



FILME MACHEN, FILME ANSCHAUEN -
EIN ERGOTHERAPEUTISCHES MITTEL

Annika Wloch
DVE-Kongress 2015

PERSÖNLICHER HINTERGRUND

- ▶ 2000-2011
Mehr als 10 Jahre eigene Erfahrung in der Filmbranche:
- Regieassistentz
- ▶ 2011-2015
Studium der Ergotherapie an der Alice-Salomon Hochschule, Berlin
im Verbund mit der Wannsee Schule e.V.
- ▶ Seit Oktober 2014
Angestellt in der Praxis für Ergotherapie und
Soziales Coaching Sibylle Kerkow, Berlin

GLIEDERUNG

- 1 Hintergrund Film
- 2 Einführung in filmische Mittel
- 3 Filme machen/Digital Storytelling
- 4 Filme anschauen
- 5 Film als ergotherapeutisches Medium – am Beispiel von CRPS
- 6 Diskussion/Schlussfolgerungen

1 HINTERGRUND FILM

- Film alltagsrelevant als Medium
- Zunehmende Digitalisierung der Medien
- Durch Digitalisierung einfachere /billigere Produktion
- Kaum Filmeinsatz in der Ergotherapie
- Bedeutung des Mediums Film in der Behandlung (von Klienten mit CRPS)?

2 EINFÜHRUNG FILMISCHE MITTEL

Was ist Film?

- Reproduzierende Kunst¹
- Bewegte Bilder²
- Kommunikationsform/eigene Sprache³

1 (Monaco, 1993)

2 (Schleicher & Urban , 2005)

3 (Metz, 1972)

2 EINFÜHRUNG FILMISCHE MITTEL

- ▶ Film = bewegte Bilder⁴
 - Kameraperspektiven
 - Einstellungsgrößen



PANORAMA



AMERIKANISCHE (UNTERSICHTIG)



DETAIL

3 FILME MACHEN

Wie wird Film gemacht?

- Filme in der Gruppe / im Team produzieren
- Prozess in 3 Phasen⁵:
 - Vorbereitung (Planung)
 - Produktion (Dreh)
 - Postproduktion (Schnitt/Bild- und Tonnachbearbeitung)

3 FILME MACHEN

„As we are made of water, bone, and biochemistry, we are made of stories“
(Lambert, 2010)

- ▶ Film = Das Erzählen von Geschichten
- ▶ Digital Storytelling^{6,7} = Besondere Art des Kurzfilms
 - Kurzfilm einer Einzelperson
 - persönliche Geschichte wird durch Voice Over erzählt
 - Prozess in 7 Schritten

6 (Miller, 2004)

7 (Walters, 2014)

3 FILME MACHEN

► Prozess des Digital Storytelling⁸:

1. Owning your insights
2. Owning your emotions
3. Finding the moment
4. Seeing your story
5. Hearing your story
6. Assembling your story
7. Sharing your story

4 FILME ANSCHAUEN

Wie und zu welchem Zweck können Filme angeschaut werden?

- ▶ Als Instrument eines Lernprozesses⁹
- ▶ Als Reflexion von Emotionen und multimodale Erfahrung^{10,11}
 - Wirkung auf Spiegelneurone
- ▶ Unterschiede in der Wirkung: Einzeltherapie/Gruppentherapie¹²

9 (Tulodziecki & Herzig, 2004)

10 (Blothner, 1999)

11 (Kruse, 2010)

12 (Hanich, 2012)

5 FILM ALS ERGOTHERAPEUTISCHES MEDIUM

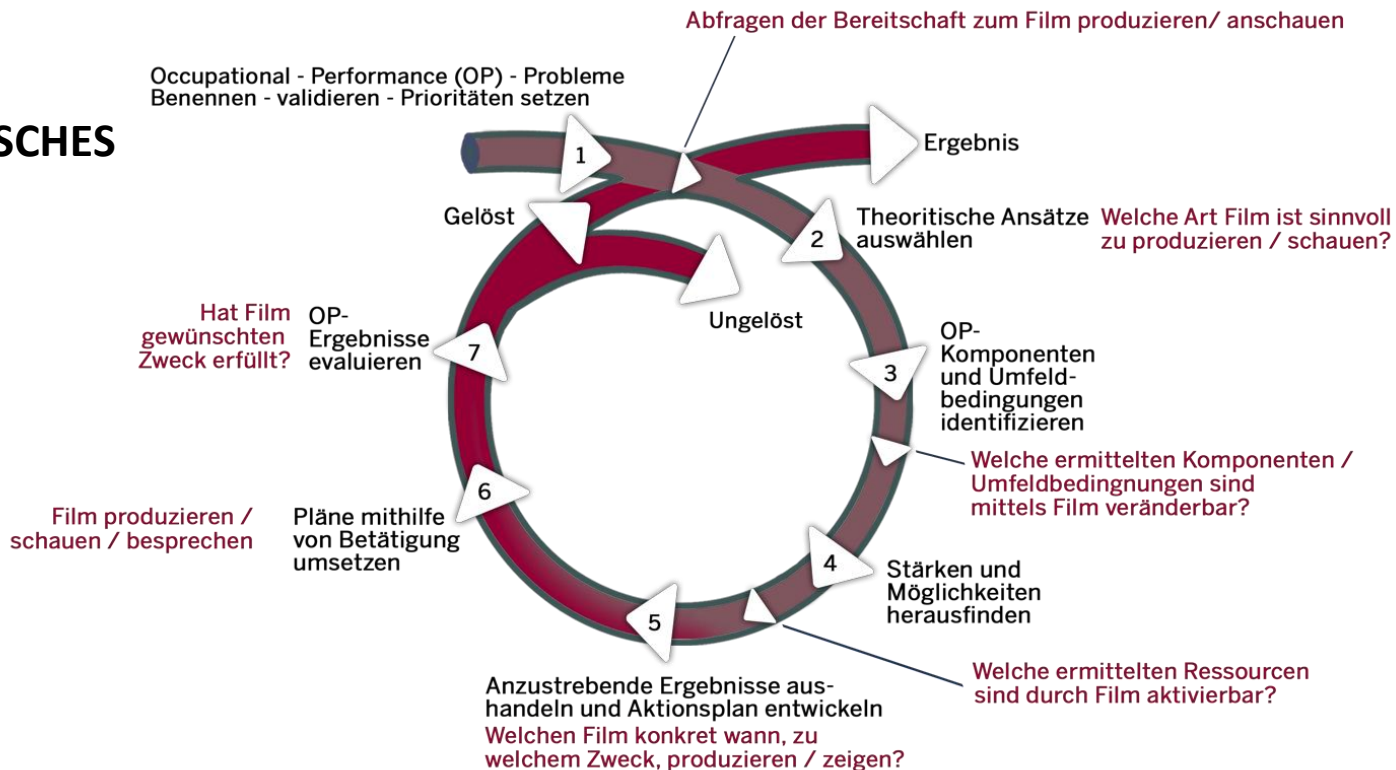
Am Beispiel CRPS

- Filme in der Therapie anzuschauen/selbst zu produzieren hilft bei der Auseinandersetzung mit dem eigenen Schmerzempfinden.
 - Beispiele: - Anschauen: Lehrfilm & Gruppendiskussion
 - Produzieren: Digital Story im Sinne der ausdruckszentrierten Methode

- Filme in der Therapie anzuschauen/selbst zu produzieren hilft, den Alltag trotz Schmerzen aktiver zu gestalten.
 - Beispiele: - Anschauen: Kinobesuch
 - Produzieren: im Team im Sinne der kompetenzzentrierten und interaktionellen Methode

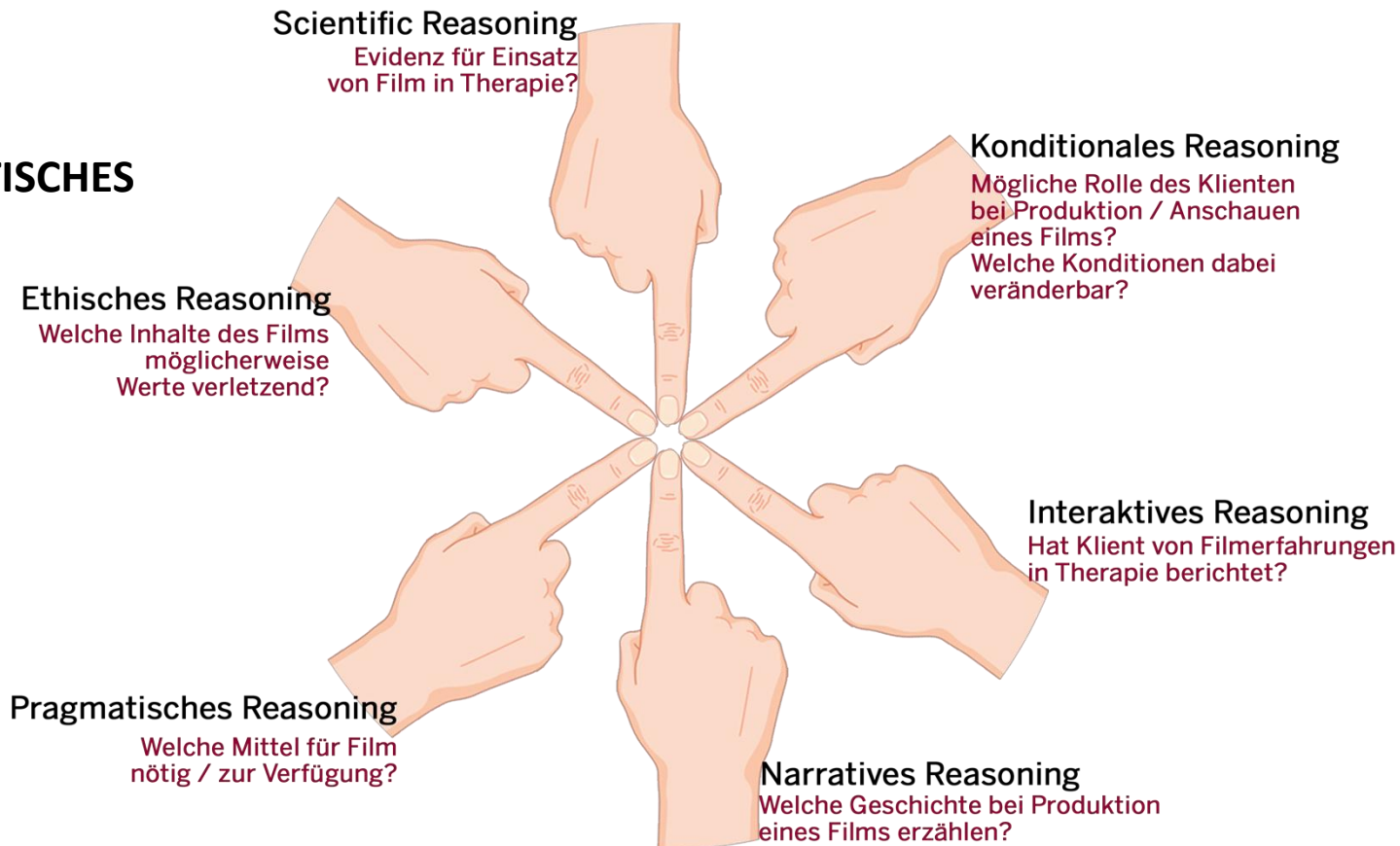
5 FILM ALS ERGOTHERAPEUTISCHES MEDIUM

Das Occupational Performance Process Modell¹³ und filmspezifische Anteile des Therapieprozesses



5 FILM ALS ERGOTHERAPEUTISCHES MEDIUM

Das Clinical Reasoning¹⁴ und filmspezifische Leitfragen



6 DISKUSSION / SCHLUSSFOLGERUNGEN

- Einsatz von Film kann eine sinnvolle Ergänzung in der ET darstellen
- Einsatz von Film kann einen aufwendigen Prozess bedeuten
- Offenheit gegenüber neuen Medien/Technik von Klient/Therapeut
- Entsprechende Inhalte verstärkt in Ausbildung/Studium integrieren
- Weitere Forschungen notwendig

FILMBEISPIEL

A PATIENT MEDITATION

<http://www.patientvoices.org.uk/flv/0272pv384.htm>

Literatur

- Anfang, G., Bloech, M. & Hültner, R. (2006). Vom Plot zur Premiere. Gestaltung und Technik für Videogruppen (Materialien zur Medienpädagogik, Bd. 1, 2., vollst. überarb. u. erw. Aufl.). München: Kopaed.
- Blothner, D. (1999). Erlebniswelt Kino. Über die unbewußte Wirkung des Films (Bastei-Lübbe-Taschenbuch, Bd. 94005 : Buch & Medien, Orig.-Ausg.). Bergisch Gladbach: Bastei-Verlag Lübbe.
- Fearing, V. G., Law, M. & Clark, J. (1997). An Occupational Performance Process Model: Fostering client and Therapist Alliances. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 64 (1), S. 7–15.
- Feiler, M. (2011). Kinisches Reasoning: Fundament für die ergotherapeutische Praxis. In C. Scheepers, U. Steding-Albrecht & P. Jehn (Hrsg.), *Ergotherapie. Vom Behandeln zum Handeln : Lehrbuch für die theoretische und praktische Ausbildung (Ergotherapie Lehrbuch, 4., unveränderte Aufl., S. 138–143)*. Stuttgart: Thieme.
- Hanich, J. (2012). Die Publikumserfahrung. Eine Phänomenologie der affektiven Zuschauerbeziehung im Kino. In S. Poppe (Hrsg.), *Emotionen in Literatur und Film (Film, Medium, Diskurs, Bd. 36, S. 171–191)*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Hardy, P. (2014). A patient meditation. Pilgrim Projects Limited. Zugriff am 14.02.2015. Verfügbar unter <http://www.patientvoices.org.uk/flv/0272pv384.htm>
- Kruse, P. (2010). Über das Filmbild hinaus... Die Präsenz des Absenten in der Filmrezeption (1. Aufl.). Stuttgart: Ibidem-Verlag.
- Lambert, J. (2010). Digital storytelling. Cookbook. Berkeley, Calif.: Digital Diner Press.
- Monaco, J. (1993). Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Metz, C. (1972). *Semiologie des Films*. München: Wilhelm Fink.
- Miller, C. H. (2004). Digital storytelling. A creator's guide to interactive entertainment (3. Aufl.). Abingdon: Focal Press.
- Schleicher, H. & Beller, H. (Hrsg.). (2005). Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst ; klassisch und digital (Orig.-Ausg., 1. Aufl.). Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Schleicher, H. & Urban, A. (2005). Kamera. In H. Schleicher & H. Beller (Hrsg.), *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst ; klassisch und digital (Orig.-Ausg., 1. Aufl., S. 12–68)*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Tulodziecki, G. & Herzig, B. (2004). Handbuch Medienpädagogik. Mediendidaktik. Medien in Lehr- und Lernprozessen. (Bd. 2). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Tykwer, T., Griebe, F. & Toteberg, M. (1998). *Lola rennt (Rororo, Bd. 22455, Originalausg.)*. Reinbek: Rowohlt.
- Walters, J. (2014). Creative Activities. In K. Bannigan, W. Bryant, J. Fieldhouse, J. Creek & L. Lougher (Hrsg.), *Creek's occupational therapy and mental health (Occupational therapy essentials, 5. Aufl., S. 260–276)*. London: Elsevier.
- weiterführende Literatur:**
- Jones, C., Zinnes, A. & Jolliffe, G. (2010). *The guerilla film makers pocketbook (Guerilla fim makers handbooks series)*. London: Continuum.
- Leonhard, J.-F. & Ludwig, H.-W. (Hrsg.). (2001). *Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 15)*. Berlin: W. de Gruyter.
- Long, B. & Schenk, S. (2006). *The digital filmmaking handbook (3. Aufl.)*. Hingham, Mass.: Charles River Media.

Tom Tykwer über Film:

„Bewegung und Emotion, kein anderes Medium kann das so transportieren.“
(Tykwer, Griebe & Toteberg, 1998)

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!