

## **Preisträger 2019**

Alle Hauptpreise sind mit 500 Euro dotiert. Der Publikumspreis ist mit 150 Euro dotiert.

Die 5 Preisträgerfilme, den Beitrag "Alkohol" und den Trailer zu PHOBIA findet ihr hier: <https://vimeo.com/visionale>.

Den Gewinnerbeitrag TimeBOMB findet Ihr hier: <https://output-dd.de/blog/project-post/timebomb/>

Den Beitrag Gleichstellung in Familie, Beziehung und Co können wir aus Lizenzgründen leider nicht veröffentlichen.

### **Medienstarter**

1. Lochmeister
2. Liebe-Amor und die Lichlächerapp
3. Alkohol - ein Projekt von FREE YOUR MIND LEIPZIG

### **Schule macht Medien**

4. E-Rik
5. Der Schrecken der Meere
6. Gleichstellung in Familie, Beziehung und Co

### **Medienmacher**

7. PHOBIA
8. TimeBOMB
9. infinity

Auf den folgenden Seiten findet ihr die Laudationen der Beiträge.

## Laudation

## Hauptpreis Medienstarter

## Lochmeister

Entstanden im Jugendfilmcamp Arendsee mit Unterstützung von Lili Krasteva

Sonja, Dominik, Joseph, Cyril, Pascal, Kirill, Liv-Marlen, Nele, Benedict,  
Jannic, Nele, Paul, Dominik, 16-22 Jahre Boxdorf / Arendsee

Eine Kiste, die einen mysteriösen leuchtenden Inhalt birgt. Dunkle Gestalten, die auf der Suche nach dem geheimnisvollen Gegenstand sind und dabei auch vor Entführungen nicht zurückschrecken. Düstere, endzeitliche Orte einer Unterwelt, die heillos verloren scheint. Und ein Held, der sich alldem entgegenstellt, nicht mit übermenschlichen Körperkräften oder alles durchleuchtendem Verstand, sondern mit einer ebenso unheimlichen Macht: die Macht des Lochs! Der Lochmeister ist kein stereotyper, glatter Held, der moralisch in hellstem Licht erscheint. Er ist selbst Mysterium, dunkle Kraft, deren Ursprung unaufgeklärt im Dunklen liegt. Eine Kraft, die nicht zu bändigen ist, die unhintergebar das Schicksal all derjenigen bestimmt, die sich ihr in den Weg stellen. Eine Kraft jedoch auch, die möglicherweise in uns allen wohnt und ihrer Reaktivierung harrt.

Der Kurzfilm „Lochmeister“ will keine stringente, geordnet-zusammengefügte Geschichte erzählen. Er ist eher Collage, nimmt gekonnt Referenzen bei verschiedenen Genre-Filmen. Er zitiert sowohl Action- als auch Horrorstreifen – zu allererst aber auch solche Filme, die die Absurdität feiern, ähnlich wie bei der Gruppe Monty Python in ihrem „Flying Circus“. Es gibt weder einen stringenten Plot, noch werden gängige Formate des Erzählens konventionell aufgegriffen und wiederholt. Sie werden, im Gegenteil, willentlich übergangen und ad absurdum geführt. „Lochmeister“ spielt mit verschiedenen Erzählebenen, die abrupt wechseln, experimentiert mit den Brüchen des Erzählens und wirft damit unmissverständlich die Frage auf, nach welchen Regeln ein Film funktioniert.

All das leistet der Kurzfilm auf gekonnte Art und Weise. Hinzukommt ein außergewöhnlich professioneller Einsatz von Licht- und Tontechnik, der an keiner Stelle aufgegeben wird und das Zuschauen und Zuhören auch zu einem ästhetischen Erlebnis macht. Dies überzeugte die Jury ebenso wie der Mut, sich von allzu schulmeisterlichen Themen zu lösen, dem Alltagsweltlich-Absurden einen Raum zu bieten, ohne dies wiederum er- und aufklären zu wollen. Die Jury gratuliert den Filmemacher\*innen dafür aus ganzem Herzen.

## Laudation

## Hauptpreis Medienstarter

## Liebe-Amor und die Lichlächerapp

Entstanden mit Unterstützung der Medienwerkstatt Leipzig  
Clemens, Anna, Lorenz, Georg, Hannah, Johann  
13-14 Jahre, Leipzig

Alle 17 Minuten verliebt sich ein Single in Leipzig?

Der Film „Projekt Liebe-Amor und die Lichlächerapp“ beschäftigt sich mit dem Phänomen, dass viele Menschen heutzutage versuchen die Liebe übers Internet zu finden.

Ohne Handy ist man außen vor und die direkte nette Ansprache nach einem gemeinsamen Kaffeetrinken missglückt. Das ruft die Liebe auf den Plan, die sich beim Gott Amor beschwert, dass er nur noch per App verkuppelt. Amor erklärt sine Nöte, zum Beispiel der ewige Muskelkater vom vielen Pfeile abschießen, und die Liebe hat ein Einsehen: Amor darf ab sofort ab und an mit App verkuppeln, aber soll auch wieder zum Zusammenführen von Liebenden wieder nach draußen gehen.

Der Jury gefiel an diesem Film, dass er ein Thema anspricht, dass uns alle angeht und trotzdem nicht den Zeigefinger erhebt und Online-Dating verurteilt.

Mit vielen Details in der Ausstattung, wie zum Beispiel dem Baum der Herzen, der goldenen Perücke von Amor und ein paar Special Effects schafft er es nicht nur zum Nachdenken anzuregen, sondern auch bestens zu unterhalten. Uns gefielen auch die Wortspiele: „Was zum Hass“ anstelle von „Was zur Hölle“ oder auch das Wort „lächerlich“ in LichlächerApp. Der Film zeugt von einer hohen Kreativität und zeigt, dass hier die Freude am Machen mit von der Partie war.

Die Jury hat nicht nur gelächelt, sondern auch herzlich gelacht und freut sich gemeinsam mit dem Filmschaffenden vom Filmklub jr der Medienwerkstatt Leipzig und über den Preis der VISIONALE LEIPZIG 2019 in der Kategorie Medienstarter.

## Laudation

### Hauptpreis Medienstarter

#### „Alkohol“ – ein Projekt von FREE YOUR MIND Leipzig

Entstanden ist das Projekt im Rahmen von FREE YOUR MIND Leipzig und mit Unterstützung der Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig.

Marthe, Fritz, Line, 14 – 15 Jahre, Leipzig

Die Radiosendung, die im Rahmen der Aktionswoche Alkohol 2019 entstanden ist, wurde von 3 jungen Menschen produziert, die das Thema auf eine sehr vielfältige und zum Nachdenken anregende Weise beleuchtet haben. Nach eigener Recherche wurde das Alter, indem junge Menschen mit Alkohol in Berührung kommen auf 13,6 festgelegt, beunruhigend, auch für unsere 3 Journalisten.

Auf eine ehrliche Art reflektieren sie ihre Erfahrungen mit Alkohol in ihrem Umfeld.

Um vielfältige Meinungen und Perspektiven zu dem Thema zu bekommen, werden spannende Statements auf der Straße eingefangen, eine berührend offene Reflektion eines Alkoholikers und auch professionelle Sichtweisen werden in einem Interview mit einem Sozialpädagogen und Suchttherapeut aus der Jugend- und Suchtberatung in Leipzig werden hinzugezogen. Konsumenten gibt es in allen Schulen und sozialen Schichten und hat mit Intelligenz nix zu tun, eine Erkenntnis, die noch immer zu wenig Bedeutung findet. Das Thema Alkoholsucht ist in vielen gesellschaftlichen Bereichen nach wie vor Tabuthema. Marthe, Fritz und Line versuchen in ihrer Sendung nach Ursachen für eine Sucht, sie kritisieren ohne abzustempeln.

Immer wieder diskutieren sie die gewonnenen Erkenntnisse und man ist als Hörer mittendrin wie 3 junge Menschen Fragen aufwerfen und nach Antworten suchen im Umgang mit Alkohol und wie Präventionen funktionieren können.

Die Sendung zeigt auf, dass es keine allgemeingültigen Regeln für alle geben kann beim Konsum von Alkohol, eigene Grenzen finden, das eigene Verhalten reflektieren, Gefahren besprechen, mit Freunden, Erwachsenen oder auch professionellen Beratungsstellen, keine Schwarz-Weiß-Malerei.

„Passt auf Euch auf!“ ein passendes Zitat zum Ende der Radiosendung.

## Laudation

### Hauptpreis Schule macht Medien

## E-Rik

Evangelisches Schulzentrum Leipzig  
Theodor, Konstantin, Armin, 16 Jahre

Wenn in der Präambel des Sächsischen Schulgesetzes gefordert wird, dass die Schule die „Lernfreude der Schüler“ ebenso fördern, sowie „Alltags- und Lebenskompetenz“ vermitteln und die „Schüler auf ein selbstbestimmtes Leben“ vorbereiten sollte, dann sind Projekte von Jugendlichen besonders hervorzuheben, die sich in intelligenter und kritischer Form mit sozialen und gesellschaftspolitischen Themen auffällig-kreativ auseinandersetzen. Das Projekt „E-Rik“ – ein Kurzfilm von drei 16jährigen Schülern des Evangelischen Schulzentrums erarbeitet – zählt nach Auffassung der Juror\*innen in der Kategorie „Schule macht Medien“ unbedingt dazu.

Gegenstand ihrer Arbeit war ein hochaktuelles Thema. „Digitalisierung“ und deren allumfassende Wirkung auf die Sozial- und Beziehungskultur in unserem Leben, in unserer Gesellschaft. In ihrer Projektbeschreibung setzten sich die „Macher“ zum Ziel, „Ernsthaftigkeit und Komödie miteinander zu verbinden“ und durch „eine Prise Science Fiction“ zu ergänzen. Entstanden ist ein ansprechender visueller Beitrag unter abwechslungsreichem Einsatz digitaler Technik. Er demonstriert nicht nur ein großes Verständnis digitaler Medien, sondern im Plot der Handlung auch Formen der Gesellschaftskritik, ohne dabei die „didaktische Keule“ zu schwingen. E-Rik, das transformierte und somit futuristisch normierte „Internet-Subjekt“ weiß alles, erfährt alles und gestaltet in der Kommunikation alles. Ein Chip im Kopf, eine Maschine im Körper ermöglichen dies. Scheinbar einfach, genial, die Umwelt ohne Überraschungen reflektieren, potenzielle Begegnungen antizipieren und somit „erfolgsorientiert“ gestalten zu können, nimmt es in der Person des Protagonisten unserem Leben das Unerwartete, das Bewältigen der Schwierigkeit und der Niederlagen, ganz zuletzt den notwendigen Teil der romantischen Essenz unseres Lebens. Alles ist plan- und berechenbar.

Die „Welt“ ist hier nicht nur „Bühne“, wie es bei William Shakespeare einmal hieß, sie ist gleichzeitig transparenter Lebenslauf und durchleuchtete Privatsphäre, ohne Geheimnisse, ohne mögliche Gefahren, ohne Überraschung. Die totale Kontrolle. Den Planern und Gestaltern von „E-Rik“ ist unter sensibler pädagogischer Begleitung im Hintergrund ein selbstbewusster Beitrag mit hohem eigenschöpferischen Anteil gelungen, der in Thematik, Drehbuch, Produktion, Szenenwechseln, Musik und kurzem Resümee zum Schluss den Blick auf den „problematischen Einfluss der Digitalisierung“ nicht nur lenkt, sondern unterhaltsam und filmästhetisch anspruchsvoll zu schärfen versteht.

Projektbüro VISIONALE | Volker Pankrath | Emil-Fuchs-Straße 1 | 04105 Leipzig

## Laudation

### Hauptpreis Schule macht Medien

### Der Schrecken der Meere

Hans-Erlwein-Gymnasium Dresden, 8. Klasse

Lena Marie, Jona Sophie, Lara, Anika, Aleksandra, Mia Chantal, Clara, 14 Jahre,

Insgesamt acht Schülerinnen und Schüler erhielten im Rahmen des gesellschaftswissenschaftlichen Unterrichts die Aufgabe ein entwicklungspolitisches Thema in Form eines Videoclips umzusetzen.

Die Gruppe entschied sich für eine höchst aktuelle Klimadebatte: die Vermüllung der Meere, in Form eines StopMotion-Films. Unterstützung erhielten sie durch „Sukuma arts e.V.“, dem Verein „aha - anders handeln“ und dem SAEK Dresden.

Beginnend bei einem durchdacht gewählten Titel, der selbst aus Müll zugeschnitten wurde, beginnt die kleine Geschichte eines Fischers der aus einem vermüllten Meer erschreckende und aktuelle Fakten bezüglich des Themas angelt. Mit liebevoll und zeitaufwändig gestalteten Details über Papier bis Knete, recherchierten Fakten und einer klaren Strukturierung gelingt es der Gruppe eine schnelle Sensibilisierung des Themas zu schaffen. Der Film endet jedoch nicht in der Ausweglosigkeit, sondern zeigt den Zuschauenden umsetzbare Verhaltensalternativen auf, die dazu aufrufen selbst aktiv zu werden.

Das selbstständige Arbeiten und Engagement der Schüler\*innen sieht man den Aufnahmen an und überzeugte die Jury durch die ansprechende kreative Darstellung, die Liebe zu Details und das konzeptuell auf den Punkt bringende Thema.

Die Jury gratuliert herzlich zu einem gelungenen Beitrag in der Kategorie „Schule macht Medien“ der VISIONALE LEIPZIG 2019.

## Laudation

### Hauptpreis Schule macht Medien

### Gleichstellung in Familie, Beziehung und Co.

Immanuel-Kant-Gymnasium Leipzig, 8. Klasse  
Nefise, Karl, Anabel, Hayate, Michaela, Helena, Anne, Moritz, Hannes, Evan,  
Yolanda, Theo, Dustin, Eugenia, Julian, Mika, Maja, Hanna, Benno, Benjamin,  
Anou, Gericke, Rosalie, 14-15 Jahre

Entstanden mit Unterstützung der Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig  
(HUP) e.V.

Wie wird Chancengleichheit und Geschlechtergerechtigkeit in der Gesellschaft wahrgenommen? Mit der Aufarbeitung dieser Fragestellung beschäftigen sich Schüler\*innen der 8. Klasse des Kantgymnasiums Leipzig im Rahmen des gesellschaftswissenschaftlichen Profilunterrichts.

In Projektgruppen haben sich die Schüler\*innen mit Themen wie Transgender, Rollenverteilung in (gleichgeschlechtlichen) Partnerschaften, Sexismus in der Werbung, Gleichstellung in der Schule und länderspezifischer Gleichberechtigung befasst und eine Radiosendung mit informativ bildendem Charakter erschaffen. Die Radiosendung liefert Denkanstöße zum eigenen Umgang mit den relevanten Themen und steht sinnbildlich für den Beginn eines gesellschaftlichen Wandels, in welchem ein Umdenken von festgefahrenen Verhaltensmustern vorangetrieben wird.

Die Schüler\*innen schaffen es im Beitrag, Stereotype anzusprechen und somit aufzulösen. Besonders überzeugt wurde die Jury von der gelungenen Einarbeitung von originellen, individuellen O-Tönen von Betroffenen, Experten und Passanten auf der Straße. Den Schüler\*innen ist es gelungen, die Thematik für eine altersunabhängige Zielgruppe informativ, spannend und unterhaltsam aufzuarbeiten. Die gewählte Fragestellung trifft den Puls der Zeit und rückt das Thema in verständlicher Sprache in den Vordergrund eines hochaktuellen gesellschaftlichen Diskurses.

Die Jury gratuliert den Macher\*innen des Beitrags „Gleichstellung in Familie, Beziehung und Co“, welcher für Toleranz und Vielfalt in unserer Gesellschaft steht, herzlich zu ihrem gelungenen Werk.

## Laudation

## Hauptpreis Medienmacher

## PHOBIA

Vincent, Josefin, Christian 20 - 21 Jahre, Dresden  
Entstanden im Rahmen einer Hochschularbeit

You don't know where you are. You don't know what you are. All you know is that you're scared.

Phobien - das sind übertriebene Ängste vor Objekten, Tieren oder Situationen und stellen Betroffene jeden Tag vor große Herausforderungen. Ihre Ängste isolieren Phobiker zunehmend und stellen für viele eine unglaubliche Einschränkung ihres Lebens dar.

Wie nehmen Menschen, die unter einer Phobie leiden, ihre Umwelt wahr? Wie fühlen sie sich, wenn sie mit ihren Ängsten konfrontiert werden und wie meistern sie ihren Alltag? Genau das möchten die Macher des Spiels PHOBIA dem Spielenden näherbringen. Der Spieler findet sich in einer düsteren und bedrohlichen Umgebung wieder, in der er laufen, springen und klettern muss, um einer nicht sichtbaren Gefahr zu entkommen. Das Spiel mit seinem gewollt hohen Schwierigkeitsgrad, lässt den Spielenden immer wieder scheitern und verzweifeln. Aber genau dieses hohe Frustrationspotenzial motiviert den Spieler immer aufs Neue und macht die Freude beim Erfolg umso größer. Die hohe Immersion des Spiels versetzt den Spielenden in die Gefühlswelt eines Phobikers und lässt ihn all die Frustration und Verzweiflung spüren, die hinter jeder Phobie stecken.

Die Jury war sowohl von der Auseinandersetzung mit einem in der Öffentlichkeit wenig diskutierten Thema, als auch von den düsteren und dennoch liebevoll gestalteten Grafiken und der herausfordernden Spielmechanik begeistert. Das Spiel trägt dazu bei, über Phobien aufzuklären und zeigt auf, wie Betroffene ihren Alltag meistern. Die Jury gratuliert den Macherinnen und Machern von PHOBIA zu diesem eindrucksvollen und spannenden Spiel und wünscht: stay calm and improve yourself!



## Laudation

### Hauptpreis Medienmacher

## TimeBOMB

Entstanden an der TU Dresden  
Severin, Remke, Felix, Constantin, 22-29 Jahre

Es gibt diese Spiele, die die Zeiten überdauern. Sie werden von Generationen von Spielern leidenschaftlich gezockt, wieder und wieder aus der Mottenkiste gekramt und durchlaufen dabei immer neue Modifikationen. Sei es, weil sie für einen wichtigen Meilenstein in der Computerspielgeschichte stehen, weil ihr einfaches Spielprinzip seit jeher Suchtfaktor erzeugt, oder einfach, weil jeder nostalgisch in Erinnerungen schwelgt, wenn er nur den Titel hört. Tetris ist so ein Kultspiel, oder Pac-Man, oder aber Bomberman.

Letzteres erfuhren nun erst kürzlich im Projekt „TimeBOMB“ durch Severin Engert, Remke Albrecht, Felix Meyer und Constantin Amend eine innovative Weiterentwicklung. Denn während besagte Nostalgie beim Spielen alter Klassiker zumeist daran scheitert, dass – bedingt durch verbesserte Spielegrafik und neue Eingabegeräte – das „Feeling“ von damals nicht so recht aufkommen will, entwickelten die vier Studenten der Technischen Universität Dresden eine Spielestation, die Bomberman in unterschiedlichen Epochen der Computerspielgeschichte erlebbar macht.

Mittelpunkt der Station ist ein 170cm großer Quader, an dessen vier vertikalen Seitenflächen Bomberman im lokalen Multiplayer gegeneinander gespielt werden kann. Jede der vier Seiten spiegelt dabei aber eine andere Epoche der Computerspielgeschichte wider – nebst entsprechender grafischer Darstellung und Eingabemechanik. So steuert man das Spiel an einer Seite über Schalter auf einem zweidimensionalen Koordinatensystem, das einem Oszilloskop nachempfunden ist. An einer anderen Seite kommen ein CRT-Monitor und eine alte mechanische Tastatur zum Einsatz. Die dritte Seite erinnert an einen typischen Arcade-Automaten mit Joystick und Tastern, wie er in Spielhallen zu finden ist, während die vierte Seite das Spiel in modernem dreidimensionalen Design mit Xbox-Controller präsentiert.

Die Jury ist begeistert von so viel Ideenreichtum, Liebe zum Detail und einer Station, die neben großem Spielspaß miteinander ganz nebenbei auch die unterschiedlichen Epochen der Computerspielentwicklung von 1958 bis heute erfahrbar werden lässt – ganz zu schweigen vom nostalgischen „Feeling“, das sich beim Spielen einstellt. Und so freut sie sich, „TimeBOMB“ einen Hauptpreis in der Kategorie Medienmacher verleihen zu dürfen. Herzlichen Glückwunsch!

Projektbüro VISIONALE | Volker Pankrath | Emil-Fuchs-Straße 1 | 04105 Leipzig

## Laudation

### Hauptpreis Medienmacher

## infinity

Jonas, Marian, 19-20 Jahre, Freiberg / Chemnitz

In bester Gesellschaft mit den Regisseuren Quentin Tarantino und Christopher Nolan haben wir hier im besten Sinne ein echt starkes Stück Film präsentiert bekommen. Der Film infinity verneigt sich vor einem sehr selten gewordenen Träger des Videobildes: dem Zelluloid.

Die beiden Filmmacher aus Chemnitz verstehen es, ästhetische Bilder, emotionale, magische Momente und expressionistische Körnigkeit mit modernen und treibenden Sounds zu einer Zeitreise zu verbinden. Die doch im hier und jetzt spielt: genauer gesagt im Vorführraum eines Kinos mit Projektoren, Filmrollen und Schneidemaschinen.

Sie setzen dem Filmvorführer im Kino (der noch echte Filmrollen auf einen Projektor spannt) ein künstlerisches Denkmal und beweisen, dass trotz der Digitalisierung und all ihrer Vorzüge auch bei jungen Filmmachern die Faszination für das Zelluloid und der damit verbundenen Technik erhalten geblieben ist. So wie Jonas und Marian es sagen: „24 beats per minute - analoger Film ist unsterblich“ - infinity zeigt dies mehr als deutlich!