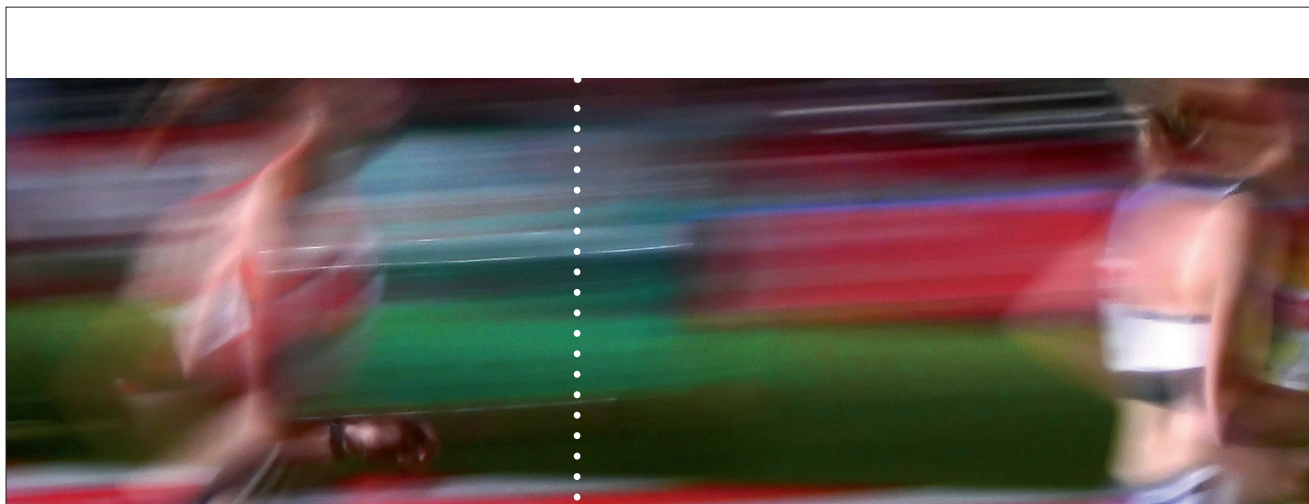


„Windschatten!“

Film C (DVD) Interaktiver Comic, der Doping und Dopingprävention im Radsport thematisiert und Kinder und Jugendliche für dieses Thema sensibilisieren soll.



Audiovisuelle Arbeitshilfe

Film A: „Entscheide selbst!“

Autor: Dominik Knebel betreut von Prof. Dr. Gerhard Treutlein

Film B: „Der gute Trainer!“

Autoren: Prof. Dr. Fritz Dannemann, Akad. Direktor Heinz Janalik

Film C: „Windschatten!“

Autorinnen: Frederike Rudelbach, Katrin Riemann und
Susanne Kreuschmer betreut von Gert Hillringhaus

Projektpartner:



„Windschatten!“

Film C (DVD) Interaktiver Comic, der Doping und Dopingprävention im Radsport thematisiert und Kinder und Jugendliche für dieses Thema sensibilisieren soll.

Zur Bedeutung der Bearbeitung des Films „Windschatten“

Im Rahmen eines Designprojektes an der Fachhochschule Lübeck entstand im Frühjahr 2008 ein interaktiver Comic, der Doping und Dopingprävention im Radsport thematisiert und Kinder und Jugendliche für dieses Thema sensibilisieren soll.

„Windschatten“ ist kein Lehrfilm, sondern ein Wegweiser durch eine Karriere im Jugendradsport. Er soll auf mögliche Gefährdungen vorbereiten, denen ein/e junger/e Radsportler/-in im Laufe seiner/ihrer Karriere begegnen kann. Es kommt immer vor, dass junge Fahrer/-innen mit der Dopingthematik konfrontiert werden, unabhängig davon, wie sie selbst Doping beurteilen. Darauf sollen sie vorbereitet sein und sich selbstbewusst gegen die Verwendung illegaler Mittel und Methoden entscheiden können. Gleichzeitig sollen die Zuschauer/-innen eingebunden und spielerisch zum Nachdenken angeregt werden. So entstand die Idee des interaktiven Comics.

Der Initiator an der Fachhochschule Lübeck ist Gert Hillringhaus, Jugendleiter des Radsport-Teams Lübeck und des Radsportverbandes Schleswig-Holstein. Er half, Kontakte zu jugendlichen Fahrerinnen und Fahrern zu knüpfen und diese dann in Interviews mit der Thematik des Projekts zu konfrontieren. Es ging zunächst darum, ganz allgemein einen Einstieg in das Thema zu erhalten. Hierbei erschien es den drei Autorinnen Frederike Rudelbach, Katrin Riemann und Susanne Kreuschmer sinnvoll, direkt bei der angestrebten Zielgruppe zu beginnen. Die Interviews gaben ihnen einen groben Überblick über den Sport des Rennradfahrens und die Meinungen der Jugendlichen zum Thema, so dass sie mit tiefer gehenden Recherchen starten konnten. Nach und nach eigneten sie sich Grundwissen über Dopingmöglichkeiten sowie den Einstieg an, ebenso wie grundlegendes Wissen über Trainingsmethoden und korrektes Verhalten von Trainern/-innen und Verbänden. Schnell war man sich einig, den Weg eines/einer Radsportlers/-in von der

U11 bis zum Elite-Team als thematischen Grundstein für einen Film zu nehmen.

Sie entschieden sich dafür, einen Jungen als Hauptfigur zu nehmen. Aufbauend auf dieser Grundidee entstand die Geschichte rund um Lukas, dem Hauptprotagonisten in „Windschatten“.

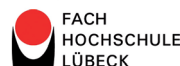
Dieser dient als Identifikationsfigur und als Aufhänger für den Einstieg in den Radsport und das darum entstehende Netzwerk. Das Netzwerk besteht aus seiner Familie, im Film seinem Vater, seinem besten Freund Finn, der ebenfalls erfolgreich Rad fährt und den Trainern der unterschiedlichen Vereine. Zudem muss sich Lukas den Problemen und Entscheidungen des Erwachsenwerdens stellen.

Besonders wichtig erschien die Frage, wann das Eingreifen des Zuschauers nötig ist und welche Auswirkung die getroffene Entscheidung für den weiteren Verlauf hat. Gerade die Möglichkeit, aktiv in den Film einzugreifen, soll das Geschehen greifbarer machen und die Jugendlichen zum Nachdenken anregen. Der Spaß am Sport und nicht das Streben nach eventuell unnatürlichem Leistungszuwachs steht dabei im Vordergrund – im Spiel, als auch im realen Leben.

Das Projekt wird jetzt erstmalig mit in die Arbeitsmedienmappe zur Dopingprävention der Deutschen Sportjugend, des Deutschen Olympischen Sportbundes und des Zentrums für Dopingprävention für alle 16 Landessportbünde/-verbände eingebunden, so dass die theoretischen Grundlagen zur Vermittlung des Themas durch die Trainer/-innen geschaffen sind.

Es soll ergänzend dazu etwas bieten, was die Jugendlichen anspricht und sie zum Nachdenken anregt. Die Autorinnen entschieden sich für einen Flash-Film, in dem der Zuschauer durch Entscheidungsmöglichkeiten in das Geschehen eingreifen kann. Flash wurde als Entwicklungsumgebung genutzt, da es zum Beispiel in Websites leicht einzubinden und der Flash-Player eines der am meisten genutzten Wiedergabemedien ist.

Produktion:



University of Applied Sciences
Informationstechnologie und Gestaltung