



Der Kameramann übt vor dem Dreh  
rechts im Bild: Medienkünstlerin Carmen Donet García

weitere Notizen an der Tafel:

### 1 Pre-Produktion

Drehbücher

Casting

Filmidee

> Geschichte wird entwickelt...

Wie können wir Gefühlswelten darstellen?

Crew finden

Finanzierung

### 2 Produktion

Filmdreh, Smartphone

### 3 Post-Produktion

Schnitt

Ton

Special Effects

CC-I

Marketing

# **WEG ... DER SMARTPHONE-FILM**

Wir drehen mit unseren Smartphones einen Kurzfilm. Zuerst arbeiten wir an der vorgegebenen Film-Idee „WEG“. Wir überlegen uns eine spannende Geschichte dazu, denken uns Szenen aus und schreiben Dialoge. Danach geht es los: Rollen werden verteilt, Drehorte gesucht und schlussendlich drehen wir alle Einstellungen mit dem Smartphone. Die Aufnahmen schneiden wir gemeinsam. Der fertige Film soll für das „Abgedreht?“ Filmfestival eingereicht werden.

Treffpunkt am Mittwoch 18. Juli

**9:15 Uhr, Raum 306**

Teilnehmer\*innen

**max. 12, Kl. 7 – 9**

Projektleitung

**Fritz, Donet García**

Bitte dabei haben

**Smartphone, Stift, Papier,  
Einverständniserklärung Film**



## Das Treatment zum Horror-Film (eine kurze Version des Drehbuchs)

LOST

Sarah - 14 Jahre ist ein Pflegekind. Sie trägt eine Kette, an der ein Ring ihrer verstorbenen Eltern hängt. Ihre Freundin Amélie fragt sie nach der Bedeutung des Rings. Sarah will nicht mit der Sprache rausrücken, vertraut ihr dann aber ihr Geheimnis an- sie lebt bei Pflegeeltern, weil ihre leiblichen Eltern einen Autounfall hatten. Amélie soll das Geheimnis nicht weitererzählen.

Am nächsten Tag weiß es die ganze Klasse, Amélie hat plötzlich eine neue Clique. Sarah ist traurig, sie wird von drei Mitschülern und Amélie gemobbt und ausgelacht.

Sarah beginnt überall hinzuschreiben, dass sie sterben möchte. Sie erhängt sich im Keller die Türe geht zu (Stuhl und Seil...).

1 Jahr später

Amélie und Max gehen auf den Schulhof, Max erfährt wer Sarah war und was passiert ist.

Eine Clique spricht die beiden an und versucht sie zu dissen. Wir erfahren, dass Max erst seit drei Wochen an der Schule ist. Nach und nach verschwinden die Jugendlichen (Mobber)- Amélie verschwindet als letztes. Max bekommt Hinweise - an der Tafel erscheint ein Code, der zu einem Spind gehört. Er findet den Spind und entdeckt darin die Kette mit dem Ring, weiß aber noch nicht, was es damit auf sich hat. Er läuft mit der Kette in den Keller, in den Raum, in dem sich Sarah umgebracht hat. Plötzlich tauchen alle wieder auf, die Kette verschwindet. Die Mobber laufen zu Sarahs Grab und legen Blumen ab.

**„Besonders gut hat mir gefallen,  
dass ich Schauspielerin sein durfte.“**



Ein Blick aufs Filmset und vier Filmstills aus „Lost“.

## Bujar interviewt einen Projektteilnehmer

### Was machst du hier?

Wir programmieren hier und das macht Spaß.

### Und wieso bist du hierher?

Hm, also ich weiß nicht, ich wollte schon immer mal versuchen zu programmieren.

### Und was programmiert ihr so?

Also zuerst haben wir die Aufgabe unseren Namen zu programmieren.

### Wie?

Ja programmieren halt.

### Wie programmiert ihr?

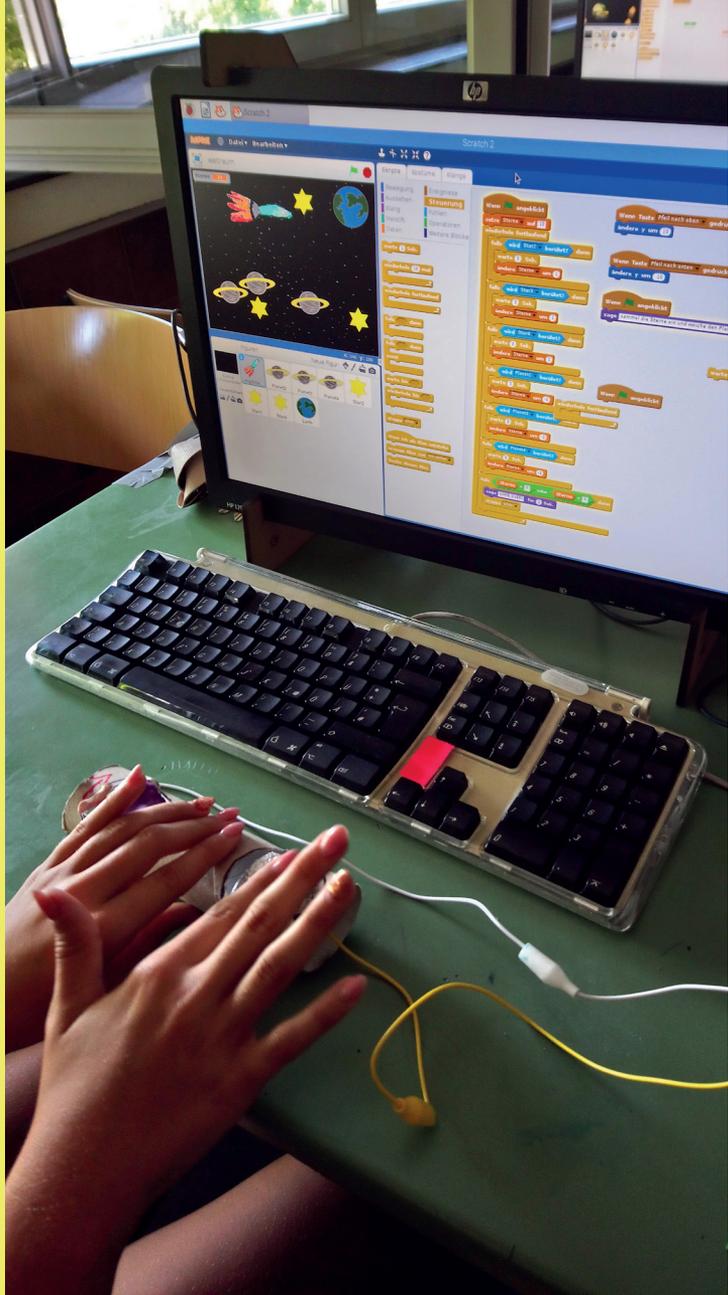
Hier gibt's solche Blöcke und die muss man zusammensetzen.

### Und gefällt euch gut, dass ihr erst um 9:00 Uhr Projektbeginn habt?

Ja, das ist gut, dann ist man nicht so verschlafen.

### Ok, danke. Ciao.

Ciao.



Die Spiele der Schüler\*innen lassen sich auf dieser Website ausprobieren:  
<https://scratch.mit.edu/studios/5253064/>

# **DIE REISE ZUM MOND – MIT SCRATCH**

Was erwartet uns auf dieser Reise, was werden wir auf diesem Planeten vorfinden? Wie sieht es dort aus, wie können wir uns fortbewegen? Erwartet und bereits jemand und wenn ja, wie reagieren die Lebewesen auf uns?

Wir nutzen Scratch um animierte Geschichten zum Thema zu erstellen, dabei besteht die Möglichkeit eigene Charaktere am Computer oder auf Papier zu zeichnen, die dann Teil der Geschichte werden. Zudem programmieren wir Spiele, etwa zum Raketenflug im All, bei dem man z.B. Meteoriten ausweichen muss um sein Ziel zu erreichen. Die Steuerung der Programme erfolgt körperlich aktiv mit z.B. dem MakeyMakey oder Kameratracking, hierfür basteln wir eigene Interfaces/Eingabegeräte.

Treffpunkt am Mittwoch 18. Juli

**9:00 Uhr, Raum 307**

Teilnehmer\*innen

**max. 16, Kl. 5 – 6**

Projektleitung

**Stegmann**

Bitte dabei haben

# Die Reise zum Mond – Programmieren mit Scratch

Wir haben ein Spiel programmiert mit dem Programm Scratch und in diesem Spiel geht's um Raumschiffe, die fliegen so zu sagen als Rakete. Man muss Punkte sammeln. Es gab immer Zweiergruppen und wir haben auf dem PC programmiert. Das Projekt war mit dem Künstler Herr Stegmann. Wir haben auch nicht lange gebraucht. Das war das Projekt „Die Reise zum Mond – Programmieren mit Scratch“.

Projektbeschreibung einer Teilnehmerin

## Bujar interviewt den Künstler und Projektleiter Jörg Stegmann

### **Guten Tag Herr Stegmann. Sie sind Künstler. Wie finden Sie diesen Job?**

Ich finde ihn toll, denn ich kann weitgehend das machen, was ich mir vorstelle, was ich gerne mache. Er ist aber auch anstrengend, weil ich viel arbeiten muss, aber nicht unbedingt so viel Geld verdiene.

### **Ich habe noch eine Frage: Ihr Projekt heißt ja „Die Reise zum Mond. Programmieren mit Scratch“. Was ist Scratch?**

Scratch ist eine grafische Programmiersprache, mit der man kleine Programme so in der 5. oder 6. Klasse oder auch schon vorher selber machen kann. Ja, also eine Programmiersprache für Kinder.

### **OK. Wie finden Sie das Projekt?**

Ich finde es toll, weil ich habe hier interessierte Schülerinnen und Schüler. Die sind hier schon alle ganz doll am rumprobieren. Das ist natürlich auch ein bisschen herausfordernd, denn es ist laut und jeder will viel wissen. Ja, ich find's cool und die Spiele werden bestimmt super, wenn das Projekt fertig ist.

### **Wieso haben Sie den Job allgemein als Künstler ausgewählt?**

Ich denke, dass es mir wichtig ist, mit Kunst zu arbeiten und dabei Kunst als eine Sprache zu sehen, mit der man ganz individuell ausdrücken kann, was einen bewegt oder was man erzählen möchte. Also so verstehe ich Kunst und möchte mich mit Kunst ausdrücken.

### **Danke Herr Stegmann für dieses interessante Interview!**

Gerne.

