungen im Kontext digitaler Demokratien geschaffen. Bedingung für die erfolgreiche Vermittlung dieser Kompetenzen ist ein Selbstbewusstsein der Lehrkräfte im Umgang mit den digitalen Werkzeugen und Formen der Filmgestaltung, welche DigiProSMK erreichen möchte.

Angesichts dieser beispielhaften Entwicklungen ist es wenig plausibel, dass der 2019 von der Bundesregierung aufgelegte, rund 6,5 Milliarden Euro schwere Digitalpakt 1.0 – und mit ihm die Digitalisierung an Schulen – 2024 vorerst ausläuft. Die von der Kultusministerkonferenz dringend geforderte Fortführung und stabile Finanzierung ab 2025 ist zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Textes überaus unsicher. Es bleibt also zu hoffen, dass die zuständigen Bundesministerien in der Umsetzung ihrer Digitalisierungsstrategien die Schlüsselrolle schulischer Bildung anerkennen und die nötige digitale Infrastruktur an Bildungseinrichtungen und den dazugehörigen Kompetenzaufbau langfristig sichern.

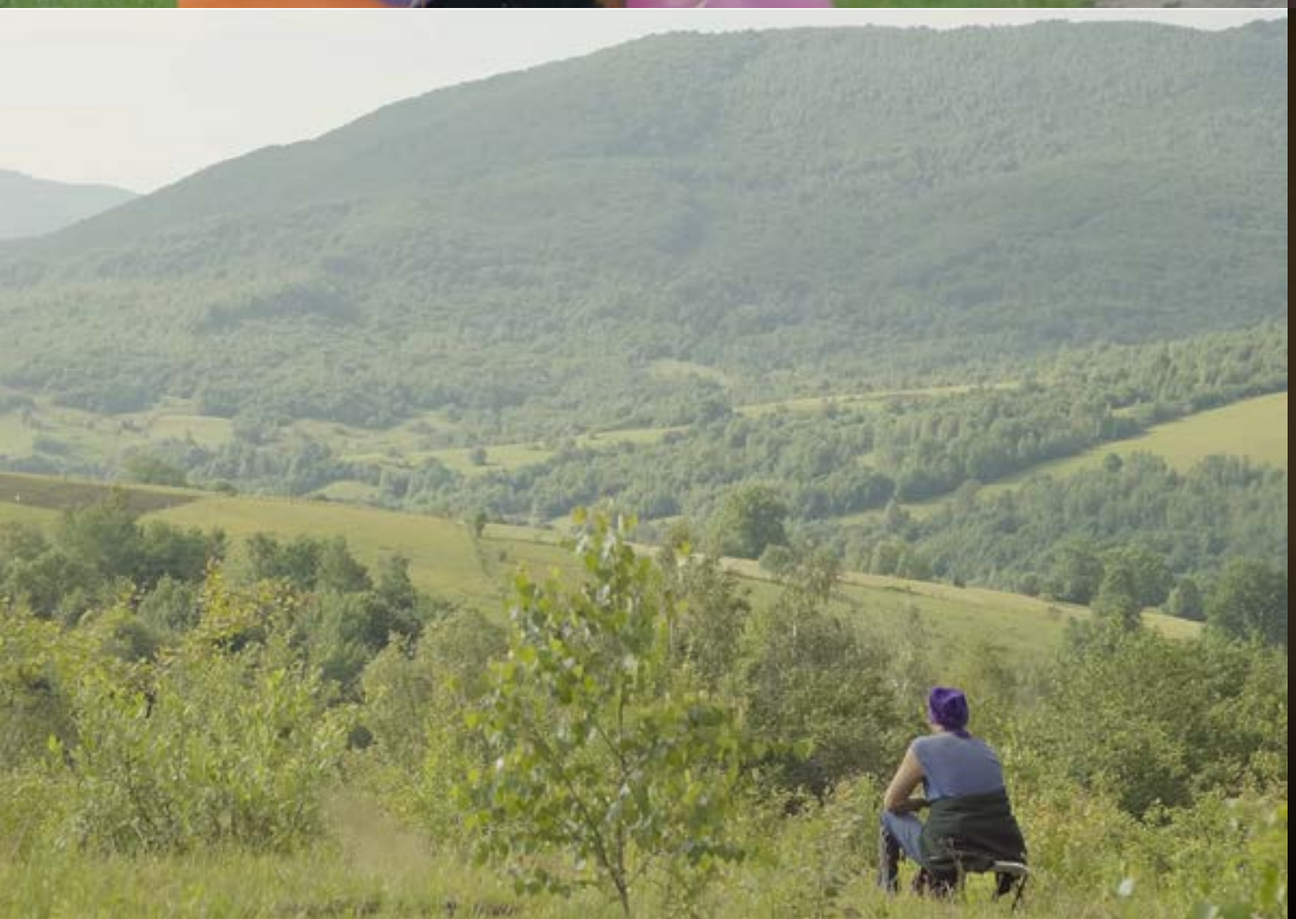
Denn die Zukunft gestalten kann nur, wer auch die Mittel dazu hat.

Susanne Lösch, Referentin Wissens- und Technologietransfer

WIR! – Wandel durch Innovation in der Region“

DigiProSMK

DREI FRAUEN



Filmstills: DREI FRAUEN, © Florian Baumgarten / Meret Madörin

DREI FRAUEN (2022)

„Einfühlsam, humorvoll und trotzdem ohne Kitsch zeichnet DREI FRAUEN über seine Protagonistinnen ein Porträt eines alternden Dorfes, dessen Zukunft ungewiss scheint“, so stellt FILMZ – Festival des deutschen Kinos – den 85-minütigen Dokumentarfilm dem Publikum vor. Nahe der ukrainischen Grenze zu Polen und der Slowakei, liegt das abgeschiedene Dorf Stuschyzja. Das bedeutet im Ukrainischen so viel wie ‚etwas Kaltes‘ oder ‚kalter Ort‘. Wo 2019, im Jahr von Selenskyjs Wahlerfolg, kaum noch junge Menschen leben, sind die Bäuerin Hanna, die Postbotin Maria und die Biologin Nelya fest verwurzelt. Maria bringt der Dorfgemeinschaft regelmäßig die Rente und empfängt Kunden an der Poststelle herzlich – auch wenn es mal keine Briefmarken gibt. Nelya arbeitet und forscht im nahegelegenen Naturschutzgebiet und träumt davon, ihre Dissertation fertigzustellen. Und Hanna ist der Meinung, man solle lieber ihre Nachbarn filmen. Trotz in der Kälte der Karpaten taut auch sie auf und das Filmteam begegnet in einer winzigen Sommerküche irgendwo in den Bergen Menschen, die sich trotz des rauen Klimas und der harten wirtschaftlich-sozialen Umstände ihren Humor bewahrt haben und den „kalten Ort“ mit der Wärme ihrer Herzen füllen. Nach und nach verlässt das Filmteam seine beobachtende Rolle und wird, zumindest temporär, zu einem geschätzten Teil der Dorfgemeinschaft. „Sein dokumentarischer Stil ergibt sich aus der Interaktion: Stellt er zu Beginn wie ein Reporter Fragen aus dem Off, rückt er mit zunehmender Nähe zu den Menschen selbst ins Bild. Als „Fliege an der Wand“ begreifen sich heute die wenigsten Dokumentarfilmschaffenden. Aber der Protagonistin vor laufender Kamera ein Schwein zu schenken, sich von ihr die Haare schneiden zu lassen? Das ist dann doch eher ungewöhnlich“, kommentiert Jan-Philipp Kohlmann bei *DOK Leipzig*, wo das Master-Abschlussprojekt von Maksym Melnyk 2022 die *Goldene Taube* und den Publikumspreis erhielt. Der Film wurde auch bei der *Duisburger Filmwoche 2022* u.a. mit dem Publikumspreis der Rheinischen Post ausgezeichnet, beim Mainzer FILMZ 2022 und bei *Achtung Berlin 2023* mit dem Preis für den besten Dokumentarfilm, sowie beim *Fünf Seen Filmfestivals* mit dem Dokumentarfilmpreis.

Eine Produktion der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Zum Trailer:

TEAM: Regie: Maxim Melnyk; Drehbuch: Maxim Melnyk (Konzept); Idee: Christiane Seiler; Kamera: Florian Baumgarten, Meret Madörin; Farbkorrektur: Florian Baumgarten; Schnitt: Jannik Eckenstaler; Ton: Roman Pogorzelski; Musik: Maxim Melnyk; Produzent: Maxim Melnyk

Partner und Förderer

Kontakt:

Dr. Stella Donata Haag

Leitung Forschung | Transfer | Akademischer Nachwuchs

Tel: 0331.6202-799

s.haag@filmuniversitaet.de

Impressum

Herausgeberin:	**Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF**
V.i.S.d.P	**Prof. Dr. Susanne Stürmer, Präsidentin**
Redaktion:	**Dr. Stella Donata Haag, Leitung Forschung | Transfer | Akademischer Nachwuchs** **Julia Diebel, Pressesprecherin | Leitung des Bereichs Kommunikation & Marketing** **Susanne Kern, Kommunikation & Marketing**
Satz & Gestaltung:	**giraffentoast design gmbh, Kleiner Schäferkamp 28, 20357 Hamburg**
Druck:	**K+L PrintMedia GmbH Christian-Henkel-Straße 5, 12349 Berlin**

© Filmuniversität 2023