

Zürcher Hochschule der Künste
Departement Design
Cast/Audiovisual Media
Betreuerin: Cecilia Hausheer



Digitale Wissensvermittlung für 11-14-Jährige anhand von Erklärvideos

Eine Analyse von zwei Beispielen

Bachelorarbeit von:
Manuel Meister
Pestalozzistrasse 24
3600 Thun
manuel@meister.id
17-682-998
Zürich, den 25.02.2020

Abstract

Das Ziel dieser Arbeit ist es, anhand von zwei Videoanalysen aufzuzeigen, wie Wissen für 11-14-Jährige verständlich und altersgerecht vermittelt werden kann.

Dafür habe ich zwei Beispiele mit einem unterschiedlichen Schwerpunkt analysiert. Jedes Beispiel ist exemplarisch für einen Aspekt, der mir am Video besonders gefällt. So untersuche ich den Bezug zum Museum und den Einsatz von Protagonisten. Mittels einer Relationsanalyse habe ich ausserdem das Storytelling, den Stil und die Vermittlungsart auf zeitliche Veränderung untersucht und miteinander verglichen. Zum Schluss habe ich die Erzählperspektive und die altersgerechte gestalterische Umsetzung analysiert.

Die Analyse der beiden Videos zeigt, dass der Einsatz von Protagonisten verschiedene Sichtweisen ermöglicht und die Glaubwürdigkeit erhöht. Eine fiktive Rahmengeschichte kann ein Video spannender machen und verschiedene Unterthemen besser verknüpfen.

Weiter zeigt die Analyse, dass Ausstellungsgegenstände, die in Erklärvideos im Museumskontext integriert sind, lebendiger wirken. So kann die Ausstellung vom Video profitieren.

Meine Arbeit richtet sich an Personen, die Erklärvideos produzieren und diese für einer junge Zielgruppe verständlich und altersgerecht gestalten wollen. Diese Arbeit ist kein Handbuch und bietet keine technischen Tipps.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel «Digitale Wissensvermittlung für 11-14-Jährige anhand von Erklärvideos» selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen worden sind, sind in jedem Fall unter der Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form an irgendeiner Stelle als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Zürich, 25. Februar 2020



Manuel Meister

Dank

An dieser Stelle möchte ich mich besonders bei denjenigen bedanken, die mich während meiner theoretischen Bachelorarbeit unterstützt und motiviert haben.

Zuerst gebührt mein Dank Frau Cecilia Hausheer, die meine theoretische Bachelorarbeit betreut und begutachtet hat. Für die hilfreichen Tipps und die konstruktiven Rückmeldungen möchte ich mich bedanken.

Ein besonderer Dank gilt Flurina Mäder. Sie hat mich täglich motiviert und massgeblich dazu beigetragen, dass ich meine Gedanken strukturiert zu Papier bringen konnte. Ohne ihre Hilfe wäre die Arbeit in dieser Form nicht möglich gewesen.

Ebenfalls möchte ich mich bei Caroline Bless und Lukas Naef bedanken. Caroline hat mir geholfen, die Entscheidung für das Thema voranzutreiben und Lukas, die verschiedenen Analysepunkte zu definieren.

Ausserdem möchte ich Joel Schaad für das Korrekturlesen danken.

Abschliessend möchte ich mich bei meinen Eltern bedanken, die mir dieses Studium ermöglicht und mich immer unterstützt haben.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Ausgangslage	5
1.2	Begriffsklärung	5
1.3	Fragestellung	6
1.4	Ziel der Arbeit	6
2	Methodik	7
2.1	Relationsanalyse	7
2.2	Erzählperspektive	8
2.3	Altersgerechte gestalterische Umsetzung	9
3	Analysen	10
3.1	Analyse 1: «Mein Freund der Sklave»	10
3.2	Analyse 2: «Biodiversität»	17
4	Ergebnisse	23
4.1	Schwerpunkte	23
4.2	Relationsanalyse	24
4.3	Erzählperspektive	25
4.4	Altersgerechte gestalterische Umsetzung	26
5	Fazit	27
5.1	Ausblick	27
	Glossar	28
	Quellenverzeichnis	29
	Abbildungsverzeichnis	31
	Anhang	32

1 Einleitung

1.1 Ausgangslage

Die Digitalisierung verändert beinahe alle unsere Lebensbereiche und ist in der modernen Gesellschaft kaum wegzudenken. Dabei stehen oft die negativen Folgen im Vordergrund, besonders ihre Wirkung auf Kinder und Jugendliche im Schulalter.

Neue Technologien prägen den Schulalltag nachhaltig. Dabei geht es nicht nur um Medienkompetenz, sondern auch um die Unterrichtsgestaltung an sich. Um Unterrichtsstoff zu vermitteln, gibt es zunehmend verschiedene digitale und audiovisuelle Möglichkeiten.

In der nicht repräsentativen JAMESfocus-Studie «Digitale Medien im Unterricht» sind in der Schweiz 105 Lehrpersonen der Sekundarstufen 1 & 2 befragt worden, wie ihre Nutzung von digitalen und audiovisuellen Inhalten ausfällt. Fast sämtliche Lehrpersonen nutzen Videoinhalte in ihrem Unterricht, zwei Drittel sogar häufig oder sehr häufig. Zu den am häufigsten genutzten Videoarten zählt das Erklärvideo.¹ 4 von 5 Schülerinnen und Schülern empfinden Erklärvideos als motivierend.² Erklärvideos knüpfen an die Gewohnheiten aus der Freizeit von Kindern und Jugendlichen sowie Erwachsenen an.³

1.2 Begriffsklärung

Wolf definiert Erklärvideos als «Filme aus Eigenproduktion [...], in denen erläutert wird, wie man etwas macht oder wie etwas funktioniert bzw. in denen abstrakte Konzepte und Zusammenhänge erklärt werden.»⁴ In dieser Arbeit beschränken sich Erklärvideos nicht nur auf «Filme aus Eigenproduktion», sondern können auch «durch einen professionellen Kontext mit hohem didaktischen und medialen Aufwand produziert werden.»⁵ Das heisst aber nicht, dass man sie nur als «Lehrfilme» im Unterricht einsetzen kann. Erklärvideos können beispielsweise auch für Museen oder Unternehmen entwickelt werden.

¹ Vgl. Suter u. a. 2019, S. 3, 12–13

² Vgl. Schmid u. a. 2017, S. 28

³ Vgl. Anders 2019, S. 264

⁴ Wolf 2015, S. 1

⁵ *Ebd.*, S. 1

1.3 Fragestellung

In dieser theoretischen Arbeit versuche ich herauszufinden, wie Wissen anhand von Erklärvideo für 11-14-Jährige verständlich und altersgerecht vermittelt werden kann.

Dafür analysiere ich zwei Videos. Jedes wurde ausgewählt, weil es jeweils einen exemplarischen Fokus hat. So untersuche ich den Bezug zum Museum und den Einsatz von *Protagonisten*.

Folgende Videos werden analysiert:

- «Mein Freund der Sklave» – Museumstory (4:20 min)¹
- «Biodiversität» – SRF mySchool (6:38 min)²

1.4 Ziel der Arbeit

Das Ziel dieser Arbeit ist es, Erkenntnisse zu sammeln, um selbst Erklärvideos zu entwickeln, welche die Bedürfnisse meines jugendlichen Zielpublikums erfüllen. Durch die Analyse der zwei Videobeispiele erhoffe ich mir, weitere Ideen für das Storytelling und die Gestaltung meiner praktischen Arbeit gewinnen.

¹ Eggenberger 2019

² Gerber 2019

2 Methodik

2.1 Relationsanalyse

Da ich mögliche Zusammenhänge (Relationen) verschiedener Aspekte herausfinden möchte, habe ich ein eigenes Analysetool namens «Relationsanalyse» entwickelt. Dabei werden signifikante Aspekte, die eine temporale Veränderung aufweisen, grafisch dargestellt.

Um die Videos zu analysieren, wird das «ResearchVideo» Tool, das im Rahmen eines Projektes von «Cast / Audiovisual Media» und dem «Institute for the Performing Arts and Film» an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) entwickelt worden ist, verwendet.¹ Um dieses Tool besser für meine Arbeit nutzen zu können, habe ich es weiterentwickelt, benutzerfreundlicher gestaltet und die Änderungen öffentlich zugänglich gemacht.²

In diesem Tool konnten so die verschiedenen Aspekte der Relationsanalyse visuell nach Zeit und Thema eingeordnet werden. Damit die Grafiken (siehe Abb. 1 & Abb. 5) übersichtlicher sind, wurden sie mit Adobe Illustrator® nachgebaut und durch Farbgebung und zeitliche Verortung der Aspekte verständlicher gemacht.

2.1.1 Aspekte der Relationsanalyse

Schwerpunkt

Jedes Video hat einen Schwerpunkt, der zusätzlich analysiert wird.

Für das Video «Mein Freund der Sklave» wurde der **Museumsbezug** analysiert. Das ist die Verbindung zwischen dem Video und der Ausstellung. So wird analysiert, welchen Mehrwert das Video den Besuchenden bringt, wo es in der Ausstellung integriert ist und wie es sich in das Museumserlebnis einfügt.

Für das Video «Biodiversität» wurden die **Protagonisten** analysiert. Es wird untersucht, welche Rolle sie einnehmen, was sie auszeichnet und wie die Interaktion zwischen den verschiedenen Protagonisten ist.

Storytelling

Die Analyse stützt sich auf die Definition des Filmlexikons der Uni Kiel und der Webseite Reedy.³ So wird analysiert, ob die Geschichte *character-driven* oder eher *plot-driven* ist.⁴ Die Geschichte der Videos wird jeweils auf die Drei-Akt-Struktur geprüft und deren Komponenten (1. & 2. Wendepunkt, Zentraler Punkt und Klimax)⁵ werden lokalisiert.

¹ Vgl. Lösel und Zimper 2017

² Vgl. Meister 2020

³ Vgl. Dirk 2012; vgl. Contreras 2018

⁴ Vgl. Keutzer u. a. 2014, S. 199; nach Aristoteles 335 n. Chr.

⁵ Vgl. Dirk 2012; vgl. Contreras 2018

Stil

Unter Stil verstehe ich das Zusammenspiel der Farbgebung, der Bildinhalte und der Art und Weise der Animation. Dieser Aspekt ist für die Arbeit relevant, da so festgestellt werden kann, ob andere Aspekte mit dem Stil korrelieren.

Vermittlungsart

Ich unterscheide drei Vermittlungsarten anhand ihres Informationsgehalts. Entweder dient eine Sequenz eines Erklärvideos nur dem Erzählstrang (**fiktiv**), vermittelt nur Informationen (**sachlich**) oder vermischt beides (**exemplarisch**):

- Die **sachlichen** Sequenzen haben ihren Fokus auf dem reinen Wissenstransfer. Sie sind deklaratives Faktenwissen.¹
- Die **exemplarischen** Sequenzen vermischen Fakten und Geschichte. Diese nutzen Beispiele, um Fakten anhand einer möglichen realen Situation aufzuzeigen. Sie entsprechen der literarischen Textart «Feature».²
- Die **fiktiven** Sequenzen dienen nur dem Erzählstrang und sind frei von relevanten Fakten.

Dieser Aspekt ist besonders wichtig, da die Vermittlung wesentlich für meine praktische Arbeit ist und mir Anstöße für die Ausarbeitung der Story geben kann.

2.2 Erzählperspektive

In Bezug auf die Erzählperspektive schlägt Keutzer zwei Aspekte der Wissensvermittlung vor:

Bei den Erzählertypen kommt es darauf an, *«ob der Erzähler selbst als Figur in der Handlung vorkommt oder nicht, wie auch unterschieden wird, ob er die jeweiligen Ereignisse aus der Innensicht einer Figur darstellt beziehungsweise über Informationen über die innere Verfasstheit einzelner Figuren besitzt [sic!] oder nicht.»*³

Als Fokalisierung wird der *«Vorgang der Informationsauswahl auf der Ebene der audiovisuellen Erzählinstanz»* bezeichnet. *«Je nachdem, ob sich diese Erzählinstanz am Wissensstand der Hauptfigur orientiert, diesen überschreitet oder hinter ihm zurückbleibt, besitzt Fokalisierung unterschiedliche Stufen.»*⁴

¹ Vgl. Anders 2019, S. 266

² Vgl. Redaktion alpha lernen 2017

³ Keutzer u. a. 2014, S. 227

⁴ Ebd., S. 228

2.3 Altersgerechte gestalterische Umsetzung

Bei diesem Aspekt geht es darum, ob die Umsetzung der Zielgruppe entspricht.

Das Video sollte grafische Elemente aufweisen, die für die Zielgruppe verständlich sind. Deshalb wird analysiert, welche Zielgruppe hat das Video hat und ob die Bilder in der Lebenswelt der Zielgruppe vorhanden sind.

Ein wichtiger Faktor bei der Vermittlung ist auch die auditive Ebene mit der Sprecherin oder dem Sprecher. So können visuell schwierig darzustellende Informationen durch Sprache vereinfacht werden.¹ Dadurch ist eine *Doppelcodierung* der Informationen möglich, was bedeutet, dass Informationen verschiedene Sinne ansprechen und so besser gespeichert werden.² Hier sollte darauf geachtet werden, dass der Inhalt nicht auditiv und visuell redundant vermittelt wird, da dies das kognitive System unnötig belastet.³ Bei der Sprache ist es zudem wichtig, dass die Zielgruppe den Wortschatz versteht und nicht durch einen komplizierten Satzbau verwirrt wird.

¹ Vgl. Finke und Manger 2012, S. 171

² Vgl. Tulodziecki u. a. 2019, S. 103; nach Paivio 1971

³ Vgl. Hutter 2015, S. 32f und Tulodziecki u. a. 2019, S. 138

3 Analysen

3.1 Analyse 1: «Mein Freund der Sklave»

Das Erklärvideo «Mein Freund der Sklave» wurde 2019 von Hitch Eggenberger für die Ausstellung «Gladiator. Die wahre Geschichte» des Antikenmuseums Basel produziert. Im Video wird die Geschichte eines thrakischen Gladiators erzählt. Dieses Video habe ich gewählt, weil es für eine Museumsausstellung produziert wurde. So kann ich analysieren, was der Bezug zwischen der Ausstellung und dem Video ist.

3.1.1 Relationsanalyse

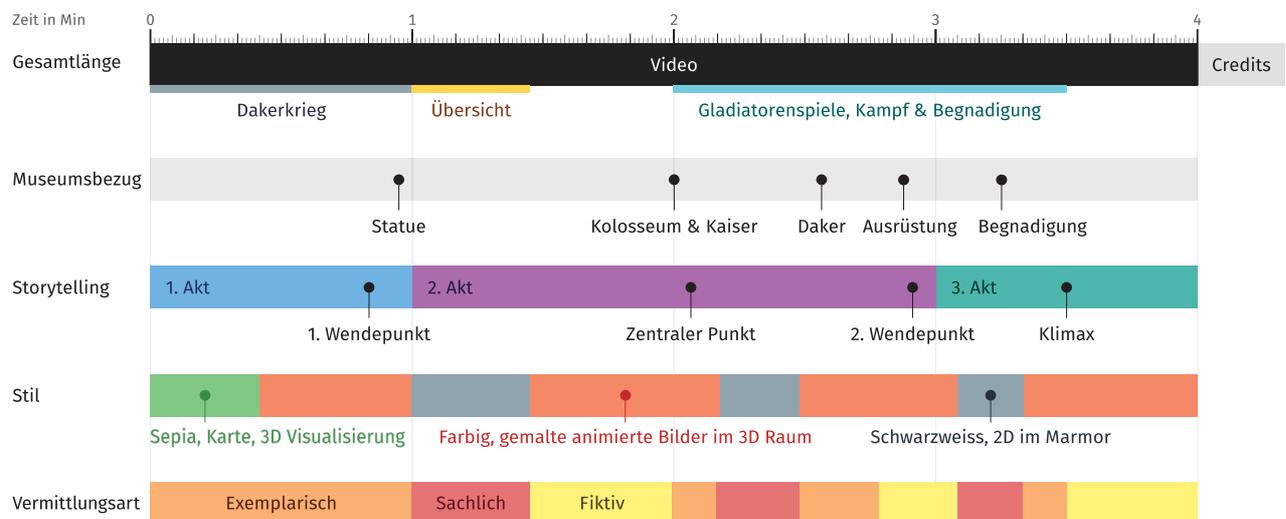


Abbildung 1: Analyse 1 – Relationsanalyse

Schwerpunkt: Museumsbezug

Zu Beginn der linearen Ausstellung wird den Besuchenden erklärt, welche gesellschaftliche Bedeutung die Gladiatorenkämpfe im alten Rom hatten. Archäologische Funde aus Augusta Raurica, Pompeji und Rom belegen dies. In der Mitte der Ausstellung sieht man die verschiedenen Waffengattungen und deren fest reglementierten Paarungen im Kampf. Nach dieser Übersicht wird den Besuchenden das Erklärvideo «Mein Freund der Sklave» gezeigt. Anschließend werden die Gladiatoren als Individuen abseits der Kämpfe in der Arena präsentiert. Somit leitet das Video zusammen mit der Übersicht in den nächsten Abschnitt der Ausstellung über. Am Ende des Museumsbesuchs werden die Gladiatoren in Originalgrösse anhand ihrer Grabinschriften mit einer Videoprojektion vorgestellt.

Besuchende tauchen mit dem Video in die Welt eines Gladiators ein und können sich so sein Leben besser vorstellen. Die darauffolgend präsentierten Ausstellungsgegenstände werden greifbarer und relevanter. So werden die für Besuchende schwer einordbaren Gegenstände kontextualisiert und miteinander verknüpft.

Das Video wird den Besuchenden in der Mitte der Ausstellung gezeigt und nicht zu Beginn, wie man es erwartet, wenn man das Video bereits vor dem Museumsbesuch gesehen hat. Ausserdem ist der Rundgang so konzipiert, dass die Besuchenden das Video nicht zwingend schauen müssen. Es wird in Wiederholungsschleife abgespielt, sodass Museumsgäste zu einem beliebigen Zeitpunkt in die Geschichte einsteigen können. Das führt dazu, dass die Spannung verloren geht und weniger Motivation besteht, den fehlenden Teil anzuschauen. Aus diesem Grund nimmt das Video innerhalb der Ausstellung nicht den erwarteten Stellenwert ein.

Zur Ausstellung wird den Erwachsenen ein Begleitbuch und den Kindern ein Bilderbuch abgegeben. Damit ist die Ausstellung eher eine klassische Ausstellung und nicht sehr digital-interaktiv. Die multimedialen Inhalte (Erklärvideo, Modellvideos, lodernes Feuer im Eingangsbereich, Projektion von Gladiatoren in Originalgrösse und ein Touch Screen zum Erkunden von Pompeji) wirken eher als Effekte und sind nicht Teil einer digitalen Geschichte, die sich durch alle Inhalte hindurchzieht. Dies ist aber verständlich, da die physischen Ausstellungsstücke den Kern der Ausstellung bilden.

Storytelling

Das Video ist exakt in der Drei-Akt-Struktur im Verhältnis 1:2:1 aufgebaut und character-driven, da wir anhand eines Protagonisten durch das Thema geführt werden.¹

Im **1. Akt** wird der Protagonist und seine Umgebung gezeigt. Die Überleitung in den **2. Akt** wird mit dem **1. Wendepunkt** verdeutlicht, als der Protagonist gefangen genommen und verschleppt wird. Beim **Zentralen Punkt** wird das Ziel des Protagonisten, wieder in seine Heimat zurückzukehren, erreichbar. Beim **2. Wendepunkt** wird dem Protagonisten klar, dass er auf dem Weg zu seinem Ziel gegen einen Freund, der ihm das Leben gerettet hat, kämpfen muss. Der Wendepunkt leitet in den **3. Akt** über, in dem sich der Protagonist am Höhepunkt der Geschichte (**Klimax**) entscheiden muss, ob er auf Kosten seines Friends wieder zurück zu seiner Familie will. Das Video hat einen offenen Ausgang (Cliffhänger), bei dem nicht klar wird, für was sich der Protagonist entscheidet.

Stil

Das Video ist digital animiert und nicht eine klassische *frame-by-frame* Animation. Das ist dort sichtbar, wo sich die Figuren bewegen. Entweder verbiegen sich die Verbindungen zwischen Arm und Körper oder die Arme drehen sich losgelöst vom Körper. So wirken die Figuren wie Marionetten. Im Kampfkontext passen diese ruckartigen Bewegungen sehr gut.

Das Video macht von drei verschiedenen Stilen Gebrauch:

Sepia, Farbe und Schwarzweiss.



Abbildung 2: Analyse 1 – Stil Sepia, 3D-animierte Papyrskarte

¹ Vgl. Dirk 2012

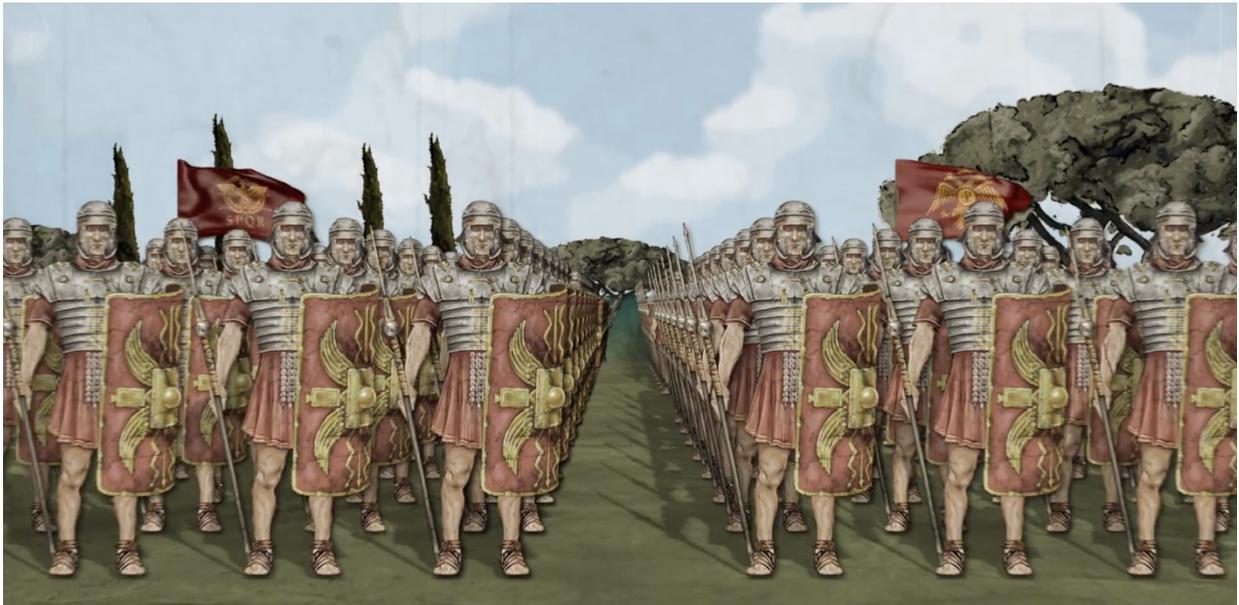


Abbildung 3: Analyse 1 – Stil Farbe, 3D Collage gemalt



Abbildung 4: Analyse 1 – Stil Schwarzweiss, 2D in Marmor eingekerbt

Die Stile sind eindeutig voneinander unterscheidbar. Der Stil «Sepia» wird für die Einführung verwendet, danach wechseln sich die Stile «Farbe» und «Schwarzweiss» ab.

Über das ganze Video ist Flackern und Rauschen darübergelegt, wie man es aus alten Filmen kennt. Auch die Figuren sind mit einer zusätzlichen Textur versehen. Dadurch wirkt das Video, als wäre es alt und überliefert worden.

Vermittlungsart

Das Video weist alle Vermittlungsarten auf. Die sachlichen Sequenzen werden anhand von exemplarischen Sequenzen eingeführt. Die Rahmengeschichte wird durch vereinzelte fiktive und exemplarische Sequenzen zusammengehalten. Gegen Ende des Videos sinkt der Informationsgehalt und die Geschichte wird durch einen fiktiven Teil abgerundet.

Das Video beginnt mit einer exemplarischen Sequenz, die die Betrachtenden in die Storyworld eintauchen lässt. Die geschichtlichen Umstände für den Protagonisten werden mit einer sachlichen Sequenz erklärt. Danach wird versucht, die Betrachtenden auf einer emotionalen Ebene mit einer fiktiven Sequenz abzuholen, indem der Protagonist vor dem Tod bewahrt wird und sich mit seinem Retter anfreundet. Mit einer exemplarischen Sequenz wird die Arena als Schauplatz eingeleitet. Darauf folgt eine sachliche Sequenz, die die Fakten erläutert, die man durch die Ausstellung herausgefunden hat. Um zurück auf die emotionale Ebene zu kommen, wird mit einer exemplarischen Sequenz die Relevanz der nächsten fiktiven Sequenz verdeutlicht. Die Konsequenzen der fiktiven Sequenz werden mit einer sachlichen Sequenz über die Regeln der Begnadigung aufgezeigt. Direkt danach wird in einer exemplarischen Sequenz die aktuelle Situation in der Arena beschrieben. Die Geschichte endet mit einer fiktiven Sequenz, in der sich der Protagonist entscheiden muss.

3.1.2 Erzählperspektive

Das Video wird aus der Perspektive eines heterodiegetischen Erzählers mit einer Nullfokalisierung erzählt.¹ Das heisst, dass der Erzähler eine aussenstehende Person ausserhalb der Geschichte und nicht an den Wahrnehmungshorizont des Protagonisten gebunden ist. Der Erzähler verknüpft die Sequenzen und sorgt dafür, dass mit den Bewegtbildern eine Doppelcodierung der Informationen stattfindet.

¹ Vgl. Keutzer u. a. 2014, S. 227–28

3.1.3 Altersgerechte gestalterische Umsetzung

Da das Video in der Ausstellung gezeigt wird, sollte es alle Besuchenden ansprechen. Das war gemäss dem Autor Hitch Eggenberger auch der Auftrag. Es sei aber auch insbesondere die Absicht gewesen, jüngere Besuchende anzusprechen.¹

Die Bilder und Symbole, die im Video verwendet werden, wurden in der Ausstellung vor dem Video eingeführt und können so durch das Publikum eingeordnet werden. Das Video bedient sich keiner komplizierten Vorgänge oder Konzepte, die nicht erklärt werden. Der Spannungsbogen ist für diese breite Alterszielgruppe genau richtig. Für jüngere Kinder unter zehn Jahren ist das Video aber eher nicht geeignet, da sich eine betrachtende Person in den Protagonisten hinein fühlen soll und das Geschehen teilweise aus der Sicht des Protagonisten sieht. Somit können die Gewalt- oder Mordszenen eine psychische Belastung für jüngere Zuschauende sein.

Die Karte, die zu Beginn des Videos gezeigt wird, ist sehr reduziert und zeigt römische Städte. Diese Information ist für die jüngere Zielgruppe nicht unbedingt nötig, sondern eher ablenkend. Für eine ältere Zielgruppe sind solche Informationen aber spannend und relevanter, da sie diese verknüpfen kann. Durch diesen Widerspruch wird klar, dass es schwierig ist, einer breiten Zielgruppe gerecht zu werden.

Der Sprecher spricht langsam und deutlich. Seine Stimme ist tief und schwer und fügt dem Video eine vertrauenserweckende Wirkung hinzu. Zusammen mit der epischen Musik erinnert sie an die Stimme, die in Trailern von Blockbuster-Filmen verwendet wird. Die Spannungskurve und der Cliffhänger verstärken diesen Eindruck noch.

Der Satzbau ist verständlich und inhaltlich exakt. Der Dialog wurde auf das Nötigste reduziert. Trotz der Genauigkeit beinhaltet der Wortschatz keine komplizierten Wörter und kann die Zusammenhänge einfach erklären. Die einzigen Wörter, die sich nicht im Wortschatz der gesamten Zielgruppe befinden, sind «Daker», «Karpäten» und «Munus». Deren Bedeutung wird im Zusammenhang mit dem Text und den Bildern jedoch ersichtlich oder ist nicht relevant.

¹ Vgl. Eggenberger 2020

3.1.4 Fazit

In Anbetracht der breiten Zielgruppe, die das Video ansprechen soll, finde ich die Umsetzung sehr gelungen. Mit einem klaren Spannungsaufbau, aussagekräftigen Bildern und prägnantem Text ist das Video ansprechend und verständlich. Dank der verschiedenen Stile ist klar ersichtlich, wann es um Fakten geht. Gleichzeitig sorgt das Wechselspiel zwischen den drei Vermittlungsarten dafür, dass es den Zuschauenden nicht langweilig wird.

Das Video nahm in der Ausstellung nicht den von mir erwarteten Stellenwert ein. Da ich das Video vor dem Museumsbesuch geschaut und analysiert hatte, erwartete ich, dass es als Einführung oder Aufhänger für die Ausstellung verwendet wird. Ich war davon ausgegangen, dass die Ausstellung mehr auf das Video Bezug nimmt und einen grösseren Nutzen daraus zieht.

3.2 Analyse 2: «Biodiversität»

Das Erklärvideo «Biodiversität» wurde 2019 von Patrice Gerber für SRF mySchool produziert. Im Video wird das Thema Biodiversität für Kinder und Jugendliche der Mittelstufe und der Sekundarstufe 1 erklärt. Dies entspricht der Zielgruppe meiner praktischen Arbeit. Ausserdem gibt es im Video einen Hauptprotagonisten, der durch das Thema leitet. Die Analyse soll aufzeigen, wie Protagonisten eingesetzt werden können.

3.2.1 Relationsanalyse

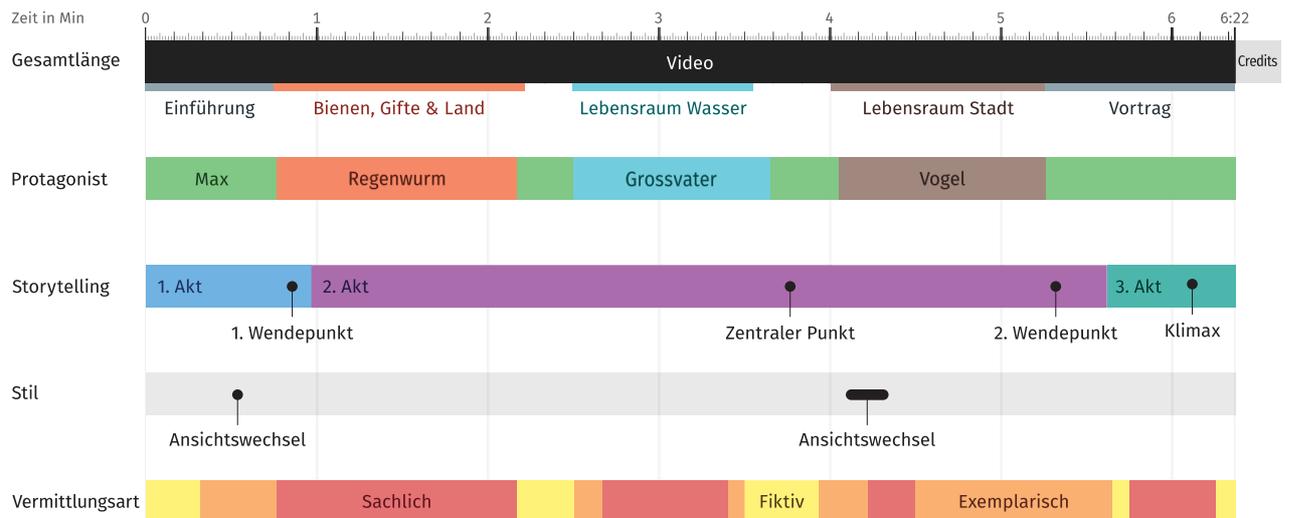


Abbildung 5: Analyse 2 – Relationsanalyse

Schwerpunkt: Protagonist

Um das Thema Biodiversität näher zu bringen, werden verschiedene Protagonisten eingesetzt. Von den insgesamt vier Protagonisten sind die Hälfte Tiere. Das ist der Sache förderlich, weil Tiere die Artenvielfalt ausmachen und deshalb glaubwürdig sind. Durch den Dialog zwischen Mensch und Tier kann das Publikum besser verstehen, welche Probleme der Mensch für die Tierwelt auslöst. Das Wechselspiel zwischen menschlichen und tierischen Protagonisten sorgt für Ausgewogenheit.

Die Rahmengeschichte handelt von «Max», einem Schulkind, das einen Aufsatz über die Artenvielfalt schreiben muss. Max sitzt in seinem dunklen Zimmer vor dem Computer und schreibt. Da er viel zu spät mit der Arbeit beginnt, benötigt er Hilfe.

Der erste erklärende Protagonist ist ein Regenwurm namens «Manni». Er erscheint auf dem Fenstersims und erzählt Max anhand des Bienensterbens, wie die Menschen erstmals gemerkt haben, dass sie ein Problem mit der sinkenden Biodiversität haben. So erzählt er, dass das Bienensterben auch Auswirkungen auf die Früchte und das Gemüse hat. Währenddem der Wurm erzählt, notiert sich Max die wichtigsten Dinge.

Max fällt sein Angeltermin mit seinem Grossvater ein und er nimmt den Wurm als Weggefährten mit. Weil keine Fische anbeissen, fragt Max seinen Grossvater, wieso es keine Fische mehr hat. So wird der zweite erklärende Protagonist eingeleitet. Der Grossvater erklärt ihm, dass das auf die Menschen zurückzuführen ist. Durch Gifte, Mikroplastik und die Klimaerwärmung sterben die Fische. Der Grossvater macht das Problem für Max relevant, indem er sagt, dass Max bald keine Fischstäbchen mehr essen könne.

Als der Wurm von einem Vogel davongetragen wird, ist Max enttäuscht und sucht ihn. Der letzte erklärende Protagonist ist der Vogel, der mittlerweile den Wurm an seine Kinder verfüttert hat. Der Vogel erklärt, dass auch für ihn der Lebensraum in der Stadt immer kleiner wird. Danach sieht man Beispiele, was man in der Stadt machen kann, um Tieren mehr Lebensraum zu geben.

An diesem Punkt wird Max bewusst, dass die Menschen den Tieren keinen Platz lassen, ohne es zu merken. Er kehrt nach Hause zurück und schreibt alles auf. Die Zuschauenden können seine Gedanken bruchstückartig mit verfolgen. Zum Schluss liest Max seinen Aufsatz vor. Er zeigt auf, wie viel Prozent der Schweiz unter Naturschutz steht und wie viel es im Optimalfall sein sollte. Für den Vortrag erhält er Applaus.

Storytelling

Die Rahmengeschichte über Max und seinen Aufsatz kann in die Drei-Akt-Struktur gegliedert werden. Die Geschichte ist plot-driven, da sich alles um das Thema dreht und weniger um die Psyche der Protagonisten. Im **1. Akt** wird der Hauptprotagonist, seine Umgebung und sein Grundproblem gezeigt. Er muss einen Aufsatz schreiben und beginnt viel zu spät. Die Überleitung in den **2. Akt** wird mit dem **1. Wendepunkt** verdeutlicht, als der Protagonist Hilfe von einem Wurm erhält. Beim **Zentralen Punkt** wird der Wurm entführt. Somit rückt das Ziel des Protagonisten in die Ferne und er steht vor einer neuen Herausforderung. Beim **2. Wendepunkt** reflektiert der Protagonist über das Gelernte. Dies leitet in den **3. Akt** über, in dem er als Höhepunkt (**Klimax**) seinen Aufsatz präsentiert. Die Geschichte endet mit einem Happy-end; der Protagonist wird mit Applaus für seine Arbeit belohnt.

Das Video besteht aus drei verschiedenen Abschnitten, in der die verschiedenen Lebensräume der Tiere (Land, Gewässer und Stadt) genauer angeschaut werden. Diese Abschnitte sind in sich selbst abgeschlossene Geschichten und werden durch die Rahmengeschichte zusammengehalten. Zum Beispiel wird im zweiten Abschnitt die Frage gestellt, wieso es keine Fische mehr gäbe, worauf Max die Ursachen dafür erfährt. Dieser Abschnitt könnte für sich alleine stehen, fügt sich jedoch auch gut in die Rahmengeschichte ein.

Stil

Es handelt sich bei diesem Video nicht um eine klassische frame-by-frame Animation, sondern um vorgezeichnete Bilder, die digital zusammengesetzt und animiert wurden. Dadurch, dass sich während des Sprechens nur der Mund der Charaktere bewegt, muss nicht die ganze Figur animiert werden. Auch die Bewegungen der Figuren sind nur Marionetten-Animationen.

Das Video ist im zweidimensionalen Stil einer Collage gehalten. Nur in zwei Sequenzen wird die Sicht auf eine Szene gewechselt. In der Einleitung wird der Fokus vom Dialog auf die Aufgabe gerichtet. Im Dialog mit dem Vogel wird von der Frontansicht via Nahaufnahme zu einer seitlichen Aufnahme gewechselt, um mit dem Vogel die Beispiele anzuschauen. Mangels unterschiedlicher grafischer Stile werden in der Relationsanalyse nur diese Wechsel markiert.

Das Video mischt handgezeichnete Elemente mit Farbflächen, welchen zusätzlich eine Struktur hinzugefügt wurde. Die am meisten verwendete Struktur ist das Punkteraster. Zusätzlich werden verschiedene Formen von rauen Oberflächen, die mit Linien versehen sind, gezeigt. Durch diese Strukturen verschmelzen die Farbflächen mit den Strichzeichnungen und das Video wirkt insgesamt hochwertiger.



Abbildung 6: Analyse 2 – Stil: Struktur

Vermittlungsart

Das Video weist alle Vermittlungsarten auf. Die sachlichen Sequenzen werden, mit Ausnahme der letzten Sequenz, anhand von exemplarischen Sequenzen eingeführt. Die zentralen Informationen sind in einer fiktiven Rahmenhandlung eingebettet. Die sachlichen Sequenzen werden im Laufe des Videos kürzer.

Das Video beginnt mit der fiktiven Sequenz, der Rahmengeschichte. In einer exemplarischen Sequenz wird der Einfluss der Menschen auf die Lebewesen aufgezeigt. Es folgt eine sachliche Sequenz, die das Bienensterben erklärt. Der Themenwechsel zur exemplarischen Sequenz über das Fischsterben erfolgt mittels einer fiktiven Sequenz und einem Ortswechsel. Die Ursache des Fischsterbens wird in einer sachlichen Sequenz erläutert. Um dieses Unterthema abzuschliessen, zeigt eine exemplarische Sequenz die Relevanz für den Protagonisten auf. Erneut leitet eine fiktive Sequenz einen Themen- und Ortswechsel ein. Beispiele, wie in der Stadt Lebensraum für Tiere geschaffen werden kann, rahmen die sachliche Sequenz ein und veranschaulichen sie. In einer exemplarischen Sequenz schreibt der Protagonist seinen Aufsatz fertig. Eine kurze fiktive Sequenz macht den Übergang zum Schlussteil der Rahmengeschichte. In der letzten sachlichen Sequenz werden Prozentzahlen zur Biodiversität gezeigt. Das Video endet mit einer fiktiven Sequenz und einem positiven Schluss.

3.2.2 Erzählperspektive

Jeder Teil des Videos ist aus der Perspektive eines autodiegetischen Erzählers mit einer internen Fokalisierung.¹ Das heisst, dass die Erzählenden selbst Teil der Geschichte sind und deren Wahrnehmungshorizonte an die Protagonisten selbst gebunden sind. Max, der Hauptprotagonist, verknüpft die Themen und sorgt dafür, dass mit seinen visualisierten Vorstellungen der Erklärungen eine Doppelcodierung der Informationen stattfindet.

¹ Vgl. Keutzer u. a. 2014, S. 227–28

3.2.3 Altersgerechte gestalterische Umsetzung

Das Video wurde für Kinder und Jugendliche der Mittelstufe / Sekundarstufe 1 produziert.¹ Als Hauptprotagonist wurde ein Schüler im Alter der Zielgruppe gewählt. Das Problem des Protagonisten ist der Zielgruppe bekannt und kommt aus ihrer Lebenswelt. Dies fördert eine Identifikation der Zielgruppe mit dem Protagonisten.

Die Bilder und Symbole sind sehr einfach und populär. So wird zum Beispiel gezeigt, wie sich eine Plastikflasche in kleinere Teilchen auflöst und dadurch von den Fischen gefressen werden kann. Abstrakte Konzepte werden durch populäre Symbolik dargestellt, wie beispielsweise der Tod durch einen Friedhof mit Grabstein.

Die Wörter, die sich der Protagonist auf seinem Computer notiert, sind lesbar und zu einem hohen Grad redundant mit dem *Voiceover*. Es gibt aber Abweichungen, wo der Satzbau oder die Wörter der Schriftsprache angepasst werden. Das führt dazu, dass durch das Lesen des Textes eine Dissonanz entsteht und der Redundanz-Effekt verstärkt wird.

Die Sprecherin spricht in mittlerem Tempo und vertont alle Protagonisten. Sie verstellt ihre Stimme und gibt den Protagonisten so noch mehr Charakter. Dies fördert die Nachvollziehbarkeit der Figurenperspektive² und motiviert jüngere Zuhörende, die Stimme zu imitieren. Dies könnte dazu beitragen, dass sie das Video länger in Erinnerung behalten.

Der Satzbau ist relativ einfach gehalten und verständlich. Es kommen aber verschiedene komplizierte Wörter vor, wie zum Beispiel «Nervengift» und «Artenrückgang». Diese Wörter sind nicht im Wortschatz der Zielgruppe, beeinträchtigen aber im Zusammenhang mit den Text- und Bildinformationen das Verständnis nicht. Um den Inhalt relevanter für die Zielgruppe zu machen, werden verschiedene schweizerdeutsche Wörter wie «Fischstäbli» und «gepüztelt» verwendet. Mit diesen Begriffen, die aus dem Alltag der Zielgruppe kommen, versucht das Video, das Zielpublikum anzusprechen.

Der fiktive Dialog zwischen den Protagonisten ist im Vergleich zum Vortrag am Schluss des Videos viel einfacher und einer jüngeren Zielgruppe entsprechend gehalten. Dies steht im Gegensatz zu der eher schwierigen Sprache und den zusätzlichen Informationen.

¹ Vgl. Kuhn 2019, S. 1

² Vgl. Becker 2018, S. 3

3.2.4 Fazit

Dank der fiktiven Rahmengeschichte ist das Video spannend und zeigt gleichzeitig verschiedene sachliche Aspekte der Biodiversität auf. Der Einsatz verschiedener Protagonisten visualisiert die drei Lebensräume «Land», «Gewässer» und «Stadt» und bietet unterschiedliche Sichtweisen auf das Thema Biodiversität. Der Hauptprotagonist ist eine Figur, mit der sich die Zielgruppe identifizieren kann. Sein Geschlecht wird im Video nicht definiert, sodass im Hinblick auf die Identifikation keine Geschlechtergruppe ausgeschlossen wird. Erst in der Beschreibung und in den Schulunterlagen wird dem Protagonisten ein genderspezifischer Name gegeben.¹

Mit einer Länge von 6 Minuten 20 Sekunden ist das Video eher lang. Darum bietet sich eine Zusammenfassung am Ende des Videos an. Leider finde ich diese nicht so gelungen, da einerseits nur unterhaltsame Informationen wiederholt werden, andererseits zusätzlich neue Informationen eingeführt werden. So sind etwa die Prozentzahlen zur Biodiversität im Schlussteil nicht richtig eingebettet. Es erschliesst sich mir nicht, wieso im Schlussteil Statistiken gezeigt werden, nachdem im Rest des Videos grösstenteils bildlich gearbeitet wurde. Die Zielgruppe kann sich darunter nicht viel vorstellen. Die animierten Gedanken des Hauptprotagonisten könnten am Schluss weggelassen und durch eine wirkungsvollere, inhaltliche Zusammenfassung ersetzt werden.

¹ Vgl. SRF mySchool 2019

4 Ergebnisse

4.1 Schwerpunkte

4.1.1 Museumsbezug

Im Hinblick auf die Story zieht die Ausstellung im Antikenmuseum keinen grossen Nutzen aus dem Einsatz des Videos «Mein Freund der Sklave». Das Museum könnte von der Geschichte des Videos profitieren und diese als roten Faden für die Ausstellung verwenden. Falls die Ausstellung bereits über einen roten Faden oder eine Geschichte verfügt, müsste das Video diese aufnehmen. Ausserdem bestünde die Möglichkeit, das Video oder Teile davon zusätzlich zu verwerten, zum Beispiel für die Bewerbung der Ausstellung.

Die Integration physischer Ausstellungsobjekte wirkt sich dagegen positiv auf das Video aus, denn so werden die Objekte greifbarer und relevanter. Projekte mit einer breiten Alterszielgruppe müssen besonders darauf achten, dass der Inhalt durch eine spannende Geschichte erzählt wird, da sonst jüngere Besuchende nicht abgeholt werden.

In der praktischen Bachelorarbeit werde ich die Ausstellungsstücke in die Geschichte einbeziehen; einerseits als Objekte im Video und andererseits als Ziel, um die nächste Epoche freizuschalten. Zusätzlich soll die Geschichte einen grösseren Stellenwert haben, damit das Publikum den Film von Beginn an schaut, statt an einem beliebigen Punkt in der Endlosschleife einzusteigen. Der Museumsbezug soll bereits in der Rahmengeschichte hergestellt werden, in welcher der Protagonist in einem Ausstellungsstück in die Vergangenheit reist.

4.1.2 Protagonist

Protagonisten können verschiedene Sichtweisen auf ein Thema geben. In der Interaktion mit dem Hauptprotagonist können sie sich ausserdem klar als Experten positionieren. Dabei ist wichtig, dass die verschiedenen Akteure, die bei diesem Thema relevant sind, zu Wort kommen. Im Video «Biodiversität» wird das erreicht, indem die Protagonisten die verschiedenen Lebensräume sowie auch Tier und Mensch abbilden.

Für die Verständlichkeit ist es nützlich, wenn Protagonisten unterschiedliche Charaktere haben. Mehrere Protagonisten sind nur dienlich, wenn sie interagieren, sonst ist ein zusätzlicher Protagonist nur kognitive Belastung.

Für die praktische Arbeit werde ich darauf achten, dass ich mich auf einen genderneutralen Protagonisten beschränke. Dies hilft mir einerseits, den Animationsaufwand zu reduzieren und andererseits muss ich nicht darauf achten, dass mehrere Protagonisten gleichmässig zum Zug kommen. Ebenfalls kann ich damit sicherstellen, dass sich die gesamte Zielgruppe mit dem Protagonisten identifizieren kann.

4.2 Relationsanalyse

4.2.1 Storytelling

Beide Videos können in die Drei-Akt-Struktur gegliedert werden. Im Vergleich enttäuscht das Storytelling im Video «Biodiversität» am Schluss. Ein Höhepunkt ist nicht richtig spürbar. Dies aus dem Grund, dass im 3. Akt der Fokus auf Informationsvermittlung gerichtet wird und der Höhepunkt eher sachlicher Natur ist. So wird die Geschichte nicht spannend abgerundet. Im Gegensatz zum Happyend im Video «Biodiversität» endet das Video «Mein Freund der Sklave» mit einem Cliffhänger, was die Fantasie der Zuschauenden viel mehr anregt.

Während das Video «Mein Freund der Sklave» eher den Hauptprotagonisten ins Zentrum stellt, geht es im Video «Biodiversität» mehr um das Thema. Für meine praktische Arbeit werde ich voraussichtlich die Rahmengeschichte character-driven erzählen. Die einzelnen Episoden werden eher plot-driven sein, weil sie sich um den sachlichen Inhalt drehen sollen.

4.2.2 Stil

Beide Videos sind digital produziert und die Figuren werden wie Marionetten animiert. Das Video «Mein Freund der Sklave» versucht, mit im 3D-Raum angeordneten Bildern und Tiefenunschärfe räumlicher zu wirken und den Fokus zu lenken. Dagegen ist das Video «Biodiversität» eher flach und lenkt den Fokus mit Farbkontrasten. Beide Videos versuchen zu kaschieren, dass sie digital animiert worden sind, und lösen das durch Überlagerungen von Texturen und Strukturen.

Für die praktische Bachelorarbeit werde ich die Farbgebung ähnlich reduziert definieren wie das Video «Biodiversität». Ausserdem möchte ich die Animationen auch digital mit dem Marionettenprinzip erstellen.

4.2.3 Vermittlungsart

Grundsätzlich sinkt der Informationsanteil bei beiden Videos im Verlauf der Zeit. Gemäss Finke und Manger ist das förderlich, da die Konzentration mit der Zeit abnimmt und immer weniger neue Informationen aufgenommen werden können.¹ Deshalb erstaunt es, dass am Schluss des Videos «Biodiversität» mit den Prozentzahlen doch noch neue Informationen eingeführt werden.

Fiktive Sequenzen halten das Video zusammen, erzählen Rahmenhandlungen und können in einen neuen Ort oder in ein anderes Thema überleiten. Die sachlichen Sequenzen sind in beiden Videos klar erkennbar und fördern so die Glaubwürdigkeit der Aussagen. Im Video «Mein Freund der Sklave» wird der **Stil** als Mittel für die sachlichen Sequenzen verwendet, mit dem Vorteil, dass die Sequenzen visuell ersichtlich sind. Dagegen arbeitet das Video «Biodiversität» mit der **Erzählinstanz**, was den Aussagen mehr Glaubwürdigkeit verleiht, weil man sie einem Protagonisten zuordnen kann.

Im Storytelling kommen die sachlichen Sequenzen vor allem im zweiten Akt vor. Somit ist der Fokus in den zwei anderen Akten vor allem auf die fiktive Rahmengeschichte gerichtet. Das hilft Spannung aufzubauen und fungiert zusammen mit den exemplarischen Sequenzen als roten Faden durch die Geschichte.

In meiner praktischen Arbeit werde ich die Rahmengeschichte fiktiv einleiten und versuchen, alle sachlichen Sequenzen in exemplarische Sequenzen einzubetten.

4.3 Erzählperspektive

Beide Videos verwenden eine unterschiedliche Erzählperspektive. Das Video «Mein Freund der Sklave» hat einen allwissenden aussenstehenden Erzähler, im Gegensatz zum Video «Biodiversität», das mehrere beteiligte Erzähler hat, die auch interagieren. In beiden Videos sind die Zuschauenden nicht an die visuelle Wahrnehmung der Protagonisten gebunden.

Durch die audiovisuelle Mischung vermitteln beiden Videos die Informationen durch unterschiedliche Sinne. Im Video «Biodiversität» besteht aber an einigen Stellen das Risiko, dass Informationen redundant und somit unnötig kognitiv belastend sind.

Für meine praktische Arbeit werde ich analog zum Video «Biodiversität» mehrere beteiligte Erzähler einsetzen, sodass ich eine reale Begebenheit inszenieren kann. Nur einen Erzähler zu haben, ist für ein einziges Video in Ordnung, wirkt aber in der Serie stark wie Frontalunterricht. Zusätzlich wird der Wahrnehmungshorizont wie bei den beiden Videos nicht an den Protagonisten gebunden sein. So kann das Publikum das Geschehen aus der Innen- und Aussensicht verfolgen.

¹ Vgl. Finke und Manger 2012, S. 128

4.4 Altersgerechte gestalterische Umsetzung

Die Zielgruppen der Videos umfassen beide die Zielgruppe meiner praktischen Arbeit. Die Zielgruppe des Videos «Biodiversität» entspricht jener meiner praktischen Arbeit besser. Das Video ist jedoch zu lang, deshalb versuche ich mich auf drei Minuten pro Episode zu beschränken.

Bilder, Symbole und Informationen sind entweder durch Einführung oder Allgemeinwissen bekannt und werden unterschiedlich visualisiert. In meiner praktischen Arbeit werde ich darum versuchen, ein breites Spektrum an Möglichkeiten zu nutzen. So werde ich auf visuellen Text verzichten, mit der Ausnahme von Schlüsselwörtern, die unabdingbar für das Verständnis des Themas sind. Statt Jahreszahlen verwende ich einen Zeitstrahl und geografische Zusammenhänge veranschauliche ich mit einer Karte.

Bei beiden Videos wird das gesamte Voiceover durch eine Person gesprochen. Die männliche Stimme des Videos «Mein Freund der Sklave» ist angenehmer und deren Sprachmelodie erzeugt Spannung. Die Sprecherin des Videos «Biodiversität» charakterisiert die verschiedenen Protagonisten mit verstellter Stimme, was der Zielgruppe gefällt.

Die Menge an Informationen in den Videos ist unterschiedlich. Das Video «Mein Freund der Sklave» ist viel prägnanter als das Video «Biodiversität». Beide Videos nutzen Fachwortschatz, was aber durch gute Einbettung nicht zu Verständnisproblemen führt. Für die praktische Arbeit werde ich ein tiefes Sprechtempo ansetzen und nicht zu viele Informationen vermitteln.

5 Fazit

Das Ziel meiner theoretischen Arbeit war, herauszufinden, wie man Wissen anhand von Erklärvideos für 11-14-Jährige verständlich und altersgerecht vermittelt. Dafür habe ich mir pro Video einen Schwerpunkt gesetzt und das Tool Relationsanalyse entwickelt und angewendet.

Für die Relationsanalyse habe ich mir überlegt, welche Aspekte für meine praktische Arbeit relevant sind und in Wechselwirkung mit meinen Resultaten fortlaufend die Parameter angepasst und weiterentwickelt. So konnte ich erfolgreich Zusammenhänge aufzeigen und zum Beispiel die Vermittlungsart für das Video «Mein Freund der Sklave» in Verbindung mit dem Stil bringen.

Die Schwerpunkte halfen mir, zwei Aspekte genauer anzuschauen. Bei beiden bin ich mit den Ergebnissen sehr zufrieden, da sie mich zum kritischen Hinterfragen anregten. So ist mir bewusst worden, dass Videos per se in Museen nicht zwingend eine Aufwertung für alle Altersgruppen sind, sondern dass der Museumsbezug des Videos viel wichtiger ist. Da ich in der praktischen Arbeit mehrere Videos erstelle, wäre es vielleicht von Vorteil gewesen, mehrere Episoden einer Serie anzuschauen. Glücklicherweise hatte das Video «Biodiversität» einen gewissen seriellen Aspekt, weil das Video dreiteilig ist und mittels einer Rahmengeschichte durch ein Thema führt.

Ursprünglich hatte ich mir vorgenommen drei Videos zu analysieren. Das Video «Cold war in 9 minutes» habe ich nicht analysiert, da das Video nicht der Zielgruppe meiner praktischen Arbeit entspricht. Ich fand es wichtiger, stattdessen die beiden Videos «Mein Freund der Sklave» und «Biodiversität» zu vergleichen.

5.1 Ausblick

Zusätzlich zu den analysierten Aspekten könnte man den Einsatz und den Einfluss der Musik untersuchen. Es wäre spannend zu schauen, wie Musik die Erzählung unterstützt oder wie Soundeffekte die Handlungen in Videos tragen können.

Für meine praktische Arbeit, die Erarbeitung von Erklärvideos im Kontext einer Museumsausstellung, werde ich einen genderneutralen Hauptprotagonisten wählen, der durch eine fiktive Rahmenhandlung in Kombination mit der Ausstellung führt. Die Episoden sind maximal drei Minuten lang und können nur durch die Besichtigung des Ausstellungsstückes abgespielt werden. Fiktive Sequenzen sollen als Überleitungen in andere Themen dienen. Mit einem altersgerechten Storytelling entwickle ich einen roten Faden durch die Videos und verbinde die statischen Ausstellungsobjekte mit einer spannungsgeladenen Geschichte.

Glossar

character-driven

Erzählungen, in denen die Protagonisten im Zentrum stehen (vs. plot-driven)¹

Doppelcodierung

Bei der Vermittlung von Informationen werden mehrere Sinne angesprochen, z.B. audiovisuell²

frame-by-frame

Bei der frame-by-frame Animation wird jedes Bild (Frame) einzeln gezeichnet und aneinandergereiht.

plot-driven

Erzählungen, in denen die Handlung im Zentrum steht (vs. character-driven)³

Protagonist

Eine Figur (ohne Genderindikation) in einer Geschichte. Ich beziehe mich hier nicht auf das antike Verständnis nach Aristoteles (Protagonist = Hauptperson), sondern auf das moderne Verständnis (Protagonist = Figur in einer Geschichte).

Voiceover

Überlagerung einer Tonaufnahme mit einer Sprechstimme

¹ Aristoteles 335 n. Chr.

³ Ebd.

² Vgl. Tulodziecki u. a. 2019, S. 103 nach Paivio 1971

Quellenverzeichnis

- Anders, Petra. 2019. «Erklärvideo». In *Einführung in die Filmdidaktik*, 255–68. Stuttgart: J.B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04765-6_18.
- Aristoteles. 335 n. Chr. *Poetik: Griechisch/Deutsch*. Übersetzt von Manfred Fuhrmann. Bibliograph. Erg. Ausg. 2014. Reclams Universal-Bibliothek, Nr. 7828. Stuttgart: Reclam. <http://d-nb.info/1062499980>.
- Becker, Maria. 2018. «Wie Vorlesen wirkt». *Buch&Maus* 2018 (1):2–5. <https://doi.org/info:doi/10.5167/uzh-161698>.
- Contreras, Arielle. 2018. «How to Write a Novel Using The Three-Act Structure». *Reedsy Blog* (blog). 15. Juni 2018. [Stand: 03.02.2020]. <https://blog.reedsy.com/three-act-structure/>.
- Dirk, Rysse. 2012. «Dreiakter / Dreiaktstruktur - Lexikon der Filmbegriffe». *Das Lexikon der Filmbegriffe*. Mainz: Bender. [Stand: 03.02.2020]. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2401>.
- Eggenberger, Hitch. 2019. *Mein Freund der Sklave*. MP4. Zürich: Antikenmuseum Basel. [Stand: 15.12.2019]. <http://museumstory.com/antikenmuseum-gladiator/>.
- Eggenberger, Hitch. Brief an Manuel Meister. 2020. «E-Mail Video «Mein Freund der Sklave»», 6. Februar 2020.
- Finke, Tim, und Sebastian Manger. 2012. *Infomotion: animated infographics*. herausgegeben von Stefan Fichtel. Berlin: Gestalten.
- Gerber, Patrice. 2019. *Biodiversität*. MP4. Zürich: SRF mySchool. [Stand: 20.12.2019]. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/biodiversitaet-2>.
- Hutter, Maximilian. 2015. «Untersuchung der Möglichkeiten von Erklärvideos zur Erläuterung komplexer Themen». Mittweida: Hochschule Mittweida. [Stand: 13.02.2020]. https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/deliver/index/docId/5563/file/Bachelorarbeit_Hutter_Max_33597_AM12wK1-B.pdf.
- Keutzer, Oliver, Sebastian Lauritz, Claudia Mehlinger, und Peter Moormann. 2014. *Filmanalyse*. Film, Fernsehen, neue Medien. Wiesbaden: Springer VS.
- Kuhn, Carole. 2019. «Biodiversität, Didaktische Hinweise». SRF MySchool. [Stand: 14.02.2020]. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/biodiversitaet>.
- Lösel, Gunter, und Martin Zimper. 2017. «RESEARCH VIDEO - annotated videos as a new standard of publishing practice-based and artistic research». ZHdK. [Stand: 17.02.2020]. <https://www.zhdk.ch/forschungsprojekt/research-video--549545>.
- Meister, Manuel. 2020. «V0.7.1 Time Improvements by Manuelmeister · Pull Request #208 · StudioProcess/Rvp». GitHub. 28. Januar 2020. [Stand: 17.02.2020]. <https://github.com/StudioProcess/rvp/pull/208>.
- Paivio, Allan. 1971. *Imagery and Verbal Processes*. Holt, Rinehart and Winston.
- Redaktion alpha lernen. 2017. «Journalistische Textsorten: Feature und Reportage». 23. Oktober 2017. [Stand: 03.02.2020]. <https://www.br.de/alphalernen/faecher/deutsch/3-feature-reportage-journalistische-formen-100.html>.

- Schmid, Ulrich, Lutz Goertz, und Julia Behrens. 2017. «Monitor Digitale Bildung: Die Schule im digitalen Zeitalter». *Bertelsmann Stiftung, Monitor Digitale Bildung*, September, 64. <https://doi.org/10.11586/2017041>.
- SRF mySchool. 2019. «Physik, Chemie, Biologie - Biodiversität». *Schweizer Radio und Fernsehen (SRF)*, 29. April 2019. [Stand: 20.02.2020]. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/biodiversitaet-2>.
- Suter, Lilian, Céline Külling, Jael Bernath, Gregor Waller, Isabel Willemse, und Daniel Süss. 2019. «JAMESfocus: digitale Medien im Unterricht». *Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften*. <https://doi.org/10.21256/zhaw-17918>.
- Tulodziecki, Gerhard, Silke Grafe, und Bardo Herzig. 2019. *Medienbildung in Schule und Unterricht: Grundlagen und Beispiele*. 2. Aufl. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Wolf, Karsten D. 2015. «Bildungspotenziale von Erklärvideos und Tutorials auf YouTube». *Berlin*.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Analyse 1 – Relationsanalyse	10
Abbildung 2: Analyse 1 – Stil Sepia, 3D-animierte Papyrskarte	12
Abbildung 3: Analyse 1 – Stil Farbe, 3D Collage gemalt.....	13
Abbildung 4: Analyse 1 – Stil Schwarzweiss, 2D in Marmor eingekerbt.....	13
Abbildung 5: Analyse 2 – Relationsanalyse	17
Abbildung 6: Analyse 2 – Stil: Struktur	19

Anhang

Text Video «Mein Freund der Sklave»

Stell dir vor, es ist das Jahr 104 n. Chr. Du gehörst zum Volk der Daker und lebst in den Karpaten, einem Gebiet des heutigen Rumäniens. Du willst mit deiner Frau und deinem Sohn in Frieden leben, doch die Römer dringen immer tiefer in deine Heimat. Du setzt dich zur Wehr, doch die Römer sind zu stark. Verletzt liegst du am Boden. Hilflos, ausgeliefert. Du wirst gefangen genommen und nach Rom verschleppt.

In der kaiserlichen Gladiatorenunterkunft leben und trainieren Kriegsgefangene, Sklaven, Verbrecher und Mörder auf engstem Raum. Der Tod ist allgegenwärtig. Nur wer alle Kämpfe in der Arena überlebt, kann nach drei Jahren seine Freiheit erlangen.

Die Hoffnung, deine Familie wiederzusehen, gibt dir Kraft. Doch du lebst gefährlich. Eines Nachts rettet dir ein ägyptischer Sklave im letzten Augenblick das Leben. Abtus wird wie ein Bruder für dich. Doch eure Freundschaft wird bald auf eine harte Probe gestellt.

Ganz Rom ist in Aufruhr. Kaiser Trajan veranstaltet ein gigantisches Munus. In 123 Tagen werden unzählige Tiere abgeschlachtet. Tausende Gladiatoren treten im Kolosseum gegeneinander an.

Du bist ein Star geworden. Ganz Rom bewundert deinen Todesmut. Dein grosses Ziel ist zum Greifen nah. Gewinnst du heute, bist du frei.

Doch dein Gegner ist dein bester Freund Abtus. Du willst deinen Freund nicht verletzen, aber das Publikum erwartet einen ehrenvollen Kampf. Plötzlich, zu deinem grossen Schrecken, geht Abtus zu Boden.

Gibt ein Gladiator auf, entscheidet der Kaiser über Leben und Tod. Doch das Urteil des Publikums wird er kaum ignorieren.

Es war ein schwacher Kampf, das Publikum tobt vor Wut.

Dir steht eine schmerzvolle Entscheidung bevor. Tötest du deinen besten Freund, um zu deiner Familie zurückzukehren, oder verschonst du ihn und riskierst dein eigenes Leben? Abtus scheint zu lächeln. Alles gut, sagt er. Tu es, mein Freund.

Text Video «Biodiversität»

Gedanken von Max:

Es ist Sonntag. Ich hätte für den Aufsatz über die Artenvielfalt mehr als genug Zeit gehabt. Frau Müller wird keine Freude an mir haben.

Max:

Na hallo, was machst denn du auf meinem Fenstersims?

Wurm:

Ich bin Manni. Da ich in den Plattenböden schlecht leben kann, bin ich dauernd auf der Suche nach neuen Lebensräumen.

Max:

Dann kommst du zu mir? Das ist ja nett.

Gedanken von Max:

Manni schaut auf meinen Computer und meint:

Wurm:

Du bist aber schon weit! Ha ha ha.

Max:

Ja, ja, lach du nur, hilf mir lieber.

Wurm:

Also gut. Ich erzähle dir die Geschichte der Honigbienen. An ihnen haben die Menschen als erstes bemerkt, dass sie ein Problem haben.

Max:

Oh warte, dann tippe ich gleich mit.

Wurm:

Die Bienen leiden, weil es fast keine Blumenwiesen mehr gibt. So finden Bienen immer weniger Nektar und Pollen. Ein grüner Rasen ist für Bienen sozusagen eine Wüste. Die Menschen haben neue Insektizide erfunden, um Obstbäume und Gemüse vor Insektenfrass zu schützen. Die Pflanzen nehmen diese Nervengifte auf und werden selbst giftig, auch ihre Pollen und ihr Nektar. Wenn Bienen dann davon fressen haben sie Orientierungsschwierigkeiten, finden nicht mehr zu ihrem Stock zurück und sterben. Bäm! Ganze Völker ausgelöscht.

Max:

Die armen Bienen.

Wurm:

Mhm. Und nicht nur die Honigbienen, auch Hummeln, Wildbienen und andere Insekten, die von den Pollen fressen, sind betroffen. Wenn es keine Insekten mehr gibt, die die Blüten der Obstbäume fressen, wachsen keine Äpfel, Birnen, Kirschen und so weiter. Das heisst der Menschheit gehen die Früchte- und Gemüsearten aus. In China müssen die Menschen die Blüten sogar schon von Hand bestäuben. Pha!

Max:

Echt jetzt? Erzähl weiter! Oh Mist, ich muss los. Ich bin mit meinem Grossvater verabredet. Hmm... Komm doch mit!

Wurm:

Yeah!

Max:

Wo sind denn heute alle Fische?

Grossvater:

Hmm. Weissst du die Nahrung der Fische stirbt durch die Gifte im Wasser ab. So haben sie viel weniger Insektenlarven und Flohkrebse zu fressen. Weggeworfenes Plastik, dass sich in Kleinteile zersetzt und

dann gefressen wird, macht ihren Magen kaputt. Und Mikroplastik, das in Shampoos oder Waschmittel verwendet wird, gelangt durch das Abwasser ebenfalls in unsere Gewässer. Und dann ist da noch die Erwärmung der Seen und Flüsse. Zu warmes Wasser ist vor allem für Forellen und Eschen ungesund. Läuft das Fischsterben so weiter, finden auch Fischreiher und Möwen zu wenig Futter. Und für dich gibt es bald keine «Fischstäblis» mehr.

Max:

Warum angelst du denn trotzdem weiter?

Grossvater:

Es beruhigt mich. Es hat mich schon beruhigt, als es noch mehr Fische gab.

Wurm:

Oh, heee.

Max:

Oh, hey, bringe ihn zurück. Hmm.

Vogel:

Tschirp.

Max:

Da bist du ja. Wo ist mein Wurm Manni?

Vogel:

Ach der, den habe ich meinen Kindern zum Abendessen vorbeigebracht. Sorry. Aber heutzutage muss man sich schnappen, was man kriegen kann. Ist so.

Max:

Wie meinst du das?

Vogel:

In der Stadt zu wohnen, ist für uns Tiere schwierig geworden. Solche schönen Grünräume wie diesen gibt es nicht mehr häufig. Hier können wir wenigstens noch nisten und mit anderen Tieren zusammenleben. Das geht auf jedem kleinen Balkon oder Garten. Siehst du hier unten in diesem Vorgarten, der Besitzer hat seinem Gärtchen seine Natürlichkeit zurückgeben. Er lässt die Wiese wieder wachsen, damit Blumen blühen können. Oder schau dort drüben, aus dem Laub vom Baum macht der Besitzer einen Haufen, der als Unterschlupf für Igel dient. Dafür halten sie ihm die gefräßigen Schnecken vom Gemüsebeet fern.

Max:

Das klingt ja alles eigentlich ganz vernünftig. Wieso machen wir Menschen das denn nicht alle?

Vogel:

Vermutlich, weil ihr gar nicht merkt, dass es für uns nicht mehr bewohnbar ist, wenn alles «geputzelt» wird. Und vielleicht seid ihr ja auch froh, wenn es nicht mehr so «krecht und fleucht» um euch herum. Wer weiss...

Gedanken von Max:

...in China müssen die Menschen die Blüten sogar schon von Hand bestäuben...wenn alles gepützelt wird...die Pflanzen nehmen diese Nervengifte auf und werden selbst giftig...keine «Fischstäblis» mehr...

Max:

Wir haben den Tieren und Pflanzen viel Lebensraum weggenommen und zerstören den noch wenig vorhandenen weiterhin. Heute sind gerade einmal 12.5% der Schweizer Fläche unter Schutz und naturbelassen. Dabei wären 17% das Minimum, das es bräuchte, um den Artenrückgang zu stoppen. Richtig gut wären 30% naturnahe Flächen. Zusammen schaffen wir das hoffentlich sogar, damit wir unseren Tieren und Pflanzen, den so dringend benötigten Lebensraum zurückgeben können.