



## DEUTSCHER MULTIMEDIAPREIS mb21

Kurzbeschreibungen und Laudationes der Gewinnerprojekte 2021

**Sperrfrist: Samstag, 13. November 2021 um 20 Uhr**

### ALTERSGRUPPE BIS 10 JAHRE

#### Hauptpreis: Gugloch zur wilden Biene

*Kinder des Montessori-Kinderhaus 3 Linden, Hausen am Andelsbach  
(Durchschnittsalter: 5 Jahre)*

Mit einem Insektengarten in der Kita fing alles an. Krabbelnde Kleintiere weckten im Kinderhaus 3 Linden den Forscherdrang der Jungen und Mädchen. Der Schutz der Wildbienen war ihnen dabei ein ganz besonderes Anliegen. Um andere an ihrer Begeisterung für die pelzigen Tiere teilhaben zu lassen, haben rund 30 Kinder in einem zwei Jahre andauernden Produktionsprozess einen fast 30-minütigen, sehr lehrreichen Sachfilm über die verschiedenen Wildbienenarten produziert.

**Laudatio der Jury:** Sie heißen Fuchsrote Lockensandbiene, Frühlingspelzbiene oder Kurzfransige Scherenbiene – die Hauptdarstellerinnen im Stopp-Trickfilm „Gugloch zur wilden Biene“. Wusstet ihr, dass es insgesamt 570 Wildbienenarten gibt? Und dass sie – anders als die „normalen“ Bienen – nichts mit Honig, dafür aber mit ganz unterschiedlichen Superkräften zu tun haben? Die Mauermaskenbiene beispielsweise bohrt zur Eiablage Löcher in die Stängel von Sonnenblumen und verschließt sie mit Fasern aus einer Drüse am Hinterleib. Mit viel Liebe zum Detail stellt der 30-minütige Sachfilm der Kinder vom *Montessori Kinderhaus drei Linden* 14 verschiedene Wildbienenarten vor. Neben genauen Zeichnungen kommen dabei auch unterschiedliche Materialien aus der Natur wie Lehm, Steine oder Blätter zum Einsatz. Die Infotexte wurden von den jungen Forscher\*innen selbst gesprochen, Geräusche untermalen die kurzen Geschichten zusätzlich. Wir erfahren Erstaunliches und erhalten ganz nebenbei konkrete Tipps zum Wildbienenschutz. Ein Film zum Thema Insektensterben und Artenschutz, der berührt und wachrüttelt. Die Jury war beeindruckt von der Ausdauer, der Leidenschaft und der Genauigkeit, mit der die rund 30 Kinder ihre zweijährige Forschungsarbeit aufbereitet haben. Wir haben noch nie so viel über Wildbienen gelernt und bedanken uns mit dem Hauptpreis in der Altersgruppe bis 10 Jahre.

#### Auszeichnung: Ich wünsche mir...

*Kinder der Kurt Masur-Schule, Leipzig  
(Durchschnittsalter: 10 Jahre)*

Was wünscht man sich, wenn man einen Wunsch frei hat? Erfüllt man sich eher einen persönlichen Traum, oder ist das Schicksal anderer Menschen, der Tiere oder unseres Planeten wichtiger? Die Kinder der Kurt Masur-Schule in Leipzig haben viele Antworten auf diese Frage gefunden und sie in einem anrührenden Animationsfilm kunstvoll in Szene gesetzt.

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
Dresdner



**Laudatio der Jury:** Es empfiehlt sich, immer gut vorbereitet zu sein, falls einmal eine kleine, zauberhafte Fee vorbeikommt und unsere Wünsche erfüllen möchte. Im Ganztagsangebot der Kurt-Masur-Schule in Leipzig haben sich einige Kinder sehr viele Gedanken zu ihren Wünschen gemacht, sie angesprochen, mit verschiedenen Stop-Trick-Techniken animiert und aus vielen Einzelteilen einen tollen Film gezaubert. Neben ganz persönlichen Wünschen – wie einem großen Spielzimmer oder einer Reise nach Hogwarts – wünschten sich die Kinder auch ganz große Veränderungen. Zum Beispiel, dass alle Menschen glücklich werden, oder dass auf der ganzen Welt Frieden herrscht. Auch die Rettung des Regenwalds, des Klimas oder von Straßenhunden standen auf ihrer Wunschliste. Nicht nur die Wünsche der Kinder sind großartig, sondern vor allem die Kreativität, mit der sie sie in Szene gesetzt haben. Hinzu kommt der Einsatz verschiedener Materialien und Techniken. Am Ende werden sogar die Zuschauenden angesprochen und gefragt, was sie sich wünschen. Auch die Jury hat sich etwas Feen-Power gewünscht und hofft, dass für Clara, Nicolas, Carlo, Artur, Tim, Pit, Jona, Paul, Finya und Jesse mit der Auszeichnung in der Altersgruppe bis 10 Jahre ein kleiner Wunsch in Erfüllung geht.

#### **Auszeichnung: Die Rettung**

*Alisa Nesina, Dresden (10 Jahre)*

Wer schonmal an einem Trickfilm gearbeitet hat, der weiß, wie aufwändig der Produktionsprozess ist. Jedes einzelne Bild verlangt viel Geduld und Aufmerksamkeit. Unter professioneller Anleitung hat sich die zehnjährige Alisa ganz allein an diese Aufgabe gemacht. Entstanden ist ein liebevoll gestalteter Kurzfilm über eine ungewöhnliche Rettungsaktion.

**Laudatio der Jury:** Ganze sechs Monate hat sich die 10-jährige Alisa Zeit genommen, um ihren Kurzfilm „Die Rettung“ fertigzustellen. Unterstützt wurde sie vom fast 80-jährigen Altmeister Rolf Birn, der schon vielen jungen Talenten im Trickfilmstudio Fantasia in Dresden die Liebe und das Know-how für die Produktion von Stop-Motion-Filme weitergegeben hat. In Alisas Film gerät eine aus Knete geformte Figur beim Schwimmen in Not, wird aber von einem hilfsbereiten Rettungsring gerettet. Wieder an Land, halten sich beide glücklich seufzend an den Händen und strahlen mit der Sonne dem Happy-End entgegen. Alisas Film zeigt: Gute Geschichten müssen nicht immer lang sein. Für die Produktion hat sie sich aber umso mehr Zeit genommen. So entstand ein Film, der neben vielen liebevoll gestalteten Details sogar auch einen schön animierten Vor- und Abspann zeigt. Die Jury war beeindruckt von so viel Engagement und Durchhaltevermögen, bedankt sich mit einer Auszeichnung in der Altersgruppe bis 10 Jahre und freut sich auf eine Fortsetzung.

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIGITAL



## ALTERSGRUPPE 11 BIS 15 JAHRE

### Hauptpreis: HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss

Jugendclub „Die Forscher\*innen“ am Grips Theater, Berlin  
(Durchschnittsalter: 14 Jahre)

Dass die Einschränkungen der Corona-Pandemie zu ausgesprochen kreativen Ideen inspirieren können, beweist der Jugendclub „Die Forscher\*innen“ am Berliner Grips Theater. Im Zentrum ihres Live-Computerspiels zum Thema Arbeit steht die digitalen Spielwelt Hexagonia, die die Gruppe auf der Plattform „Gather Town“ umgesetzt hat. Eine Welt der erfüllender Tätigkeiten, der knackevollen Konten und der einzigartigen Glücksmomente.

**Laudatio der Jury:** Womit genau haben wir es hier zu tun? Theater, Game oder Rollenspiel? Schwer zu sagen, doch in jedem Fall ist die Idee hinter „Harte Arbeit“ großartig. Hier entsteht eine völlig neue Erzählform, ein komplexer Mix aus Theater- und Rollenspiel, der im Spieldesign daherkommt. Denn Spielwelten sind die Bühne, auf der die Schauspielenden mit ihrem Publikum in Interaktion treten. „HARTE ARBEIT“ wirkt wie ein Live-Computerspiel – digital, multimedial und auch analog. Zugleich regt es zum Nachdenken an. Es geht um sozialpolitische Themen, um die Auseinandersetzung mit der richtigen Work-Life-Balance, um Geld und Glück und endet schließlich in einer großen Gesellschaftskritik: Macht Geld wirklich glücklich? Diese Frage muss hier zum Glück nicht beantwortet werden. Was die Jury aber glücklich macht, ist, dabei zuzuschauen, mit welchem Engagement die Jugendlichen dieses Projekt umgesetzt haben. Ganze Räume und Flure haben sie verkabelt, um miteinander verbunden zu sein. Man spürt: In „Harte Arbeit“ steckt das Herzblut aller Beteiligten. Ein innovatives, cooles und ganz wunderbares Projekt, das die Jury gerne mit dem Hauptpreis in der Altersgruppe 11 bis 15 Jahre auszeichnet.

### Auszeichnung: It's crab!

Anna Lindemann, Hamburg (15 Jahre)

Bloxels erleichtert den Einstieg in die Welt der Spielprogrammierung. Geduld, Know-How und vor allem gute Ideen braucht man als Game-Designer\*in aber trotzdem. Anna bringt all das mit und hat im Alleingang eine bezaubernde Unterwasserwelt erschaffen. Ihr Spiel „It's crab!“ verbindet Spielspaß mit dem Thema Umweltschutz und beweist, wie klug Computerspiele umgesetzt sein können.

**Laudatio der Jury:** Bloxels verbindet das kreative Spiel mit kleinen, bunten Steinen mit digitalem Game-Design. Auf einem analogen (oder auch virtuellen) Gameboard mit 13x13 Kästchen werden verschiedenfarbige Steine nach eigenen Ideen platziert, um so Spielfiguren und Level eines Jump-and-Run-Spiels zu gestalten. Die Farben der Steine entscheiden darüber, was später im Spiel passiert. Programmiert und gespielt wird dann auf dem Smartphone oder Tablet. So viel in aller Kürze zu Bloxels, einer Art bunten Werkzeugkiste für Spielprogrammierung. Richtig gut kennt sich inzwischen die 15-jährige Anna mit Bloxels aus. Nachdem sie den Baukasten in einem Workshop der

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIG2GEU



„ComputerSpielSchule Online“ kennengelernt hat, erschuf sie mit „It’s crab!“ gleich eine ganze Unterwasserwelt, in der die Spielenden Müll sammeln, Hindernisse überwinden und Gegner besiegen müssen. Die Jury wollte gar nicht aufhören zu spielen und war vom Spielwitz ebenso begeistert wie von Annas Ausdauer, ihrer Kreativität und nicht zuletzt ihrer Fähigkeit, mit Hilfe eines für sie völlig neuen Werkzeugs ein so umfangreiches Spielerlebnis umzusetzen. Für all das haben sich Anna und ihre Krabbe eine Auszeichnung in der Altersgruppe 11 bis 15 Jahre mehr als verdient.

### **Auszeichnung: Mooboo - Your personal MoodBooster**

*Iftikhor Sadriddinov, Saarbrücken (15 Jahre)*

Was tun, wenn die Möglichkeiten zum vertraulichen Austausch mit anderen Menschen aufgrund von Kontaktbeschränkungen und Quarantäne eingeschränkt sind? Iftikhor hat die Idee der Sorgenfresser, denen Kinder ihre Sorgen und Ängste in den Reißverschlussmund stecken und sie so verschwinden lassen können, auf das Smartphone übertragen. Seine App Mooboo löst zwar keine Probleme, sorgt aber zumindest für bessere Gefühle.

**Laudatio der Jury:** Während der Corona-Pandemie und des Lockdowns ist die psychische Belastung von Kindern und Jugendlichen dramatisch angestiegen. Das Thema mentale Gesundheit steht immer mehr im Fokus. Auch der 15-jährige Iftikhor hat sich während des Lockdowns mit diesem komplexen und überaus sensiblen Thema beschäftigt und die App-Anwendung Mooboo entwickelt. Mit einfachen Methoden animiert uns die Chatbot-App dazu, uns selbst zu reflektieren und die eigenen Sorgen und Nöte in Worte zu fassen. Kurzweilige Handlungsanweisungen und Animationen geben uns dann einen sprichwörtlichen Boost für den Tag mit. Die Komplexität liegt hier also weniger in der Anwendung, als vielmehr beim Nutzenden selbst. Diese Kombination aus Leichtigkeit und inhaltlicher Tiefe fand die Jury überaus bestechend. Keine Frage: In dieser App steckt viel Potential. Die Auszeichnung beim Deutschen Multimediapreis in der Altersgruppe 11 bis 15 Jahre motiviert Iftikhor hoffentlich dazu, an seiner Entwicklung weiterzuarbeiten. Damit Mooboo in Zukunft nicht nur der Jury, sondern möglichst viele Menschen einen Boost für den Tag mitgibt.

## **ALTERSGRUPPE 16 BIS 20 JAHRE**

### **Hauptpreis: Kandvala**

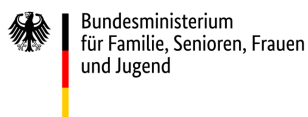
*Sitara Thalia Ambrosio & Iván Furlan Cano, Hannover  
(19 und 20 Jahre)*

Viele Menschen sind auf der Suche nach einem besseren Leben in Europa. In ihrer Multimedia-Story „Kandvala“ bündeln Sitara und Iván die sehr persönlichen Erzählungen von Geflüchteten, die in Bihać, dem Ende der Balkanroute, festsitzen. Ihre sorgfältig recherchierte Multimedia-Reportage bewegt, schockiert und rüttelt wach. Und sie zeigt, dass sich auch komplexe Geschichten sensibel erzählen lassen.

Veranstaltet von:



Gefördert von:





**Laudatio der Jury:** Die Umstände, unter denen Geflüchtete an den EU-Außengrenzen leben, sind vielerorts katastrophal. Für uns sind diese Probleme allerdings meist weit weg und wirken eher abstrakt. Die damit verbundenen menschlichen Schicksale scheinen fast unsichtbar. Die ästhetisch gestaltete und ebenso sensibel wie eindringlich erzählte Multimedia-Reportage Kandvala gibt Geflüchteten an der bosnischen-kroatischen Grenze nicht nur ein Gesicht, sondern auch eine Stimme. Mit Interviews, Videos und Fotografien bringen uns Sitara und Ivan die persönliche Situation einzelner Geflüchteter näher. Beeindruckt hat die Jury nicht nur die hohe Qualität dieser Arbeit, sondern auch das besondere Engagement der beiden Medienmacher, dorthin zu gehen, wo die Missstände sind und diese sichtbar zu machen. Die Arbeit berührt, weckt aufrichtiges Interesse und öffnet uns die Augen. Dafür bedankt sich die Jury mit dem Hauptpreis in der Altersgruppe 16 bis 20 Jahre.

Link zur Website: <https://story.multim3dia.de/kandvala#290721>

**In der Altersgruppe 16 bis 20 Jahre hat die Jury keine weiteren Auszeichnungen vergeben. Dafür wurde in diesem Jahrgang ein zweiter, mit 1.000 Euro dotierter Gruppenpreis verliehen.**

## ALTERSGRUPPE 21 BIS 25 JAHRE

**Hauptpreis: Die Hitzeinsel Stuttgart**  
*Sebastian Winter, Stuttgart (25 Jahre)*

Der Klimawandel stellt nicht nur Stadtplaner\*innen vor große Herausforderungen, sondern vor allem die Menschen, die dort leben. Doch wie kann man sie für das Thema sensibilisieren und zugleich zum aktiven Handeln motivieren? Mit seiner Website „Die Hitzeinsel Stuttgart“ zeigt Sebastian, wie es gehen kann. Ein innovativer Design-Ansatz, der komplexe Inhalte leichter zugänglich macht.

**Laudatio der Jury:** Hitzeinseln beschreiben den Temperaturunterschied einer Stadt zu ihrem Umland. Besonders im Sommer kann sich die Hitze stauen und die Lebensqualität der Menschen, die dort leben, mindern. Mit „Hitzeinsel Stuttgart“ hat Sebastian ein rundum gelungenes Webangebot geschaffen, mit dem er in ansprechender und leicht zugänglicher Art am Beispiel der Baden-Württembergischen Landeshauptstadt über das sehr aktuelle und gleichsam abstrakte Thema Klimaveränderung in Großstädten informiert. Das Angebot kommt dabei weder missionarisch, noch eindimensional daher. Vielmehr gelingt es Sebastian, durch eine bunte und lockere visuelle Gestaltung Fragen aufzuwerfen, Probleme sichtbar und vor allem auch erfahrbar zu machen. Vieles an „Die Hitzeinsel Stuttgart“ hat die Jury begeistert: Die ansprechende Gestaltung, der lokale Bezug zu Stuttgart, der kreative Einsatz moderner Webtechniken und nicht zuletzt der aufklärerische Charakter des Projekts. Entstanden ist eine umfangreiche, sehr wertvolle Wissensressource mit vielen, cleveren Details. „Hitzeinsel Stuttgart“ macht Lust auf ähnliche Angebote zu weiteren Städten – und auf Eis. Wir gratulieren zum Hauptpreis in der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre beim Deutschen Multimediapreis.

Link zur Website: <https://hitzeinsel.de>

Veranstaltet von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIGITAL



### Auszeichnung: Going South

*Katja Undeutsch, Leipzig (25 Jahre)*

Corona, Klimawandel, Krieg, Umweltzerstörung. Steht die Menschheit etwa vor dem Untergang? Und was käme dann nach uns? Ein düsteres Szenario ist der Ausgangspunkt für Katjas Spiel „Going South“. Doch wir erleben das Ende der Zivilisation auf Erden aus einer besonderen Perspektive – nämlich aus der eines Zugvogels, den wir mit einer ziemlich ungewöhnlichen Steuerung durch die Luft bewegen...

**Laudatio der Jury:** Der Bienenfresser ist einer der buntesten Vögel Europas. Auf seinem Flug in den Süden legt er innerhalb eines Monats 9000 km zurück! Im Spiel *Going South* dürfen wir ihn durch einen perfekten Tag begleiten und durchfliegen mit ihm wunderschöne Landschaften, in einer herausragenden, aufwändigen und durchdachten Ästhetik. Es könnte so schön sein... würden wir nicht immer wieder auf verstörende Hinweise treffen, die vom Untergang der Menschheit zeugen: Wir blättern in einer Zeitung aus Post Corona-Zeiten, sehen verlassene Häuser und Autos und verstehen langsam, dass wir uns in einem postapokalyptischen Szenario befinden. Während wir den ruhigen Flug des Vogels mit einem berührungssensitiven Handschuh steuern und seinen unaufgeregten Monologen lauschen, zieht uns *Going South* mehr und mehr in ein ambivalentes Erlebnis: Apokalypse versus Stille, Schönheit und ein generelles Aufblühen. Während wir als Spielende in einen emotionalen Zwiespalt geraten, sind Lärmbelästigung oder Bienensterben für den Bienenfresser kein Thema mehr. Mit *Going South* hat Katja eine besondere Art des Storytellings kreiert, die das kollektive Erleben der Pandemie behutsam aufgreift, verarbeitet und weiterdenkt. Denn durch die Vogelperspektive verschiebt sich sprichwörtlich auch der Horizont, weg vom anthropozentrischen Weltbild – ein Blickwinkel, den auch die Klimakrise dringend einfordert. Die Jury war begeistert und gerührt zugleich und bedankt sich für diese herausragende Einzelleistung mit einer Auszeichnung in der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre.

### Auszeichnung: Coronawalk

*Johann Lucas Lesselt, Chemnitz (22 Jahre)*

Ist es angemessen, die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf den Arm zu nehmen? Mit seinem Game „Coronawalk“ tritt Johann den Beweis an, dass es möglich ist. Der abenteuerliche Gang nach draußen, Begegnungen mit infizierten Menschen und dann auch noch mit der Polizei: Gezielt überzeichnet das komplett in Open Source-Software entwickelte Spiel vertraute Pandemie-Situationen, ohne dabei in eine irritierende Erzählung abzudriften.

**Laudatio der Jury:** Für uns alle war die Pandemie eine Herausforderung und manchmal ist es schwer, die richtigen Worte dafür zu finden. Johann Lucas zeigt uns seine Perspektive auf eine neue, kreative Art – mit Hilfe der Open Source Software Blender. In seiner Freizeit hat er eine virtuelle Welt erschaffen, 3D-Objekte modelliert und animiert und sogar eigene Sounds und Geräusche erstellt. Im Ergebnis entstand der *Coronawalk*. Hier können sich die Spielenden virtuell die Füße vertreten, bevor sie wieder mit Maske in den Pandemie-Alltag zurückkehren. Trotz aller Ernsthaftigkeit, findet Johann Lucas einen humorvollen Umgang mit der schwierigen Situation, sei es durch das Werfen von Klopapierrollen, Ausweichmanöver vor herunterfallenden Blumentöpfen, die Flucht vor Infizierten oder auch durch das angestrengte Stöhnen der Spielfiguren. Seine Leidenschaft für die Arbeit mit

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIGITAL



Blender ist deutlich spürbar. Gekonnt wendet er die vielfältigen Möglichkeiten der Software für sein Projekt an. Die Figuren erinnern an den Charme von Nick Park-Animationen wie Wallace und Gromit und laden mit vielen Details und Lichteffekten dazu ein, diese liebevoll umgesetzte Blender-Welt auf eigene Faust zu entdecken. Die Jury hat es getan, war begeistert und honoriert Johann Lucas Fleißarbeit mit einer Auszeichnung in der Altersgruppe 21 bis 25 Jahre. Herzlichen Glückwunsch!

## SONDERKATEGORIEN

### Gruppenpreis 1: Monster & Spaghetti

*Kunstreich im Pott e.V.*

*(Durchschnittsalter: 4 Jahre)*

Ist unser eigenes Leben spannend genug, um eine gute Geschichte daraus zu machen? Wer „Monster und Spaghetti“ sieht, hat keinen Zweifel mehr daran. Basierend auf der Methode des Playback Theater haben 19 Kitakinder Alltagserlebnisse gesammelt, sie kreativ inszeniert und einen im positivsten Sinne verrückten Film daraus gemacht. Eine tolle Idee, um das Leben von und mit Kindern zu reflektieren.

**Laudatio der Jury:** Monster und Spaghetti. Hier ist der Name Programm! Denn die Monster treiben ihr Unwesen mit Spaghetti. Oder ist es umgekehrt? Während die einen für Schreckmomente auf der Straße sorgen, raufen sich die anderen mit zum Leben erweckter Tomatensauce auf einer Sportmatte. Kurzum: Dieser Stopptrickfilm macht deutlich, dass hier wirklich alle mitgemacht haben und Spaß hatten. Geballter Kitaalltag mit Action-Cam. Die Kinder sprechen selbst vor der Kamera, manche zeigen sich, andere sind gemalt. Wir sehen Fragmente kleiner Geschichten, die aus Kindersicht erzählt werden. Dabei kommen unterschiedlichste Materialien zum Einsatz, was die Montage der kleinen Stories nur noch vielfältiger und lustiger macht. Den Kindern wird viel Raum gegeben sich auszudrücken, auch Verletzlichkeit wird dabei sichtbar. Ein tolles medienpädagogisches Projekt, das interkulturell und integrativ angelegt ist, ohne dass diese Absicht in den Vordergrund rückt. Ein guter Mix also aus Vorgabe und Freiraum – und ein vorbildliches Projekt für eine Auszeichnung mit dem Gruppenpreis.

### Gruppenpreis 2: ungesehen rotteck werden

*Schüler\*innen des Rotteck Gymnasiums Freiburg*

*(Durchschnittsalter: 15 Jahre)*

Wenn man während Corona schon so viel zu Hause bleiben muss, warum dann aus dem lästigen Homeschooling nicht das Beste machen? Sieben Schüler\*innen vom Rotteck Gymnasium in Freiburg haben es versucht und einen eigenen Podcast ins Leben gerufen. „ungesehen rotteck werden“ bringt Schüler\*innen und Lehrer\*innen ins Gespräch und basiert dabei auf einer bestechend einfachen Idee ...

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIGITAL



**Laudatio der Jury:** Podcasts sind ja gerade in aller Munde, doch ein Podcast an einer Schule ist schon ein recht untypisches Format. Am Rotteck-Gymnasium Freiburg gibt es einen solchen Schatz. Entstanden während der Corona-Pandemie, als sich Schüler\*innen und Lehrer\*innen hauptsächlich virtuell begegnen konnten, entstand mit „ungesehen rotteck werden“ eine neue Möglichkeit, um miteinander in Kontakt zu bleiben. In wertschätzenden Gesprächen kommen hier Lehrer\*innen und Schüler\*innen gleichermaßen zu Wort. Der Clou dabei ist: Die Gäste wissen vorher nicht, mit wem sie sprechen werden. Konsequentermaßen orientieren sich die Themen an den Interessen der Schüler\*innen. Ein großes, klassenübergreifendes Team setzt den Podcast gemeinschaftlich um und bringt sich in vielfältigen Arbeitsbereichen ein. Egal ob Redaktion, Moderation, Produktion oder Sound-Design: Alles wird eigenverantwortlich von den Schüler\*innen umgesetzt. Es ist spürbar, dass sie die Arbeit ernst nehmen – und so wirkt dann auch das Endprodukt weder unauthentisch noch gestellt. Ganz im Gegenteil: Die einzelnen Episoden von „ungesehen rotteck werden“ überzeugen durch die Professionalität ihrer Umsetzung und sind dabei stets spannend, kurzweilig und abwechslungsreich. Die Jury hatte großen Spaß beim Zuhören und honoriert dieses tolle Projekt mit einem Gruppenpreis beim Deutschen Multimediapreis mb21.

### **Jahresthema „What the fake?!“: 360 Grad - Decolonizing Design**

*Till Klostermeier & Jonas Schlosser, Essen  
(23 und 24 Jahre)*

Designer\*innen haben großen Einfluss darauf, wie wir unsere Welt wahrnehmen und interpretieren. Ob im Fernsehen, im Internet, in Zeitschriften, auf Plakatwänden oder Produktverpackungen: Ein Großteil unserer Umwelt wird von ihnen gestaltet. Wie groß die Verantwortung ist, die mit diesem Beruf einhergeht, zeigt die virtuelle Ausstellung von Till und Jona zum Thema „Decolonizing Design“.

**Laudatio der Jury:** Mit virtuellen und interaktiven Ausstellungsräumen sind die meisten von uns inzwischen vertraut. Anders dürfte das mit dem Thema „Decolonizing Design“ sein. Die Grundidee dieses Design-Ansatzes besteht darin, kolonialistisch geprägte Strukturen gestalterisch aufzulösen – zum Beispiel indem indigenes Wissen und indigene Praktiken gewürdigt, eurozentrische Perspektiven entlarvt und gezielt neue Sichtweisen eröffnet werden. Solche und andere Ansätze werden in der 360-Grad-Ausstellung Decolonizing Design intensiv beleuchtet. Jonas und Till haben umfangreich recherchiert und ihre Ergebnisse anschaulich aufbereitet. Unter Zuhilfenahme von Bild- und Tonmaterial, wird pro Raum einer von acht Themenschwerpunkten vorgestellt. Dazu gehört auch das Thema „Fake Diversity“, also die gezielte Manipulation von Bildern, um den Betrachtenden Diversität und Vielfalt vorzugaukeln. Mit ihrer virtuellen Ausstellung haben die beiden Studenten nicht nur eine neue Bildungsressource erschaffen, sondern informieren zugleich auch über imperialistische und kolonialistische Gewohnheiten in unserer Kultur. Eine wichtige Aufklärungsarbeit, die uns zum bewussten und kritischen Umgang mit Medieninhalten auffordert – und damit auch ein würdiger Preisträger für den Sonderpreis zum Jahresthema „What the fake?!“.

Link zur Website: [www.decolonizing-design.tillklostermeier.com](http://www.decolonizing-design.tillklostermeier.com)

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
Dresdner





**Medienkunstpreis: rii:wyuu**

*Robert Heiser & Johannes Englmann, Weisach im Tal  
(25 Jahre)*

Ein Traum: Online shoppen, ohne auch nur einen Cent dafür auszugeben. Geht das? In manchen Fällen schon. Zum Beispiel, wenn man sich als Produkttester\*in zur Verfügung stellt und im Onlineshop eine positive Kundenbewertung für eben dieses Produkt veröffentlicht. Besonders glaubwürdig ist das natürlich nicht, wie die medienkünstlerische Installation von Robert und Johannes eindrücklich zeigt.

**Laudatio der Jury:** Wie glaubwürdig sind Kundenbewertungen in Online-Shops, wenn eine 5-Sterne-Bewertung mit der Rückerstattung des Kaufbetrags honoriert wird? Und wie zuverlässig ist dieses System, wenn der Mensch durch einen Algorithmus ersetzt wird? Mit genau diesen Fragen setzt sich das Projekt *rii:wyuu* der Mediendesign-Studenten Robert und Johannes auseinander. In ihrer Installation können wir einen Bot dabei beobachten, wie er rund um die Uhr Produkte bestellt, automatisch positive Bewertungen generiert und schließlich den Kaufpreis zurückerstattet bekommt. Immer länger werdende Kassenzettel symbolisieren den stetig wachsenden Umsatz. Unweigerlich wird den Betrachtenden so der Spiegel vorgehalten: Wie ist eigentlich mein Kaufverhalten im Internet? Lese ich Kundenbewertungen und wie beeinflussen sie meine Konsumentscheidungen? Schreibe ich vielleicht sogar selbst welche? *rii:wyuu* stellt viele Fragen, ohne auch nur eine Antwort zu geben. Genau dadurch zeichnet sich eine gelungene medienkünstlerische Installation aus. Diese ebenso medienkritische wie auch konsumkritische Arbeit honoriert die Medienkunstjury mit dem Sonderpreis Medienkunst. Herzlichen Glückwunsch!

Veranstaltet von:



Gefördert von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Amt für  
Kultur und  
Denkmalschutz



Dresden.  
DIGITAL