

Anu Pöyskö

Jugend führt Regie

Erschienen in: Bogner, Romana und Stipsits, Reinhold (Hg.): Jugend im Fokus.

Pädagogische Beiträge zur Vergewisserung einer Generation. Wien, Löcker, 2008

Jugendliche nutzen Medien für den eigenen Ausdruck und tun dies – anders als man vielleicht vermuten würde – keinesfalls ausschließlich in dem zur Mitgestaltung einladenden Medium Internet. Der vorliegende Beitrag will am Beispiel Wien einen Einblick in einen Bereich des Medienschaffens Jugendlicher geben: Eigenproduktionen von Video. Ich beziehe mich dabei auf die wienervideo&filmtage, ein Festival mit Produktionen von Kindern und Jugendlichen, welches das wienXtra – medienzentrum seit 1991 alle zwei Jahre, ab 2001 jährlich organisiert. Aufgrund der steigenden Anzahl von Einreichungen und dem zunehmenden Bedürfnis nach ausführlichen Filmdiskussionen, wurde das Festival während dieser Zeit von drei auf fünf Tage ausgedehnt. Es werden maximal 30-minütige Filme von Menschen bis 22 Jahre zugelassen. Themenvorgaben oder eine sonstige inhaltliche Schwerpunktsetzung von Seiten des Veranstalters gibt es keine. Die Einreichungen kommen vorwiegend aus Wien und Umgebung und ergeben somit ein Bild des jungen Videoschaffens in einer Großstadt.

Für eine quantitative Beobachtung von Entwicklungen in einem größeren Zeitraum wurden die Beiträge der Festivals seit 1997 (insgesamt 448 Kurzfilme) nach Darstellungsform, Entstehungskontext und Geschlecht kategorisiert. Um Aussagen über Themen, Fragestellungen und inhaltliche Zugänge treffen zu können, habe ich gemeinsam mit den jeweiligen Projektleiterinnen (Heidelinde Neuburger-Dumancic und Gabriele Mathes) die Produktionen der letzten vier Festivals thematisch bestichwortet.

Das Wiener Medienzentrum ist von seinem Arbeitsschwerpunkt her eine außerschulische Produktionsstätte, die Eigenproduktionen von Jugendlichen anzuregen versucht und diese auch unterstützt. Somit sind Produktion und Präsentation bei den wienervideo&filmtagen in vielen Fällen ineinander verwoben. Die Festival-Einreichbögen fragen Informationen über den Entstehungshintergrund ab, beim Festival selbst finden ausführliche Gespräche mit den Produzentinnen und Produzenten statt. Dadurch ist über die einzelnen Produktionen relativ viel an Kontextwissen vorhanden. Darauf basieren Aussagen darüber, wer die jungen Filmemacher und Filmemacherinnen sind, wie sie arbeiten und warum sie Filme drehen.

Ein Teil des jungen Videoschaffens wird bei den video&filmtagen, wie bei den meisten Festivals, durch eine vorhergehende Auswahl ausgeblendet. In den letzten Jahren fanden ca. 60 Prozent der eingereichten Filme im Programm Platz. Zu den Auswahlkriterien sagt Gabriele Mathes, Projektleiterin des Festivals seit 2006:

„Wir zeigen Videos, in denen erkennbar wird, dass die jungen FilmemacherInnen etwas mit dem Medium Film mitteilen wollen, etwas, das ihnen ein Anliegen ist und dass sie dies mit einer gewissen Eigenständigkeit tun. Den Versuch, einen Inhalt - wenn auch in ungelenker Weise - zu transportieren, bewerten wir höher als technisch perfekt ausgeführte Inhaltsleere.“

Dass hier statt allen eingereichten nur die gezeigten Filme Berücksichtigung finden, hat ausschließlich pragmatische Gründe: über die abgelehnten Filme ist nicht ausreichend Information vorhanden, u.a. werden diese nicht archiviert.

Mein eigener Blick auf die junge Wiener Videoszene ist geprägt durch (relative) Nähe. Ich betreute bis vor einigen Jahren regelmäßig Projekte und Workshops und komme auch heute in meinem Arbeitsalltag mit Jugendlichen, die mit Unterstützung des Medienzentrums Videos produzieren, täglich in Kontakt.

Kontext der Videoarbeit

Noch vor zehn Jahren fand die Videoschöpfung Jugendlicher meist in betreuten Kontexten wie Schule oder Jugendgruppen statt. Seither scheinen sich jedoch immer mehr Jugendliche auch eigeninitiativ in ihrer Freizeit mit Video zu beschäftigen. Der Anteil der „freien Produktionen“ stieg bei den video&filmtagen zwischen den Festivals von 1997 und 2003, also innerhalb von nur sechs Jahren, geradezu sprunghaft von 30 auf 80 Prozent. Seither blieb das Verhältnis konstant: etwa vier von fünf Beiträgen sind Ergebnisse des freien Videoschaffens. Es sind auch nicht ausschließlich ältere Jugendliche, die in ihrer Freizeit Videos drehen: auch Kinder im Volksschulalter reichen bereits eigenständige Videoarbeiten ein. Eine ähnliche Entwicklung stellte Schmolling beim deutschen bundesweiten Videowettbewerb Jugend und Video fest (Schmolling 2001, 52).

Die inhaltlich interessantesten und aussagekräftigsten Beiträge entstehen häufig im „freien“ Bereich. Dies hat mit den Rahmenbedingungen von betreuten Videoprojekten, egal ob im schulischen oder außerschulischen Bereich, zu tun. Die Zeit für solche Projekte ist häufig

beschränkt, die Teams sind groß und die Jugendlichen haben oftmals nur begrenzte Möglichkeiten zu entscheiden mit wem sie zusammenarbeiten möchten. Im Vergleich dazu fließt in den freien Produktionen oft unfassbar viel Zeit und Energie hinein. Auch ist die Identifikation der Jugendlichen mit den Produktionen, die sie eigeninitiativ in selbst ausgesuchten Teams produziert haben, naturgemäß größer.

Im Kontext der Jugendforschung ist die Zunahme der „freien“ Produktion insofern interessant, als es auf eine größere Selbstbestimmtheit bei Themen, Inhalten und Darstellungsform vermuten lässt. Auch wenn der betreuende Medienpädagoge/Medienpädagogin darum bemüht ist, das Produkt so weit wie möglich ein Produkt der Jugendlichen sein zu lassen, beeinflusst er/sie immer das Endergebnis mit. Aktive Produktionsstätten entwickeln sich leicht zu „Videoschulen“ (vgl. Schmolling 2000, 50) mit Vorlieben für bestimmte Darstellungsformen und einem erkennbaren Stil. Solche Video-Traditionen können anregend aber auch einengend sein, und werden keinesfalls nur von verantwortlichen Erwachsenen, sondern häufig auch von Jugendlichen selbst am Leben erhalten und weitergereicht.

Um möglichst vielen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zum Selbstaussdruck mit Video zu geben, ist Video-Projektarbeit in der Schule und verschiedenen freizeit- und sozialpädagogischen Kontexten jedoch nach wie vor sehr wichtig. Das freie Videoschaffen ist bis auf wenige bemerkenswerte Ausnahmen eine Beschäftigung von Jugendlichen aus bildungsnahen Schichten. Junge Filmer und Filmerinnen, die eigeninitiativ ihre Projekte abwickeln, kommen in den meisten Fällen aus dem AHS-Bereich oder studieren. Auf ein ähnliches Ergebnis kommt auch die deutsche Jugendmedien-Studie: von Gymnasiasten hat bereits fast jeder zweite Filmerfahrung, von Hauptschülern nur jeder Fünfte (JIM 2005, 56).

Wir können davon ausgehen, dass Jugendliche aus sozial gut gestellten Familien einen besseren Zugang zu Produktionsmitteln im privaten Bereich haben. Sie nehmen auch öffentliche Angebote wie (Gratis-)Medienworkshops aktiver wahr. Zentral – und daher mit medien- und sozialpädagogischen Maßnahmen schwer beeinflussbar – scheint mir die Rolle der Eltern zu sein. Viele der aktiven jungen Filmemacher und Filmemacherinnen kommen aus Familien, wo ihr Videoschaffen als gutes, kreatives Hobby wahrgenommen wird. Insbesondere bei den Jüngeren wird im Filmabspann oft die halbe Familie als Backstage-Team sichtbar: von der großen Schwester für die Maske bis zur Oma fürs Catering. Auch

wenn sich ältere Jugendliche aus diesen familiären Förderstrukturen emanzipieren, bleibt eine wertschätzende Haltung der Eltern dem Filmschaffen gegenüber trotzdem noch wichtig.

Wessen Film?

In den betreuten Kontexten entstehen Videos – je nach methodischem Ansatz des Medienpädagogen/der Medienpädagogin – häufig in diskursiven, basisdemokratischen Prozessen. Die Ideenfindungsphase ist gekennzeichnet durch gegenseitige Überzeugungsarbeit und Aushandeln von Gemeinsamkeiten, im Idealfall bringen sich alle Beteiligten ein und finden sich somit auch im Endprodukt wieder.

Für die freien Produktionen ist die Frage der Autorenschaft schwieriger zu beantworten. Jüngere, häufig auch Mädchen, arbeiten oft in kleinen, relativ gleichberechtigten Teams. Das entstandene Werk ist ein Ergebnis kollektiven Schaffens und wird auch als solches präsentiert. Bei älteren und insbesondere bei männlichen Jugendlichen kommen klar hierarchisch strukturierte Filmteams und Mischformen vor. Einer/einem aus der Gruppe wird besonderes Talent in Sachen Film zugeschrieben, die anderen ordnen sich daraufhin freiwillig ihr/ihm unter. Solche jungen Regisseur-/Regisseurinnenpersönlichkeiten schaffen es, große Teams mit 15 und mehr Beteiligten um sich zu sammeln.

Bei der Aufteilung der Filme nach Geschlecht der Produzenten, wurden neben Arbeiten von Einzelfilmer und Einzelfilmerinnen und geschlechtshomogenen Teams, auch solche Beiträge, wo es wie oben beschrieben eine klar zuordenbare Autorenschaft gibt, zu Jungen- bzw. Mädchenproduktionen gezählt.

Eigenproduktionen mit Video galten lange und gelten zum Teil immer noch als eine männliche Domäne (Schuh 2004, 101). In der Teilöffentlichkeit der wienervideo&filmtage waren Mädchen in den vergangenen zehn Jahren jedoch von Jahr zu Jahr zunehmend stark vertreten. In den letzten Jahren war der Anteil der Filme von Mädchen und Burschen im Festivalprogramm etwa gleich hoch.

Ende der 90er überwog im Programm noch der Anteil der betreuten Projekte und somit Produktionen gemischtgeschlechtlicher Teams (an den meisten Schul- und Workshopproduktionen sind sowohl Jungs als auch Mädchen beteiligt). Die wenigen „freien“

Produktionen kamen mehrheitlich von männlichen Jugendlichen. Mit „girls only!“-Workshops und Projekten versuchte das Medienzentrum, Mädchen den Zugang zu Videoproduktion zu erleichtern. In der Festivalbewerbung 1999 und 2001 wurden Mädchen außerdem gesondert angesprochen und auf Unterstützungsangebote aufmerksam gemacht. Durch solche pädagogischen Interventionen stieg der Mädchenanteil auch im Bereich der freien Produktionen.

Heute stehen Mädchen „girls only!“-Angeboten vorwiegend skeptisch gegenüber, die meisten von ihnen würden eine Kategorisierung ihre Arbeiten als „Mädchenfilme“ als Abwertung erleben und ablehnen. Gefragt sind daher subtilere Formen der Mädchenförderung, z.B. gute Sichtbarkeit junger Filmemacherinnen auf den Ehrenplätzen des Festivals (Trailergestaltung, Eröffnungsfilm). Um den Beiträgen von Jungs und Mädchen in gleichem Maße gerecht zu werden, ist Geschlechtssensibilität bei den Auswahlkriterien, sowie Geschlechterparität in Auswahlteams und Jurys wichtig. Geschlechtsspezifische Genrevorlieben in der Rezeption spiegeln sich auch in Eigenproduktionen wider, der weibliche bzw. männliche Kennerblick vermag unter dem Genretypischen das Originelle und Individuelle besser zu erkennen.

Darstellungsformen

Wenn Jugendliche selbst wählen können, welche Art von Film sie drehen, entscheidet sich die Mehrheit für den Spielfilm. Von den video&filmtage-Beiträgen waren stets etwa die Hälfte der Gattung „Spielfilm“ zuzuordnen. Seit freie Produktionen im Programm überwiegen (seit 2003) liegt der Spielfilmanteil relativ konstant bei ca. 60 Prozent.

Dokumentarisches entsteht vorwiegend in betreuten Kontexten und somit durch eine pädagogische Intervention. Bezeichnenderweise lässt sich das Ausnahme-Jahr 2003, wo jeder dritte Film im Programm eine Doku war, durch Eigenaktivitäten des Medienzentrums erklären - viele der Einreichungen entstanden im Rahmen unseres Jugend-TV-Schwerpunktes in diesem Jahr. Die dokumentarischen Arbeiten im freien Bereich spiegeln, von Fußball (Zinggl 2001) bis Rollenspiel (Reif/Studencki 2004), die Freizeitinteressen der Macher und Macherinnen wider. Vereinzelt kommen auch gesellschaftspolitische Themen wie die Geschichte der Frauenbewegung (Mangelberger 2003) oder die Lebenswirklichkeit junger Flüchtlinge (Breit 2006) vor.

In komplettem Gegensatz zum Dokumentarischen, entstehen Experimentalfilme fast ausnahmslos als freie Produktionen. Ihr Anteil im Programm ist mit der Zunahme der freien Produktionen entsprechend gestiegen und betrug in den letzten Jahren bis zu 20 Prozent. Als Möglichkeit zum filmischen Selbstausdruck scheint der Experimentalfilm junge Frauen besonders anzusprechen – es ist naheliegend zu vermuten, dass ihnen eine experimentelle Filmsprache besonders geeignet dafür scheint, die herkömmlichen, medial vermittelten Bilder der Frau zu brechen. Die experimentellen Kurzfilme der jungen Filmemacherinnen sind gekennzeichnet durch Selbstthematisierung (vgl. Luca 2001, 137) und starker Körperlichkeit: junge Frauen inszenieren sich selbst als Objekt im kalten Licht eines kahlen Novemberwaldes: „belacht, belästigt, belauert“ (Pumm 2006), praktizieren nebeneinander genussvollen Luft-Sex im mädchenhaft unschuldigen rosa-weißen Setting (Ertel/Kinzel 2004) oder interpretieren in die (Ultraschall) Bilder des eigenen Körperinneren das gesamte Universum hinein (Legerer 2007).

Der Anteil des Trick- oder Animationsfilms im Programm bewegt sich zwischen 10 und 20 Prozent. Schnelle Animationsverfahren wie Lege- oder Plastilintrick werden bei Gruppenprojekten im schulischen Bereich gerne eingesetzt, wegen der vielen kreativen Möglichkeiten, aber auch weil Stop-Motion-Technik sich gut dafür eignet, das Prinzip der bewegten Bilder begreiflich zu machen. Auch ältere Filmemacher und Filmemacherinnen bedienen sich des Animationsfilms als künstlerische Ausdruckform: ihre aufwändigen Zeichentrick- oder 3D-Animationen entstehen häufig im Zusammenhang mit einem entsprechenden Studium (Tambour/Schiehsl 2003, Wojenska 2005, Heigl 2007).

Unter der Bezeichnung Videoclip subsumierte ich alle Beiträge, wo ein Song den Ausgangspunkt der Produktion bildet und das einzige Element auf der Tonebene ist. Videoclips entstehen häufig aus realen Begegnungen der jungen Video- mit der Musikszene: Jugendliche mit Video-Projekterfahrung drehen Clips für befreundete Bands (Hintermeyer 2006, Hangweyrer 2006, Schramek 2006).

Themen

„Mein Leben lang war ich eine geplagte Seele, einsam und allein. ... manchmal musste ich weinen. ...und manchmal räumte ich mein Zimmer auf und putzte es hinterher. Das brachte es auch – manchmal.“ (Tunzer 2007).

Jugendliche Filmemacher und Filmemacherinnen bieten ihrem Publikum keine leichte Filmkost. Schwere, existenzielle Themen, die Suche nach dem „Sinn des Lebens“ sind für einen sehr großen Teil der jungen Kurz(spiel)filme kennzeichnend. Jugendliche scheinen, gemessen an ihren Filmarbeiten, die Welt um sie herum generell eher düster wahrzunehmen. Sie zeigen einsame Gestalten, gefangen in monotonen und sinnentleerten Tagesabläufen (s.o.), Menschen, deren prägende Eigenschaft eine chronische Unzufriedenheit ist (Bluhm/Kucera 2007), oder Gemeinschaften, die durch Oberflächlichkeit, Kommunikationslosigkeit und Konkurrenz gekennzeichnet sind (Ehrenreich 2007). Die versöhnlicheren Arbeiten, die nicht nur vergebens nach Lebenssinn suchen, sondern auch Ansätze zum Glücklich-Sein finden, fallen aus der Rolle. Vielleicht, um nicht kitschig zu wirken, erscheinen sie stark verfremdet, z.B. als Märchen (Calisir 2004), Allegorie (Dundler 2007) oder Thriller (Khayal 2007).

„Was, wenn ich ihnen sage, dass die Person, die vor ihnen steht, nicht ich bin?“
(Blauensteiner 2007)

Selbstfindung und Identität sind weitere Leitthemen des jungen Kurzfilms. Die Jugendlichen spiegeln sich durch eine Auseinandersetzung mit ihrer Herkunft (Weber/Fasching 2004, Tolaj/Tolaj/Vasiljkovic/Nukic 2005), suchen nach dem Selbst an Weggabelungen des Lebens (Fleischmann 2004, Lemerhofer 2001) oder in den Anteilen der Persönlichkeit, die versteckt und verschwiegen werden (Stern 2005).

Jugendliche drehen Filme mit ihren Freunden und Freundinnen, die Freundschaft ist auch die zentrale soziale Beziehung in ihren Filmerzählungen. Dabei zeichnen junge Filmemacher und Filmemacherinnen durchaus differenzierte Bilder von Freundschaft. Freunde geben einander Rückhalt, können jedoch auch aneinander vorbeikommunizieren, einander im Stich lassen und enttäuschen – hier spielen sich insbesondere in den Filmerzählungen jüngerer Mädchen Dramen ab (Breger/Schmidt 2006). Freunde in schwierigen Lebenssituationen wollen füreinander da sein, sind jedoch ratlos, überfordert oder zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um wirklich helfen zu können (Khayal et al 2005). Freunde sind überlebenswichtig: Wer keine hat, muss sich welche erfinden (Krisai et al 2006).

Auch das Thema „Sucht“ wird häufig mit Freundschaft in Verbindung gebracht. Am Beginn der Konsumkarriere steht Gruppendruck und der Wunsch, dazuzugehören (Strauß/Gold/Pusic/Dancul 2007), andererseits sind es aber auch die Freunde, die einen

versuchen aufzufangen (Altin et al 2005) - mitunter mit extremen Mitteln, wie ein Film zum Thema Computer- und Onlinesucht zeigt: um ihren Freund aus den World of Warcraft-Dungeons wieder rauszuholen, ruft eine Gruppe Jungs einen Exorzisten auf den Plan (Bédi/Nowak/Fahrner 2006).

Im Vergleich zu Freundschaft kommt das Thema Liebe verhältnismäßig selten vor und ist in den meisten Eigenproduktionen gleichbedeutend mit zaghaftem, unerfülltem Verlangen (Spitzer 2006, Tunzer 2007). Berührung geht selten über das Händchenhalten hinaus – hier sind die Grenzen des Darstellbaren scheinbar schnell erreicht. Happy End ist dauerout: die allerwenigsten Liebesgeschichten, die Jugendliche im Film erzählen, gehen gut aus.

Gewalt hat in den Filmen von Jugendlichen – ähnlich wie bei den großen Vorbildern TV und Film – viele Erscheinungsformen und Facetten. In den meisten Filmen mit hohem Leichenanteil geht es im Kern um etwas anderes. Bei Kriminal- oder Detektivgeschichten, die insbesondere bei den Jüngeren häufig vorkommen, liegt der Fokus auf der oftmals sehr komplexen, dialog-lastigen Geschichte und den detailreich ausgeführten Charakteren (Mediakids der KMS Stromstraße 2005). Bei Martial-Arts-Filmen dominiert der kunstvoll choreografierte und abgefilmte Kampf (Amadori/Kriegl 2007, Platzer/Sabrabsky 1999). Horrorfilm thematisiert Angst, fast ausnahmslos aus der Sicht des Opfers (Grandits 2007). Den Splatter-Fans geht es um möglichst wirkungsvolle Special Effects – es ist immer wieder erstaunlich, was mit Wasserbomben, Himbeersaft und Marzipan möglich ist (Kühltreiber et al 2006).

Irritierend sind die Filme der Jugendlichen zum Thema Gewalt allen voran dann, wenn sie realitätsnah den Tiefen der menschlichen Psyche – Sadismus und Lust am Leid – nachspüren. Wenn etwa ein ganz gewöhnlicher Junge plötzlich ohne nachvollziehbaren Grund den Wunsch verspürt, seine Mitbewohnerin zu töten (Reschke/Hein/Handl/Hampl 2006) oder gelangweilte Wohlstandskids ihren Freund an einer feierlichen Tafel verspeisen (Sarang 2003).

Filmerzählungen über Gewalt bedienen sich häufig medialer Vorlagen und sind somit gewissermaßen verfremdet. Im Gegensatz dazu, bemühen sich häufig die Filme, die sich mit dem Tod beschäftigen, sehr um Alltagsnähe und Realismus. Jugendliche entwickeln „Was wäre wenn“-Szenarien über den Tod des Freundes oder der Freundin, der Geschwister, der

Geliebten. Viele Todesursachen sind im Bereich des Möglichen: Verkehrsunfälle, letale Krankheiten oder eine Überdosis Drogen. Die Auseinandersetzung mit Vergänglichkeit, Trennung und Trauer erfolgt mit großer Ernsthaftigkeit (Heu/Steiner/Dietrich 2007, Spitzer 2006, Nikolic/Koppensteiner 2005).

Direkte politische Bezüge kommen verhältnismäßig selten vor. Filme, die den letzten Morgen eines Selbstmordattentäters abzubilden versuchen (Benca/Zinggl 2003), oder die Regungen eines Einzelnen nach einem atomaren Unfall zeigen (Novak 2004), sind Ausnahmen. Das Attentat vom 11. September verursachte einige wenige Filme mit Verarbeitungscharakter, u.a. einen Trickfilm, der die Ereignisse als Lego-Animation nachstellte und fragte, ob es auch anders hätte laufen können (Synek/Fröhlich 2003). Ein anderer Folgefilm setzte sich mit der Terrorangst auseinander: Jugendliche werden mit einem Koffer konfrontiert, den ein Fremder plötzlich neben ihnen stehen lässt (Singer/Taschler 2005).

Eine indirekte (gesellschafts-)politische Dimension bekommen viele Filme von Jugendlichen durch das Thematisieren des Außenseitertums und Ausgegrenzt-Werdens. Es kommen sowohl ethnische, kulturelle als auch sexuelle Minderheiten vor, Menschen mit Behinderung und sozial Gestrandete. Aber auch Menschen, die aufgrund ihres alternativen Lebensentwurfs einfach nicht „dazupassen“. Aus dem Blickwinkel eines Außenseiters wird Gesellschaftskritik geübt:

„Die Fee ist tot. Sie hatte keine Sozialversicherung.“ (Pohler/Ansari 2007)

Bricolage & Zitat

Filme von Jugendlichen zitieren aus anderen Medienprodukten oder verweisen auf sie. Das vordergründigste Thema bei ca. einem Fünftel der Filme scheint das zu sein, sich an filmischen Vorbildern abzarbeiten. Diese Produktionen können in der Folge auch klar einem filmischen Genre zugeordnet werden. Dies wird häufig, insbesondere von den rezipierenden Erwachsenen, als bloßes Kopieren abgetan. Der Satz „Wieso erzählen sie nicht eigene Geschichten statt andere nachzumachen?“ ist bei Jurysitzungen von Jugendfilmfestivals ein häufig gehörter. Dieser Authentizitätsanspruch scheint mir oft überzogen und unberechtigt. Jugendliche bedienen sich aus dem ihnen bekannten Fundus an Bildern, Objekten, archetypischen Figuren und Versatzstücken einzelner Medienerzählungen und setzen diese, im Sinne einer Bricolage, für sich neu zusammen. Das Spiel mit Intertextualität beschränkt

sich keinesfalls nur auf die Eigenproduktionen Jugendlicher, sondern ist vielmehr ein allgemeines Merkmal der modernen Medien.

Je besser die Kenntnisse über Mainstream- und Kultmedien, desto sichtbarer wird das intertextuelle Netz aus Zitaten und Querhinweisen (vgl. Schorb 2001, 110) – ein erwachsener Zuschauer/Zuschauerin mit durchschnittlichem Film-, TV-, Comic- und Computerspielwissen vermag meist nur einen Bruchteil davon zu erkennen. Die Spuren, die jene Filme, die unter jugendlichem Publikum Kultstatus erlangen, in der Eigenproduktionen hinterlassen, sind jedoch kaum zu übersehen. In den vergangenen zehn Jahren waren dies Produktionen wie „Matrix“ (1999-2003), „Kill Bill“ (2003-2004) oder „Blair Witch Projekt“ (1999). Die „Scream“-Serie (1996-2000) trat nicht nur im Mainstream-Kino sondern auch unter den Eigenproduktionen Jugendlicher eine Welle von Teenie-Horror-Filmen los. Baz Luhrmanns „Romeo + Juliet“ (1996) holte das Liebesdrama für eine kurze Zeit aus der Kitsch-Ecke und war auch ästhetisch stilprägend. Die jungen Fans von Weltraum-Science Fiction („Star Trek“, „Star Wars“) und Fantasy setzen ihr Fantum auch in ihren eigenen Filmen fort.

Der kommerzielle Mainstream-Film, mit seinen leicht erkennbaren Erzählmustern, bietet sich besonders gut für Persiflage an und wird insbesondere von Kindern und jüngeren Jugendlichen genüsslich durch den Kakao gezogen. Sie inszenieren sich als Geheimagenten mit Verdauungsproblemen in „Ein WC ist nicht genug“ oder gambeln im „Casino Loyal“ um das Megastreichholz, mit dem man die ganze Welt in Brand stecken kann (Ahnelt et al 2001, Schleicher 2007).

Ähnlich ist das Fernsehen und seine unterschiedlichen Sendeformate weniger ein Vorbild, sondern vielmehr eine breite Angriffsfläche für Parodien. Jugendliche ziehen über Reality- und Casting Shows oder verschiedene Serien-Genres her und parodieren dabei auch Sendungen, die sie als Zuschauer und Zuschauerinnen durchaus mögen. U.a. begegnet man in Produktionen von Mädchen, von denen die meisten gerne Daily Soaps konsumieren (Treumann et al 2007, 92-93), den typischen Soap-Merkmalen wie Langsamkeit, komplexes Beziehungsgeflecht oder Zopfdraturgie, ironisch überhöht wieder.

Niveau der Produktionen

Auch wenn Qualität eine sehr subjektive Kategorie ist, entsteht über die Jahre der Eindruck, die Filme der Jugendlichen würden stetig besser werden. Im technischen Bereich ist eine Qualitätssteigerung noch relativ leicht festzustellen und zu erklären: die Produktionsmittel im Consumerbereich werden leistungsfähiger und zugleich in Relation auch günstiger. Hochauflösende Bilder und guter Ton sind leistbarer als noch vor zehn Jahren.

Im inhaltlich/gestalterischen Bereich sind die Hintergründe der Qualitätssteigerung nicht so eindeutig: es scheint sich um ein implizites Wissen über das Erzählen mit Bildern zu handeln, auf das Jugendliche teilweise bereits bei den ersten eigenen Produktionen zurückgreifen können. Man entdeckt bei immer Jüngeren ein erstaunliches dramaturgisches Geschick, heikle Themen wie ungewollte Schwangerschaft (Precht/Vetter/Tunkowitsch/Loranzi 2006) oder Tod der besten Freundin (Steiner/Dietrich/Heu 2007), glaubwürdig und unpeinlich zu inszenieren.

Die jungen Filmemacher und Filmemacherinnen, die das Medium für sich entdeckt und bei Präsentationen Feedback und Bestätigung erhalten haben, bleiben häufig dran. 2007 war jeder dritte Einreicher und Einreicherin mindestens schon einmal dabei. Die Kontinuität in der Produktion trägt viel zur Qualitätssteigerung bei. Bei Teams, die Jahr für Jahr einreichen, kann man den Bogen von kindlichem Medienspiel zu ernsthafteren Themen der Adoleszenz, bei gleichzeitig steigender Sicherheit im Umgang mit Darstellungsformen, schön beobachten (Heu/Steiner et al 2005, 2006, 2007).

Auch die Vernetzung untereinander, Kontakte zu und Kenntnis über die Arbeit von anderen filmschaffenden Jugendlichen kann die Entstehung von neuen filmischen Sicht- und Erzählweisen fördern.

Was sagen die Filme aus?

Wie alle Kunstwerke, lassen auch die Videos Jugendlicher Schlüsse auf die Schöpfer und Schöpferinnen zu. In den meisten Fällen ist jedoch Vorsicht geboten, die Filme psychologisch zu direkt zu deuten. Zum Beispiel wäre es meiner Erfahrung nach grob verfehlt, von einer (mitunter extrem) gewaltvollen Filmhandlung direkt auf eine Gewaltneigung bei den Machern und Macherinnen zu schließen. Bei Videogruppen und Filmteams haben wir es meist mit jungen Menschen zu tun, die unter Gleichaltrigen sozial gut eingebettet sind – nicht zuletzt

durch gemeinsame Filmvorlieben, und sei es die Vorliebe für Splatter. Das gemeinsame Durchziehen eines derart aufwändigen und komplexen Vorhabens, so wie ein Filmprojekt eines ist, setzt gute soziale und kommunikative Kompetenzen voraus.

Es scheint mir zulässiger, die Gewaltdichte im jungen Kurzfilm mit Spaß am Tabubruch zu erklären. Es ist auffallend, wie gerne, geradezu genussvoll, negative Figuren gespielt und das Böse inszeniert wird.

„Die zivilisierte Gesellschaft verlangt mit ihren Erziehungsnormen von Kindern, dass sie sich freundlich und respektvoll verhalten. Kaum herangewachsen, spielen sie in ihren Videofilmen das Gegenteil durch: Dort verwandeln sie sich in Kriminelle, sind böse und gemein.“ (Exner/Schmolling 2007, 9)

Die Selbstmordrate im jungen Kurzfilm ist relativ hoch. Die Protagonisten erschießen sich, springen vom Dach oder schneiden sich die Pulsadern auf. Der auch sonst feststellbare Hang zum tragischen Ende lässt sich einerseits durch dramaturgische Überlegungen erklären – ein klarer, pointierter Schluss ist ein guter Schluss – andererseits durch die vorhin besprochene Schwere der Themen. Der (Spiel)film scheint Jugendlichen als Medium gut geeignet, um Problematisches zum Ausdruck zu bringen. Witzke (2004, 229) schließt aus einem Einzelbeispiel: „Es scheinen vor allem die mit starken Emotionen besetzten Themen zu sein, deren Verbalisierung den Jugendlichen schwer fällt oder unmöglich ist, die in einer Video-Eigenproduktion Ausdruck finden.“

Der hohe Leistungsdruck, den Jugendliche offensichtlich verspüren, wird darin sichtbar, wie häufig sie in ihren Filmen Erfolg und Scheitern thematisieren. Konkurrenz ist ein Thema, die Lösung im Film mitunter sehr einfach und direkt: die Rivalin wird umgebracht (Vetschera/Heu/Stenzl/Steiner 2005, Mediakids der KMS Stromstraße 2005).

Was sagen Video-Eigenproduktionen über den Grad der Medienkompetenz der Macher und Macherinnen aus? Von den vier Teilbereichen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke – Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (Treumann et al 2007, 33-35) – müssen wir den jungen Filmemacher und Filmemacherinnen in der kreativen – und in den meisten Fällen auch innovativen – Mediengestaltung hohe Kompetenzen anerkennen.

Wie hoch wir die Fähigkeit der jungen Filmschaffenden zu Medienkritik einschätzen, hängt davon ab, inwieweit das Persiflieren und Parodieren als Form der Analyse und Reflexion angesehen werden kann. „Medienkritik findet im Medium selbst statt.“ (Himmelsbach 2004, 158) und die medienschaffenden Kinder und Jugendlichen scheinen sie häufig als eine Art Spiel zu betreiben. Sie führen uns in ihren Filmarbeiten augenzwinkernd vor, mit welcher Leichtigkeit sie Muster und Macharten erkennen und nachbauen können. Bemerkenswert ist, dass sie dabei häufig ironisch auf Distanz zu ihren eigenen medialen Vorlieben gehen. Medien kritisch zu durchschauen, bedeutet für sie offensichtlich nicht, sich von ihnen abzuwenden.

Motive

Am Beginn des filmischen Schaffens steht meist die Neugierde und das Interesse am Medium an sich. Das Drehen von Videos scheint viele Belohnungen zu versprechen: Kompetenzgewinn durch das Übernehmen von technischen und gestalterischen Aufgaben, Möglichkeiten zur Selbstinszenierung und Sich-Ausprobieren in verschiedenen Rollen, Verfestigung von Freundschaften durch geteilte Kreativ- und Erfolgserlebnisse.

Sowohl Einzelfilmer und -filmerinnen als auch ganze Filmteams benützen, bewusst oder unbewusst, das Filmemachen für aktive Identitätsarbeit. Sie definieren sich durch und identifizieren sich mit den Filmen, die sie drehen. Video fungiert als Spiegel und eine Spielwiese des Selbst.

Bei Älteren wird das Filmschaffen tendenziell ziel- und mehr nach außen gerichtet. Hörner (2001, 46) nennt künstlerische Ambitionen und inhaltliche Involvierung als Antriebsgründe für die herausragendsten Produktionen. Den Wunsch, Filmemachen oder Medien zum Beruf zu machen, artikulieren viele. Vielleicht durch die Dominanz des Spiel- und Experimentalfilms bedingt, steht das Engagement für ein Thema im Vergleich dazu nicht so im Vordergrund.

Bin ich gut, gut genug? Diese Fragen stellen junge Filmemacher und Filmemacherinnen oft gleich zweimal, zunächst als Filminhalt und dann mit jedem Film, den sie drehen und zeigen. Das Bedürfnis nach Achtung und Geltung spielt bei der Entscheidung, den Film öffentlich zu präsentieren, eine große Rolle:

„Jugendliche ... erwarten sich, über ihre selbstgedrehten Videos zu erfahren, wie ausgebildet ihre filmischen Fähigkeiten sind, um verdienten und auch ehrlichen Respekt zu ernten.“

(Kolleth 2004, 35)

Die aus der Sicht der Einreicher und Einreicherinnen zentrale Funktion eines lokalen Festivals ist die Vernetzung: Jugendliche wünschen sich Anschluss an eine aktiv produzierende Szene (Kolleth 2004, 66). Die aktiven Filmemacher und Filmemacherinnen kennen sich häufig untereinander, arbeiten bei Bedarf zusammen und laden sich gegenseitig zu Premierenfeiern und Screenings ein.

Perspektiven

„Die Medien sind ein Instrument der Weltaneignung.“ (Wagner 2004, 10) Die verschiedenen Formen der Fiktion hatten dabei stets die Funktion, im Erzählfluss große Fragen der menschlichen Existenz zu behandeln. Ganz in diesem Sinne, packen Jugendliche in ihre Filmgeschichten ihre Sicht der Welt hinein.

Für die Jugendforschung sind Eigenproduktionen eine Material- und Informationsquelle, die bisher kaum berücksichtigt wurde (vgl. Niesyto 2007, 222). Auch wenn Videos aufgrund der vielen Aussage-Ebenen und Deutungsmöglichkeiten kein leicht zu interpretierendes Material sind, existieren methodische Ansätze dafür (z.B. Schorb 2001, Niesyto 2007, 237). Vereinzelt liegen Beispiele vor, wie ergebnisreich bereits die Analyse einer einzelnen Produktion sein kann (z.B. Luca 2001, Niesyto/Schluchter 2007).

Auch abseits gezielter Forschungsinteressen bieten Eigenproduktionen jedem, der sich für Sichtweisen und Lebenswirklichkeiten Jugendlicher interessiert, Einblicke mit hoher Authentizität. Am aufschlussreichsten sind Screenings, die auch eine Möglichkeit anbieten, die jungen Filmemacher und Filmemacherinnen zu begegnen. Solche zu finden, ist mittlerweile keine unmögliche Aufgabe mehr. Kleine und große Festivals und Filmevents finden vielerorts statt und auch Filmfestivals des erwachsenen, professionellen Filmschaffens (in Österreich u.a. Crossing Europe und Diagonale) fangen damit an, Produktionen Jugendlicher in ihr Programm zu integrieren.

Literatur:

Exner, Christian/Schmolling, Jan (2007): ZOOM. Junge Medienwelten. In: Schmolling, Jan (Hg.): ZOOM: Junge Medienwelten. - München.

Hörner, Andreas von (2001): Die Jugendvideoproduktion des „Medienprojekts der Stadt Wuppertal“. In: GMK (Hg.): Medienkompetenz in Theorie und Praxis. - Bielefeld.

Himmelsbach, Sabine (2005): Multi-Player Media. Kommunikationsstrategien im Cyberspace. In: Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. - Frankfurt am Main.

Kolleth, Bianca (2004): Evaluation der 7. „wiener video&filmtage“ anhand des bedürfnisorientierten Ansatzes. Magisterarbeit an der Universität Augsburg.

Luca, Renate (2001): „Der Körper, in dem ich sitze“. Medien und weibliche Identitätsbildung am Beispiel eines Videoclips. In: Niesyto, Horst (Hg.): Selbstaussdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung. - München.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2005): JIM 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12 bis 19-Jähriger in Deutschland. - Stuttgart.

Niesyto, Horst (2007): Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand medienpädagogischer Praxisforschung. In: Sesink/Werner, Kerres, Michael/Moser, Heinz (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 6. – Wiesbaden.

Niesyto, Horst/Jan-René Schluchter (2007): Reflexion von Jugendkulturen in Jugendvideoproduktionen. In: Schmolling, Jan (Hg.): ZOOM: Junge Medienwelten. - München.

Schmolling, Jan (2000): Als die Bilder fliegen lernten. JUGEND UND VIDEO – bundesweites Forum für Video und Multimedia. In: medienconcret. Magazin für die pädagogische Praxis. 1/2000. - Köln.

Schorb, Bernd (2001): Selbstbilder Jugendlicher sind Bilder, Wörter und Töne und entstehen im Kontext eines Gruppendiskurses, Schwerpunkte und Prinzipien ihrer Analyse. In: Niesyto, Horst (Hg.): Selbstaussdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung. - München.

Schuh, Karin (2004): Die Auswirkungen der digitalen Videotechnik auf das Amateur- und Independentfilmschaffen in Österreich mit Schwerpunkt Wien. Diplomarbeit an der Universität Wien.

Treumann, Klaus Peter et al (2007): Medienhandeln Jugendlicher. Mediennutzung und Medienkompetenz. Bielefelder Medienkompetenzmodell. - Wiesbaden.

Wagner, Rolf-Rüdiger (2004): Medienkompetenz revisited. Medien als Werkzeuge zur Weltaneignung: ein pädagogisches Programm. - München.

Witzke, Margrit (2004): Identität, Selbstaussdruck und Jugendkultur. Eigenproduzierte Videos Jugendlicher im Vergleich mit ihrem Selbstaussdruck. - München.

Videos

Das Programm der wienervideo&filmtage in den Jahren 1997 bis 2007 (8 Festivals mit insgesamt 448 Beiträgen).

Als Beispiele wurden im Text folgende Produktionen hervorgehoben:

Ahnelt Josephine et al (2001): Ein WC ist nicht genug. Spielfilm, 7 min

Altin, Muhammed et al (2005): Leben statt Drogen. Spielfilm, 11:40 min

Amadori, Noemi/Kriegl, Rosalind Wallace (2007): Wenn Liebe dich zum Monster macht. Spielfilm, 17 min

Bédi, Michal/Nowak, Roman/Fahrner, Wolfgang (2006): Dawn of the Addiction. Spielfilm, 14 min

Benca, Emir/Zinggl, Martin (2003): Good Morning. Spielfilm, 9 min

Blauensteiner, Iris (2007): Doublage. Experimentalfilm, 6 min

Breger, Anna/Schmidt, Bettina (2006): Ein Wort zu wenig. Spielfilm, 30 min

Breit, Johannes (2006): being u.m.f. Doku, 30 min

Calisir, Wilma (2004): Die Schattin. Spielfilm, 25 min

Dundler, Lukas (2007): Abschied. Spielfilm, 12 min

Ehrenreich, Andreas (2007): Eine schöne Zeit. Spielfilm, 15 min

Ertel, Sophie/Kinzel, Katharina (2004): baby, es gibt kunst. Experimentalfilm, 2:30 min

Fleischmann, Philipp (2004): weg. Spielfilm, 8:15 min

Freundorfer, Benjamin (2007): Parkour. Doku, 6 min

Hangweyrer, Thomas (2006): Ja, Panik - Zwischen 2 und 4. Musikvideo, 3 min

Heigl, Daniela (2007): Der Irrwisch. Animation, 1:30 min

Heu, Luzia/Steiner, Carla/ Stenzl, Margit/Kainz, Corinna (2004): Das Ende vom Anfang. Spielfilm, 16 min

Heu, Luzia/Steiner, Carla/Stenzl, Margit/Vetschera, Anna (2005): Tatort: Turnsaal. Spielfilm, 19 min

Heu, Lucia/Steiner, Carla/Dietrich, Marlies (2007): So leicht wie ein Luftballon. Spielfilm, 9 min

Hintermeyer, Christian (2006): Collabo. Musikvideo, 4 min

Grandits, Daniel (2007): Dementia. Spielfilm, 11 min

Gruber, Alexander (2005): AKS Skateboarding in Vienna. Dokumentarfilm, 6 min

Legerer, Susanne (2007): Uterus =Raum=Universum im Körper. Experimentalfilm, 6 min

Lemerhofer, Lena (2001): Münze Würfel Domino. Doku, 21 min

Khayal, Dean Ben et al (2005): Joyce. Spielfilm, 28 min

Khayal, Dean Ben (2007): Der Schornstein. Spielfilm, 28 min

Krisai, Felix et al (2006): Imagination. Spielfilm, 19 min

Kühtreiber, Patrick et al (2006): Slaughters of Grimstone. Spielfilm, 7 min

Mangelberger, Scarlett (2003): Heimat bist du starker Frauen. Doku, 12 min

Mediakids der KMS Stromstraße (2005): Mord am Abschlussball. Spielfilm, 14 min

Nikolic, Ivana/Koppensteiner, Manuel (2005): Abschied der Berührung. Spielfilm, 5:22 min

Novak, Jascha (2004): Wetterumschwung. Spielfilm, 17 min

Platzer, Georg/Sabrabsky, Georg (1999): Destruktiv. Spielfilm, 20 min

Pohler, Nina/Ansari, Puneh (2007): Narrenschiff. Experimentalfilm, 28 min

Pumm, Corinna (2006): Tiefer Wald. Experimentalfilm, 7 min

Precht, Carola/Vetter, Anna-Sofia/Tunkowitsch, Barbara/ Loranzi, Laura (2006): Pregnant – Die Geschichte einer Tochter. Spielfilm, 15 min

Reschke, Anna/Hein, Christina/Handl, Andreas/Hampl, Rupert (2006): Jacqueline. Spielfilm, 16 min

Reif, Max/Studencki, Felix (2004): Das schwarze Auge. Doku, 6 min

Singer, Miriam/ Taschler, Nadine (2005): Angst (?). Spielfilm, 2:45 min

Sarang, Bernhard (2003): Auf Peter. Spielfilm, 4:48 min

Schleicher, Marco (2007): James Blond: Casino Loyal. Spielfilm, 25 min

Schramek, Stefan (2006): Inside Revolution - „Radio“. Musikvideo, 4 min

Spitzer, Simon (2006): Herbst. Spielfilm, 17 min

Stern, Clara (2005): Secret Wishes, Secret Deeds. Spielfilm, 4:28 min

Strauß, Liselotte/Gold, Alexandra/Pusic, Marianne/Dancul, Tobias (2007): Genießen und anders genießen. Spielfilm, 9 min

Synek, Jakob/Fröhlich, Nikolaus: Mehr Tote als Text. Animation, 6:56 min

Tambour, Conrad/Schiehsl, Johannes (2003): Finitio. Animation, 6 min
Tolaj, Jenny/Tolaj, Shqipe/Vasiljkovic, Dejan/Nukic, Radmila (2005): Wir haben Wien verloren! Doku, 11:40 min
Tunzer, Manuel (2007): Das Leben des Peter Einsam. Spielfilm, 21 min
Weber, Lisa/ Fasching, Jennifer (2004): Nirgendwo in Österreich. Doku, 20:37 min
Wojenska, Dorota (2005): Irony. Animation, 6 min
Zinggl, Martin (2001): The Fascination of Football, Doku, 15 min