

„WAS DAS HERZ BEGEHRT – Projekt zur seelischen Gesundheit Jugendlicher“

Ein medienpädagogischer Workshop

Bericht über den Workshop: „Was das Herz begehrt!“ der vom 27-29.9.2010 in der Produktionsschule Steyr mit 12 Jugendlichen im Rahmen des Gemeindeprojekts: "GEMEINSAM GESUND - Herzerfrischende Impulse zur seelischen Gesundheit" durchgeführt worden ist.

Vorangegangen waren in den letzten beiden Jahren zwei Foto/Grafische Workshops mit Jugendlichen der Produktionsschule Steyr zum Thema „Was schützt vor Sucht?“ im Rahmen des Projekts „Denkmal!“ für die Initiative Flow akut in Steyr.

Die Produktionsschule Steyr gibt Jugendlichen eine zweite Chance für die Qualifikation auf dem ersten Arbeitsmarkt. Die Jugendlichen haben verschiedene Defizits und Handikaps in Bezug auf ihre Arbeitsmarktchancen, seelische Krankheiten, Suchtprobleme, Gewaltbereitschaft, broken home Kindheit, Migrationshintergrund u.a.

Die Teilnahme am Workshop war für die Jugendlichen freiwillig und sie hatten eine gute Grundmotivation.

Bei der Arbeit mit dieser Dialoggruppe ist es besonders wichtig, eine Begegnung auf Augenhöhe anzustreben. Das Konzept meiner kreativen Workshops ist im Wesentlichen so angelegt, dass ich am Beginn die Technik, sei es Fotografie oder Film, fast ganz weglasse und mich darauf konzentriere, eine tragfähige Beziehung mit der Gruppe herzustellen. Das mache ich mit ausführlicher Information über das Projekt, seine Ziele, die Autonomie der TeilnehmerInnen, sich soweit einzulassen, wie es für sie stimmig ist. Danach kommt eine Einstiegsrunde, bei der ich mit gezielten Fragen auch gleich ins Thema überleite. Um das Visuelle von Beginn an in die Arbeit reinzunehmen, bekommt jeder/e ein Symbol/Assoziations/Foto zum Thema eigener Lebensweg. Um ein role model zu installieren, beginne ich mit der Vorstellung auf persönlicher Ebene. Die Frage an die TN lautete:

Was drückt dieses Bild für dich aus?

Was gibt dir in deinem Leben Kraft/Energie? (motiviert dich zum Leben)

Bei der Einstiegsrunde gab es bereits viele konkrete Themen, die von den Tn eingebracht wurden, besonders der Körperbezug (Sport, Laufen, Training, Ernährung, wenig saufen...) war stark vertreten, vor allem bei den männlichen TN.

Es fiel auch gleich auf, dass das Gesundheitsbild der Jugendlichen sehr somatisch geprägt ist, die Zusammenhänge von seelischer Befindlichkeit und Psychosomatik kamen fast nicht vor.

Im Folgenden erarbeitete ich mit den TN den Gesundheitsbegriff, anhand von Lebensbeispielen, die ich aus der Gruppe erfragte und differenzierte Schutz- und Risikofaktoren heraus.

Danach folgte die Übung „Lebenswerte“, die auf das Lifebalance Modell von Siewert zurückgeht und bei der die wichtigsten Lebenswerte im Ist Zustand abgefragt werden und danach in Form eines Tortendiagramms in Wichtigkeitsfelder aufzuteilen sind. Daneben wird auch eine Wunschtorte entwickelt und im Gruppengespräch geht es dann darum, welche Schritte gemacht werden können, um die Verteilung der Lebenswerte erreichen zu können.

Interessanterweise gab es dabei nicht so viele Differenzen zwischen IST und SOLL Zustand wie vielleicht zu vermuten wäre. Bei genauerem Nachfragen kamen hier auch einige Selbstwirksamkeitsdefizite der TN zum Vorschein, die aktive Veränderungen nicht anstreben, weil sie als unerreichbar angesehen wird. Der alles überragende Wert war durchgehend der Bereich Beziehung, wobei die Freunde größtenteils wichtiger eingestuft wurden als Familie und Partnerschaft. (ist in der Altersgruppe aber nicht überraschend) Das die Familie einen durchaus wichtigen Parameter darstellt ist jedoch schon bemerkenswert.

Nach der Mittagspause wechselte ich auf den gestalterischen Teil des Workshops und arbeitete mit den Comics des heartbook Projekts weiter. Vom Konzept des Workshops her war ja die Zielvorgabe, Videoclips zu entwickeln, die sich mit dem Thema seelische Jugendgesundheit auseinandersetzen. Nach dem Prinzip des Digital Storytelling begann ich mit einzelnen Statements verbunden mit

Zeichnungen zu jugendrelevanten Themen. Ich ließ die TN zuerst alleine Sätze formulieren zu den einzelnen Comics als Antwort auf die Statements: Z.B.: „Wenn ich nicht jemand in die Fresse hauen kann, dreh ich durch!“ „Ohne den Rausch am Wochenende, überstehe ich die Woche nicht!“

Nach einer Vorstellungsrunde in der Gruppe, ging ich mit den TN ins Freie und wir setzten einige der Szenen, mit ihren Antworten in filmische Szenen um. Dabei erklärte ich Ihnen filmische Zusammenhänge wie Einstellungen, Schnitt/Gegenschnitt, Szenenübergänge usw. anhand ihrer gespielten Beispiele. Bei diesen Übungen sah ich, dass mehr als die Hälfte der GruppenteilnehmerInnen ohne große Überwindung vor der Kamera agierte, eine TN wollte nicht ins Bild kommen, arbeitete aber trotzdem weiter aktiv mit.

Nach diesen ersten Drehszenen gingen wir wieder ins Büro und sahen uns die Clips an. (ich habe versucht auf Schnitt zu drehen, d.h. wir konnten uns die Szenen unmittelbar ansehen und sie „funktionierten“ von der Logik her. Damit war der erste Workshoptag gelaufen.

Am zweiten Tag, ging es um Vertiefung der Szenen zu einer gespielten Szene die eigenständige Formen zum jeweiligen Thema annehmen kann. Dazu arbeiteten 5 2-er Teams und kamen letztlich auf folgende Themenschwerpunkte: Gewalt, Mobbing, Sport (Laufen), Umweltverschmutzung und Liebeskummer.

Der zweite Tag bestand aus dem Entwickeln eines Storyboards zum Thema, wobei es hier notwendig war, den TN viel Unterstützung zu geben, insbesondere beim Wording, weil viele der Jugendlichen TN sehr schlechte Rechtschreibung und geringen Wortschatz haben und sich beim Formulieren und Schreiben sehr schwer tun. (Beispiel: Liebeskummer wurde als Titel im Storyboard: Liebes Koma, was ja sinngemäß nicht so weit weg liegt! Aber nicht beabsichtigt war)

Formal unterschieden sich die Beiträge sehr, von szenischer Aufarbeitung bis zu einer Diashow mit Bildern, die Liebeskummer verkörpern, von einer Reportage über Müll (angeregt vom Film „We feed the world“ von Waggenhofer, den einige Tn 1 Woche zuvor gesehen hatten) bis zu einer realen Aufarbeitung eines Mobbingfalls reichte die Palette.

In einer „Redaktionskonferenz“ entwickelten wir einen Drehplan. Wir bestimmten die erforderlichen Szenen, die Orte, an denen Szenen gedreht werden mussten. Dabei machte uns der Zeitmangel und Ressourcenknappheit zu schaffen, wir konnten aber für alle Ideen letztlich Realisierungsformen finden.

Danach begann die Realisierung der Szenen. Hier war es logistisch wichtig, die Gruppe zu beteiligen, oder wenn nicht notwendig zu delegieren, damit keine zu langen Leerläufe entstanden.

Das Drehen konnte zu 60% am zweiten Tag fertiggestellt werden. Danach folgte ein Rohschnitt der Szenen, damit klar wurde, was am dritten Tag noch zu machen ist.

Am dritten Tag stand das Drehen der noch fehlenden Szenen im Mittelpunkt, der Tonteil wurde aufgenommen und es wurde eine gemeinsame Sichtung der Rohclips vorgenommen mit Ergänzungen. Außerdem stand Internetrecherche (für den Beitrag Liebeskummer und Müll) an, damit ein Kommentar auf gesprochen werden konnte. Die Jugendlichen legten in dieser Arbeitsphase unglaublich viel Motivation und Ausdauer an den Tag. Nebenbei entstand auch eine Fotoserie, die in erster Linie von zwei Mädchen gemacht wurde, und in der der „Lifestyle“ der Gruppe gut sichtbar wird.

Es entstand vor allem während der Dreharbeiten ein sehr tragendes Gruppengefühl, die Jugendlichen genossen es sehr, gestalten zu können. Die Darstellung vor der Kamera war sehr authentisch (wie man an den entstandenen Clips auch sieht) und berührend. Vor allem der Mobbing Clip war der Gruppe wichtig. Ich versuchte immer wieder, Querverbindungen zu ziehen zum Themenschwerpunkt. Beim Mobbing, bei der Gewalt war das gut möglich, ebenso beim Liebeskummer.

Nach dem folgenden Rohschnitt wurden die fertigen Clips in der Produktionsschule dem Team und den anderen MitarbeiterInnen gezeigt und gemeinsam gewürdigt. Die Endfertigung entstand dann nach dem Workshop.

Resümee:

Die medienpädagogische Workshopform verbunden mit einem fokussierten Themenbezug hat sich in diesem Projekt bewährt. Was im Projekt Denkmal noch sehr auf Symbolik und sehr verknappte Slogans beschränkt war, wird in der Form von Videoclips greifbarer und unmittelbar berührend. Die Möglichkeit, die Clips im Internet sichtbar zu machen ist ebenfalls eine formale Erweiterung, auch wenn die Öffentlichkeit eine virtuelle ist. Mit den TeilnehmerInnen ist durch die intensive Auseinandersetzung im szenischen Nachstellen von Situationen eine tiefgehendere Reflektion über das Thema seelische Gesundheit möglich. Die Selbstwirksamkeitsförderung geht vom symbolischen Gestalten in Form von Grafiken/fotografien zu realen darstellerischen Formen über, was eine Vertiefung bedeutet, auch spürbar bei der Vorführung der Clips in der Produktionsschule.

Insgesamt betrachtet ist Digital Storytelling ein sehr guter Weg um schwierige Themen an Jugendliche heranzuführen und eine Auseinandersetzung damit zu fördern.

Für den Bericht: Michael Guzei