WAAT

We are all together to raise awareness of cultural heritage

Leitfaden für Lehrkräfte

https://waatproject.eu

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Projekt	**WAAT**
	We are all together to raise awareness of cultural heritage
Projektnummer:	**2020-1-LT01-KA204-077823**
Output IO1 Finale Version:	**16/02/2022**

Verantwortlicher Partner:	**Multidisziplinäres Institut für Europa-Forschung Graz [MERIG]**
Editoren:	**Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]**
Autoren:	**Ruth Martín Moro, Álvaro García Prieto [CEA Olmedo]; Giorgia Marchionni [EGINA]; Vlatka Lemić, Tamara Štefanac [ICARUS]; Ursula Pretterhofer, Johann Laister [MERIG]; Gintaré Gurevičiūtė-Gailė, Uršulė Padagienė, Paulius Gadeikis, Rūta Antanavičiūtė, Gražvydas Šaltupis [PLUNGE]; Bob Crezee, Ilja Nieuwland, Marieke van der Duin [QUIOSQ]**
Illustrationen:	**Pauline Baartmans [QUIOSQ]**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung **5**

1. Konzepte des Kulturerbes, Werte und Urheberschaft - Überlegungen zur Herstellung von Kurzfilmen **7**

1.1 Wichtigste Punkte 7

1.2 Film als Teil der Dynamik des Kulturerbes 10

1.3 Bewertung des Erbes 10

1.4 Erbe und Urheberschaft 12

1.5 Kategorien des Kulturerbes 13

1.6 Die Verwendung von Metaphern 14

1.7 Schlussfolgerungen 15

2. Leitlinien für Erwachsenenbildner/innen zur Erstellung digitaler Geschichten **17**

2.1 Die Dreharbeiten 18

2.1.1 Beginnen Sie mit den Dreharbeiten: Ein Skript schreiben 18
2.1.2 Standards für Videos 19
2.1.3 Drehbuch 20
2.1.4 Tipps & Tricks für das Filmen 21
2.1.5 Tonaufnahme 22
2.1.6 Bearbeitung und Produktion 23
2.1.7 Nutzungsbedingungen 25

.2 Exkurs: Urheberschaft des Erbes und dokumentarische Typologie 30

2.3 Exkurs: Kernpunkte der Erstellung von Werbevideos 32

2.4 Die Projektplattform 35

2.4.1 Einführung in die Projektplattform 35
2.4.2 Registrierung und Hochladen von Videos auf die WAAT-Plattform 36

3. Anleitungen zur Verwendung digitaler Geschichten in Schulungsaktivitäten und zur Planung von Unterrichtsstunden **39**

3.1 Beispiele für digitale Filme zum kulturellen Erbe, die für die Bildung genutzt werden 39

3.2 Lehrprogramm 40

ANHANG A – WAAT-Lernerfahrungen **46**

ANHANG B - Beispiele für bewährte Praktiken **50**

CEA Olmedo, Spanien: Lehren und Lernen mit lebendigem Erbe 50
EGInA, Italien: Förderung von Global Citizenship Education durch digitales Geschichtenerzählen - BRIGHTS Projekt 51
EGInA, Italien: Digitales Willkommen für Drittstaatsangehörige 52
ICARUS Hvratska, Kroatien: Popularisierung von Museumsaktivitäten 54
ICARUS Hvratska, Kroatien: Immaterielles Kulturerbe in der Region Slawonien 54
MERIG, Österreich: Alena und ihre Geschichte vom lebendigen Erbe 55
MERIG, Österreich: Treffen mit Naomi - Die Macht des informellen Lernens 56
PLUNGĖ Public Library, Litauen: Förderung der Erziehung zur Weltbürgerschaft durch digitales Geschichtenerzählen - Plungė Smart Park 57
QUIOSQ, Niederlande: Das Eise Eisinga Planetariom in Faneker 58
QUIOSQ, Niederlande: Von besetzt bis verunreinigt - ein hundertjähriger Blick auf eine Weltkrise 59

Kurzfassung

WAAT zielt darauf ab, ein modernes und dynamisches System zum Verständnis und zur Förderung des kulturellen Erbes durch digitale Geschichten zu entwickeln. Ausgehend vom Thema kulturelles Erbe zeigt WAAT, wie selbst gedrehte Kurzfilme in der Erwachsenenbildung eingesetzt werden können. Gleichzeitig trägt WAAT durch die Einführung einer digitalen Videoplattform zur Verbreitung des kulturellen Erbes im weitesten Sinne bei. Neben einem konstruktivistischen Verständnis von Kulturerbe wollen wir einen einfachen Zugang zur Produktion von digitalen Videogeschichten bieten. Sie müssen keine besonderen Kenntnisse im Filmemachen haben und benötigen keine spezielle Ausrüstung. Auf der Grundlage dieses WAAT-Leitfadens für Lehrkräfte reichen die Kamera Ihres Mobiltelefons oder Tablets sowie grundlegende Anwenderkenntnisse aus, um kurze digitale Bildungsvideos zu produzieren und sie auf die digitale WAAT-Plattform hochzuladen.

Sie müssen sich für eine der folgenden vier Kategorien entscheiden, um Ihr Kurzvideo zu klassifizieren: materielles, immaterielles, digitales und natürliches Erbe. Zum *materiellen Erbe* gehören Gebäude und historische Orte, Denkmäler, Artefakte etc., die für die Zukunft als erhaltenswert gelten. Dazu zählen Objekte, die für die Archäologie, Architektur, Wissenschaft oder Technologie einer bestimmten Kultur von Bedeutung sind. Andererseits ist *immaterielles Kulturerbe* nach den Definitionen der UNESCO eine Praxis, eine Darstellung, ein Ausdruck, ein Wissen oder eine Fähigkeit, die Teil des kulturellen Erbes eines Ortes sind, wie z.B. Folklore, Bräuche, Überzeugungen, Traditionen, Wissen und Sprache. *Digitales Erbe* ist die Nutzung digitaler Medien im Dienste des Verständnisses und der Bewahrung des kulturellen und natürlichen Erbes. Und *Naturerbe* bezieht sich auf die Summe der Elemente der biologischen Vielfalt, einschließlich Flora und Fauna, Ökosysteme und geologische Strukturen.

Dynamisches, konstruktivistisches Konzept des kulturellen Erbes

Dieses Kapitel gibt eine kurze Einführung in das konstruktivistische Verständnis von Kulturerbe und stellt eine Verbindung zum Filmemachen als Medium zur Bewahrung des Kulturerbes und gleichzeitig als Teil der Kulturerbebildung her. Sie werden auch etwas über die Bewertung des kulturellen Erbes und Überlegungen zur Urheberschaft erfahren, die für unsere offene Kurzfilm-Plattform von besonderem Interesse sind.

Produktion von digitalen Videobeiträgen und der digitalen Plattform WAAT

Die Richtlinien für Erwachsenenbildner zur Produktion digitaler Geschichten führen Schritt für Schritt in den Filmprozess ein, die WAAT-Projektplattform wird vorgestellt. Der erste Teil dieses Kapitels enthält Hinweise und Tipps zum Schreiben von Drehbüchern, zur Ausrüstung, zum Filmprozess selbst, zur Tonaufnahme, zum Schnitt und zur Produktion. Sie erfahren auch, was in Bezug auf Privatsphäre, Datenschutz, Urheberrecht und Kennzeichnung des Videomaterials mit Lizenzen zu beachten ist. Nach der allgemeinen Beschreibung der Dreharbeiten wird auf die Besonderheiten des WAAT-Projektes eingegangen: Vier Formen des Dokumentarfilms (Ego-Dokumentation, beobachtender Modus, partizipativer Modus und erklärender Modus) und Eckpunkte der Erstellung von Werbevideos werden kurz vorgestellt, die für die Erstellung von Filmen über das Kulturerbe relevant erscheinen. Der zweite Teil stellt die digitale Plattform WAAT vor und beschreibt, wie sie genutzt werden kann.

Anwendung von digitalen Geschichten in der Erwachsenenbildung

Das nächste Kapitel enthält Informationen und Anleitungen zur Verwendung digitaler Geschichten in Schulungsaktivitäten, Beispiele für die erfolgreiche Integration digitaler Geschichten und ein komplettes Unterrichtsprogramm, das verschiedene Aspekte der Verwendung digitaler Videogeschichten enthält.

Anhang

Im Anhang finden Sie eine Zusammenfassung der Erfahrungen, die wir während des WAAT-Projektes bei der Entwicklung und Produktion der digitalen Geschichten gemacht haben. Darüber hinaus enthält der Anhang bewährte Verfahren zur Anwendung des digitalen Geschichtenerzählens in der Bildung und im Bereich des kulturellen Erbes in Österreich, Kroatien, Italien, Litauen, den Niederlanden, Spanien und in ganz Europa.

Abb. 1. Einführung, Gesamtprozess und Struktur des Leitfadens.

WAAT (We are all together to raise awareness of cultural heritage) ist ein europäisches Kooperationsprojekt, das vom Programm Erasmus+ kofinanziert wird. Das Projektkonsortium umfasst den Koordinator Plunge Public Library (Litauen) und die Partner ICARUS HRVATSKA (Kroatien), Quiosq (Niederlande), EGInA SRL (Italien), das Multidisciplinary European Research Institute Graz (Österreich) und Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Spanien).

1. Konzepte des Kulturerbes, Werte und Urheberschaft - Überlegungen zur Herstellung von Kurzfilmen

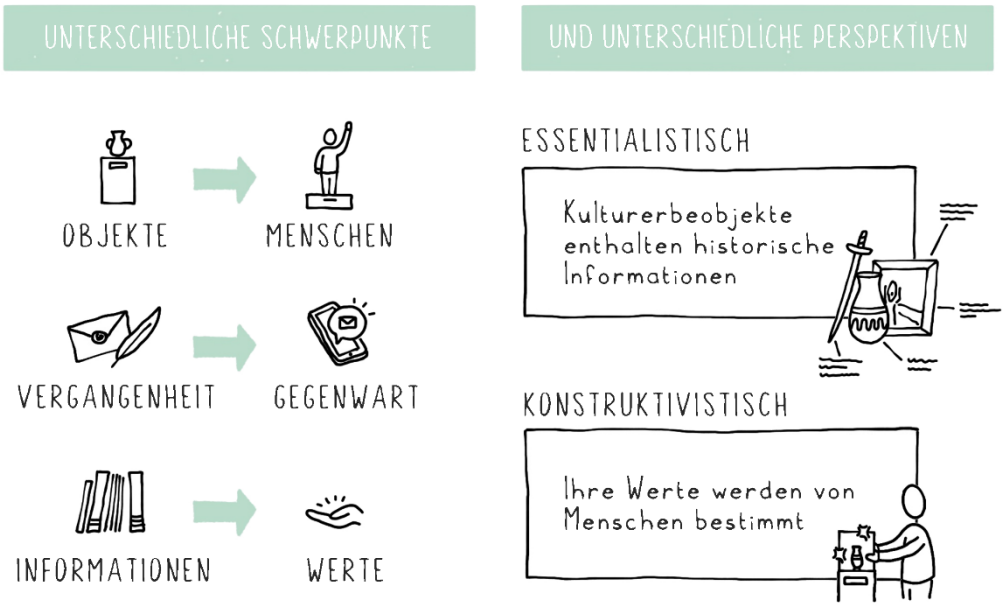
In diesem Kapitel werden Schlüsselkonzepte vorgestellt, die bei der Produktion und Verbreitung von Kurzfilmen zur Vermittlung des kulturellen Erbes zu beachten sind. Die Videoproduktionen, die auf der WAAT-Online-Plattform veröffentlicht werden sollen, werden zum Austausch europäischer Kulturerbe-Werte beitragen und den Kontakt zum Kulturerbe auf zugängliche und nachhaltige Weise fördern, wobei auch die Kreativität und der gegenseitige Respekt unterstützt werden. Im Mittelpunkt des Projekts steht der Begriff des Kulturerbes als eine Dynamik der Identifikation und Zugehörigkeit. Dieses Verständnis von Kulturerbe geht über die Vorstellung von Kulturerbe als Sammlungen statischer Objekte, die durch die Zeit reisen, hinaus, und betont vielmehr die fortlaufende Interpretation des Kulturerbes - einschließlich aller seiner Ausdrucksformen, zum Beispiel durch Filme. In diesem Sinne sind wir alle *Akteure* des Kulturerbes, und dieser Text kann Ihnen helfen, diese Rolle, ihre Möglichkeiten und ihre Verantwortung zu verstehen.

1.1 Wichtigste Punkte

Von besonderer Bedeutung für das Projekt und seine Produkte ist die Frage, wie wir mit den Konzepten, der Entstehung, den Werten und der Urheberschaft des Kulturerbes im Zusammenhang mit der Produktion von Kurzfilmen umgehen. In diesem kurzen Kapitel skizzieren wir diese Konzepte.

Wir erörtern die *Ausweitung des Konzepts* des Kulturerbes von einem statischen und objektorientierten zu einem (auch) dynamischen und soziologischen Konzept. Wenn wir uns vom Kulturerbe als informationshaltige Objekte verabschieden, müssen wir uns mit *seinen Werten und seiner Bewertung* befassen, zu dem wir mit der Erstellung von Filmen über das Kulturerbe beitragen. Der Begriff der *Autorenschaft* ist ebenso von Bedeutung. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Auswahl von und die Verbindung zu Kulturerbe-Kategorien: Welche sind das und wie kommen sie zur Anwendung? Neben der Identifizierung der Themen, die für uns wichtig sind, um mit der Videoplattform zu arbeiten, werden wir auch einige Ansätze für das Filmemachen selbst betrachten. Aus diesem Grund werden wir verschiedene dokumentarische Typologien sowie die Verwendung von Metaphern diskutieren, um historische Informationen mit Themen der heutigen Gesellschaft zu verbinden.

Abb. 2. Das Konzept des Kulturerbes: ein historischer Überblick



Was ist Erbe und warum ist es wichtig?

Praktisch alle Fachgebiete des Kulturerbes haben sich aus der Vorstellung von Gegenständen, Dokumenten oder Gebäuden als Träger kultureller - oft historischer - Informationen entwickelt. Frühe Berufe im Bereich des Kulturerbes haben der Erhaltung solcher materiellen Kulturgüter Priorität eingeräumt, damit diese Informationen an die nachfolgenden Generationen weitergegeben werden können. In diesem Verständnis sind diese historischen Informationsobjekte unproblematisch und lesbar: Sie fungieren als Behälter für physische „Beweise“ vergangener Prozesse oder „Quellen“ vergangener Ereignisse, die durch Medien wie Ausstellungen, Texte oder Bildmaterial offengelegt werden können (und sollten), damit das Publikum durch ihren Inhalt, ihren Einfallsreichtum oder ihre Schönheit unterrichtet werden kann. Lange Zeit wurde diese Vermittlung des kulturellen Erbes als sekundärer Prozess betrachtet, der lediglich die Vermittlung monolithischer historischer Informationen an ein unbedeutendes Publikum beinhaltet. Man ging davon aus, dass der Eigenwert des Kulturerbes vom materiellen Zustand des Objekts abhängt, und die Kulturerbearbeit konzentrierte sich auf die materielle Verwundbarkeit und die ständige Notwendigkeit der physischen Pflege.

Diese Betrachtungsweise des kulturellen Erbes, die im 19. Jahrhundert aufkam und immer noch einflussreich ist, konzentriert sich stark auf den Akt des Vererbens materieller Objekte an die nachfolgenden Generationen. Seit dem späten zwanzigsten Jahrhundert haben Theoretiker und Fachleute des Kulturerbes ihre Aufmerksamkeit auf die andere Seite der Medaille des Kulturerbes

gelenkt, nämlich auf den Akt des Erbens - der Annahme und Interpretation der Vergangenheit, nicht nur durch Fachleute, sondern durch die Gesellschaft als Ganzes. Heute besteht die Arbeit im Bereich des Kulturerbes nicht mehr nur darin, materielle Objekte zu bewahren, sondern ebenso sehr darin, den Prozess der Identifikation mit der Vergangenheit zu fördern. Viele von uns entscheiden sich für einen Mittelweg zwischen „Materie und Geist“, während einige Theoretiker extreme Positionen vertreten. Die australische Anthropologin und Expertin für kulturelles Erbe Laurajane Smith beispielsweise erklärt, dass „alles kulturelle Erbe immateriell ist“, da sie kulturelles Erbe per definitionem als mentales Konstrukt betrachtet.

Kurz gesagt: Die allgemeine Tendenz in der Theorie des Kulturerbes hat sich deutlich von „Objekten“ zu „Menschen“, von „Vergangenheit“ zu „Gegenwart“ und von „Information“ zu „Wert“ verschoben. Anstatt das kulturelle Erbe als statische historische Informationsobjekte zu betrachten, sehen wir es mehr und mehr als eine fortlaufende kulturelle Dynamik an, die in der Gegenwart vorübergehende (und sich verändernde) Ergebnisse hat. Der Hauptunterschied zwischen diesen Standpunkten lässt sich als Unterschied zwischen einer *essentialistischen* und einer *konstruktivistischen* Sichtweise des Kulturerbes erklären. In einem essentialistischen Verständnis von Kulturerbe sehen wir Kulturerbeobjekte als Träger historischer Informationen, die an ein materielles Objekt gebunden oder diesem „inhärent“ sind, während ein konstruktivistisches Kulturerbekonzept die fortwährende Konstruktion (und Dekonstruktion) von *Kulturerbe-Werten* durch Menschen in der Gegenwart vorschlägt.

Nach Ansicht der Konstruktivisten ist das kulturelle Erbe dynamisch, komplex und widersprüchlich, da verschiedene Gruppen von Menschen ihre Konstruktionen des kulturellen Erbes bilden und ausleben, wenn sie versuchen, *ihre* Version als die authentischste oder wahrste zu präsentieren und zu bewahren. Daraus folgt, dass das Erbe nicht aus der Vergangenheit gerettet wird, sondern in der Gegenwart stattfindet, und dass es notwendigerweise auch eine Arena für Debatten und sogar Uneinigkeit ist. Die konstruktivistische Sichtweise des Kulturerbes impliziert auch, dass die Menschen nicht nur durch Wissen mit dem Kulturerbe verbunden sind, sondern auch durch ihr persönliches oder kollektives Gedächtnis, durch Emotionen, Nostalgie oder ein Gefühl der Identität und Zugehörigkeit (oder Trennung!). Eine interessante Beobachtung ist, dass nicht nur positive Gefühle, sondern auch starke negative Emotionen die Bewertung des kulturellen Erbes beeinflussen und die Debatte über das kulturelle Erbe anregen.

Infolge dieses Paradigmenwechsels hat sich das akademische und berufliche Interesse am kulturellen Erbe von inhaltlichen Spezialisierungen hin zur Untersuchung der zeitgenössischen Rolle des kulturellen Erbes in der Gesellschaft erweitert. Ohne die in vielen Kontexten (z.B. in Archiven und Forschungssammlungen) unverzichtbaren Praktiken der Vermittlung von Kulturerbe zu disqualifizieren, sind wir der Meinung, dass ein konstruktivistischer Ansatz für das Kulturerbe im öffentlichen Austausch am besten zur Komplexität der Gesellschaft passt, mit dem Ziel der Vielfalt und der sozialen Integration. Wir verstehen das Kulturerbe als eine dynamische Beziehung zur Vergangenheit und zueinander, die wir mit halbwegs stabilen „Objekten“ und einer breiten Palette von Ausdrucksformen von Inhalt und Wert gestalten.

1.2 Film als Teil der Dynamik des Kulturerbes

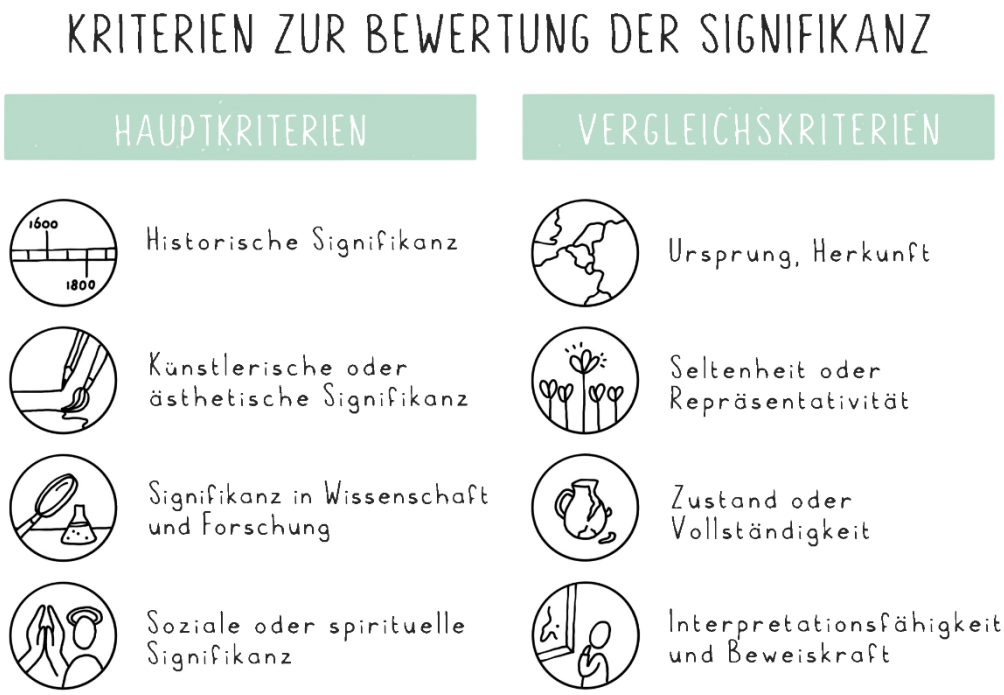
Wenn wir diese soziologischere und dynamischere Herangehensweise an das kulturelle Erbe in unser Projekt der Produktion und des Austauschs von Filmen zum kulturellen Erbe einbeziehen, gibt es eine Reihe von Implikationen, die es wert sind, diskutiert zu werden. Zunächst einmal ist es wichtig, den Status des Films selbst in der Dynamik des Kulturerbes zu verstehen - denn dieser Status hängt von unserem Verständnis von Kulturerbe ab.

Wir könnten argumentieren, dass ein Erbe, das als statisch und robust angesehen wird, durch seine Vermittlung nicht beeinflusst wird. Das Medium (z. B. der Film) überträgt lediglich Informationen über das Kulturerbe, seine Rolle scheint neutral zu sein und das Kulturerbe selbst nicht zu beeinflussen. Wenn wir jedoch die Interpretation und Bewertung durch die zeitgenössische Gesellschaft als Teil des Kulturerbes akzeptieren, sind unsere Kurzfilme mehr als nur „Zugangspunkte“ zum Kulturerbe. Vielmehr sind sie Teil des Prozesses der Gestaltung des kulturellen Erbes und damit integraler Bestandteil des Entstehungsprozesses des kulturellen Erbes und nicht nur bloße Übertragungen. Wir könnten schlussfolgern, dass unsere Filme im Lichte eines konstruktivistischen Verständnisses von Kulturerbe ein wesentlicher Teil des Kulturerbes selbst sind.

1.3 Bewertung des Erbes

Zweitens: Wenn wir unsere Filmplattform als gestaltend und kreativ in der Dynamik des Kulturerbes verstehen, drängt uns das auch dazu, darüber nachzudenken, wie das Kulturerbe von allen Beteiligten interpretiert und bewertet werden kann. Es ist wichtig zu erkennen, dass die Werte des Kulturerbes immer ausgewählt und abgewogen werden, oft implizit. In der Denkmalpflege, zunächst im Bereich des materiellen Erbes und der Museen (aber auch in anderen Bereichen wie Innenarchitektur und Landschaft), wurden systematische Instrumente entwickelt, um die Werte des Erbes zu analysieren und zu erläutern. Dies geschieht häufig durch eine methodische Untersuchung des betreffenden Kulturerbes und eine anschließende Bewertung des Kulturerbes anhand einer Reihe vorgefasster Kriterien für den Wert des Kulturerbes. In den letzten zwanzig Jahren wurde diese Bewertungsforschung von der rein historischen, archivarischen und materiellen Forschung auf Untersuchungen ausgeweitet, die auch berücksichtigen, wie das Kulturerbe in der Gesellschaft funktioniert, indem sie die Kulturerbe-Gemeinschaften identifizieren und befragen und relevante Netzwerke kartieren. Die Wertkriterien wurden von historischen, ästhetischen und wissenschaftlichen Werten auf eher gesellschaftliche Werte wie emotionale und spirituelle Werte sowie auf Werte, die sich auf Identität und Erinnerung beziehen, ausgeweitet. Wir hoffen, dass auf unserer Filmplattform die gesamte Bandbreite der Werte berücksichtigt wird und dass die Teilnehmer angeregt werden, über lokale oder persönliche Werte nachzudenken, die möglicherweise nicht mit den bestehenden Bewertungsinstrumenten übereinstimmen.

Abb. 3. Die Signifikanzbewertungskriterien



Interessanterweise haben Autoren wie der niederländische Linguist Rob Belemans im Zuge dieser Entwicklung (aber auch unter dem Einfluss der Theoretisierung des immateriellen Kulturerbes) die systematische Untersuchung von Kulturerbe-Werten in Frage gestellt. Schließlich wird das Erbe mehr und mehr als relevant für bestimmte Gruppen von Menschen (und nicht für andere) angesehen, so dass universelle Bewertungskriterien und -ansprüche zumindest problematisch sind. Verschiedene Gruppen von Menschen beziehen sich auf „ihre“ Vergangenheit und Kultur auf unterschiedliche, manchmal widersprüchliche Weise, da sie ihren eigenen Bedürfnissen und ihrer eigenen Identität entsprechend Wert und Bedeutung beimessen. Die Werte des Kulturerbes sind wahrscheinlich lokal und für bestimmte Gruppen kontingent.

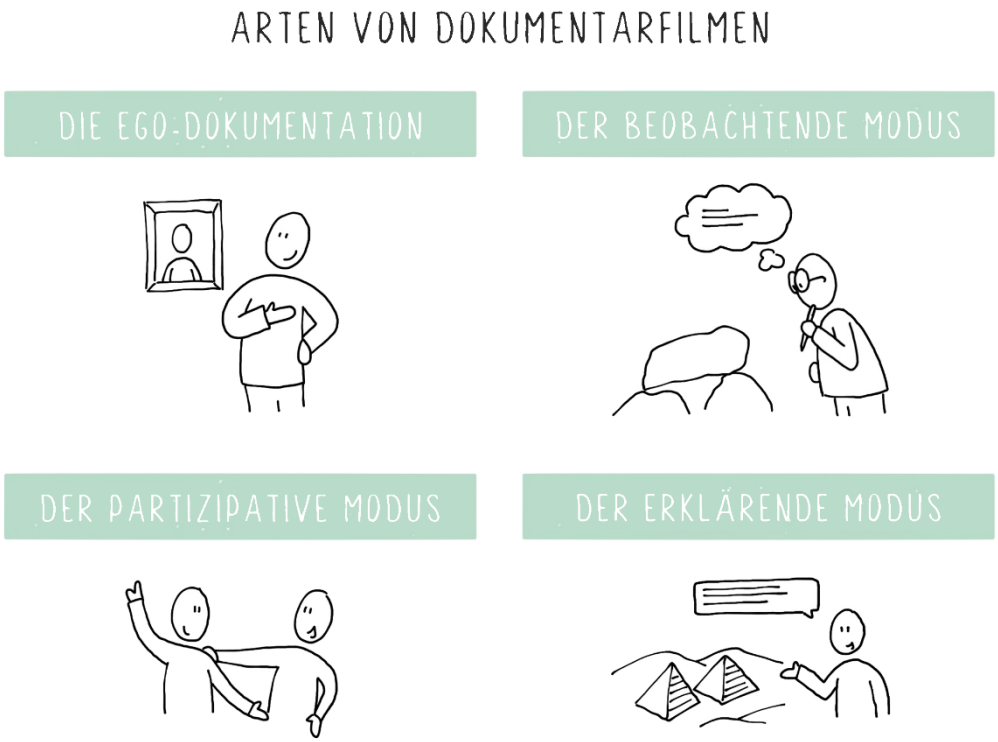
Dies deckt sich mit der Kritik von Laurajane Smith an den Bewertungsmustern des Kulturerbes, die bestimmte (historische und ästhetische) Werte mit dem Nationalstolz und den großen Erzählungen des Nationalstaates verbindet. Sie schlägt vor, dass die Entscheidung für diese allgemeinen Werte gegenüber den „weicheren“ und vielfältigeren gesellschaftlichen Werten die Mehrheit gegenüber kleineren, ungehörten Gruppen in der Gesellschaft begünstigt. Sie stellt fest, dass das Erbe auf ungleiche Weise bewertet wird und bestimmte Gruppen in der Gesellschaft eine Bühne für ihre Identität erhalten, während andere im Schatten bleiben. Belemans und Smith zeigen, dass die Bewertung des kulturellen Erbes problematisch sein kann, da sie häufig immer noch von Repräsentanten, oft der Elite, vorgenommen wird. Mit unserer Filmplattform hoffen wir, einen bescheidenen Beitrag zu einer demokratischeren Bewertung des Kulturerbes zu leisten.

1.4 Erbe und Urheberschaft

Der Sektor des Kulturerbes hat inzwischen erkannt, dass die Verflechtung zwischen den Objekten des Kulturerbes und der heutigen Gesellschaft das Kulturerbe komplex und vielschichtig macht. Nach wie vor müssen die Fachleute des Sektors über die Bedeutung und die Bewertung entscheiden, und es müssen Entscheidungen getroffen werden, um das Kulturerbe in der heutigen Gesellschaft einzusetzen.

Das Gleiche gilt für uns bei der Entwicklung unserer Plattform für historische Kurzfilme. Wie können wir es ermöglichen, dass so unterschiedliche Standpunkte, wie wir sie anstreben, zum Ausdruck kommen und trotzdem eine gewisse Qualität, Ehrlichkeit und Respekt gewährleistet werden? Ein transparenter Weg, damit umzugehen, könnte in unserem Projekt die Betonung der *Autorenschaft* sein. Wir haben gesehen, dass das Kulturerbe nicht losgelöst von den Gemeinschaften gesehen werden kann, aus denen es stammt, und daher ist es wichtig, eine Vorstellung von der Identität und den Bedürfnissen einer solchen Gruppe zu vermitteln. Die Transparenz des „Urhebers des Kulturerbes“ bringt nicht nur die gesellschaftliche Dynamik des Kulturerbes zum Ausdruck, sondern schafft auch Raum für unterschiedliche Werte und Standpunkte. Indem wir den Autor und seine oder ihre Motive beleuchten, erkennen wir an, dass Kulturerbeleistungen per Definition lokal und gemeinschaftlich sind, und das gilt sogar für Kulturerbegemeinschaften, die aus renommierten Wissenschaftlern mit einem internationalen Netzwerk bestehen!

Abb. 4. Das Konzept des Kulturerbes: Arten von Dokumentarfilmen



Indem wir uns über unsere eigene Identität, unsere Ziele und unsere Perspektive im Klaren sind, beanspruchen wir *die* Vergangenheit nicht für uns, sondern teilen „nur“ unsere Version von ihr, immer neugierig auf andere Werte, Identitäten und Einstellungen. Auf diese Weise ist das Kulturerbe mehr als eine Ansammlung von Fakten, Dingen, Denkmälern oder Orten: Es ist eine Form des Kontakts und eine Einladung, darauf zu reagieren. Einige Untergattungen des Dokumentarfilms, in denen die Perspektive des Autors unterschiedliche Formen annimmt, veranschaulichen die verschiedenen Möglichkeiten, dies zu tun:

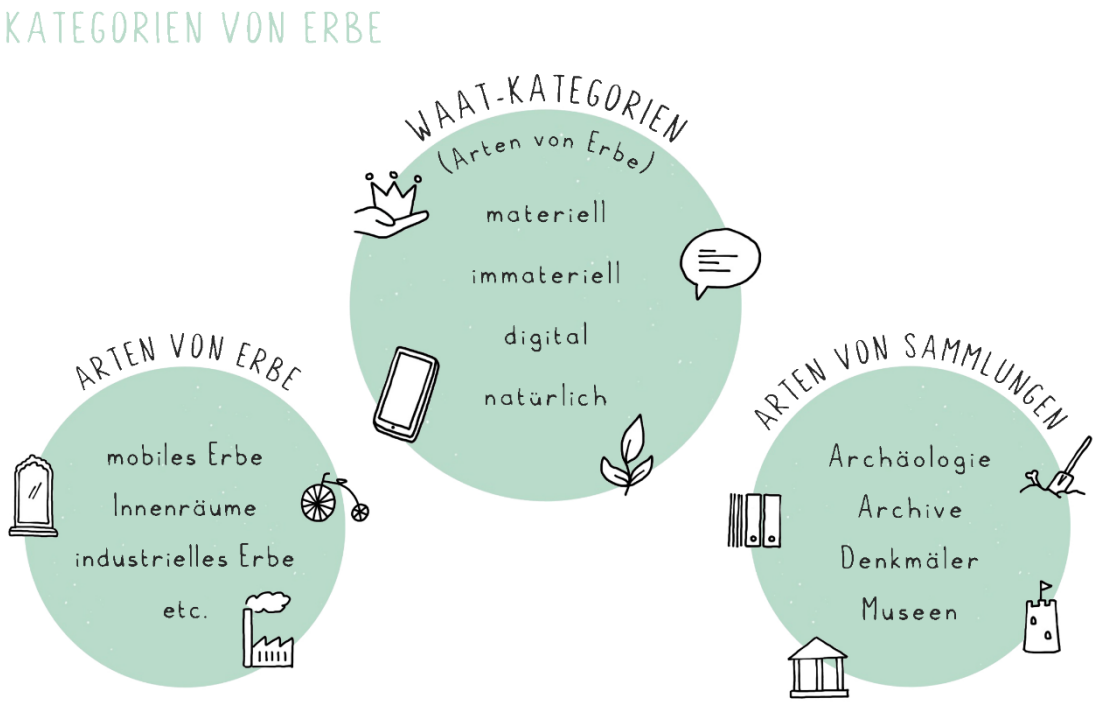
- die Ego-Dokumentation, die hauptsächlich autobiografisch ist und sich um die Person des Autors dreht
- der beobachtende Modus, bei dem der Filmemacher etwas kommentarlos zeigt, aber dennoch als Beobachter anwesend ist
- der partizipative Modus, bei dem der Filmemacher mit dem behandelten Thema interagiert
- der erklärende Modus des Dokumentarfilms, bei dem der Filmemacher etwas autoritativ erklärt, ohne selbst involviert und sichtbar zu sein

1.5 Kategorien des Kulturerbes

Eine weitere Implikation eines dynamischen und gesellschaftlichen Verständnisses von Kulturerbe, der wir uns im WAAT-Projekt bewusst sein müssen, ist die Kategorisierung von Kulturerbe - und damit die Kategorisierung unserer Filme. Historisch gesehen entwickelte sich der Diskurs über das kulturelle Erbe im Gefolge von (und neben) Sammlungsbereichen wie Archäologie, Archivwissenschaft, Denkmalpflege und Museologie. Im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert wurden diese Bereiche des Kulturerbes verfeinert und erweitert, entweder durch sehr spezifische Sammlungsbereiche (mobiles Kulturerbe, Innenräume, industrielles Kulturerbe usw.), aber auch durch „neue“ breitere Kategorien wie immaterielles Kulturerbe, Landschaft und Naturerbe.

Gegenwärtig besteht das Kulturerbe aus einer großen Anzahl verschiedener Kategorien und Fachgebiete. Es ist wichtig zu bedenken, dass diese Kategorien durch die Geschichte bestimmt wurden; sie entstanden im Zusammenhang mit physischen Objekten, Stätten oder Dokumenten, aber auch als Ergebnis historischer Ereignisse (Perioden nationaler Prosperität oder Traumata) und auch in Bezug auf spezifische Funktionen in der Gesellschaft, wie z.B. die Beziehung zu (administrativen) Prozessen wie staatlichen Archiven. Viele dieser Kulturerbe-Kategorien haben ihren eigenen Wissensbestand, ihre eigenen Spezialisten, ihre eigenen Institutionen und ihre eigene Perspektive auf das Kulturerbe.

Abb. 5. Das Konzept des Kulturerbes: Kategorien von Erbe



Gemeinsam ist ihnen, dass sie von der Natur und der Ontologie „ihres“ Erbes (Sammlungen und Disziplinen) ausgehen und nicht von den Bedürfnissen oder der Identität von gesellschaftlichen Gruppen. Eine Ausnahme bilden die jüngste und aufkommende Kategorie des *immateriellen Kulturerbes* sowie das Ökomuseum, das das Kulturerbe als soziales und dynamisches Erbe versteht - als etwas, das immer durch seine Leistung geformt und weitergegeben wird. In einem gesellschaftlichen und dynamischen Ansatz für das Kulturerbe würde es sich lohnen, das Kulturerbe nach gemeinsamen menschlichen Erfahrungen oder Themen zu organisieren und zu kategorisieren, anstatt nach bestehenden Institutionen oder Disziplinen. Die Nutzer könnten mehr als eine Kategorie für ihren Film wählen, wir könnten die Kategorien im Laufe des Prozesses erweitern, und schließlich müssen sich die Kategorien nicht gegenseitig ausschließen.

1.6 Die Verwendung von Metaphern

Als Inspiration, nicht nur für die Auswahl der Kategorien auf der Plattform, sondern auch für die Erstellung der Kurzfilme selbst, kann das WAAT-Projekt auf die Verwendung von Metaphern durch den niederländischen Ethnologen und Museologen Gerard Rooijakkers zurückgreifen. Rooijakkers ist eng mit dem Museum 't Oude Slot in Veldhoven im Süden der Niederlande verbunden und hat viele Kulturerbe-Projekte entwickelt, die auf dem Konzept der *kulturellen Biografie* basieren. Dabei handelt es sich um ein anthropologisches Konzept, das auf das soziale Leben hinter scheinbar leblosen Objekten hinweist und diese Objekte als „biografisch“ und in der Lage, menschliche Geschichten zu erzählen,

darstellt. In seinen Projekten verbindet Rooijakkers die Vergangenheit mit der Gegenwart, indem er Metaphern wählt, die sich auf historische Inhalte, Orte und Objekte beziehen, aber auch mit der zeitgenössischen Gesellschaft und den heutigen Erfahrungen in Resonanz stehen. Da diese Metaphern verschiedene Welten und Erfahrungen miteinander verbinden müssen, dürfen sie nicht zu wörtlich oder streng sein, sondern müssen offen genug für solche Verbindungen sein. Andererseits sollten sie aber auch nicht zu vage oder unspezifisch sein. So wählt Rooijakkers beispielsweise für eine bestimmte ländliche Region in Brabant in Südholland die Metapher der „Gastfreundschaft“, die typisch für die Identität der Region in der Gegenwart ist und auch auf den historischen Inhalt eingeht, auf den er sich bezieht. Rooijakkers Metaphern schlagen oft eine Brücke zwischen historischen Fakten und menschlicher Erfahrung und neigen dazu, poetisch zu sein - und sind daher erkennbar und spezifisch.

1.7 Schlussfolgerungen

Die Komplexität des kulturellen Erbes ist nicht als statische Menge von Objekten zu verstehen, die von Fachleuten betreut werden, sondern vielmehr als eine fortlaufende Kalibrierung von Werten in Form von zahlreichen Überlegungen zum kulturellen Erbe durch jeden, der damit zu tun hat. Das Erbe wird von jedem gepflegt, der sich darum kümmert"; die Hüter des Erbes sind ebenso vielfältig wie ihre Wertungen. Diese Sichtweise macht das Erbe dynamisch und vielgestaltig und seinen Zugang demokratisch.

In einer essentialistischen Sichtweise des Kulturerbes sind die Fachleute, die über das meiste Wissen verfügen, logischerweise befugt, das Kulturerbe als statische *Information* über die Vergangenheit zu verbreiten. Die Vermittlung dieser wesentlichen Informationen über das kulturelle Erbe ist dann immer zweitrangig gegenüber dem Erbe selbst - sie hat eher den Status einer Dokumentation oder Bildung. Ein konstruktivistisches Verständnis des Kulturerbes hingegen macht das Erbe dynamisch und zeitgemäß; die vielen „Geschichten des Erbes“ haben Vorrang gegenüber dem „Objekt des Erbes“. Infolgedessen wird die Interpretation des Erbes Teil des Erbes selbst, und es wird akzeptiert, dass diese Interpretationen subjektiv und sogar widersprüchlich sind. Diesem Gedanken folgend, zielen die Praktiken im Bereich des Kulturerbes, wie z.B. unsere Filmplattform, darauf ab, offen zu sein für vielfältige Perspektiven und Diskussionen.

Wenn wir unsere Filmplattform als Teil der laufenden Diskussionen über das soziale Erbe sehen, ist die Perspektive des Agierenden wichtig. Wir verbreiten keine eindeutigen und unmissverständlichen „Wahrheiten“ über das Kulturerbe, sondern eher Interpretationen und Werte, die für bestimmte Gruppen relevant sind. Wenn wir unsere Rolle und Perspektive als Autor erklären und Teil einer größeren Debatte sind, laden wir andere dazu ein, das Gleiche zu tun, und tragen zu der Gegenseitigkeit des Kulturerbes bei, an der wir teilhaben wollen. Ein/e Filmemacher/in hat viele Möglichkeiten, seine/ihre Rolle als Autor/in zu betonen (oder zu verschleiern), und wir möchten unsere Filmemacher/innen einladen, über diese Möglichkeiten nachzudenken und mit ihnen zu experimentieren.

Eine weitere Konsequenz unseres Verständnisses von kulturellem Erbe ist die Art und Weise, wie wir kulturelles Erbe kategorisieren - ebenso wie die Filme, die wir auf unserer Plattform zeigen werden. Ein dynamisches und soziologisches Verständnis des Kulturerbes erfordert Kategorien, die an gemeinsame Erfahrungen in der heutigen Gesellschaft anknüpfen, und nicht die objektorientierten Strukturen, die von Spezialisten, Instituten und Fachleuten erdacht wurden. Es könnte anregend sein, sich mit der

Verwendung von Metaphern durch Gerard Rooijakkers zu beschäftigen, um die Vergangenheit mit der Gegenwart und die Fakten mit der Geschichte zu verbinden. Schließlich drückt sich die Gesellschaft kontinuierlich in ihrem Erbe aus und erweitert es, anstatt eine unveränderliche Vergangenheit in eine unbestimmte Zukunft zu projizieren.

Referenzen

Bazelmans, J.G.A. 2006. 'Value and Values in Archaeology and Archaeological Heritage Management: A Revolution in the Archaeological System.' *Berichten van de Rijksdienst voor het Oudheidkundig Bodemonderzoek* 46 (2006): 13–25.

Rana, J., Willemsen, M., Dibbits, H. 2017. 'Moved by the Tears of Others, Emotion Networking in the Heritage Sphere.' *International Journal of Heritage Studies* 1–12.

Rooijakkers, G. 1999. 'Identity Factory Southeast: Towards a flexible cultural leisure infrastructure.' *Esitelmä Jyväskylässä* 1–5.

Rooijakkers, G. 1999. 'Het leven van alledag benoemen.' *Boekmancahier* 41 275–90.

Russell, R., Winkworth, K. 2009. *Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections*. Collections Council of Australia Ltd.

Smith, L. 2006. *Uses of Heritage*. New York: Routledge.

Smith, L. 2011. *All Heritage is Intangible: Critical Heritage Studies and Museums*. Amsterdam: Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten.

Versloot, A. 2013. *Op de museale weegschaal: collectiewaardering in zes stappen*. Amersfoort: Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed.

2. Leitlinien für Erwachsenenbildner/innen zur Erstellung digitaler Geschichten

Laut Wikipedia bezieht sich „digitales Geschichtenerzählen auf eine kurze Form des digitalen Filmemachens, die es alltäglichen Menschen ermöglicht, Aspekte ihrer Lebensgeschichte zu teilen“. Die Kombination von geschriebenen und gesprochenen Worten, Fotos, Illustrationen, Videoclips und Ton verleiht dem Teilen von Geschichten oder der Offenlegung von Informationen eine neue Dimension. Für unsere WAAT-Plattform haben wir die Länge einer digitalen Geschichte auf drei bis fünf Minuten festgelegt.

Im Folgenden finden Sie weitere Informationen zum Drehprozess mit einer Vielzahl von Anleitungen, Beispielen, Tipps und Tricks sowie eine Einführung in die WAAT-Projektplattform.

Abb. 6. Der Filmprozess: vom Drehbuch zum Video

2.1 Die Dreharbeiten

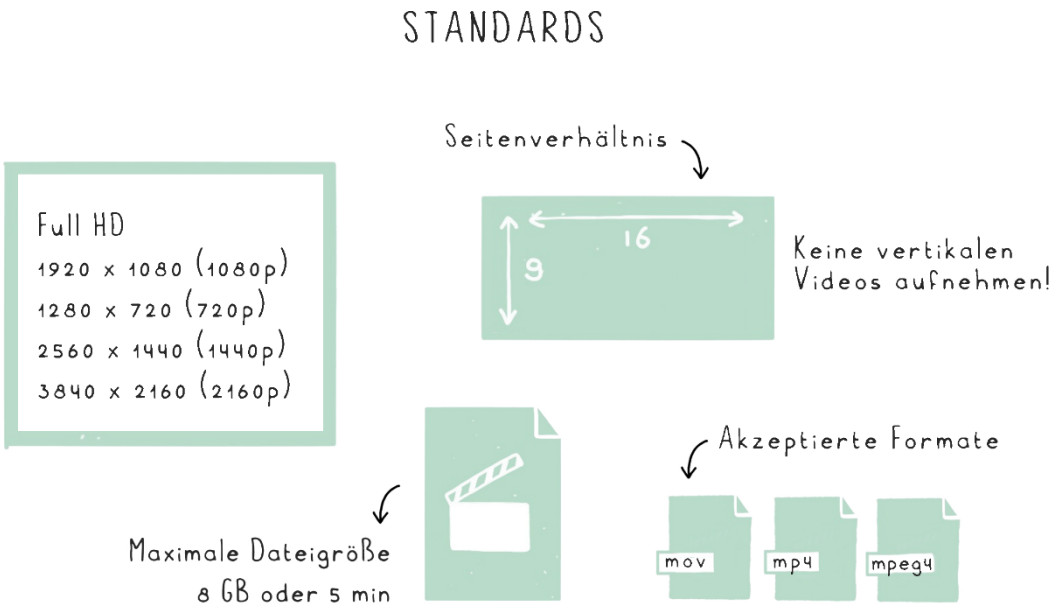
2.1.1 Beginnen Sie mit den Dreharbeiten: Ein Skript schreiben

Nachdem Sie sich entschieden haben, was Sie zeigen wollen und wer oder was der Hauptdarsteller Ihrer digitalen Videogeschichte (DVS) sein wird, sollten Sie Ihre Idee ausarbeiten und die gewünschten Ergebnisse in einem Skript festhalten.

Das Skript könnte die folgenden Aspekte enthalten:

- das Thema Ihrer DVS, die Ziele, die Sie erreichen wollen
- Angabe, was, wann und wo Sie zu filmen gedenken
- detaillierte Beschreibung der Geschichte sowie aller Erzählungen und/oder Dialoge
- Geräusche, die Sie nutzen wollen und zu welchem Zweck
- geplante Länge
- szenografische Einstellungen
- Requisiten, die Sie verwenden möchten (Gegenstände, die für das Drehen von Szenen verwendet werden - z. B. eine Kerze, ein Stuhl, ein Foto, etc.)

Abb. 7. Der Filmprozess: Standards für Videos



2.1.2 Standards für Videos

Die Kameras der meisten modernen Mobiltelefone sind in der Lage, in voller HD-Auflösung (1920 / 1080 Pixel) zu filmen. Bitte beachten Sie bei der Veröffentlichung von Videos auf verschiedenen Medien die Länge Ihres Videos. Unsere digitalen Kurzgeschichten mit einer Länge von drei bis fünf Minuten können nicht ohne Anpassungen auf Instagram oder Twitter veröffentlicht werden. Sie *können* auf verschiedenen Websites veröffentlicht werden, auch auf unserer Plattform und auf YouTube. Beachten Sie, dass YouTube Videos in HD-Auflösung und im Codec H.264 oder MPEG-4 (Advanced Video Coding-AVC) verwendet, der zur Komprimierung von Videodateien eingesetzt wird (automatische Anpassung auf YouTube). Jedes soziale Medium hat seine eigenen Spezifikationen; digitale Beiträge auf unserer Plattform müssen an das jeweilige Medium angepasst werden.

Grundregeln für das Filmen mit jeder Art von Kamera:

- Film in voller HD-Auflösung 1920 x 1080 (1080p). Andere Abmessungen sind ebenfalls geeignet: 1280 x 720 (720p), 2560 x 1440 (1440p) und 3840 x 2160 (2160p).
- Das Seitenverhältnis ist 16:9 (bei 4:3 wird automatisch Pillarboxing hinzugefügt).
- Die maximale Dateigröße beträgt 8 GB oder 15 Minuten, je nachdem, was kleiner ist.
- Akzeptierte Videoformate sind: .MOV, .MPEG4 und .MP4.

Tipps:

1. Nehmen Sie keine vertikalen Videos auf! Drehen Sie Ihr Telefon und halten Sie es horizontal.
2. Schreiben Sie ein Drehbuch.
3. Verwenden Sie ein Stativ (einfache Stative oder angepasste Stative für Smartphones).
4. Benutzen Sie keinen Digitalzoom (dies verschlechtert die Videoqualität; gehen Sie lieber näher an das Motiv heran).
5. Sorgen Sie für gutes Licht (die am besten zugängliche Lichtquelle ist die Sonne).
6. Kamera/Smartphone immer aufgeladen halten.
7. Achten Sie auf den Weiß- und Schwarzabgleich, versuchen Sie, das Video nicht zu hell oder zu dunkel zu machen.
8. Überprüfen Sie die Einstellungen für die Videoaufnahme auf Ihrem Mobiltelefon. In den meisten Fällen sollten Sie die Auflösung auf 1920 x 1080 Pixel (1080p) bei 25 Bildern pro Sekunde (fps) einstellen.
9. Wenn Ihre Kamera oder Ihr Mobiltelefon über einen optischen Bildstabilisator verfügt, wird das aufgenommene Material stabilisiert, d.h. es wird ohne unerwünschte Vibrationen und Schwankungen gefilmt. Sie benötigen dann keine zusätzliche Ausrüstung zur Bildstabilisierung wie einen Rig-Stabilisator oder einen Gimbal.

Denken Sie an den Bildausschnitt, an die Komposition und die Anordnung von Objekten oder Personen vor Ihrer Kamera. Auf diese Weise lenken Sie den Blick Ihrer Betrachter auf das, was Sie zeigen wollen. Wie in der Malerei spielt auch hier die Komposition eine wichtige Rolle. Wenn Sie zum Beispiel Ihr Objekt in die Mitte stellen, kann das einen spannenden Moment erzeugen, während die Platzierung in einem Drittel des Bildes eher einen naturalistischen Moment erzeugt.

2.1.3 Drehbuch

In Ihrem Drehbuch sollten Sie alle Aufnahmen, die Sie planen, auflisten und beschreiben (denken Sie an Comics als einfachen Leitfaden).

Die Beschreibung jeder Aufnahme sollte folgende Informationen enthalten: Wo werden Sie bestimmte Objekte (a) und/oder den Sprecher positionieren, wo wird Ihre Kamera in Bezug auf die geplante Szene positioniert, wird sich die Kamera bewegen und wie wird sie sich bewegen, wie werden Sie eine bestimmte Aufnahme einrahmen (z.B. werden Sie eine Totale, eine Nahaufnahme oder eine Detailaufnahme verwenden), welchen Aufnahmewinkel sollten Sie für eine bestimmte Aufnahme verwenden. Alle Anweisungen zum Filmen sollten klar und leicht zu befolgen sein.

Abb. 8. Der Filmprozess: Tipps und Tricks

2.1.4 Tipps & Tricks für das Filmen

Ein Kameramann/eine Kamerafrau benötigt Anweisungen, die in einem Storyboard festgehalten werden.

Wenn Ihr Mobiltelefon über einen optischen Bildstabilisator verfügt, benötigen Sie keinen externen Stabilisator. Wenn nicht, sollten Sie in einen optischen elektronischen Stabilisator investieren, da sonst Verwacklungen schwer zu vermeiden sind. Außerdem ist er nützlich, wenn Sie sich nicht nur vor und zurück, sondern auch um das zu filmende Objekt herum bewegen wollen. Eine der ältesten Regeln des Filmemachens, die so genannte 180-Grad-Regel, lehrt uns, den Zuschauer nicht zu verwirren, indem wir in einer Bild-zu-Bild-Sequenz plötzlich die Position einer Figur von links nach rechts wechseln. Mit einem Stabilisator können Sie um den Rücken einer der Figuren herumgehen und ihre Position auf natürlichere Weise ändern.

Eine weitere allgemeine Regel besagt, dass das Licht nicht auf die Rückseite des Motivs gerichtet sein sollte (Filmen in das Licht).

Hier noch ein paar Ratschläge für das Filmen:

- Machen Sie einfache Aufnahmen ohne dynamische Bewegungen rund um ein gefilmtes Motiv oder Objekt. Auf diese Weise wissen die Zuschauer, worauf sie achten müssen.
- Wenn Sie eine Gruppe von Personen aufnehmen, können die einzelnen Personen in verschiedenen Abständen zur Kamera positioniert werden. Die gesamte Gruppe muss sich nicht im gleichen Abstand zur Kamera befinden.
- Vermeiden Sie es, Motive mit einer weißen Wand im Hintergrund zu fotografieren, da die Aufnahmen sonst uninteressant und flach wirken. Positionieren Sie Ihre Motive mindestens ein paar Meter vom Hintergrund entfernt, um eine Tiefenschärfe zu erhalten.
- Sie können die Szene, die Sie aufnehmen, interessanter gestalten, indem Sie zum Beispiel einige Poster oder Bilder an die Wand hängen, eine besondere Tischdecke oder eine Vase auf den Tisch stellen, eine Zimmerlampe einschalten oder eine Zimmerpflanze integrieren.
- Die gefilmten Personen sollten unter Berücksichtigung des Aufnahmerahmens in Szene gesetzt werden. Ihre Gesichter sollten nicht zu niedrig oder zu hoch positioniert sein.
- Wenn Sie eine sichtbare Horizontlinie oder eine andere lange horizontale Linie in Ihrer Aufnahme haben, versuchen Sie, die zu filmende Person nicht so zu positionieren, dass diese horizontale Linie den Kopf oder den Hals der Person schneidet.
- Versuchen Sie, leuchtende Farben im Hintergrund Ihrer Aufnahme zu vermeiden, damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf der gefilmten Person bleibt.
- Sie können die Aufnahme kontextualisieren. Lassen Sie den Betrachter z.B. die Person sehen, die über ein Thema spricht, und in der Nähe dieser Person ein Objekt oder einen bestimmten Ort, der mit dem Sprecher in Verbindung steht. Der Museumskurator könnte z.B. vor dem Objekt sprechen, über das er spricht.[1]

Die Planung der Filmaufnahmen sollte an die jeweilige Situation und die zuvor definierten Ziele (je nach Zielgruppe) angepasst werden:

[1] Die Hinweise stammen aus der Veröffentlichung „Video“ von Igor Crnković und Marin Lukanović (2013; Herausgeber: Grafička škola u Zagrebu).

Beispiel 1: Materielles unbewegliches Kulturerbe in der Landschaft/Naturerbe (z.B. Schloss)

Beginnen Sie mit weiten Aufnahmen (auch Totalen genannt) und schränken Sie sich langsam auf die Totale ein - das Schloss befindet sich im Zentrum des rechten Drittels der Komposition. Berücksichtigen Sie die Lichtsituation - idealerweise ist es ein bewölkter Tag mit Sonne über den Wolken, so dass das natürliche Streulicht eine klare, aber weiche Aufnahme erzeugt; wenn es kein helles, mittagsähnliches Licht gibt, würden die Sensoren der Kamera nicht reagieren. Überprüfen Sie den Belichtungswert in den Einstellungen der Video-App und passen Sie ihn entsprechend an. Nachdem Sie die mittlere Aufnahme gemacht haben, möchten Sie vielleicht näher herangehen und einige spezielle Nahaufnahmen machen, um Details wie die Textur der Wände oder eine bestimmte „privilegierte“ Ansicht, die für Nicht-Experten ungewöhnlich oder nicht zugänglich ist, herauszuarbeiten, indem Sie die Kamera auf einen niedrigen Winkel einstellen.

Beispiel 2: Materielles bewegliches Kulturerbe im Innenbereich (z.B. 3D-Museumsobjekt)

Wenn Sie in Innenräumen fotografieren, sorgen Sie für zusätzliche Lichtquellen, z.B. LED-Licht mit Diffusor. Verwenden Sie weißes Licht, das auf 50 Hz eingestellt ist, und beleuchten Sie das Objekt von so vielen Seiten wie möglich, aber auch mit Streulicht. Sie können Diffusionsstoffe auf Reflektoren oder Reflektoren verwenden, die auf weiße Tücher gerichtet sind, die an den Seiten der Objekte angebracht sind, damit das Licht von ihnen reflektiert wird. Vermeiden Sie Schatten, denn im normalen Zustand der Objekte wären Details nicht sichtbar; Sie könnten den Schatten als Teil des Objekts wahrnehmen, obwohl das in Wirklichkeit nicht der Fall ist. Legen Sie das Objekt auf einen andersfarbigen Stoff (weiße Objekte können gut auf einer grauen Unterlage aussehen), aber achten Sie darauf, dass er neutral ist, damit das Objekt die volle Aufmerksamkeit erhält.

Überlegen Sie sich, wie Sie das Objekt in Bewegung filmen oder z.B. seine Verwendung darstellen wollen. Wenn Sie einen Stabilisator haben, können Sie sich um das Objekt herum bewegen; wenn nicht, stellen Sie das Objekt auf einen Drehteller, um es von allen Seiten zu zeigen.

Beispiel 3: Immaterielles Erbe (z.B. Volkslieder)

Beim immateriellen Kulturerbe wird der Träger des Inhalts gefilmt, in der Regel eine Person als Darsteller. Diese Person steht im Mittelpunkt des Filmens, zur Gänze oder teilweise, je nach Absicht; ein Tanz (Bewegung), ein Lied (Stimme), Sprache (Stimme und Mimik sowie Gestik) werden präsentiert. Auch hier stellt die richtige Beleuchtung eine Herausforderung dar.

2.1.5 Tonaufnahme

Hier sind einige Ratschläge für eine hochwertige Tonaufnahme:

- Wenn Sie in einem geschlossenen Raum aufnehmen, schließen Sie alle Türen und Fenster, damit Sie keine unnötigen Geräusche aus dem Hintergrund inkludieren.
- Ein in die Kamera eingebautes Mikrofon nimmt auch die Hintergrundgeräusche auf. Hören Sie also sehr genau hin und versuchen Sie, diese Geräusche zu eliminieren oder zu neutralisieren.
- Bestimmte Geräusche nimmt man am besten auf, indem man die Kamera oder den Tonrekorder ganz nah an ihnen positioniert - zum Beispiel das Geräusch des Öffnens einer knarrenden Tür

oder das Schnurren oder Miauen einer Katze. Bei der Filmbearbeitung können diese Geräusche für interessante Effekte und zur Schaffung von Atmosphäre eingesetzt werden.

- Verwenden Sie für die Tonaufnahme am besten hochwertige Kopfhörer, da Sie so den Ton überwachen und die Einstellungen für die Tonaufnahme an Ort und Stelle korrigieren oder anpassen können.
- Wenn Sie eine sprechende Person oder eine andere Tonquelle aufnehmen, können Sie auch zwei Mobiltelefone verwenden, um eine bessere Tonqualität zu erzielen. Ein Telefon verwenden Sie für die Aufnahme von Video und Ton (Telefon 1). Der Ton ist von geringerer Qualität, da sich das Mobiltelefon nicht sehr nahe an der Person befindet, die Sie aufnehmen. Positionieren Sie ein anderes Mobiltelefon sehr nahe an der Person, und der mit diesem Telefon aufgenommene Ton wird von viel besserer Qualität sein (Telefon 2). Später, bei der Bearbeitung des Films, löschen Sie den Ton von Telefon 1 und fügen Sie den qualitativ besseren Ton von Telefon 2 hinzu. Bei den Tonaufnahmen mit Telefon 2 sollten Sie eine geeignete Position für dieses Telefon finden. Wenn Sie es in die Jackentasche des Sprechers stecken, kann es zu unerwünschten Geräuschen in der Aufnahme kommen, denn wenn der Sprecher gestikuliert, können diese Körperbewegungen die Tonqualität beeinträchtigen. Daher ist es am besten, Telefon 2 irgendwo in der Nähe des Sprechers zu platzieren, aber nicht in seiner Tasche, sondern an einer Wand, einem Tisch, einem Stuhl oder einem Zaun oder sogar auf dem Boden, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.
- Anstelle eines Mobiltelefons könnte man auch ein Diktiergerät verwenden, um eine bessere Tonqualität aufzunehmen („Telefon 2-Ton“), da ein Diktiergerät resistenter gegen Geräusche ist, die durch die Körperbewegungen des Sprechers entstehen, so dass man es sogar in die Tasche des Sprechers stecken könnte. Diktiergeräte sind sehr erschwinglich, was ebenfalls ein Vorteil ist.
- Verwenden Sie nach Möglichkeit ein externes, tragbares Tonaufnahmegerät mit Mikrofoneingang (Audioeingang) und ein separates Wanzenmikrofon. Die fortgeschrittene Version für unseren Zweck ist die Verwendung eines tragbaren Tonaufzeichnungsgeräts mit zwei bis vier Kanälen, das die gleichzeitige Aufnahme von zwei bis vier Personen oder Geräuschen ermöglicht.

2.1.6 Bearbeitung und Produktion

Übertragen Sie alle Aufnahmen in separate Ordner auf Ihrem Computer, sowohl Audio- als auch Videodateien. Beginnen Sie mit der Durchsicht aller aufgezeichneten Videomaterialien. Importieren Sie sie in die von Ihnen gewählte Software zur Bearbeitung und synchronisieren Sie sie mit dem aufgenommenen Ton. Verwenden Sie Untertitel, um die gesprochene Muttersprache ins Englische zu übersetzen.

Unsere Empfehlung für eine Schnittsoftware ist VideoPad Video Editor. Die Software verfügt über alle Funktionen für eine qualitativ hochwertige Filmbearbeitung; es gibt eine kostenlose Version für die nicht-kommerzielle Nutzung; es ist sehr zuverlässig und seine Benutzeroberfläche ist anderen hochwertigen Filmbearbeitungsprogrammen sehr ähnlich, was bedeutet, dass Sie die Fähigkeiten und Techniken, die Sie bei der Arbeit mit dieser Software erworben haben, leicht auf andere Filmbearbeitungsprogramme übertragen können. Die Homepage von VideoPad Video Editor lautet: https://www.nchsoftware.com/videopad/index.html.

Um zu lernen, wie man eine bestimmte Bearbeitungssoftware verwendet, empfiehlt es sich, im Internet Video-Tutorials anzusehen, in denen die Verwendung einer bestimmten Software erklärt und demonstriert wird. Wenn Sie zum Beispiel VideoPad Editor verwenden möchten, finden Sie auf YouTube viele Tutorials, die sich auf die grundlegenden und fortgeschrittenen Bearbeitungsverfahren in dieser Software beziehen. Eine gute Möglichkeit, mehr über diese spezielle Bearbeitungssoftware zu erfahren, besteht also darin, sich Tutorials dazu anzusehen und gleichzeitig praktische Übungen zu machen.

Kostenlose Software für die Bearbeitung:

Windows:

- VideoPad Editor - https://www.nchsoftware.com/videopad/kb/free.html - kostenlos für nicht-kommerzielle Zwecke
- Canva - https://www.canva.com/create/videos/
- Moovly - https://www.moovly.com/ - kostenlos, aber mit einem Limit von 20 Filmen für die kostenlose Version
- Kapwing - https://www.kapwing.com/video-editor
- Wondershare Filmora - https://filmora.wondershare.net/
- Movavi - https://www.movavi.com/
- Openshot - https://www.openshot.org/
- Davinci Resolve: https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/

MacOS:

- VideoPad Editor - https://www.nchsoftware.com/videopad/kb/free.html - kostenlos für nicht-kommerzielle Zwecke
- iMovie (integriert in MacOS)
- Davinci Resolve: https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/
- Openshot - https://www.openshot.org/

Für kleine/einfache Projekte mit nur wenigen Clips empfehlen wir, eine Videobearbeitungsanwendung auf Ihr Handy herunterzuladen. Hier finden Sie eine Übersicht über die besten kostenlosen und kostenpflichtigen Videobearbeitungsanwendungen:

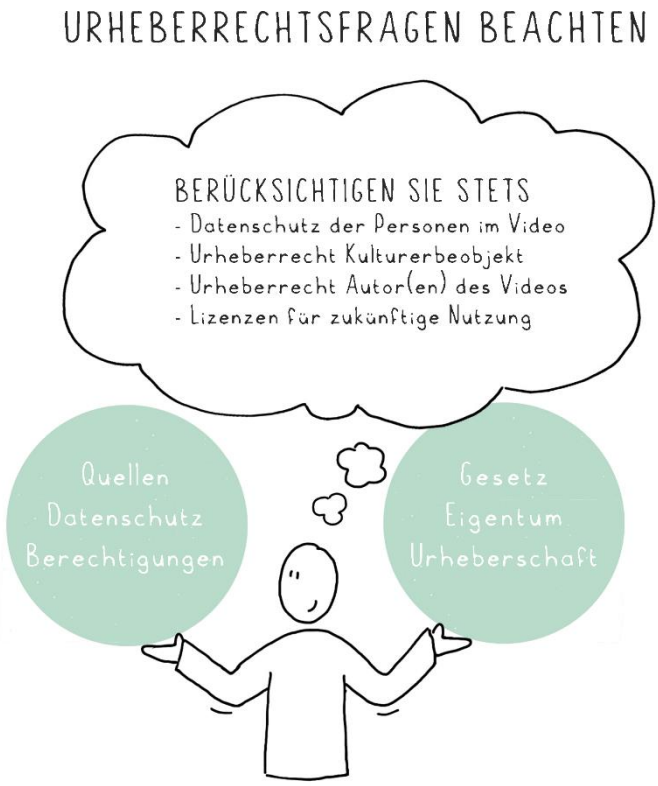
Für Android und IOS	
'QUICK'	'Imovie'
'Inshot'	'PowerDirector'
'Kinemaster'	'Magisto'
'Lumafusion'	

2.1.7 Nutzungsbedingungen

Dieser Abschnitt ist in vier Kategorien unterteilt:

1. Allgemeine Datenschutzbestimmungen für private und persönliche Informationen von Personen, die in Videos dargestellt werden
2. Urheberrechtsfragen im Zusammenhang mit einem bestimmten Kulturgut und seinem Eigentum
3. Urheberrechtsfragen in Bezug auf Filmemacher und verwandte Autoren
4. Kennzeichnung des Videomaterials mit Lizenzen, die seine künftige Wiederverwendung festlegen

Abb. 9. Der Filmprozess: Urheberrechte



1. Schutz der Privatsphäre und Regeln für die Verwendung personenbezogener Daten

Der europäische Rechtsrahmen, der die Verwendung personenbezogener Daten für Archivierungszwecke und historische Forschung regelt, ist die Verordnung (EU) 2016/679 Allgemeine Datenschutzverordnung: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=celex%3A32016R0679

Personen, die in unseren Filmen gezeigt werden, müssen schriftlich ihr Einverständnis geben, dass sie mitmachen, und es muss klar definiert sein, welche persönlichen Informationen sie über sich veröffentlichen lassen. Als personenbezogene Daten gelten Vor- und Nachname sowie alle anderen Informationen, die eine Person identifizieren können.

Wenn Sie in Ihrer Einrichtung über einen Datenschutzbeauftragten verfügen, sollten Sie sich den folgenden Vorschlag für eine Einwilligungserklärung ansehen, damit er an die spezifischen institutionellen Bedürfnisse angepasst werden kann. Sie müssen es in die Sprache übersetzen, die Sie für die Kommunikation mit Ihren Teilnehmern verwenden werden.

Vorgeschlagene Elemente eines Formulars für die informierte Zustimmung:

- Datenverantwortlicher: Offizieller Titel Ihrer Institution
- Kontakt-E-Mail: Ihre offizielle E-Mail oder die E-Mail des Datenschutzbeauftragten, falls Ihre Einrichtung einen hat
- Die persönlichen Daten, die wir sammeln: Ihr Vor- und Nachname, Ihre Telefonnummer usw. (hier müssen besondere Angaben gemacht werden)

Der Zweck der Erfassung Ihrer persönlichen Daten ist die Verwendung in Bildungs- und Werbevideos, die (Name der Einrichtung) im Rahmen des WAAT-Projekts erstellt.

Mit der Unterzeichnung der Einverständniserklärung erklären Sie sich einverstanden:

- Dass wir die folgenden Daten für interne Projektzwecke erheben, verarbeiten und aufbewahren: Ihren Vor- und Nachnamen, Kontakt-E-Mail, Telefonnummer und Adresse.
- Dass wir Sie über die angegebene E-Mail und/oder Telefonnummer kontaktieren dürfen.
- Dass wir Ihren Vor- und Nachnamen in unserem Bildungs- und Werbevideo veröffentlichen.

Durch Unterzeichnung dieser Zustimmung können Sie:

- einen Antrag auf Berichtigung stellen, damit wir falsche Daten korrigieren oder andere Änderungen vornehmen.
- einen Antrag auf Löschung Ihrer Daten stellen, wodurch wir auch das von Ihnen gespendete Material nicht veröffentlichen werden.
- sich über die Art und Weise beschweren, wie wir Ihre persönlichen Daten, die Sie uns mitgeteilt haben, verarbeiten.

Unsere Verantwortlichkeiten:

- Wir werden Ihre persönlichen Daten nicht an Dritte weitergeben, es sei denn, dies ist durch geltende Gesetze vorgeschrieben. Die einzigen Daten, die wir veröffentlichen werden, sind Ihr Vor- und Nachname, wenn der Projektleiter und der Filmemacher entscheiden, dass dies für die Qualität des Videos notwendig ist.
- Wir schützen Ihre Daten vor unbefugtem Zugriff und Manipulationen jeglicher Art.
- Wir werden Ihre personenbezogenen Daten mindestens fünf Jahre lang aufbewahren (aufgrund der Verfahren, die wir bei einem von der EU finanzierten Projekt einhalten müssen).

Personenbezogene Daten, die wir erheben und verarbeiten:

Vor- und Nachname	
Geburtsdatum	
Kontaktadresse	
E-Mail-Kontakt	
Telefonnummer des Ansprechpartners	

Datenlieferant: Vor- und Nachname (ausgedruckt)
Unterschrift: Vom Datenanbieter signiert
Datum und Ort

Institutioneller Bevollmächtigter: Vor- und Nachname (ausgedruckt)
Unterschrift: Vom gesetzlichen Vertreter signiert
Datum und Ort

2. Urheberrechtsfragen im Zusammenhang mit einem bestimmten Kulturgut und dessen Eigentum

In einigen europäischen Ländern gibt es gesetzliche Regelungen, die die Rechte der Eigentümer von Kulturgütern (siehe Listen geschützter Kulturgüter) in Bezug auf ihre Rechte auf finanzielle oder andere Formen der Entschädigung regeln, wenn das Objekt im öffentlichen Raum verwendet oder veröffentlicht wird. Sprechen Sie mit den Eigentümern des Kulturguts, das Sie filmen möchten, über deren mögliche Erwartungen. Da es sich in den meisten Fällen um ein Bildungs-, Kreativ- und Werbevideo handelt, das öffentlich zugänglich ist, um das Bewusstsein für die Bedeutung des kulturellen Erbes zu fördern (z.B. „nicht kommerzieller Zweck"), reicht es aus, sich am Ende des Videos oder in den begleitenden Metadaten beim Eigentümer zu bedanken und diesen zu nennen.

Vorgeschlagene Elemente des Einwilligungsformulars

- Ich bestätige, dass ich der Eigentümer des Objekts (Titel) bin und damit einverstanden bin, dass das oben genannte Objekt in dem von der Einrichtung (Name der Einrichtung) im Rahmen des WAAT-Projekts („We are all together to raise awareness of cultural heritage") erstellten Film (Titel) gezeigt wird. Ich bin mir bewusst, dass dieses Video keinen kommerziellen Zweck hat und ich verlange keine finanzielle Entschädigung.
- (Angabe anderer Vereinbarungen - wenn der Eigentümer möchte, dass sein Name am Ende des Films oder in den Metadaten genannt wird)
- Unterschrift Verantwortlicher
- Unterschrift Institution
- Datum, Ort
- Institutioneller Bevollmächtigter: Vor- und Nachname (gedruckt)
- Unterschrift: signiert vom gesetzlichen Vertreter
- Datum und Ort

3. Urheberrechtsfragen in Bezug auf Filmemachen

Wenn Ihr Mitarbeiter, der an diesem Projekt arbeitet, nicht in seinem/ihrem Basisarbeitsvertrag die Verpflichtung hat, solche Filme als Teil der regulären Aktivitäten zu machen, oder wenn Ihre Einrichtung keine allgemeine Regelung hat, dass alles Audio-Video-Material, das während der Arbeitszeit erstellt wird, der Einrichtung gehört, dann müssen Sie eine zusätzliche Zustimmung zur Übertragung des Urheberrechts auf die Einrichtung geben, in der Sie erklären, dass das Filmen Teil der WAAT-Projektaktivitäten ist und dass der/die Autor(en) nicht zusätzlich finanziell entschädigt wird/werden, abgesehen von dem, was bereits in ihren Projektverträgen vereinbart wurde.

Das bedeutet nicht, dass der/die Autor(en) des Films nicht genannt werden müssen - die Urheberschaft ist ein moralisches Recht und nicht übertragbar. Im Film oder in den begleitenden beschreibenden Metadaten müssen die Namen der Autoren angegeben werden.

Außerdem muss der/die Autor(en) damit einverstanden sein, dass für den Fall, dass die Einrichtung in Zukunft Bedarf hat, eine klare Übertragung der folgenden Rechte von ihnen auf die Einrichtung erfolgt: das Vervielfältigungsrecht (das Recht, Kopien anzufertigen), das Recht, Bearbeitungen oder abgeleitete

Werke zu erstellen, das Recht, das Werk öffentlich aufzuführen und auszustellen, das Recht, Kopien des Werks an die Öffentlichkeit zu verteilen.

4. Kennzeichnung des Videomaterials mit Lizenzen, die seine künftige Wiederverwendung festlegen

Es liegt in unserem Interesse und ist ein Zeichen von Professionalität und bester Praxis, unsere Videos entsprechend den Lizenzen, die wir ihnen zuweisen möchten, zu kennzeichnen. Es gibt sechs verschiedene Creative-Commons-Lizenztypen; weitere Einzelheiten finden Sie unter: https://creativecommons.org/about/cclicenses/

Für die Zwecke der WAAT-Projektplattform, die wir aufbauen und Filme, schlagen wir die folgende Lizenz vor:

CC BY-NC-ND: Diese Lizenz erlaubt es Wiederverwertern, das Material in einem beliebigen Medium oder Format in nicht angepasster Form zu kopieren und zu verbreiten, und zwar ausschließlich für nicht-kommerzielle Zwecke und nur unter der Voraussetzung, dass der Urheber genannt wird.

CC BY-NC-ND umfasst die folgenden Elemente:

BY – Die Urheberin oder der Urheber muss genannt werden.

NC – Nur nicht-kommerzielle Nutzungen des Werkes sind erlaubt.

ND – Ableitungen oder Bearbeitungen des Werks sind nicht gestattet.

.2 Exkurs: Urheberschaft des Erbes und dokumentarische Typologie

Der Schlüssel zum WAAT-Projekt, der Produktion und des Austauschs von Kurzfilmen über das kulturelle Erbe, ist die Vorstellung von kulturellem Erbe als eine Dynamik resultierend aus Identifikation und Zugehörigkeit. Dieses Verständnis von Kulturerbe geht über die Vorstellung hinaus, dass es sich bei Kulturerbe um eine Sammlung statischer Objekte handelt, die durch die Zeit reisen, sondern betont vielmehr die fortlaufende Rezeption und Interpretation des Kulturerbes durch die heutige Gesellschaft. So gesehen ist das Kulturerbe ein sozialer Prozess und nicht (auch) eine Sammlung von Objekten.

Dieser Prozess umfasst die Auswahl und Bewertung des Erbes sowie alle seine medialen Ausdrucksformen. Es geht um das Erbe, das von Menschen und Institutionen ständig auf eine bestimmte Art und Weise gepflegt wird. Gemeinsam sind diese (Gruppen von) Menschen und Institutionen in der Tat Autoren des Erbes. Diese Autorenschaft ist der Schlüssel, um die Vielfalt des Kulturerbes zum Ausdruck zu bringen: Verschiedene Autoren haben unterschiedliche Ansichten, und gemeinsam bringen sie den Reichtum und die Komplexität der Interpretationen der Vergangenheit zum Ausdruck.

Wenn Medien genutzt werden, um über das kulturelle Erbe zu reflektieren, werden solche Produktionen als Teil der Ausgestaltung des kulturellen Erbes gesehen. Deshalb ist es in diesem Projekt wichtig, das Konzept der Autorenschaft des kulturellen Erbes zu verstehen und anzuwenden. Beim Drehen von Filmen über das kulturelle Erbe können wir von der visuellen Anthropologie und der Kinematografie lernen, wo die Rolle des Autors tiefgründig theoretisiert und auf unterschiedliche Weise angewandt wurde.

Im nächsten Abschnitt werden vier Formen des Dokumentarfilms erörtert, die den Filmemacher auf unterschiedliche Weise präsentieren: die Ego-Dokumentation, der beobachtende Modus, der partizipative Modus und der erklärende Modus des Filmemachens. Diese Formen wurden ausgewählt, da sie für die Herstellung von Filmen über das Kulturerbe am relevantesten erscheinen. Sie können die Möglichkeiten eines Filmemachers, einen Film über das kulturelle Erbe zu machen, erweitern und laden ihn dazu ein, über die Darstellung oder die Abwesenheit seiner eigenen Perspektiven und Ansichten nachzudenken. Für eine vollständigere Liste der Dokumentarfilmtypen siehe Bill Nichols, *Introduction to Documentary*.[2]

[2] Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001

Modi der Dokumentation (eine Auswahlliste)

- **Ego-Dokumentation**:
  Der Ego-Dokumentarfilm ist ein subjektiver Dokumentarfilm, der sich mit einem Thema befasst, das für den Filmemacher von persönlichem Interesse ist. Er oder sie ist die Schlüsselfigur in der Geschichte und führt immer die Erzählung an, die oft eine Untersuchung einer privaten (Familien-)Angelegenheit, ihrer eigenen Identität oder eines aktuellen gesellschaftlichen Problems ist. Es ist die persönliche Verbindung, die Emotion oder der Aktivismus des Machers, der den Betrachter in die Geschichte hineinzieht. Der Macher wird visuell porträtiert oder ist durch einen Sprecher präsent. Beispiele für diesen Modus sind *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016) und *Notes towards an African Orestes* (Pier Paolo Pasolini, 1976).

- **Beobachtender Modus:**
  Bei diesen „Fliegen an der Wand"-Filmen bleibt der Filmemacher aus dem Bild und dokumentiert lediglich seine Beobachtungen. Sie lassen in der Regel Kommentare weg und verzichten auf einen Voice-over. Der Filmemacher scheint in den Szenen unsichtbar und auf die Wahl des Motivs und des Blickwinkels reduziert zu sein. Beispiele für diesen Typus sind der Klassiker Berlin: *Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1926) oder *De Kinderen van Juf Kiet* (Peter Lataster & Petra Lataster-Tisch, 2017), in dem gezeigt wird, wie eine Lehrerin mit ihren Schülern, häufig Kinder von Neuzuwanderern, durch verbale und nonverbale Mittel kommuniziert.

- **Partizipativer Modus:**
  Ein vom Dokumentartheoretiker Bill Nichols geprägter Begriff, der partizipative Modus (auch bekannt als interaktiver Dokumentarfilm) beschreibt eine Art von Dokumentarfilm, bei dem der Filmemacher Einfluss auf die aufgezeichneten Ereignisse nimmt. Der Filmemacher geht von seinen eigenen Beobachtungen und Fragen aus, die als echte und wichtige „Wahrheiten" dargestellt werden können, und fängt die Interaktionen ein, die sich aus diesen Beobachtungen und Fragen ergeben. Ein Beispiel für diesen Modus ist *Vilshult* (Tom Roest, 2018), über die Recherche des Filmemachers zu einer allgegenwärtigen dekorativen Fotografie, die von Ikea verkauft wird, und auch viele der Dokumentarfilme von Michael Moore, wie *Bowling for Columbine* (2001), sind partizipatorischer Natur.

- **Erklärender Modus:**
  Der erklärende Modus ist die Art von Film, die die meisten Menschen traditionell mit dem Wort „Dokumentarfilm" in Verbindung bringen. Der auch als „Stimme-Gottes-Film" bezeichnete erklärende Dokumentarfilm zeichnet ein Thema mit argumentativer Logik auf und präsentiert objektive Fakten oder Beobachtungen. In der Regel bestimmt eine überzeugende Erzählung die Struktur des Films, in die künstliche Elemente wie Toneffekte oder Musik gemischt werden. Oft spricht ein Erzähler direkt zum Zuschauer. Ein Beispiel für diesen Modus ist die BBC-Serie *Blue Planet* (und die meisten anderen Naturdokumentationen).

Natürlich würde die traditionelle Art der Dokumentation des kulturellen Erbes auf der *erklärenden Art* des Filmemachens beruhen, die das kulturelle Erbe als stabil und eindeutig festhält, aber die anderen Optionen für die Strukturierung von Filmen könnten die Filmemacher dazu einladen, mit subjektiveren Methoden zu experimentieren, um Geschichten über das kulturelle Erbe zu erzählen.

Es könnte von Vorteil sein, den Filmemacher und seine Motive transparent zu machen, wodurch das Kulturerbe offener für Diskussionen und andere Perspektiven wird.

Ein letzter Hinweis: Es ist wichtig, zwischen dem Autor des Films und dem/den Autor(en) des jeweiligen Kulturerbes - den entsprechenden Kulturerbe-Gemeinschaften - zu unterscheiden, auch wenn diese beiden oft übereinstimmen.

Referenzen

Bill Nichols, *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001

Links zu den oben genannten Filmen:

- *Berlin: Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1927): https://www.youtube.com/watch?v=LdFasmBJYFg&t=1668s
- *Blue Planet* (Alaistair Fothergill & David Attenborough, 2001): https://www.youtube.com/watch?v=s4aQqx_Zo00 (Fragmente)
- Bowling for Columbine (Michael Moore, 2001): https://www.youtube.com/watch?v=SDl-atwBzf0 (Trailer)
- *De Kinderen van Juf Kiet* (Peter Lataster & Petra Lataster-Tisch, 2017): https://www.youtube.com/watch?v=dB0SQbodTig (Trailer)
- Notes Towards an African Orestes (Pier Paolo Pasolini, 1976): https://www.youtube.com/watch?v=xs7JaIhxnbw&list=PLHe0rBwDmYVMlfuKiReFBWSgT34G98l4X
- *The Origin of Trouble* (Tessa Pope, 2016): https://www.youtube.com/watch?v=MxjaNgm47SA (Trailer)
- *Vilshult* (Tom Roest, 2018): https://www.youtube.com/watch?v=pD0EPtBGuOU&t=1s

2.3 Exkurs: Kernpunkte der Erstellung von Werbevideos

Der primäre und grundlegende Zweck eines Werbevideos besteht darin, ein bestimmtes Produkt, eine Dienstleistung oder eine Veranstaltung zu bewerben.

Unser Ziel (im Fall von WAAT) ist es, verschiedene Konzepte des kulturellen Erbes in ein Video zu übersetzen, das auch den Richtlinien für Werbevideos entspricht.

Bei der Erstellung von Werbevideos müssen wir vor allem das Zielpublikum im Auge behalten. Wir müssen offen sein für das Problem, das die Menschen, die unsere Plattform nutzen, lösen wollen.

Daher müssen wir unser Produkt als eine Lösung für dieses Problem konzipieren. Und hier stehen wir vor der Herausforderung, die unsere Inhalte als Produkt zu konzipieren. Die meisten unserer Dienstleistungen sind immateriell, mit anderen Worten - wir handeln mit Wissen/Informationen oder Emotionen.

Bevor wir mit der Erstellung eines Werbevideos beginnen, müssen wir die wichtigsten Punkte identifizieren, auf die wir die Aufmerksamkeit unserer Zuschauer/Kunden lenken wollen. Um diese Punkte zu unterscheiden, muss man die **Merkmale** und **Vorteile** des „Produkts“ kennen und wissen, wie sie sich gegenseitig beeinflussen.

Abb. 10. Die goldenen Regeln des Werbevideos

Im Fall von WAAT haben wir ziemlich klare Merkmale, z.B.:

- **Zustand** (Zustand, Unversehrtheit, materielle Authentizität, materielle Integrität)
- **Ensemble** (Vollständigkeit, Einheit, Zusammenhalt, konzeptionelle Integrität, konzeptionelle Authentizität, kontextuelle Authentizität)
- **Provenienz** (Dokumentation, Lebensgeschichte, Biografie, Quelle, Stammbaum)
- **Seltenheit und Repräsentativität** (Einzigartigkeit, Exemplarwert, Prototyp, Typusexemplar)

Wir können den **Nutzen** für den Betrachter in Begriffen definieren wie:

Wissen, Information, Freude, Wahrnehmung der kulturellen Identität, Selbstentdeckung in einem kulturellen Kontext, Souvenirs, Ausflüge, etc.

Der schwierigste Teil ist, wie man sie im Videoformat vermittelt. Daher werden Werbevideos in zusätzliche Kategorien eingeteilt, wie z. B. Produktvideos, Intro-Videos, Videos zur Produkteinführung, Veranstaltungsvideos, Erklärvideos, Videoanzeigen, Rekrutierungsvideos, FAQ-Videos und Testimonial-Videos.

Als Beispiel können wir die öffentliche Bibliothek der Bezirksgemeinde Plungė anführen.

Merkmale sind:

- Vermächtnis der Grafen Zubov
- Das älteste Gebäude in Plungė
- Repräsentative Fassade
- Kulturerbeobjekt

Vorteile sind: Privat- und Gruppenausflüge, Möglichkeit zum Kauf von Souvenirs, Möglichkeit zur Abholung von Büchern.

Indem wir diese Punkte in einem Video hervorheben, stellen wir sicher, dass der Betrachter/Kunde nicht nur schöne visuelle Informationen erhält, sondern auch das Interesse, in diesem Fall die Bibliothek, zu besuchen und vielleicht gleichzeitig Bücher zu verschenken, die er/sie vor langer Zeit ausgelesen hat. Daher sind **Merkmale** und **Vorteile** integrale Aspekte bei der Erstellung eines Werbevideos.

Es wird auch empfohlen, die „**goldenen**“ Regeln für Werbevideos zu beachten:

1. Kurz und bündig
2. Verschiedene Blickwinkel
3. Eine Geschichte erzählen
4. Qualität
5. Drehbuch erstellen
6. Auf Akustik und Beleuchtung achten
7. Die Fragen im Voraus vorbereiten, wenn Sie ein Q&A-Video machen
8. Den Ort besuchen, den Sie filmen wollen.

Referenzen

Russell, R., Winkworth, K. 2009. Significance 2.0: A Guide to Assessing the Significance of Collections. Collections Council of Australia Ltd.

https://www.youtube.com/watch?v=L6FfJNSOiAU

https://promo.com/blog/what-is-a-promotional-video

2.4 Die Projektplattform

2.4.1 Einführung in die Projektplattform

www.waatproject.eu

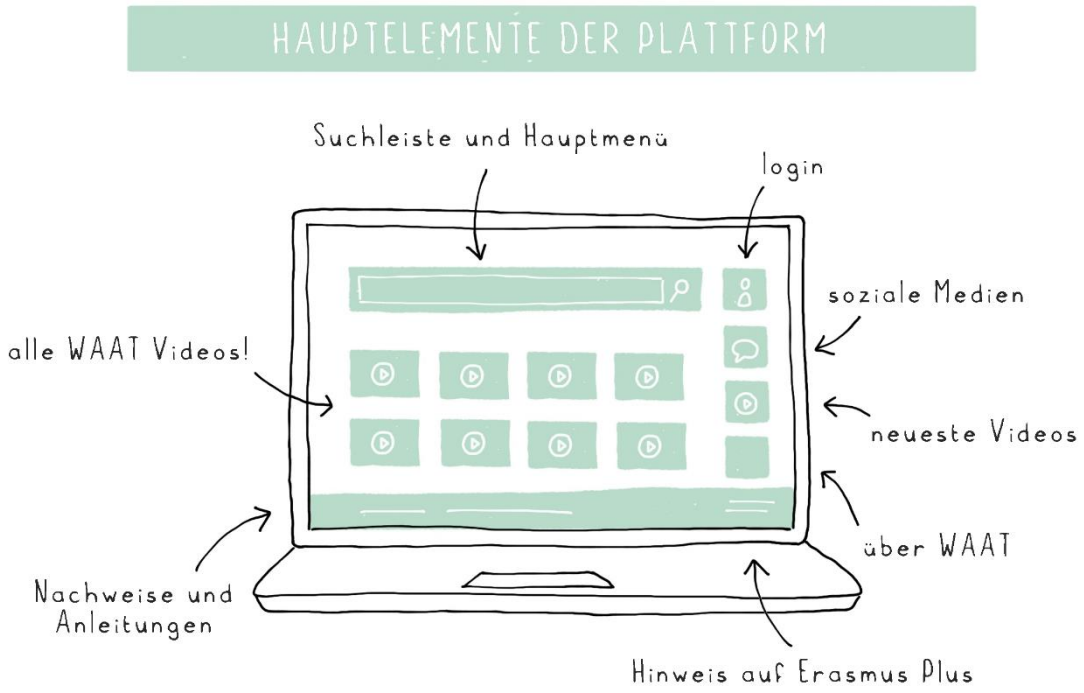
Digitale Plattformen entwickeln heutzutage neue Wege, um Informationen zu verpacken und zugänglich zu machen, und prägen die Trends bei der Nutzererfahrung mit digitalen Diensten. Die Digitalisierung hat unsere Welt und das kulturelle Umfeld verändert. Informationen werden über das Internet zur Verfügung gestellt, und wir tragen die Welt in unseren Taschen mit uns. Der digitale Zugang zu Wissen über das Internet ist in einer Vielzahl von Formen möglich.

Hauptzweck der Plattform ist es, als Werkzeug zum Hochladen von Kulturerbe-Videos zu fungieren und als Wissensplattform zu arbeiten. Die digitale Plattform richtet sich vor allem an Experten, Fachleute und Praktiker im Bereich des Kulturerbes sowie an Erwachsenenbildner und Lernende, Nichtregierungsorganisationen und verschiedene Gemeinschaften, um Videos zu erstellen und das Kulturerbe zu präsentieren. Sie ist gut an mobile Geräte angepasst und verfügt auch über eine aktive virtuelle Karte, die zeigt, wo in Europa die Geschichten aufgenommen wurden.

Ziele der digitalen Plattform:

1. Erleichterung des Lernprozesses für erwachsene Lernende.
2. Das Bewusstsein für das kulturelle Erbe schärfen.
3. Verbesserung der IKT-Kenntnisse von Erwachsenen, wie z.B. das Anlegen persönlicher Konten, das Hochladen digitaler Geschichten und das Einstellen des GPS-Standorts.
4. Förderung des kulturellen Erbes und des Projekts.

Abb. 11. Die Projektplattform: Struktur der Website



2.4.2 Registrierung und Hochladen von Videos auf die WAAT-Plattform

Sie müssen sich auf der digitalen Plattform von WAAT registrieren, um Ihre eigenen Inhalte hochladen zu können. Es ist sehr einfach, sich zu registrieren und danach jedes Mal einzuloggen. Alles, was Sie brauchen, ist eine gültige E-Mail-Adresse.

Schritte zur Registrierung:

1. In der oberen rechten Ecke befindet sich die Schaltfläche 'EINLOGGEN' ('LOG IN'), die Sie anklicken.
2. Sie können sich bestehenden Mitgliedern anschließen, aber zuerst müssen Sie sich registrieren. Unterhalb des Fensters finden Sie einen kleinen Link 'Registrieren' ('Register'), klicken Sie ihn an.
3. Dann müssen Sie sich für einen Benutzernamen entscheiden und Ihre E-Mail-Adresse eingeben. Nachdem Sie auf die Schaltfläche 'Registrieren' ('Register') geklickt haben, erhalten Sie eine E-Mail, klicken Sie auf den Link.
4. Der Link führt Sie zurück zur WAAT-Plattform, wo Sie ein Passwort festlegen müssen. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Passwort speichern ' ('Save password').

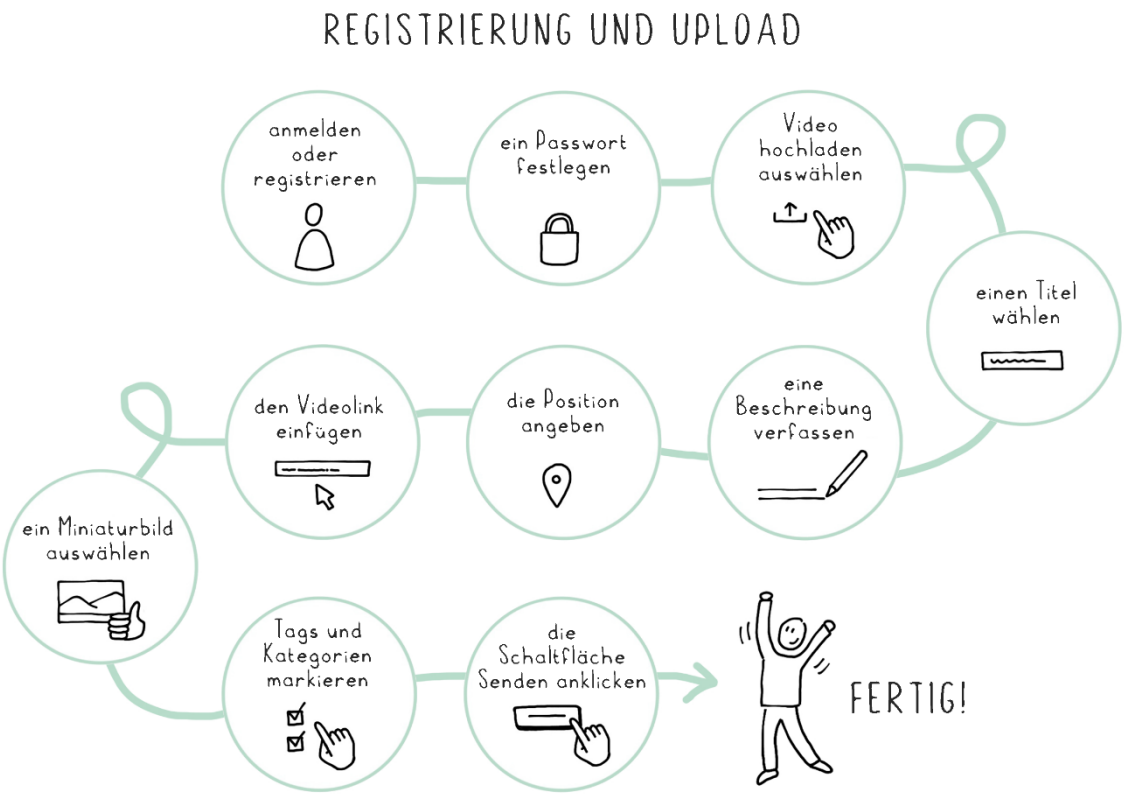
5. Es erscheint ein Fenster mit dem Link 'Anmelden' ('Log in'). Sie müssen Ihren Benutzernamen oder Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort eingeben. Sie können auch die Option 'An mich erinnern' ('Remember me') wählen, um eingeloggt zu bleiben.

Sobald Sie registriert und bei der Plattform angemeldet sind, können Sie Videos hochladen.

Schritte zum Hochladen von Videos:

1. Wählen Sie 'Video hochladen' ('Upload Video') in der Menüleiste.
2. Wählen Sie einen kurzen und passenden Titel für Ihren Beitrag.
3. Beschreiben Sie Ihren Beitrag (bitte liefern Sie kurze und spezifische Informationen zum Objekt/Video und geben Sie die **GPS**-Koordinaten an, wo das Video aufgenommen wurde oder aus welchem Land, welcher Stadt, Region oder Gemeinde das Erbe stammt), verwenden Sie max. 200 Zeichen für die Beschreibung.
4. Fügen Sie den Link zu Ihrem Video von YouTube oder Vimeo ein. Sie können auch ein Video direkt von Ihrem Computer hochladen.
5. Wählen Sie ein Thumbnail aus und laden Sie es hoch, um Ihren Beitrag angemessen zu präsentieren.
6. Schreiben Sie passende Tags auf, die Ihren Beitrag am besten präsentieren (z.B. Kulturerbe, materiell, Reisen, Litauen).
7. Wählen Sie die richtige Kategorie für Ihren Beitrag (materiell, immateriell, Natur, digital).
8. Drücken Sie auf 'Einreichen' ('Submit button'). Wenn Sie zur Anzeige Ihres Beitrags weitergeleitet werden, war der Vorgang erfolgreich.
   Sie erhalten eine E-Mail mit der Bestätigung, dass Ihr Video erfolgreich auf die Plattform hochgeladen wurde.
8. Wenn das Video nicht allen Anweisungen und Standards entspricht, werden die Administratoren der Plattform Sie kontaktieren.

Abb. 12. Die Projektplattform: Registrierung und Upload



3. Anleitungen zur Verwendung digitaler Geschichten in Schulungsaktivitäten und zur Planung von Unterrichtsstunden

Lehrvideos werden immer beliebter, da viele Einrichtungen sie als Mittel zur Verbesserung des Lernens einsetzen. Nach Herreros (1987) hilft der Einsatz von Videomaterial im Unterricht den Schülern, wichtige Lerninhalte in Form von Bildern, Tönen und Worten zu speichern, was das Lernen fördert. Darüber hinaus stellt Bravo (2000) fest, dass der Einsatz von Lehrvideos den Lehr-Lern-Prozess verbessert. Daher wird in diesem Leitfaden beschrieben, wie man Videomaterial zum Lernen über kulturelles Erbe einsetzt, was ein nützliches Werkzeug für diejenigen sein wird, die eine angenehme Lernerfahrung machen und den Lernprozess entwickeln wollen.

3.1 Beispiele für digitale Filme zum kulturellen Erbe, die für die Bildung genutzt werden

Es gibt viele Schulen, die sich mit dem kulturellen Erbe durch Videos beschäftigen. Die Schülerinnen und Schüler nehmen Videos auf, um etwas über das kulturelle Erbe zu lernen und dies auch anderen über soziale Medien oder andere Kanäle zu zeigen. Die Verwendung von Videoressourcen hat einen Vorteil gegenüber dem traditionellen Lernen, da man in wenigen Minuten wahrnehmen kann, wofür man beim Lesen viel mehr Zeit benötigen würde. Außerdem sind die Schülerinnen und Schüler durch den Einsatz von IKT motivierter, an verschiedenen Themen zu arbeiten, da sie in ihrem täglichen Leben an Videospiele gewöhnt sind. Sehen wir uns einige Beispiele für den Einsatz von Videos im Unterricht an:

1. Der folgende Link https://www.elchaplon.com/el-ceip-mararia-divulga-en-cuatro-videos-el-patrimonio-cultural-de-femes zeigt vier Videos, die in einer Schule aufgenommen wurden. Sie handeln vom kulturellen Erbe in der Umgebung der Schule.

2. In diesem Link: https://www.colegiosanagustin.net/descubriendo-el-valladolid-de-los-austrias/ berichtet die Schule „Colegio San Agustín“ über die kulturelle Reise der Schüler, um das „Valladolid der Habsburger“ kennenzulernen.

3. Die „Consejería de Educación de Castilla y León“, die für die Bildung in der Region „Castilla y León“ in Spanien zuständig ist, organisiert einen Schulwettbewerb mit dem Titel „Monumento a la vista“, an dem Schüler teilnehmen und Videos über Denkmäler in „Castilla y León“ einsenden. Der Wettbewerb richtet sich an SchülerInnen zwischen 11 und 15 Jahren: https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/concursos-premios/monumento-vista.

4. https://www.youtube.com/watch?v=Pwx_aIQBgYk: Der Geist der Burg von Miranda wird von einigen Schülern des Grundschulzentrums „La Charca“ besucht und erklärt ihnen die Geschichte der Burg und der Umgebung. Der Film wurde von einigen Schülern der Schule aufgenommen, um ihn den anderen Schülern zu präsentieren. Das immaterielle Kulturerbe wird vorgestellt, da in dem Video die Legende des Gespenstes erzählt wird. Außerdem führt es uns an verschiedene Orte des Schlosses und seiner Umgebung, die als materielles Kulturerbe eingestuft werden.

5. In diesem Video https://iessantamarialareal.com/el-video-de-2o-de-eso-finalista-en-el-concurso-monumento-a-la-vista/ erzählen uns die Schüler des Sekundarschulzentrums „Santa María la Real“ aus Aguilar de Campoo die Geschichte und die wichtigsten Fakten, die sich in einem Kloster ereignet haben, das in Spanien ein Nationaldenkmal ist. Es richtet sich an Schüler, die zweisprachige Studiengänge belegen. Es zeigt ein greifbares kulturelles Erbe.

6. In diesem Video https://profesionaljdeabajo.wordpress.com/popurri/turismo/rutas-turisticas/el-valladolid-de-los-austrias/ stellt ein Führer das Valladolid der Habsburger mit einigen Videos vor. Es kann von jedem verwendet werden, um darüber zu unterrichten oder von jeder Person, die etwas über dieses Thema lernen möchte. Es kann zum Lernen oder für virtuelle Reisen verwendet werden. Es ist ein materielles kulturelles Erbe, herausgegeben von José F. de Abajo.

7. https://www.youtube.com/watch?v=FBfUU5RmJPA: José Fernando de Abajo R. beschreibt die moderne Geschichte Spaniens: Valladolid, XVI. und XVII. Jahrhundert, für Kulturzentren oder Touristen, die das materielle kulturelle Erbe kennenlernen möchten. Valladolid wird im XVI. und XVII. Jahrhundert vorgestellt, als die Enkel der Katholischen Könige ihr Erbe in der größten Region Spaniens und Europas „Castilla y León“ verbreiteten.

8. https://www.youtube.com/watch?v=jK-RisXiqSM: In diesem Video geht es um das gesamte kulturelle Erbe Indiens. Es richtet sich an Schüler, nicht nur an Inder, sondern auch an Schüler aus anderen Ländern. In dem Video werden die Traditionen, die Sprache, die Kleidung, die Religionen und so weiter erklärt.

9. https://www.youtube.com/watch?v=_VI5wJbwQe8: Dieses Video wurde von den Museen von Katar erstellt. In dem Video wird gezeigt, wie LehrerInnen ihren SchülerInnen das kulturelle Erbe Katars erklären. Es ist ein praktisches Beispiel für LehrerInnen, wie man kulturelles Erbe im Allgemeinen unterrichten kann.

3.2 Lehrprogramm

1 Titel

„Das Haus Habsburg in Valladolid“

2 Rechtfertigung

Spanien war während der Herrschaft des Hauses Habsburg ein Reich, und Valladolid war eine der wichtigsten Städte Spaniens und wurde von 1601 bis 1606 zur Hauptstadt des Landes. Aus diesem Grund ist Valladolid ein Teil des kulturellen Erbes, das den Spanischschülern in Spanien und insbesondere in der Region Kastilien und León vermittelt wird.

3 Einführung

Dieses Unterrichtsprogramm wurde entwickelt, um den Schülern die Möglichkeit zu geben, sich aktiv mit dem kulturellen Erbe der Stadt Valladolid auseinanderzusetzen und zu lernen. Jeder Schüler wird zu einem „Kulturforscher“, der in das kreative Programm eingebunden ist.

4 Zielsetzungen

1. Allgemeine Ziele

(Kapitel IX, Artikel 66, des Organgesetzes 3/2020 vom 29.12.)

- Die persönlichen Fähigkeiten in den kommunikativen Bereichen und zwischenmenschlichen Beziehungen zu entwickeln.
- Die Fähigkeiten zu entwickeln, sich am sozialen, kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Leben zu beteiligen und das Recht, in einer Demokratie zu leben, umzusetzen.

2. Ziele des Lehrprogramms

- Die historische Epoche verstehen.
  - Karten lesen und historische Fakten einordnen.
  - Zivilreligiöse Architektur identifizieren und unterscheiden.
  - Lernen Sie die verschiedenen Könige des Hauses Habsburg in Valladolid kennen.
  - Lernen Sie das kulturelle Erbe des 16. Jahrhunderts kennen.
  - Lernen Sie die Zeit kennen, in der Valladolid die Hauptstadt Spaniens war und alle damit verbundenen Veränderungen.
  - Fördern Sie kooperative Arbeit.
  - Wertschätzung und Respekt für das kulturelle Erbe von Valladolid.

5 Inhalt

1. Was zu erreichen ist

- Historischer und chronologischer Zeitraum
- Das Haus Habsburg in Spanien
- Könige des Hauses Habsburg in Valladolid
- Kulturelles Erbe des Hauses Habsburg in Valladolid
- Valladolid Hauptstadt von Spanien

2. Wie man Inhalte erreicht

- Identifizieren Sie die verschiedenen Könige des Hauses Habsburg in Spanien.
- Identifizieren Sie die verschiedenen Könige des Hauses Habsburg in Valladolid.
  - Platzieren Sie die repräsentativsten Gebäude des Hauses Habsburg auf einer Karte.
  - Nennen Sie den Zeitraum, in dem Valladolid die Hauptstadt Spaniens war.

3. Einstellung zum Inhalt zu erreichen

- Sensibilisierung für die Notwendigkeit der Erhaltung des kulturellen Erbes.
  - Positive Einstellung gegenüber Untersuchungen und neuen Lernmethoden.
  - Wertschätzung von Gruppen- und Kooperationsarbeit.
  - Freude an kulturellen Ausflügen.
  - Die historische und kulturelle Bedeutung von Valladolid wertschätzen.

6 Methodik

Es wird eine aktive, dynamische und kooperative Methodik unter den Schülern eingeführt. Der Konstruktivismus wird die Grundlage des Lernens sein, und ausgehend von den Vorkenntnissen der Schüler wird ein sinnvolles Lernen durchgeführt. Das bedeutet, dass die SchülerInnen ihre Interessen und Bedürfnisse zeigen und alle Aktivitäten auf diese abgestimmt werden. Um dies zu erreichen, werden aktive und interessante Aktivitäten entwickelt, die ihnen helfen, Verständnis zu erlangen.

Methodische Grundsätze:

Aktive Methoden stellen die Lernenden in den Mittelpunkt des Lernprozesses und machen sie zu dessen Mittelpunkt und nicht nur zu passiven Informationsempfängern.

Der Konstruktivismus und die emotionale Erziehung sind die Richtschnur für den Unterrichtsprozess, damit die vielfältigen Intelligenzen der Lernenden entwickelt werden können. Menschen konstruieren ihr eigenes Verständnis und Wissen über die Welt, indem sie Dinge erleben und über diese Erfahrungen reflektieren (Bereiter, 1994). Die Lehrkraft stellt sicher, dass sie die bereits vorhandenen Vorstellungen der Schüler versteht, und leitet die Aktivität so an, dass sie darauf eingeht und dann darauf aufbaut (Oliver, 2000).

Der zentrale Gedanke des Konstruktivismus ist, dass menschliches Lernen konstruiert ist, dass die Lernenden neues Wissen auf dem Fundament des vorherigen Lernens aufbauen (Bada, 2015). Aus diesem Grund überprüft die Lehrkraft, ausgehend von einem Brainstorming, das Vorwissen der Lernenden.

Alle durchgeführten Aktivitäten und Inhalte werden zu Beginn der Sitzung erklärt. Während der Sitzung werden u. a. Aufwärm-, Einführungs-, Frage- und Abschlussaktivitäten durchgeführt. Die Lernenden werden je nach Aktivität in Gruppen eingeteilt, was ihre sozialen Fähigkeiten fördert.

7 Timing

Sechs Lehrveranstaltungen (LV), drei Wochen, zwölf Stunden, aufgeteilt wie folgt:

- Lehrveranstaltung 1 und 2: Zwei Stunden
- Lehrveranstaltung 3: Drei Stunden
- Lehrveranstaltung 5: Zwei Stunden
- Lehrveranstaltung 6: Drei Stunden

8 Aufgaben

LV 1

Aktivitäten mit Vorkenntnissen:

- Brainstorming. Wer sind die Habsburger? Wie lange waren sie die Könige von Spanien? Wie viele von ihnen regierten in Spanien?

Aufwärmübungen:

- Anhand einer digitalen Tafel werden alle Könige des Hauses Habsburg vorgestellt.

Einführende Aktivitäten:

- Die SchülerInnen suchen nach Informationen über den Namen und das Geburtsdatum aller HabsburgerInnen in Spanien.
- Dann sehen sie sich das Video https://youtu.be/J0iQZ9MXnOE an, in dem alle Informationen über diese Dynastie erklärt werden.
- Schließlich wird ihnen gesagt, dass sie ein Video über die Habsburger in Valladolid drehen sollen, aber zuerst müssen sie ein Skript schreiben, das die folgenden Aspekte enthält:

    - Thema Ihrer DVS, Ziele und Vorgaben, die Sie erreichen wollen.
    - Geben Sie an, was, wann und wo Sie zu filmen gedenken.
    - Detaillierte Beschreibung der Geschichte sowie aller Erzählungen und/oder Dialoge.
    - Töne und Geräusche, die Sie zu nutzen gedenken und zu welchem Zweck.
    - Geplante Länge.
    - Szenografische Einstellungen.
    - Requisiten, die Sie verwenden möchten.
    - Eventuell benötigtes Zubehör für die Dreharbeiten.

LV 2

Bisherige Wissensaktivitäten:

- Den Schülern werden einige Fragen zur vorangegangenen Stunde gestellt, damit wir uns daran erinnern, was wir am Vortag gelernt haben.
- Brainstorming: Welche der Könige des Hauses Habsburg wurden in Valladolid geboren? Wie viele von ihnen lebten in Valladolid? Wo wurde Philipp II. getauft? Gibt es in Spanien irgendwelche Denkmäler aus dieser Zeit? Gibt es in Valladolid Denkmäler aus dieser Zeit?

Einführende Aktivitäten:

- Es wird ein Video über die Kunst in Spanien während der Herrschaft der Habsburger angesehen. https://youtu.be/M_oLpzSAjhM
- Ein Video über die Geschichte der Habsburger in Valladolid wird angeschaut https://youtu.be/FBfUU5RmJPA.
- Die Lehrkraft stellt die verschiedenen Arten des kulturellen Erbes vor: materielles, immaterielles, digitales und Naturerbe.
- Nach den Videos schreiben die SchülerInnen das Drehbuch für das Video, das sie erstellen müssen.

LV 3

Aufwärmübungen:

- Wir sehen ein Video über die Kunst in Valladolid während der Herrschaft der Habsburger https://drive.google.com/file/d/1dnRs-39Q_gAZiFb-FhNWC6Vz7_rTdSxA/view?usp=sharing

Einführende Aktivitäten:

- In Gruppen werden Sie ein drei- bis fünfminütiges Video über die wichtigste Kunst in Valladolid während dieser Zeit erstellen. Sie werden Zeit haben, durch Valladolid zu gehen, um das Video über die Kunst in dieser Stadt aufzunehmen.

- Zuvor teilt die Lehrkraft ihnen die Standards für das Video und einige Tipps mit:

    - Drehen Sie keine vertikalen Videos (!).
    - Schreiben Sie ein Drehbuch.
    - Verwenden Sie ein Stativ (einfache Stative oder angepasste Stative für Smartphones).
    - Verwenden Sie keinen Digitalzoom (das mindert die Videoqualität; gehen Sie lieber näher an das Motiv heran).
    - Sorgen Sie für gutes Licht (die am besten zugängliche Lichtquelle ist die Sonne).
    - Lassen Sie die Kamera/das Smartphone aufgeladen.
    - Achten Sie auf den Weiß- und Schwarzabgleich, versuchen Sie, das Video nicht zu hell oder zu dunkel zu machen.
    - Überprüfen Sie die Einstellungen auf Ihrem Mobiltelefon. Stellen Sie 1080p bei 30 Bildern pro Sekunde (fps) ein. Wenn Sie über einen optischen Bildstabilisator verfügen, werden Ihre Aufnahmen ohne Verwacklungen gefilmt, und Sie können auf zusätzliche Ausrüstung wie einen Rig-Stabilisator verzichten.
    - Die Ausrichtung ist wichtig: Drehen Sie Ihr Handy und halten Sie es horizontal.

LV 4

Bisherige Wissensaktivitäten:

- Was haben wir bis jetzt gelernt? Die SchülerInnen beantworten diese Frage einige Minuten lang.
- Brainstorming: Können Sie einige Denkmäler in Valladolid aus dieser Zeit nennen?

Aufwärmübungen:

- Hat es Spaß gemacht, das Video aufzunehmen? Hattet ihr irgendwelche Probleme? Habt ihr bei dieser Aktivität etwas gelernt?
- Den Schülern wird beigebracht, wie sie das Video bearbeiten und produzieren können, diese Aktivität findet im Computerraum statt. Da es sich um ein kurzes Video handelt, werden sie genug Zeit haben, es zu bearbeiten.

LV 5

Abschließende Projektaufgaben:

- Die Lernenden zeigen ihre Videos den anderen Teilnehmern.

9 Schlussfolgerungen

Diese didaktische Einheit kann mit jeder Art von Lernenden, von Jugendlichen bis zu Erwachsenen, verwendet werden.

Das Hauptziel ist die Vermittlung von Wissen über das kulturelle Erbe in Valladolid. Außerdem erfahren die Lernenden, wie sie digitale Materialien verwenden und Videos aufnehmen können.

Abb. 13. Kurzanleitung

ANHANG A – WAAT-Lernerfahrungen

Kulturelles Erbe in all seiner Schönheit sollte nicht nur als Zeuge der Vergangenheit und unserer Zivilisation betrachtet werden, sondern auch als lebendiges Element, das ein breites Publikum anspricht und als nützliches Instrument für den Austausch und die Vermittlung von Konzepten und Werten dient. Die Einbeziehung von Interessengruppen ist von wesentlicher Bedeutung, und dank der lokalen Aktivitäten des WAAT-Projekts hatte die Partnerschaft die Möglichkeit, sich an ein breites Spektrum von Zielgruppen zu wenden, die mit der Welt des Kulturerbes in Verbindung stehen. Die Treffen ermöglichten es uns, die Leitlinien, die Gegenstand dieses Handbuchs sind, zu testen, aber auch die tatsächlichen Bedürfnisse der Interessenvertreter/Erwachsenenbildner/GLAM-Institutionen (Galleries, Libraries, Archives, Museums) oder Fachleute für Kulturerbe zu verstehen.

1 Lokale Aktivitäten

Ab Februar 2021 organisierte jeder Partner monatliche lokale Treffen, insgesamt acht, um die WAAT-Leitlinien zu testen und die Teilnehmer mit den Fähigkeiten auszustatten, kurze digitale Geschichten mit dem kulturellen Erbe als zentrales Thema zu erstellen. Aufgrund der anhaltenden Covid-19-Pandemie wurden viele der Treffen online abgehalten. Diese besondere Situation ermöglichte es der Partnerschaft, Fernunterrichtsmethoden zu testen, die sich als nützlich und effektiv erwiesen.

Die Aktivitäten vor Ort waren wie folgt:

- Treffen 1: Einführung in das Projekt, Teambildung.
- Treffen 2: Einführung in die laufenden Arbeiten im Rahmen der Intellectual Outputs.
- Treffen 3: Diskussion des Konzepts, Vorschläge, Gestaltungselemente, etc.
- Treffen 4: Organisation der Dreharbeiten, Besprechung von Szenarien, Orten, Objekten, Terminen, etc.
- Treffen 5 und 6: Verfilmung der digitalen Geschichten.
- Treffen 7 und 8: Bearbeitung und Hochladen der Videos auf die digitale Plattform.

Am Ende jedes Treffens erstellten die Partner einen zusammenfassenden Bericht über die gemachten Erfahrungen. Durch die Einholung von Feedback von den Teilnehmern war es möglich, das Qualitätsniveau der Aktivitäten und etwaige Stärken/Schwächen zu bewerten.

2 Einbeziehung von Interessengruppen

Jeder WAAT-Partner hat die folgenden Kategorien von Zielgruppen einbezogen:

- Erwachsenenbildner
- Mitarbeiter von GLAM-Einrichtungen
- Freiberufler aus dem Bereich des kulturellen Erbes
- Jugendarbeiter aus dem Bereich des kulturellen Erbes
- Studenten
- Institutionen und Organisationen, die im Bereich des kulturellen Erbes tätig sind

- erwachsene Lernende (Universitäten des dritten Lebensalters, Studenten von Volkshochschulen und verschiedenen NGOs, Organisationen)

Insgesamt wurden über 150 Akteure in die Aktivitäten einbezogen. Jeder Partner wählte die Akteure je nach Art seiner Organisation und seiner spezifischen Situation aus. Organisationen, die im Bereich des kulturellen Erbes tätig sind, bezogen ihre Nutzer und Besucher ein. Andere Organisationen wandten sich an Einrichtungen der Erwachsenenbildung usw. Für alle Partner des WAAT-Projekts war das erste Treffen wichtig, nicht nur um das WAAT-Projekt vorzustellen, sondern auch, um die Bedürfnisse der Fachleute zu verstehen, die auf unterschiedliche Weise in der Welt des Kulturerbes arbeiten oder in engem Kontakt mit ihr stehen. Die Aktivitäten vor Ort waren für WAAT sehr wichtig, da die Teilnehmer während der Aktivitäten ihre Erfahrungen und ihr Wissen austauschten. Darüber hinaus zeigte das Feedback, dass diese Treffen wichtig waren, um den Teilnehmern klar zu machen, dass man nicht unbedingt besondere Kenntnisse im Bereich der Filmproduktion oder eine spezielle Ausrüstung haben muss, um qualitativ hochwertige Kurzvideos zu produzieren. Durch die Anwendung des WAAT-Leitfadens für Lehrkräfte ist es in der Tat möglich, mit der Kamera eines Mobiltelefons oder eines Tablets kurze, hochwertige digitale Bildungsvideos zu produzieren und sie auf die digitale WAAT-Plattform hochzuladen.

Um ein hohes Maß an Beteiligung zu gewährleisten, organisierten die Partner interessante und interaktive Aktivitäten rund um das Thema Kulturerbe auf lokaler Ebene. Für Online-Sitzungen und zur Koordinierung der Arbeit aus der Ferne wurden verschiedene Tools für die Zusammenarbeit eingesetzt, wie z.B.:

- Basecamp: eine Projektmanagement-Anwendung, die im Internet und auf dem Handy verfügbar ist. Millionen von Fachleuten weltweit nutzen es und schätzen seine Benutzerfreundlichkeit. Es ist eine Projektmanagementlösung und ein Tool für die Zusammenarbeit im Team. https://basecamp.com/
- Miro Board: eine interaktive Online-Whiteboarding-Plattform, die es Teams, die aus der Ferne arbeiten, ermöglicht, effektiv zusammenzuarbeiten. Es ist ideal für Brainstorming und Mindmapping, zur Vereinfachung der Arbeit agiler Teams, zur Verwaltung von Projektüberprüfungen usw. https://miro.com/
- Google Drive: Cloud-Speicherdienst, der es ermöglicht, Dateien online hochzuladen und sie mit anderen zu teilen. https://www.google.com/intl/it_it/drive/
- Zoom: Dienst für Online-Meetings und Videokonferenzen. https://zoom.us/

Die Treffen waren auch wichtig für die Auswahl der Art des kulturellen Erbes, das bei verschiedenen Gelegenheiten gefilmt werden sollte (materielles, immaterielles, digitales und natürliches Erbe). Die Präferenzen der Teilnehmer ermöglichten es, herauszufinden, welche Rolle das kulturelle Erbe in ihrem beruflichen und gesellschaftlichen Leben spielt. Es war interessant zu beobachten, wie stark Traditionen im Bewusstsein der Menschen verwurzelt sind und wie wichtig es ist, territoriales Wissen und (oft immaterielle) Einzigartigkeit weiterzugeben. Die produzierten Videos reichen von kulinarischen Traditionen über schöne Landschaften bis hin zu historischen Nachstellungen und Handwerkskunst. Die Teilnehmer wurden nachdrücklich aufgefordert, einen Aspekt des Kulturerbes zu wählen, der ihr Gebiet in irgendeiner Weise charakterisiert und einzigartig macht. Aufgrund der unterschiedlichen kulturellen Hintergründe der Teilnehmer konnte ein wertvoller interkultureller Austausch stattfinden. Dank der WAAT-Plattform kann jeder, und nicht nur die Projektteilnehmer, die Videos genießen, von ihnen lernen und dazu angeregt werden, neue Videos zu erstellen, um die Plattform weiter zu bereichern und

zu erweitern. Dank der lokalen Treffen haben die Teilnehmer gelernt, dass das kulturelle Erbe ein wertvolles Instrument für den Austausch von Eindrücken und Erfahrungen ist. Dies wird durch das gesammelte Feedback bestätigt:

„Ich bin an dem Projekt interessiert, weil ich hoffe und sicher bin, dass ich effiziente Wege und Methoden kennenlernen werde, um das Beste aus meinem Gebiet zu machen. Außerdem habe ich die Möglichkeit, von Menschen zu lernen, die Experten auf dem Gebiet des kulturellen Erbes sind."

„Die Bedeutung der emotionalen Verbindung zum Objekt. Informationen über das Objekt sind wichtig, aber auch das, was man erlebt, das emotionale Gefühl, das man für das Objekt hat."

„Ich denke, was das WAAT-Projekt einzigartig macht, ist die Tatsache, dass das Hauptthema die Geschichten der Menschen sind und wie sie mit dem Kulturerbe verbunden sind. Was ist die Verbindung einer Person zu einem Artefakt - warum denken sie, dass diese Geschichten es verdienen, erzählt zu werden? Die Geschichte eines jeden Menschen - seine eigene Verbindung zu einem Kulturgut - ist einzigartig, und deshalb verdient sie es, auf einer Plattform wie dieser veröffentlicht zu werden."

„Für mich ist der wichtigste Aspekt, dass ich bei den Treffen vor Ort lernen kann und die Möglichkeit habe, das erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen. Und wenn ich etwas vergessen habe, kann ich es jederzeit wieder abrufen, indem ich den Leitfaden lese."

„Zugänglich für alle Interessierten. Es sind keine besonderen Fähigkeiten oder komplexe Ausrüstung erforderlich!"

3 Die Erfahrung im Allgemeinen

Die Erfahrungen, die während der lokalen Treffen gemacht wurden, waren tiefgreifend, jeder hat viel gelernt. Das Niveau der Beteiligung war im Allgemeinen konstant. Allerdings gab es einen leichten Rückgang der Beteiligung, der auf die Wiederaufnahme der Aktivitäten im Kulturbereich nach der ersten Schließung aufgrund der Covid-19-Pandemie zurückzuführen ist. Die Aktivitäten dienten nicht nur der Fortbildung, sondern auch dem Austausch von Wissen. Dank dieser Treffen wurden Arbeitsteams und ein Netzwerk auf lokaler und europäischer Ebene gebildet. Als Ergebnis der Arbeit wurden digitale Videos erstellt, die auf der WAAT-Plattform https://waatproject.eu/ verfügbar sind. Auch hier konnten wir dank der lokalen Berichte, Kommentare und Bewertungen der Teilnehmer die gemachten Erfahrungen im Detail festhalten. Eines der wichtigsten Ergebnisse ist sicherlich die Wirkung, die das Projekt auf die Teilnehmer hatte und immer noch hat. Die Inhalte wurden nicht nur für ein breiteres Publikum, sondern auch für Kulturerbe-Enthusiasten und Fachleute erstellt. Darüber hinaus regte der Leitfaden die Teilnehmer dazu an, das kulturelle Erbe auf eine andere Art und Weise zu betrachten, nämlich von einem dynamischen und nicht von einem statischen Standpunkt aus. Wenn es um kulturelles Erbe geht, sollte man sich auf die Umstände konzentrieren, die ein Objekt bestimmen, und nicht nur auf Fakten. Die Teilnehmer betonten, dass die Erfahrung ihnen geholfen hat, ihre Fähigkeiten beim Filmen zu verbessern und sich mit den Objekten des Kulturerbes vertraut zu machen. WAAT hat nicht nur ihr Wissen über das kulturelle Erbe im Allgemeinen erweitert, sondern ihnen auch die Möglichkeit gegeben, einen konkreten und praktischen Beitrag zur Produktion von Videos über das kulturelle Erbe zu leisten.

4 Schlussfolgerungen

Die lokalen Aktivitäten haben gezeigt, dass es wirklich notwendig ist zu verstehen, welche Rolle das Kulturerbe in der Gesellschaft spielt und spielen sollte. Die Nutzung des Kulturerbes als Medium zur Bildung und zur Vermittlung von Fähigkeiten ist noch zu wenig entwickelt. Mit Hilfe der WAAT-Leitlinien konnten Fähigkeiten wie das Entwickeln von Ideen, das Sammeln und Systematisieren von Informationen, das Filmen, Schneiden von Videos und deren Hochladen auf die Plattform entwickelt werden. Die Teilnehmer bewerteten das entwickelte Material als klar, vollständig, interessant und wertvoll und die WAAT-Plattform als einfach zu benutzen, partizipativ und ansprechend. In Verbindung mit der Arbeit der Partner während der Online- und Face-to-Face-Aktivitäten entstand bei den Teilnehmern der Wunsch, sich stärker zu engagieren und einen wichtigen Beitrag zur Förderung des Kulturerbes und der WAAT zu leisten. Die TeilnehmerInnen zeigten großes Interesse an den Themen und Ergebnissen des Projekts. Sie sind motiviert, Material zu erstellen, das im Bildungsbereich eingesetzt werden kann. Besonders hervorzuheben ist ihr Interesse an der Verwendung von Videos sowohl für die Entdeckung des Kulturerbes als auch für dessen Förderung und künftige Nutzung. Diese Ergebnisse sind ein gutes Omen für die Zukunft des Projekts und seine Nachhaltigkeit, insbesondere weil die Beteiligten angaben, dass sie die erworbenen Fähigkeiten in ihrer täglichen Arbeit anwenden und an ihre Schüler weitergeben würden. Die Kombination aus Kulturerbe und Bildung sollte mehr und mehr gefördert und auf jedes soziale Umfeld ausgeweitet werden.

Die Projektpartnerschaft hofft, dass dieser Leitfaden und die WAAT-Plattform den Grundstein für eine weitere Vertiefung der erörterten Themen legen und das Bewusstsein für die Bedeutung des europäischen Kulturerbes schärfen werden.

ANHANG B - Beispiele für bewährte Praktiken

Einführung

Im Folgenden werden zehn Best-Practice-Beispiele vorgestellt, die zeigen, wie digitales Storytelling in Österreich, Kroatien, Italien, Litauen, den Niederlanden, Spanien und in ganz Europa erfolgreich in der Bildung und/oder im Bereich des kulturellen Erbes eingesetzt wurde.

Die Best-Practice-Fälle werden nach Titeln, Sektoren, Autoren, Standorten, Erscheinungsjahren, Sprachen, Länge der Videos, einer kurzen Beschreibung und Links/Verweisen angezeigt. Sie sind nach Partnerorganisationen sortiert, die die Best-Practice-Fälle ausgearbeitet haben.

Die Inhalte der Best-Practice-Beispiele sind sehr vielfältig und liefern eine Vielzahl von Ansätzen, wie digitales Storytelling für die Präsentation von kulturellem Erbe (materiell und immateriell) sowie in der formalen und nicht-formalen Bildung eingesetzt werden kann. Weitere behandelte Themen sind soziale Eingliederung, wissenschaftliches Erbe und Ökologie. Die verwendeten Medien reichen von einzelnen Videos bis hin zu Führungen und Online-Plattformen.

CEA Olmedo, Spanien: Lehren und Lernen mit lebendigem Erbe

Sektor	Kulturelles Erbe, Sekundarbildung
Autoren, Standort	Colexio Eduardo Pondal, Darbo, Spanien
Jahr der Veröffentlichung	2018
Sprache	Spanisch, mit englischen Untertiteln
Länge	4:50 min.
Kurzbeschreibung	Dieses Video erklärt eine Tradition aus einem Dorf, Cangas. Das Video basiert auf einer typischen Figur des Karnevals „O Merdeiro“. Eine Schülerin erstellt mit Hilfe von Lehrkräften einen Überblick über das immaterielle Kulturerbe ihres Dorfes. Dieses Video wurde mit Hilfe der UNESCO und der Europäischen Kommission erstellt.
Links/Referenzen	https://www.youtube.com/watch?v=R27bWHxuXa0

EGInA, Italien: Förderung von Global Citizenship Education durch digitales Geschichtenerzählen - BRIGHTS Projekt

Sektor	Soziale Eingliederung, formale und nicht formale Bildung
Autoren, Standort	Die Partnerschaft besteht aus 7 Organisationen, die 4 EU-Länder vertreten (Belgien, Kroatien, Griechenland und Italien): ALL DIGITAL, Maks vzw, Centro Studi Foligno (CSF), Università degli Studi Guglielmo Marconi (USGM), Hellenic Open University, DAISSy Research Group, Centre of Technical Culture Rijeka (CTC Rijeka), Hellenic Professionals Informatics Society (HePIS)
Jahr der Veröffentlichung	2016
Sprache	Englisch, Italienisch, Kroatisch und Griechisch
Länge	2:00 min.
Kurzbeschreibung	Das Projekt zielt darauf ab, Global Citizenship Education (GCE) in formalen und nicht-formalen Bildungskontexten mit Hilfe von Digital Storytelling zu fördern, was zu einer sozial integrativeren Ausbildungspolitik und -praxis in Europa führen soll. Es wurde auch eine europäische Online-Gemeinschaft für GCE entwickelt, um die Wirkung des Projektes zu verstärken. Das BRIGHTS Kurs-Curriculum, das Informationen über den Kurs „Addressing Global Citizenship Education through Digital Storytelling“ liefern soll, wurde in allen Projektsprachen erstellt. In der 1. Pilotphase meldeten sich mehr als 1.200 Sekundarschullehrer und Jugendbetreuer aus den teilnehmenden Ländern für den BRIGHTS MOOC „Addressing Global Citizenship Education through Digital Storytelling“ an, 500 von ihnen schlossen ihn ab. In der 2. Pilotphase wurden mehr als 100 Lehrkräfte und Jugendbetreuer in persönlichen Workshops geschult. Anschließend wendeten sie die BRIGHTS-Methode mit jungen Menschen (im Alter von 13-19 Jahren) in Schulen und in nicht-formalen Bildungskontexten in benachteiligten Gebieten an. Mehr als 1.200 junge Menschen wurden im Kampf gegen Radikalisierung und soziale Ausgrenzung gestärkt und entwickelten digitale, soziale, staatsbürgerliche und interkulturelle Kompetenzen durch die Erstellung von digitalen Geschichten (473 wurden produziert!). Sie fertigten auch das BRIGHTS-Informationspaket über Global Citizenship Education für politische Entscheidungsträger an. Die digitalen Geschichten konzentrieren sich auf Themen der Global Citizenship Education wie nachhaltige Entwicklung und Lebensstil, soziale Eingliederung und kulturelle Vielfalt, Gleichstellung der Geschlechter, Frieden und Menschenrechte, aktive Bürgerschaft und Demokratie.

Links/Referenzen	https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGFqzmJGKEyZ9j_QtXcLdsF (Belgien) https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvGB9-Qu8U-mLLJBhhLl2HX6 (Kroatien) https://www.youtube.com/playlist?list=PL4kJ_uxGYkvHl2ves4AuMhI6HkPqWZP8c (Griechenland) http://www.brights-project.eu/en/

EGInA, Italien: Digitales Willkommen für Drittstaatsangehörige

Sektor	Soziale Eingliederung (Migranten und Flüchtlinge)
Autoren, Standort	Die Partnerschaft besteht aus 7 Organisationen, die 4 EU-Länder (BE, HR, GR, IT) vertreten: ALL DIGITAL, Media Actie Kuregem Stad, IASIS, Stiftung Digitale Chancen, Fondazione Mondo Digitale, Colectic (früher Associacio per a Joves Teb), Centro Studi Citta di Foligno Associazione
Jahr der Veröffentlichung	2019
Sprache	Englisch
Länge	1:30 min. - 2:00 min.
Kurzbeschreibung	Ziel des Projekts „WELCOME Programme“ ist der Austausch bewährter Verfahren zwischen Organisationen, die auf die digitale Eingliederung benachteiligter Gruppen spezialisiert sind, sowie die Entwicklung und Erprobung einer innovativen Methodik für die soziale Eingliederung von Drittstaatsangehörigen in Bildungs- und Sozialaktivitäten, das kulturelle Leben, Freiwilligenarbeit und digitale Gestaltungsaktivitäten. Zu diesem Zweck wurde ein Programm mit kreativen IT-Workshops, einschließlich Methodik und Schulungsmaterial, entwickelt, das auf bewährten Verfahren basiert. Anschließend wurden Ausbilder von Partnerorganisationen geschult, um das Programm und die Materialien in Pilotprojekten anzuwenden. Während der Pilotphase nahmen Drittstaatsangehörige im Alter von 16 bis 30 Jahren an dem Programm teil und verbesserten in kreativen IT-Workshops ihre IT-Kenntnisse, Sprachkenntnisse und Soft Skills. Die jungen Teilnehmer erstellten digitale Geschichten, um über ihre Erfahrungen mit dem Programm zu reflektieren. Sie nutzten diese, um

	• insgesamt 1.000 Gleichaltrige zu erreichen, um sie zu motivieren, sich ehrenamtlich zu engagieren oder an pädagogischen, sozialen und kulturellen Aktivitäten teilzunehmen, und • insgesamt 500 wichtige Akteure in Bildungs-, Sozial- und Kultureinrichtungen zu erreichen, um sie dafür zu sensibilisieren, Aktivitäten für Drittstaatsangehörige integrativer zu gestalten. Digital Welcome hat ein Schulungsprogramm entwickelt, das verschiedene IT-Kenntnisse kombiniert, angepasst an die Bedürfnisse von Migranten und Flüchtlingen. Das Programm richtet sich an junge Flüchtlinge und Asylbewerber, die ihre Sprach- und Computerkenntnisse verbessern wollen. Die Schulung dauert 60 Stunden und umfasst 4 Module: • Einführung in die Codierung • Digitales Geschichtenerzählen • Digitaler Journalismus • Soft Skills und Kommunikation Die Teilnehmer lernen auch, wie man Workshops zu diesen Themen animiert. Am Ende des Kurses organisieren sie IT-Workshops für Einheimische oder andere Flüchtlinge.
Links/Referenzen	https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaojJv6Rhq7Gm_7q0lg/videos https://digitalwelcome.eu/

ICARUS Hvratska, Kroatien: Popularisierung von Museumsaktivitäten

Sektor	Museen, Heimatkunde
Autoren, Standort	Tina Širec Džodan and Dunja Martić Štefan / Archaeological Museum of Istria, Kroatien
Jahr der Veröffentlichung	2020 - 2021
Sprache	Kroatisch
Länge	2:00 min. - 7:00 min.
Kurzbeschreibung	Eine Reihe von kurzen Videoformaten, die von zwei Museumskuratoren wöchentlich erstellt werden und alle Museumsaktivitäten verfolgen, um die Arbeit des Museums einem breiten Publikum vorzustellen. Verschiedene Themen geben einen Einblick in die Ausstellungen und in die Aktivitäten hinter den Kulissen. Die Videos sind auf der Facebook-Seite des Museums, auf Instagram und auf dem You Tube-Kanal verfügbar.
Links/Referenzen	https://www.facebook.com/watch/411544288891071/295585731447184

ICARUS Hvratska, Kroatien: Immaterielles Kulturerbe in der Region Slawonien

Sektor	Immaterielles Erbe, Sekundarschulbildung
Autoren, Standort	Schüler und Professoren der Technischen Schule Slavonski Brod (Gymnasium) / Slavonski Brod, Kroatien
Jahr der Veröffentlichung	2020 - 2021
Sprache	Kroatisch
Länge	7:45 min.
Kurzbeschreibung	Im Rahmen des Schulprojekts Goo Be Cool präsentierten Schüler der dritten Klasse in der Kulturwoche das immaterielle Kulturerbe Slawoniens. Ziel der Aktivität war es, die lokale Vielfalt und den Reichtum Slawoniens durch die Präsentation seiner Kulturgüter wie Bečar, das Singen von Hochzeitsliedern, das Spielen des Tamburins und die Herstellung traditioneller Frauenfrisuren vorzustellen. Die Aktivität wurde von den Professorinnen Vjeka Skutari und Ena Javor konzipiert.
Links/Referenzen	https://www.youtube.com/watch?v=iFkWE3_ocjo

MERIG, Österreich: Alena und ihre Geschichte vom lebendigen Erbe

Sektor	Immaterielles Kulturerbe
Autoren, Standort	UNESCO Youth Forum 2017, Malaysien
Jahr der Veröffentlichung	2018
Sprache	Englisch, mit französischen Untertiteln
Länge	2:06 min.
Kurzbeschreibung	In Zusammenarbeit mit den Teilnehmern des zehnten UNESCO-Jugendforums (25.-26.10.2017) wurden im Rahmen des UNESCO-Übereinkommens zum Schutz des immateriellen Kulturerbes von 2003 audiovisuelle Geschichten produziert, um die wichtige Rolle der Jugend bei der Bewahrung ihres lebendigen Erbes hervorzuheben. In diesem Best-Practice-Beispiel wird die persönliche Geschichte von Alena aus Malaysien erzählt. Sie ist Musikerin, bildende Künstlerin und Pädagogin. Sie ist eine der ersten und einzigen Frauen, die die Sapé, ein traditionelles Lauteninstrument aus Borneo, das früher für Frauen tabu war, spielen und unterrichten. Ausgehend von ihren Kelabit-Wurzeln teilt Alena ihre Geschichten mit Zuhörern auf der ganzen Welt und inspiriert junge Menschen dazu, das immaterielle Kulturerbe zu bewahren.
Links/Referenzen	https://www.youtube.com/watch?v=PbMEnXGDdPA

MERIG, Österreich: Treffen mit Naomi - Die Macht des informellen Lernens

Sektor	Nicht-formales Lernen
Autoren, Standort	SySTEM 2020 (koordiniert von Science Gallery Dublin), in Zusammenarbeit mit Ars Electronica, Österreich, gefilmt in Österreich
Jahr der Veröffentlichung	2021
Sprache	Englisch, mit deutschen Untertiteln
Länge	4:34 min.
Kurzbeschreibung	Digitales Storytelling wird eingesetzt, um die Macht zu verdeutlichen, die nicht-formale Lernorganisationen auf das Interesse einer Person am wissenschaftlichen Lernen haben können. Seit mehreren Jahren erforscht SySTEM 2020 das umfangreiche Angebot an naturwissenschaftlichen Bildungsmöglichkeiten und Erfahrungen, die außerhalb des formalen Schulsystems in ganz Europa stattfinden, mit dem Ziel, das naturwissenschaftliche Lernen außerhalb des Klassenzimmers neu zu gestalten. „Meet Naomi“ ist das letzte Video von SySTEM 2020, in dem die Welt durch die Linse einer jungen Lernenden erkundet wird, die mit der Wissenschaft zu kämpfen hat. Naomi beginnt zu erkennen, dass die Wissenschaft überall um sie herum ist. Das Video ist ansprechend gestaltet und verwendet ausgeschnittene Fotos, Animationen, eine auf junge Menschen zugeschnittene Sprache und professionelles Bildmaterial.
Links/Referenzen	https://system2020.education/meet-naomi/

PLUNGĖ Public Library, Litauen: Förderung der Erziehung zur Weltbürgerschaft durch digitales Geschichtenerzählen - Plungė Smart Park

Sektor	Nichtformale Bildung, Ökologie, kulturelles Erbe
Autoren, Standort	Plungė Public Library, Litauen
Jahr der Veröffentlichung	2016
Sprache	Litauisch, Englisch
Länge	Unterschiedlich
Kurzbeschreibung	Das Gebäude der öffentlichen Bibliothek des Bezirks Plungė ist ein staatlich geschütztes Kulturerbe mit einem restaurierten Uhrwerk aus der Mitte des 19. Jahrhunderts, das sich im Stadtpark befindet und zum Ensemble des Herzogs Mykolas Oginskis gehört. Die Bibliothek bietet ansprechende traditionelle Dienstleistungen für alle Altersgruppen und fördert die lebenslange Liebe zum Lesen und Lernen. Touristische Innovationen werden beständig entwickelt. So hat die Bibliothek 2015 das Projekt „Plungė Smart Park“ umgesetzt. Im Rahmen des Projekts wurde ein virtuelles Bildungsprogramm erstellt, eine Webseite, die auch für mobile Geräte und Tablets genutzt werden kann. Es umfasst drei virtuelle Rundgänge durch den Park: Fauna, Flora und Kulturgüter. In dem virtuellen Programm werden 87 Objekte vorgestellt, von denen die meisten bisher nirgendwo markiert waren. QR-Codes sind im gesamten Park an verschiedenen Objekten der Rundgänge angebracht. Außerdem gibt es einen integrierten virtuellen Rundgang durch den Park. Das Programm enthält auch Informationen über einzigartige und ausgestorbene Objekte des Plungė-Parks. Es stellt das Gebiet den Einheimischen und anderen auf innovative Weise vor und präsentiert die Objekte, die vor Jahren an diesem Ort existierten. Da wir festgestellt haben, dass das Projekt relevant ist und sich verschiedene Altersgruppen dafür interessieren, haben wir beschlossen, den Plungė Smart Park sowie die Bibliotheksaktivitäten mit neuen innovativen Updates zu entwickeln. Nachdem wir die Bedürfnisse der Bibliotheksbesucher erforscht hatten, erweiterten wir das Programm um virtuelle Touren, zwei verschiedene Hologramme, VR und Geräte zum Hören von Pflanzenmusik, die sowohl für Einheimische als auch für Touristen attraktiv sind. Nominierte Projekte: 1. „Erfolgreichstes Tourismusprodukt 2016“ bei den staatlichen Abteilungen für Tourismus des Wirtschaftsministeriums 2. Jährliche Auszeichnungen und Auszeichnungen des CSS-Programms „Webdesign des Tages“.

	3. EIFL (2017) Innovationspreis für öffentliche Bibliotheken.
Links/Referenzen	Plungė Smart Park Programm: https://plungesparkas.lt/en Hologramm: https://www.youtube.com/watch?v=8WEWl9zWOb4 Hologramm II: https://www.youtube.com/watch?v=_n6oGoGErSI VR Orangerie: https://www.youtube.com/watch?v=Wy7s0LeaXbQ&t=46s Musik der Pflanzen: https://www.youtube.com/watch?v=Gj_aa03F9BA

QUIOSQ, Niederlande: Das Eise Eisinga Planetariom in Faneker

Sektor	Wissenschaftliches Erbe, geführte Besichtigung
Autoren, Standort	Eise Eisinga Planetarium, Niederlande
Jahr der Veröffentlichung	2014
Sprache	Niederländisch
Länge	8:25 min.
Kurzbeschreibung	Dieses Video führt uns durch das Planetarium von Eise Eisinga. An der Decke des Wohnzimmers eines schönen Grachtenhauses in Franeker hängt das älteste noch funktionierende Planetarium der Welt. Dieses präzise bewegliche Modell des Sonnensystems wurde zwischen 1774 und 1781 von der friesischen Wollkämmerin Eise Eisinga gebaut. Neben dem Planetariumssaal bietet das Planetarium eine schöne Sammlung von astronomischen Instrumenten und eine zeitgenössische Ausstellung über unser Sonnensystem und das Universum. Weitere ständige Teile des Museums sind die ehemalige Wollkämmerei von Eisinga und eine umfangreiche Sammlung historischer astronomischer Instrumente. Auch die moderne Astronomie ist vertreten. Im Vorführraum werden nonstop Dokumentarfilme gezeigt. Erleben Sie, wie Eisinga in dem historischen Haus lebte, und blättern Sie digital in Eisingas schönen mathematischen und astronomischen Handschriften! Die interaktive Dauerausstellung „De Ruimte“ (Der Weltraum) ist seit 2016 für das Publikum geöffnet.
Links/Referenzen	https://www.youtube.com/watch?v=CFd2qAfBYYo&ab_channel=FreezingHotspots

QUIOSQ, Niederlande: Von besetzt bis verunreinigt - ein hundertjähriger Blick auf eine Weltkrise

Sektor	Online-Plattform, digitales Erbe, Multimedia-Projekt
Autoren, Standort	Flämisch-Niederländisches Haus der Kultur und Debatte deBuren, Belgien/Niederlande
Jahr der Veröffentlichung	2020
Sprache	Niederländisch
Länge	Unterschiedlich
Kurzbeschreibung	Als Reaktion auf die ersten Maßnahmen gegen die Ausbreitung von Corona in Belgien richtete das flämisch-niederländische Kultur- und Diskussionshaus deBuren eine Online-Plattform ein, auf der Reaktionen von Künstlern auf das Bündel „Bezette Stad“ von Paul van Ostaijen und die Situation rund um die Corona-Krise veröffentlicht wurden. Die digitale Stadt erhielt den treffenden Namen „De Besmette Stad“ und entwickelte sich zu einem Projekt, das sich noch in der Entwicklung befindet, so dass es schwierig, aber spannend ist, die Auswirkungen auf die Mitarbeiter, die Künstler, das Publikum und die Zukunft vorherzusagen. Aus dieser Initiative sind viele Produkte hervorgegangen. Eines davon ist ein Spaziergang durch Antwerpen entlang der Orte, über die Paul van Ostaijen geschrieben hat, der zunächst dazu diente, die Künstler, die an ihrer Version einiger von van Ostaijens Werken arbeiteten, weiter zu inspirieren, später aber für jedermann zugänglich war. deBuren berichtete, dass Lehrer aller Schultypen dies dankbar für ihren Unterricht nutzten und ihre Erleichterung über die breitere Verfügbarkeit des durch das Projekt geschaffenen Materials äußerten.
Links/Referenzen	https://deburen.eu/besmette-stad

https://waatproject.eu

Projektkoordinator

Plunge Public Library (Litauen)
https://www.plunge.rvb.lt

Projektpartner

Multidisziplinäres Institut für Europa-Forschung Graz (Österreich)
https://merig.eu

ICARUS Hrvatska (Kroatien)
https://www.icarushrvatska.hr

EGInA SRL (Italien)
https://www.egina.eu

Quiosq (Niederlande)
https://quiosq.eu

Centro de Educación de Adultos de Olmedo (Spanien)
http://cepaolmedo.centros.educa.jcyl.es

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.