

Medienpädagogische Praxis
Klappe eins, die Erste
Videoprojekte
in der Jugendarbeit

Elke Rösch, Simone Schnipp, Albert Treber
Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz. e.V.
Institut für Medienpädagogik
und Medientechnik



Clip 20 Dauer: 00:04:09 (Dienstag, 16. April 2002 21:50 Uhr)

Ziehen Sie Clips hierher, um Ihr Projekt zu erstellen.



Diese Publikation wurde gefördert mit Mitteln aus dem Programm ‚entimon - gegen Gewalt und Rechtsextremismus‘ und mit Mitteln des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz

Impressum

Institut für Medienpädagogik und Medientechnik

Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.

Konzeption: Albert Treber

Texte: Simone Schnipp, Eike Rösch, Albert Treber

Gestaltung: Markus Kiefer

© 2007

Inhalt

DiG.iT – Digitale Medienproduktion und aktive Videoarbeit	4	Über Film reden - Thema finden - Geschichten ausdenken	22
Warum Videoprojekte? - eine medienpädagogische Standortbestimmung	6	Mit der Gruppe arbeiten: Drehplan	24
Warum Videoprojekte? - die Arbeit mit der Gruppe	8	Das Drehen organisieren: Material	32
Warum Videoprojekte? - die Arbeit an Themen	12	Das Drehen organisieren: Die Gruppe	33
Wer hat Recht ? - Grundsätzliches zum eigenen Bild und fremder Musik	14	Das Drehen organisieren: Kamera	35
Praxisvorbereitung: Ziele, Zeit, Gruppengröße, Räume, Auswertung	17	Die fünf Gebote bei DiG.iT	36
Praxisvorbereitung: Projektfahrplan	20	Mit letzter Kraft: Schnitt und Premiere	42
		Am Ende	46



DiG.iT – Digitale Medienproduktion und aktive Videoarbeit

Überlegungen und Erfahrungen aus der medienpädagogischen Praxis

Aktive Videoarbeit hat seit ihren Anfängen vor 25 Jahren ihre Aktualität und Attraktivität in der Jugendarbeit nicht verloren. Angesichts der technischen Entwicklungen und Neuerungen der digitalen Technik ist ihre Bedeutung als Baustein im Gesamtkonzept der Medienpädagogik nach zwischenzeitlichem Rückgang sogar wieder größer geworden.

Allerdings ist auch ein Stück der Euphorie geschwunden, die mit der neuen Verfügbarkeit von Produktionsmitteln und Distributionswegen in den achtziger Jahren aufgekommen war. Zu Recht, und wahrscheinlich auch zum Besten der pädagogischen Arbeit mit Medien.

Vom Drang zu einer quasi-journalistischen Präsenz in einem Medium hat sich Medienpädagogik befreit. Das Ziel, eine Fernsehsendung zu gestal-

ten, ist nicht mehr so prominent, es gibt wieder mehr Interesse für die kreative Auseinandersetzung mit Themen, für den kurzen Spielfilm oder den Videoclip. Dazu braucht man nicht Studios und Hightech, sondern nur relativ einfache mobile Technik - wenigstens für den Anfang.

Und wenn am Ende der Produktion die Gruppe ein Publikum für den Film interessieren will, muss sie dafür sorgen, dass die Filmvorführung selbst zum Ereignis wird - also nicht im Fernsehen „versenden“, sondern einem Publikum präsentieren.

Die Technik ist einfacher und schneller geworden, die dahinterstehenden Prozesse und Arbeitsschritte sind jedoch gleich geblieben. Manches ist leichter geworden, aber deshalb ist das Filmemachen noch keine leichte Übung.

In unserem Projekt DiG.iT machen wir Filmprojekte in der Jugendarbeit - immer als gruppenorientierte pädagogische Prozesse inszeniert, bei denen die Arbeit am Thema im Mittelpunkt

steht. Das Erlernen von Technikbedienung und filmischem Handwerk ist selbstverständlich Bestandteil der Projekte. In der Regel wird die technische Ausführung eines Projektes auch alleine den Kindern und Jugendlichen überlassen.

Aber wesentliches Teillernziel auch im technischen Bereich ist die Vermittlung von Methoden und Prozessen der Zusammenarbeit - ein Punkt, an dem sich Medienkompetenz und soziale Kompetenz treffen. Denn ein wesentliches Element medienpädagogischer Arbeit deckt sich mit einem wesentlichen Element der Filmproduktion: Zusammenarbeit im Team ist ein entscheidender Faktor für das Gelingen des Produktionsprozesses.

Was die technische und handwerkliche Ausführung von Projekten anbelangt, versucht DiG.iT immer einen Mittelweg zwischen Lernprozess und Produktanspruch einzuhalten. Das heisst, es wird immer nur so weit unterstützend und regulierend eingegriffen, dass die Produktvorstellungen der TeilnehmerInnen nicht vollends an ihrer Unerfahrenheit scheitern, sondern dass wenigstens nähe-

rungsweise jenes Produkt entsteht, das in der Themenfindungsphase eines Projektes konzipiert worden ist.

Aus dieser Praxis hat sich ein Erfahrungsschatz an Vorgehensweisen, Standards und Anforderungen für Videoprojekte in der Jugendarbeit entwickelt, den wir hier zusammenfassen. Denn Videoprojekte in der Jugendarbeit sind nicht nur pädagogische Projekte, aber sie sind es auch, und sie sind nicht nur Filmproduktionen, aber sie sind es auch. Sie zwischen diesen beiden Polen richtig zu verorten ist das spezielle Kompetenzgebiet von Medienpädagogik.

Was wir aufgeschrieben haben, sind Anregungen für die Durchführung von Projekten, keine Rezepte für das Gelingen. Das hängt viel mehr als von Rezepten ab von Ausgangslage und Dynamik der Gruppe und von der fachlichen Kompetenz und dem pädagogischen Geschick derer, die mit ihr arbeiten. Aber auf welchen pädagogischen Prozeß trafe das nicht zu?





Warum Videoprojekte? - eine medienpädagogische Standortbestimmung

Irgendwie sind sich ja alle einig: Medienkompetenz ist wichtig, und sie muss gefördert werden. Aber wenn man sich die Diskussionen näher anschaut, zeigt sich ein zwiespältiges Bild: Medienkompetenz wird immer wieder gefordert, aber allzuoft in einer defensiven Rolle, gleichsam als Wappnung junger Menschen gegen die Fährnisse und Verwirrungen, denen sie durch die Medien ausgesetzt werden.

Medienpädagogik ist pädagogische Arbeit mit Medien - sie ist keine Notfallmedizin gegen vermutete negative Einflüsse der Medien

Damit ist Medienpädagogik zugleich über- wie unterfordert. Denn wenn es so einfach wäre, schlechtem Fernsehprogramm, gewalthaltigen Computerspielen und dem Einsatz des Mobiltelefons für Aufzeichnung und Weitergabe von Gewalt unter Jugendlichen durch Medienpädagogik entgegenzuwirken, wäre sie ein Königsweg der Pädagogik, dann wäre mit ihr zu heilen, was Erziehung nicht geleistet hat und was soziale Probleme in Jugendlichen an Spuren hinterlassen.

Fehlverhalten, das dem negativen Einfluß der Medien angelastet wird, ist immer das Resultat des Zusammenwirkens vieler Faktoren, individueller wie gesellschaftlicher, unter denen auch Medieneinflüsse sein können. Aber wo Werte und Handeln nicht mit den Werten unserer Gesellschaft übereinstimmen, kann Medienpädagogik nur in einem Zusammenhang umfassender pädagogischer Maßnahmen wirken. Deshalb ist die Forderung nach Medienpädagogik da, wo es um problematisches Verhalten von Kindern und Jugendlichen und um problematische Medieninhalte geht, nur sinnvoll im Zusammenhang mit generellen pädagogischen Maßnahmen. In diesem Zusammenhang aber hat sie ihren Sinn und ihre Notwendigkeit.

Wenn medienpädagogische Projekte (und wir sprechen sehr bewußt hier nicht von Medienkompetenzförderung) in pädagogische Massnahmen und Prozesse eingebunden werden, können sie meistens und mindestens drei Dinge bewirken: Sie können durch attraktive Angebote und partizipative, zum eigenen Handeln aktivierende



Verständnis von Inhalten und Produktionsprozessen, Kritikfähigkeit, technisches und ästhetisches Verständnis.

Wenn medienpädagogische Projekte so in pädagogische Kontexte eingebunden werden, tragen sie am Ende mit Sicherheit auch dazu bei, das zu bewirken, was man an Wirkung von ihnen erwartet: Reflexion und Veränderung von Einstellungen, Werteorientierungen und Handlungsweisen.

Strukturen dem pädagogischen Prozeß wichtige Impulse geben, sie können Eigenständigkeit, Eigenverantwortlichkeit und Gruppenorientierung stärken, und sie können die Diskussion von Werten und Verhaltensweisen explizit und implizit fördern.

Medienpraktische Projekte sind zudem auch Maßnahmen der kulturellen Jugendbildung. Erst dann kommen in unserer Rangfolge der Wichtigkeit jene Wirkungen, die man üblicherweise mit „Steigerung der Medienkompetenz“ umschreibt:





GRUNDSÄTZLICHES

Warum Videoprojekte? - die Arbeit mit der Gruppe

Der Aufwand ist hoch, aber er lohnt sich

Videoprojekte sind zeitaufwendig und betreuungsintensiv - warum sollte man sich überhaupt darauf einlassen? In der Schule finden sie fast nur in Ausnahmesettings statt, also nicht im normalen Unterricht im normalen Klassenverband, sondern in Projektwochen, Landheimaufenthalten, Arbeitsgemeinschaften und im Nachmittagsbereich der Ganztagschulen. Aber auch dort wird es schon schwierig, weil in der Regel selbst Doppelstunden nicht ausreichen, den Faden einer Produktion aufzugreifen und weiterzuspinnen. Zeitlich enger Zusammenhang der Arbeitseinheiten ist unserer Erfahrung nach eine der wichtigsten Voraussetzungen für Videoarbeit.

In seltenen Fällen haben wir schon gelungene Produktionen gesehen, die im schulischen Stundenrhythmus entstanden sind, viele davon Trickfilme, die gut in zeitlich präzise eingrenzbar Arbeitsschritten entstehen können und auch Einzel-

arbeit gut ermöglichen (Zeichnungen anfertigen, Figuren kneten usw.). Für szenische Produktionen ist im normalen Unterrichtszusammenhang meist die Zeit zu kurz und die zu betreuende Gruppe zu groß. Abgesehen davon, dass in der Regel Lehrpläne keine Videoproduktionen vorsehen und Lehrer, die Videoarbeit machen, Seltenheitswert haben.

In der Jugendarbeit sieht die Ausgangssituation anders aus, da sind eher Gruppen zu begeistern, sich ein Wochenende lang zu treffen, sich zu einem Filmlager in den Ferien anzumelden oder über mehrere Wochenenden an einem Projekt zu arbeiten. Hier ist allerdings der Begeisterungsfaktor Voraussetzung, der einen bei einem gut durchgeführten Videoprojekt auch fast nie verlässt, der allerdings erst geweckt werden muss. Damit ist auch eine zentrale Antwort auf die Frage nach dem Warum gegeben: Filmproduktion ist in der Regel für eine Gruppe ein Begeisterung stiftendes Erlebnis, das viele positive Folgen für die Gruppe haben kann.

Es sind (fast immer) Gruppen, die über mehrere Tage zusammenbleiben und zusammen arbeiten, die in dieser Zeit ein gemeinsames Ziel vor Augen haben und deren Mitglieder alle freiwillig zum Erreichen dieses Ziels beitragen wollen. Filmproduktion hat eine hohe integrative Wirkung für Gruppen, egal ob es bestehende Gruppen sind oder ad hoc zusammengesetzte.

Die integrative Wirkung leitet sich aus der Arbeitssituation ebenso ab wie aus der Rollenaufteilung.

Die Arbeitssituation ist immer vielfältig, Phasen der Reflexion wechseln ab mit Phasen körperlicher Aktivität, in der Regel sorgen Ortswechsel beim Drehen für Bewegung, und die Situation des Drehens selbst ist meist mit Herausforderungen verbunden, denen sich alle stellen müssen - agieren und sprechen vor der Kamera, konzentriert Bild und Ton aufnehmen, auch das Umleiten von Passanten bei Strassenszenen ist noch eine wichtige und vom ganzen Team ernstgenommene Aufgabe.

VORÜBERLEGUNGEN



Die Arbeitssituation beinhaltet also immer Bewegung und Beteiligung für alle. Bei Teams, die in der Größe dem Projekt angepasst sind, kommt es selten zu dem Leerlauf, der den großen Filmproduktionen immer nachgesagt wird.

Medienpädagogische Filmprojekte können - und sollten meistens - so angelegt werden, dass in den Gruppen die Rollen wechseln. Gerade für An-



Medienprojekte sind ideale Gelegenheiten, mit einer Gruppe intensiv zu arbeiten



GRUNDSÄTZLICHES

fängergruppen ist es ratsam, eine Rollenrotation vorzusehen, also Szenenaufteilungen vorzunehmen, in denen abwechselnd die Kamera bedient, der Ton geangelt, Regie geführt und vor der Kamera agiert wird. Das ist bei größeren Projekten nicht immer durchzuhalten, sollte aber mindestens am Anfang Arbeitsprinzip sein, damit alle beteiligten Kinder und Jugendlichen sich selbst in allen möglichen Rollen sehen und deren Funktion und Wichtigkeit einschätzen können.

Rollen am Set, Rollen in der Gruppe, sachliche Kommunikationsanforderungen und der Umgang miteinander: Ein Umfeld für pädagogische Prozesse.

Durch die Inszenierung der Rollenrotation können die pädagogischen Betreuer von Anfang an auf die Rollenverteilung innerhalb der Gruppe Einfluss nehmen und erstens selbst ein Gespür für die Kräfteverteilungen entwickeln und zweitens Ausgrenzungen und Machtansammlungen entgegenwirken.

Arbeit in der flexiblen Umgebung einer Filmproduktion erfordert immer ein hohes Mass an Kommunikation, an Verständigung über die Inhalte, die technische Umsetzung und die Gruppensituation. Innerhalb der Rollen im Team (Regie, Kamera,

Ton, Schauspiel etc.) muss halbwegs fachlich ein Austausch darüber erfolgen, was zu geschehen hat, das erfordert auch eine Mindestbasis an Beschreibungsvermögen - noch nicht notwendigerweise in der Fachsprache, aber Fachsprachlichkeit hilft, wie die Gruppe schnell lernen wird.

Kommunikation in der Produktion gelingt umso besser, je präziser die Aussagen sind, die prä-



VORÜBERLEGUNGEN



und bildschirmfixiert gearbeitet wird, Gruppen kollektiv Konzentration entwickeln.

Schliesslich zeichnen sich Videoprojekte immer - Ausnahmen kann es geben - durch Erfolgserlebnisse aus. Alleine eine Produktion zu Ende zu bringen ist schon ein hinreichendes Erfolgserlebnis. In der Regel versetzt auch das Produkt die Teilnehmer bei der Abschlußpräsentation in Euphorie - ob das einer Überprüfung mit mehreren Wochen Abstand Stand hält, ist dabei zunächst keine relevante Frage. Und auch wenn man beim zweiten Sichten vieles an der Produktion zu kritisieren findet: Spätestens im Abstand einiger Jahre kommt die Euphorie wieder.

Viele und gute Gründe also, gruppenorientierte Videoprojekte zu machen, obwohl der Aufwand hoch ist. Letztlich zahlt er sich für die Projektteilnehmer immer aus und ist deshalb pädagogisch durchaus zu rechtfertigen. Hier liegt deutlich auch eine Chance der Jugendarbeit und des informellen Lernens.

zisesten Aussagen ermöglicht die Fachsprache. Hier ist ein unmittelbar praktischer Anlass gegeben, sich wenigstens rudimentär mit einer Fachsprache auseinanderzusetzen, die ja hinter allem steckt, was wir täglich im Fernsehen sehen. Das Erlernen der Fachsprache ist, wenn es mit einer praktischen Arbeit bei der Produktion verbunden ist, nicht lästig, sondern wird unmittelbar als hilfreich erfahren.

Die Rollen in der Gruppe werden in Abhängigkeit von den wechselnden Rollen im Team bei Videoprojekten oft aufgeweicht, diese Offenheit bietet auch viele Ansatzmöglichkeiten für pädagogische Intervention, die durch die Klärung von Praxisfragen erfolgen kann statt über das Thematisieren der Problembereiche - wenn das zurückhaltendste Gruppenmitglied Regie führt, hat es das Sagen, da gibt es keine Diskussionen.

Für viele Phasen der Arbeit an Videoprojekten ist Konzentration nötig, und es ist oft erstaunlich, wie gerade beim Schnitt, bei dem ja ortsgebunden



Warum Videoprojekte? - die Arbeit an Themen

Videoprojekte machen heißt immer auch, thematisch zu arbeiten - mit Spaß. Ideal für pädagogische Prozesse.

Videoprojekte sind Themenprojekte, sie setzen also immer eine Auseinandersetzung mit einem Thema voraus und treiben diese Auseinandersetzung in ihrem Verlauf voran. Ausser bei ganz formalen Übungen trifft das auf fast alle Videoprojekte zu.

Im Unterschied zu anderen Gruppensituationen muss man bei Videoprojekten diese Themenorientierung selten herbeiführen und aufrechterhalten, sie ergibt sich aus den Seherfahrungen, den Lebenserfahrungen, den Lebenssituationen der TeilnehmerInnen meistens schon in der ersten Runde der Diskussion über mögliche Themen.

Deshalb kommt bei der Frage nach Themen für Videoprojekte meist eine Mischung aus Nachspielen von Film- und Fernsehunterhaltung - Krimi

natürlich, meist in jüngeren Gruppen - bis zur ernsthaften Auseinandersetzung mit erlebter oder vermuteter Konfliktsituation - Gewalt, Einsamkeit, Ausgrenzung, Verzweiflung, Drogen. Die Bereitschaft, sich mit diesen schwierigen Themen auseinanderzusetzen ist hoch, und die Ernsthaftigkeit, mit der das geschieht, beeindruckend.

Videoprojekte haben ihre pädagogische Bedeutung also nicht nur in der Gruppenorientierung der Arbeits- und Lernprozesse, sondern auch in der Auseinandersetzung mit Themen, in der gemeinschaftlichen Reflexion und in der Diskussion über Darstellungsweisen. Dabei wird oft mehr vom Diskurs über die Themen verinnerlicht als bei anderen methodischen Vorgehensweisen.

Wir haben in unserer Arbeit oft die Erfahrung gemacht, dass unterschiedliche Gruppierungen über die gemeinsame Arbeit an Filmen nicht nur praktisch Kontakt zueinander finden, sondern auch thematisch gemeinsame Nenner entdecken. Wir wollen nicht aus mehreren Fällen gleich ein Erfolgsgesetz formulieren, aber wenn Gruppen

verfeindeter Jugendlicher bei Videoprojekten zusammenarbeiten und ihre gemeinsamen Themen entdecken, ist das für uns ein Kriterium des Gelingens eines pädagogischen Projektes.

Das geht allerdings nur in Kontexten, in denen die betreuenden Personen die Situation und die Jugendlichen gut kennen. Deshalb arbeiten wir in medienpädagogischen Projekten immer mit der lokalen Jugendarbeit zusammen, die ihre Kinder und Jugendlichen erstens kennt, zweitens deren Themen ernstnimmt, und sie drittens langfristig betreut.



Das hat zwei Gründe: Wir wollen gerade mit thematischer Arbeit nicht Prozesse in Gang setzen, die hinterher nicht weiterverfolgt und beobachtet werden, und wir wollen der Medienarbeit nicht einen exotischen Sonderstatus in der Jugendarbeit einräumen, der mit hoher Attraktivität und Ereignishaftigkeit den Alltag der Jugendarbeit in den Schatten stellt. Es kann nur darum gehen, Jugendarbeit durch Medienarbeit zu ergänzen, nicht darum, etwas eigenes neben ihr zu etablieren.





Wer hat Recht ? - Grundsätzliches zum eigenen Bild und fremder Musik

Urheber- und Persönlichkeitsrechte kennen und beachten ist auch Medienkompetenz

Es bleibt einem nicht erspart, und es sollte eigentlich auch die Regel sein: Zur Vorbereitung eines Videoprojekts gehört das Klären der auftauchenden Rechtsfragen. Meistens geht ja alles gut, und im Zweifelsfall kann man sich nicht gegen alles wappnen, aber einige Überlegungen helfen, die besonderen Bedingungen eines Videoprojektes in den Griff zu kriegen.

Am leichtesten ist noch die Information der Eltern bei Freizeiten und damit verbunden die Klärung der Persönlichkeitsrechte der Mitwirkenden. Abgesehen von den üblichen Vorkehrungen, die man bei Projekten und Freizeiten treffen muss, ist es hilfreich, wenn man in elterliche Einverständniserklärungen einen Hinweis auf die Videoproduktion aufnimmt und dabei auch gleich einen Hinweis auf die möglichen Verbreitungswege des Endprodukts gibt:

Die Rechte anderer kennen und respektieren ist Bestandteil von Medienkompetenz

„Wir sind damit einverstanden, dass meine Tochter/mein Sohn an dem Film [Titel] mitwirkt und dass der Film auf DVD veröffentlicht und [vom Veranstalter] verbreitet wird.“

Wir haben es noch nie erlebt, dass es mit den Persönlichkeitsrechten von Kindern und Jugendlichen bei medienpädagogischen Produktionen Schwierigkeiten gab, aber in den Fällen, in denen sowieso eine Einverständniserklärung der Eltern erforderlich ist, sollte man den Satz aufnehmen, um das Projekt klar darzustellen.

Das Recht am eigenen Bild ist sicherlich kein Recht, das von mitwirkenden Kindern und Jugendlichen eingeklagt wird, aber schon bei dokumentarischen Arbeiten muss man die jeweilige Situation zumindest reflektieren und mit seiner Gruppe auch thematisieren. Wer in einem Straßeninterview bereitwillig seine Meinung in Kamera und Mikrofon sagt, wird auch nichts dagegen haben, wenn seine Aussage am Sonntagabend auf Großleinwand im Bürgersaal zu sehen ist. Das ist zumindest eine gängige Arbeitshypothese, und

auch da ist uns aus der medienpädagogischen Arbeit noch kein gegenteiliger Fall bekanntgeworden, obwohl er leicht denkbar wäre.

Aber heimliche Beobachtungen von Einzelpersonen oder Personengruppen sind zum Beispiel nicht statthaft - die versteckte Kamera geht nur mit Einverständnis der Gefilmten auf Sendung oder auf die DVD. Einerseits gilt hier zwar wie überall: Wo kein Kläger ist, da ist kein Richter. Andererseits kann und sollte man gerade im medienpädagogischen Kontext diese Fragen thematisieren, denn Medienkompetenz beinhaltet auch, mit dem Recht anderer sensibel umzugehen und sein eigenes Recht gegebenenfalls wahrzunehmen - also sich zu trauen, den Medien ihre Grenzen zu zeigen.

Sehr kritisch ist die Verwendung von „Fremdrechten“ - wir kennen die Urheberrechtsdiskussion ja spätestens seit man CDs brennen kann, aber bei der Verwendung von Musik bei einem Film drückt man gerne beide Augen zu. Zum Video-wochenende bringen die Teilnehmer ihre CDs mit



und können überhaupt nicht verstehen, warum die angesagte Musik nicht dem Film den letzten Schliff geben soll. Meist macht die Musik ja mehr und schleift gerade bei Amateurproduktionen die Unebenheiten aus dem Film heraus, indem sie Tempo, Zusammenhang und Stimmung auch noch da vorgaukelt, wo die Bilder alleine das nicht hergeben würden.

Diesen Einsatz von urheberrechtlich geschützter Musik mag man als verantwortliche Betreuungsperson dulden, wenn man sich sicher sein kann, dass der Film nur bei Projektende vorgeführt wird und dann im Archiv und im Privatalbum der Teilnehmer verschwindet. Auch das ist rechtlich nicht einwandfrei und zumindest mit den Teilnehmern zu diskutieren.

Heikel wird es aber, wenn man die Produktion in größerer Stückzahl kopiert und öffentlich anbietet, sei es als DVD oder in öffentlichen Vorführungen. Dann muss man auf jeden Fall die Frage der Musikrechte klären, und hier werden auch bei Produktionen aus Schule und Jugendarbeit die

... genauso wie die Fähigkeit, den Medien ihre Grenzen zu zeigen.



GRUNDSÄTZLICHES

Maßstäbe des professionellen Mediengeschäftes angelegt: Komponistenrechte (Urheberrecht) müssen über die GEMA erworben werden, und die Rechte des aufführenden Künstlers (Leistungsschutzrecht) müssen bei ihm selbst oder seinem Management eingeholt werden (die natürlich überhaupt keine Lust haben, sich mit der Jugendgruppe aus dem Hunsrück auseinanderzusetzen). Da macht es übrigens auch keinen Unterschied, wenn man die DVD kostenlos verteilt.

Was tun? Am besten Musik selbst machen - vielleicht sogar gleich ein eigenes Projekt dazu, Computerprogramme gibt es viele und in vielen Jugendgruppen finden sich auch Experten für das Komponieren am Computerr. Oder nach wirklich rechtfreier Musik im Internet suchen, denn viele junge Leute stellen ihre Kreationen auch im Netz zur Verfügung. Oder sich CDs mit urheberrechtfreier Musik zulegen - die gibt es zu kaufen, klingen aber oft ein wenig nach Kaufhausmusik. Oder rechtfreie Altbestände verwerten - Komponist mehr als siebenzig Jahre tot und Aufnahme mehr als fünfzig Jahre alt, das ist dann frei von allen

Urheber- und Leistungsschutzrechten, Aber wer in der Jugendmedienarbeit will schon einen ganzen Film mit Schlagern der zwanziger Jahre oder alten Klassikeinspielungen unterlegen? Für die Frage der Musik bei Jugendmedienproduktionen gibt es noch keine Patentlösung, aber alle anderen Wege sind besser als die Verletzung von Urheberrechten.

Offene Kanäle bieten einen Sonderweg, sie haben meist einen Vertrag mit den Rechteorganisationen abgeschlossen, sodaß man eigene Filme mit fremder Musik ausstrahlen darf - aber eben nur ausstrahlen, und das auch nur im Offenen Kanal.

Mit Urheberrechten belegt sind auch Bilder, Texte und Filmausschnitte, die allerdings eine wesentlich geringere Rolle in der Jugendmedienarbeit spielen. Auch hier muss man zumindest die Rechtssituation kennen und ansprechen.



PRAXIS VORBEREITEN



Praxisvorbereitung: Ziele, Zeit, Gruppengröße, Räume, Auswertung

Ein Videoprojekt ist zunächst mal ein spezielles pädagogisches Projekt und das organisiert ein Jugendarbeiter routiniert. - deswegen nur ein paar Tipps speziell zur Videoarbeit.

Wichtig ist zu klären, welches Ziel im Vordergrund stehen soll. Geht es um inhaltliche Arbeit, kann man also bei der (sehr zeitraubenden) Suche nach Perfektion bei Vorbereitung, Dreh und Schnitt Abstriche machen? Oder geht es primär um technische und ästhetische Lernprozesse und ist damit der Inhalt nicht so sehr im Zentrum des Projektes? Oder will man wirklich den großen Wurf machen und alles perfekt haben? Streben nach Perfektion kostet Zeit, und Geduld - wieviel Zeit steht zur Verfügung und wieviel Engagement und Geduld kann die Gruppe aufbringen?

Für Videoprojekte mit Gruppen braucht man mindestens zwei volle Tage, die man auch auf ein



PRAXIS VORBEREITEN

Wochenende verteilen kann. Mehr Zeit ist besser, die Videowoche mit vier Arbeitstagen ist ein gutes Maß, muß aber auch gut vorbereitet sein und findet idealerweise auch in Klausur statt.

Bei der Zeitplanung gibt es eine einfache Faustregel. Für den Schnitt und die Nachbearbeitung sollte genau so viel Zeit eingeplant werden wie für den Dreh. Und für die inhaltliche Vorbereitung mit der Gruppe etwa die Hälfte der Drehzeit. In der Praxis kommt die inhaltliche Vorbereitung oft zu kurz, weil die Unruhe in der Gruppe zum technischen Tun drängt. Der Schnitt mit seiner intensiven Arbeit am Monitor ist der Punkt, an dem man sich und das Zeitbudget am besten im Griff haben und die Gruppe auch am intensivsten anleiten muss, denn der Drang nach Perfektion lässt einen Film eigentlich nie fertig werden ...

Der deutlichste Nachteil von Videoarbeit aus dem Gesichtspunkt der pädagogischen Ökonomie ist die relativ geringe Gruppengröße, die von einer Person betreut werden kann. Wenn man nicht gerade einen Spielfilm mit vielen Komparsen

drehen will, sind Gruppen von 5 bis 8 Personen pro Videoteam und Betreuungsperson optimal - kleine Szenen lassen sich so vor wie hinter der Kamera gut besetzen und alle sind beschäftigt. Größere Gruppen können auch Sinn machen, dann sollten aber auch mehrere Betreuer dabei sein und - z.B. beim Drehen - größere Zusammenhänge arrangieren. Das macht viel Spaß, aber auch viel Arbeit, deshalb bleibt der Betreuungsschlüssel gleich

Bei dem geringen Platzbedarf, den Videogeräte nur noch haben, kann man eigentlich in jedem Jugendraum einen Film drehen und fertigstellen. Das Fernsehstudio hat man im Computer und die Kamera in der Tasche. Trotzdem sollten gerade bei größeren Gruppen mehrere Räume zur Verfügung stehen. Vom abschließbaren Geräteraum über den ungestörten Drehort bis zum Platz für Besprechungen sollte man Raumsituationen vorher überlegen.

Bei der Nachbearbeitung ist es gut, pro schneidender Gruppe einen eigenen Raum zu haben.

Das gegenseitige Störpotenzial ist so kleiner, die Konzentration dafür größer. Bei kleineren Gruppen kann man durchaus auch auf Kopfhörer zurückgreifen.

Wenn am Ende der Produktion eine Premiere stehen soll, ist es angebracht, die vorher mitzubedenken, am besten gleich zum Bestandteil der Vorbereitungen zu machen. Von der Technik (Beamer, Leinwand, Tonanlage) bis zu Raum, Bestuhlung, Einladung und Präsentation (wer übernimmt die Ansage und die Vorstellung des Projekts?) kann das Bestandteil des Projektes sein und kann auch weitgehend den Teilnehmern überlassen werden.

Auswertung und Reflektionsphase ist ein ganz spezielles Kapitel bei Videoprojekten, sie fällt nämlich erfahrungsgemäss oft dem zum Ende hin eng werdenden Zeitplan und dem steigenden Spannungspegel der Teilnehmer zum Opfer, deshalb ist es gerade bei mehrtägigen Veranstaltungen optimal, wenn man ein Nachtreffen organisieren kann.

PRAXIS VORBEREITEN



Praxisvorbereitung: Technik

So banal es ist - für ein Videoprojekt benötigt man zunächst mal Technik. Die lässt sich kaufen, es gibt aber viele Möglichkeiten, sich Equipment kostengünstig auszuleihen:

- Innerhalb unseres Projektes DiG.iT verleihen wir Geräte für medienpädagogische Videoprojekte. In diesem Zusammenhang ist die Ausleihe kostenlos, das Material muss nur in Mainz abgeholt und wieder dorthin gebracht werden.
- Offene Kanäle vor Ort verleihen ebenfalls Geräte für die Medienarbeit.
- Außerdem besitzen Jugendzentren, örtliche Medienzentren, Jugendverbände und Jugendringe oft auch entsprechende Ausstattungen und verleihen diese.

Man benötigt für eine Gruppe mindestens eine Kamera, ein Stativ, ein Mikrofon, evtl. eine Tonanlage. MiniDV-Kassetten sind in jedem Elektronik-



PRAXIS VORBEREITEN

markt erhältlich – zwischen den Marken gibt es hier übrigens wenige Unterschiede.

Möglicherweise am schwierigsten zu beschaffen ist eine angemessene Schnittmöglichkeit. Im Grunde kann jeder PC heute digitales Filmmaterial bearbeiten und das erforderliche Programm gibt es meistens kostenfrei dazu, aber bei größeren Gruppen braucht man am besten mehrere Schnittplätze, um eine gleichmässige Beschäftigung der Gruppe zu erreichen (und auch, um die Arbeit zu beschleunigen), und mindestens einen genügend großen Monitor für jeden Schnittplatz - besser noch zwei - damit eine Gruppe von drei bis vier Personen in das Schnittgeschehen einbezogen werden kann.

Videoprojekte sind meist Ausnahmeprojekte in der Jugendarbeit - mehr Vorbereitungsaufwand, aber auch mehr Aussenwirkung.



Praxisvorbereitung: Projektfahrplan

Hier führen wir eine Checkliste auf, die einige Besonderheiten eines Videoprojektes berücksichtigt – als Orientierung für die Vorbereitung.

Direkt nach der Terminvereinbarung:

- Materialien? vorhanden, ausleihen, kaufen?
- (Übernachtungs-)Räumlichkeiten gebucht? Tagesräume gebucht?
- Mögliche KooperationspartnerInnen kontaktiert?
- Ausschreibungstext erforderlich? Geschrieben? Verschickt? Hinweis auf KooperationspartnerInnen?
- BetreuerInnen? Gibt es Fortbildungsbedarf?

Ca. zwei Monate vor der Veranstaltung

- Ablaufplan fertig? Konzeption fertig?
- Findet die Veranstaltung statt? TN-

Zahl/-Liste an KooperationspartnerInnen weitergeben, Gruppenzusammensetzung (m/w; Alter), evtl. Unterkunft absagen?

- Materialliste?
- Erster Pressekontakt?

Eine Woche vor der Veranstaltung

- Materialien da? Ok? Was ist noch einzukaufen?
- Presse bereit? Presstext und evtl. Bild vorbereitet?
- Absprachen mit der Unterkunft erforderlich (bspw. Details zur Verpflegung?)
- Zur Präsentation einladen (Eltern, FreundInnen, lokale FunktionsträgerInnen)?

Während der Veranstaltung

- Presse?
- Dokumentation

PRAXIS VORBEREITEN



Anschließend

- Presse?
- Reflexion (mit KooperationspartnerInnen)
- Doku (mindestens Presse- und Abschlussbericht)
- Folgetermin für das nächste Jahr vereinbaren?





PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

Über Film reden - Thema finden - Geschichten ausdenken

Einstiegsübungen und die Annäherung an das Thema

Zum Einstieg in die Arbeit gibt es viele Methoden, und welche man wählt hängt auch davon ab, wie die Gruppe vorbereitet ist und was die pädagogischen Ziele der Betreuer sind, die mit der Gruppe langfristig zusammenarbeiten.

Mit Jugendlichen gibt es meist keine Schwierigkeiten, eine Diskussion über mögliche Filmthemen zu führen, da ist oft genügend Mitteilungswille und Diskussionsbereitschaft vorhanden, daß Themenvorschläge aus der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen genannt und ernsthaft diskutiert werden. Bei Jugendlichen kann deshalb sehr schnell mit der Auswahl und Aufbereitung eines Themas begonnen werden.

In dieser Konstellation ist auch die Frage relativ schnell zu beantworten, ob es um ein dokumentarisches Projekt oder um einen Kurzspielfilm gehen

soll. Beides hat gleichermassen seine Berechtigung, Kurzspielfilme sind pädagogisch interessanter, weil die Gruppe sich sehr viel mehr mit sich selbst auseinandersetzen muß.

Bei Kindern (und bei Erwachsenen) ist es meist erforderlich, Vorschläge für erste Arbeitseinheiten zu machen, um den Gruppenprozess in Gang zu bringen und um mit den Möglichkeiten und den Beschränkungen der zur Verfügung stehenden Produktionsmittel vertraut zu machen.

Eine erste Arbeitseinheit kann zum Beispiel die Vertrautheit mit der Technik und einen Ansatz filmischen Denkens herbeiführen, indem eine kurze Stummfilmsequenz gedreht wird, in der reihum jede Gruppenmitglied einmal vor der Kamera agiert und auch selbst die Kamera führt.

Die Weitergabe einer schriftlichen Mitteilung ist eine gute Anfangsübung: Die erste Person schreibt eine Botschaft, und über verschiedene Stationen - verlieren und finden, heimlich zustek-

ken, im toten Briefkasten ablegen - gelangt sie von Hand zu Hand schließlich zum Empfänger.

Dabei kann man darauf achten, daß jeder Übergang in drei oder vier Einstellungen zerlegt wird, um in filmische Arbeitsweisen praktisch einzuführen. Wenn es zudem für jede Einstellung nur einen Take gibt, braucht man diese Übung nicht zu schneiden, sondern kann mit den Teilnehmern das Rohmaterial anschauen und besprechen.

Je nachdem wieviel Zeit für die Themenfindung vorgesehen ist, kann man Prozesse in Gang setzen oder abkürzen. Geschichten können vorgegeben werden, es können Rahmen gesetzt werden, oder es können Anstöße für Ideen vermittelt werden.

Anleitungen zur Inszenierung solcher Prozesse gibt es in der pädagogischen Praxis viele, von der Kleingruppenbildung mit dem Auftrag „Erzähl' mir was aus deinem Leben“ über das Vorlegen von Gegenständen (Handtasche mit Inhalt: Erfinde mir

PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

eine Geschichte zur Besitzerin) bis zur Stellung von Themen. .

Ganze Geschichten vorzugeben ist möglich, hat sogar Vorteile, die aber durch einen größeren Vorbereitungsaufwand erkauft werden müssen - die Geschichte muß ja ausgesucht oder besser noch selbst geschrieben werden. Sie kann so auf den Ort und die Teilnehmer abgestimmt werden, indem sie Handlungsrahmen, Personen und Schauplätze anpasst.

Spätestens im Prozess der Ausarbeitung von Handlungsverlauf und Drehplan muss man den Teilnehmern aber Gelegenheit geben, die Geschichte zu ihrer eigenen zu machen, sie soweit zu beeinflussen und umzubauen, dass jeder sich in ihr heimisch fühlt und seine Rolle findet.



Themenfindung ist der erste zentrale Prozess, der den Verlauf der Veranstaltung wesentlich beeinflusst.



Mit der Gruppe arbeiten: Drehplan

Spontan oder geplant - Treatment, Drehbuch, Arbeitsplan

Wenn man weiss, welche Geschichte erzählt werden soll, muß man überlegen, wie sie erzählt werden soll. Jetzt stellt sich die Frage, wie intensiv man diese Phase der Vorbereitung gestalten will und kann. Zu lernen gibt es da unendlich viel, aber die Zeit ist begrenzt und die Teilnehmer wollen ja auch nicht Drehbuchautoren werden.

Gerade Jugendliche sind oft Freunde des spontanen Filmens abseits von großen Plänen. Das bringt zunächst mehr Spaß (und manchmal auch hervorragende Ergebnisse), kann aber in den späteren Phasen der Filmproduktion zu Problemen führen (zuviel Material, Unklarheit über die Geschichte, fehlende Szenen).

Eine Entscheidung für geplantes Vorgehen bedeutet weniger Flexibilität, aber dafür mehr Verlässlichkeit (und unter Umständen weniger Stress in den Endphasen).

Das gemeinsame Entwickeln der Geschichte bis zum Drehplan ist sowohl für die Gruppe wie für das Verständnis von Film ein zentraler Prozess. Selbst wenn mit einer vorgegebenen Geschichte oder einem vorher entwickelten Drehbuchentwurf gearbeitet wird, sollte auf diese Phase nicht verzichtet werden. Denn hier bringen die Teilnehmer erstmals ihre eigene Seherfahrung in Zusammenhang mit eigenen Gestaltungsvorstellungen - und haben oft große Mühe, beides in Übereinstimmung zu bringen. Das ist der erste Schritt, film-analytisch zu denken.

In professionellen Produktionen beginnt das Planen mit einem **Treatment**. Hier wird der Film als Kurzgeschichte aufgeschrieben mit den handelnden Personen und dem Setting – den Orten, an denen die Geschichte spielen soll. Man könnte sagen, das Treatment ist eine Art filmische Absichtserklärung – was passiert mit wem und wo – ohne zu sehr ins Detail zu gehen.

Die bekannteste Form eines Plans ist das **Drehbuch**: Es enthält Informationen zum Dreh, grund-

legende Infos zu jeder Szene und vor allem die Dialoge für die Schauspieler.

Es geht auch noch detaillierter: Die einzelnen Einstellungen können (wie in einer Art Comic) aufgemalt und so jede Szene des Films vorher im Detail durchgesprochen werden. Dann hat man ein **Storyboard**, und eigentlich kann dann nichts mehr schiefgehen.

In den meisten Fällen ist es in Projekten der Jugendarbeit wirklich hinreichend, die Geschichte



in Stichworten aufzuschreiben und dabei gemeinsam die Szenen zu überlegen.

Ganz wichtig ist es jetzt, dass man sich einen Arbeitsplan macht, also die einzelnen Szenen auflistet, am besten auf einer Pinnwand oder auf Packpapier, dann kann man sich das Handlungsgerüst des Films schon vorstellen.

An diesem großen Plan kann man die gedrehten Szenen abhaken, damit die Gruppe immer weiss, wo im Produktionsprozess sie gerade steht.

Drehbuch oder Arbeitsplan? Die Szenenfolge an der Pinnwand reicht oft aus.



PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

Damit hat die Gruppe eine gute Basis für den Dreh – die einzelnen Einstellungen können dann gemeinsam am Set diskutiert und praktisch ausprobiert werden. Schliesslich geht es ja auch darum, Erfahrungen zu sammeln und jene Vorstellungskraft zu entwickeln, die einem Drehbuch zugrunde liegen muß.

Wenn man die Geschichte gemeinsam ausgearbeitet und die Szenenfolge überlegt hat, muß man sich entscheiden, ob man noch an der Dramaturgie feilen will, denn selten ist die erste Szenenfolge nach dramaturgischen Gesichtspunkten konstruiert.

Dramaturgie: Vier Akte, Konflikte, Dialoge

Nahezu jede erzählte Geschichte folgt universellen Strukturen des Geschichtenaufbaus. Die zu kennen ist nützlich, sie krampfhaft befolgen zu wollen ist unmöglich. Gerade wenn eine Gruppe ihr Thema gefunden hat und von ihrer Geschichte überzeugt ist, sollte man nicht mit dramaturgischen Einwänden das Projekt zerlegen.

Man muß aber natürlich für sich selbst die Geschichte unter diesen Gesichtspunkten prüfen, und wenn man die grundlegenden Fragen in die Diskussion der Gruppe folgenreich einbringt, ist schon viel erreicht. Deshalb im Folgenden einige Merkmale für die Beurteilung einer Geschichte. Manchmal ist der wichtigste Merkmal, daß man sich mit komplexen Strukturen zu schnell übernimmt .

Die einfachste Struktur einer Geschichte besteht aus Anfang, Mitte und Ende.

Vier-Akte-Schema

Aus dem Grundprinzip von Anfang, Mitte und Ende ergeben sich erstaunlicherweise vier Aufbauschritte einer Geschichte (Vier-Akte-Schema):

- Einführung oder Einleitung (Anfang):
Erste einleitende Informationen über Personen, Charaktere, Orte und Situationen des Filmes werden geliefert.
- Entwicklung der Handlung (Anfang Mitte):
Der Film steuert auf seinen zentralen Punkt

hin. Dies kann z.B. ein Konflikt, ein Problem eines oder mehrerer Akteure sein.

Zuspitzung und Verschärfung des Konflikts (Ende Mitte): Der Akteur bzw. die Akteure müssen eine Lösung des Problems oder des Konfliktes finden.

Die Auflösung (Ende): Die Akteure im Film haben den Konflikt oder das Problem irgendwie gelöst. Das Ende eines Filmes muss nicht immer ein Happy-End sein.

Das Vier-Akte-Schema läßt sich auf ganz banale Alltäglichkeiten anwenden und muss keinesfalls in einer komplizierten Geschichte mit vielen Schauspielern ausufern.

Konflikt muß sein

Der Zuschauer muss mit den Akteuren fühlen, sich in sie hineinversetzen können und so auf emotionaler Ebene erreicht werden. Ohne Konflikte keine Emotionen, d.h. die Hauptakteure müssen einen Konflikt bestehen. Diese Konfliktsituation muss für die Zuschauer nachvollziehbar sein.

PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN



Das Ende einer Geschichte ist wichtiger als der Anfang, denn der Schluss ist der Punkt, auf den der ganze Film hinausläuft und der dem Zuschauer verstärkt in Erinnerung bleibt. Die Geschichte muss ein zwangsläufig und logisch auf das Ende hinführen. Interessant wird der Schluss aber gerade dann, wenn es ein überraschendes Ende und eine unerwartete Auflösung gibt.

Dialoge müssen nicht alles sagen - aber sie müssen stimmen

Alles, was durch das Bild dargestellt werden kann, sollte durch Worte nicht unnötig wiederholt werden. Der Dialog kann zu Gunsten des Bildes häufig reduziert werden. Eine Person, die sich von einer anderen abwendet und auf eine Tür zugeht, muss ihre Handlung nicht erklären, die Bewegung in Richtung Tür erklärt sich selbst und macht die emotionale Komponente der Handlung deutlich.

Die Dialoge müssen nicht exakt durch das Drehbuch vorgegeben sein. In vielen Situationen kann der Inhalt der Dialoge in die eigene Ausdrucksweise umgesetzt und während des Drehs impro-



PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

visiert werden. Lieber ganz natürlich im eigenen Tonfall und im eigenen Sprechrhythmus sprechen, als gestelzt und künstlich etwas wiederzugeben, das wirkt schnell komisch.

Improvisieren hat allerdings den Nachteil, dass oft Schnittanschlüsse und Übergänge nicht immer stimmen, und das merkt man meistens erst nach der Drehphase. Deshalb müssen die Schauspieler sich auf jeden Fall merken, was sie gesagt haben. Wird die gleiche Szenen vielleicht zweimal aus unterschiedlichen Kameraperspektiven gedreht, müssen die Dialoge und Texte in beiden Szenen gleich sein. Sind die Texte in beiden Szenen unterschiedlich, lassen sie sich später im Schnitt wahrscheinlich nicht brauchbar schneiden.

Erzählperspektiven

Unter Erzählperspektive versteht man die Sichtweise aus der die Geschichte eines Filmes erzählt wird. Es lassen sich drei idealtypische Perspektiven unterscheiden. In der filmischen Praxis werden meist Kombinationen der verschiedenen Erzählperspektiven angewendet.

Perspektive der Hauptperson:

Sie zeigt dem Zuschauer nur das, was der Hauptakteur der Geschichte sieht.

Der Zuschauer tritt quasi an die Stelle des Schauspielers und erlebt die Geschichten aus dessen Perspektive. Überraschungen und Wendungen der Geschichte, die von anderen Handlungsbeteiligten beeinflusst sind, können vorenthalten werden, wodurch Spannung entsteht, da der Verlauf der Geschichte nur mit Phantasie vorhergesehen werden kann.

Neutrale Erzählperspektive:

Die Geschichte wird von einer objektiven Perspektive aus erzählt, die dem Zuschauer alle möglichen Informationen der Geschichte gibt. Kein Detail bleibt ihm verschlossen und er ist stets informiert, was die einzelnen Akteure tun, planen und fühlen. Der Zuschauer hat mehr Wissen als der Handelnde, der unter Umständen in Gefahren hineinschlittert, die der Zuschauer bereits erfasst hat.

Chronist:

Die Geschichte wird von einer zuerst unbeteiligten Person erzählt, die langsam eine Geschichte aufdeckt und den Zuschauer an seinen Entde-



PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

ckungen teil haben lässt. Der sogenannte Chronist ist quasi ein Zuschauer innerhalb der Geschichte, was durch eine Erzählerstimme aus dem Off verdeutlicht werden kann.





PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

Einstellungsgröße und Perspektive

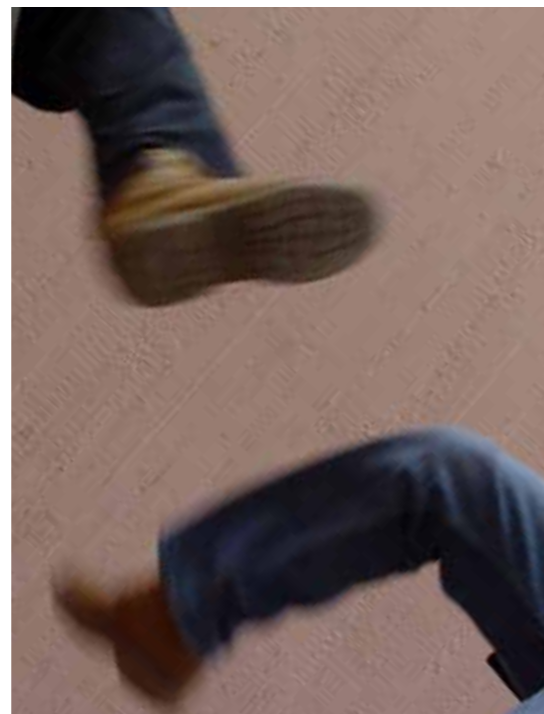
Wenn wir uns entscheiden, Drehbuch und Storyboard nicht zu erarbeiten, verzichten wir auch darauf, Kameraeinstellungen festzulegen, wie es in der professionellen Produktion eigentlich üblich ist. Das können wir erstens nicht, weil die Vorstellungsgabe der Teilnehmer sich erst im Lauf des Projekts entwickeln wird, und weil zweitens für lange theoretische Einführungen die Zeit fehlt.

Also muß man beim Drehen die Teilnehmer immer wieder drauf hinweisen, dass es z.B. verschiedene Einstellungsgrößen gibt. Gerade beim Drehen einer Szene macht es Spaß, sich gemeinsam zu überlegen, in welche Einstellungen die Handlung zerlegt werden kann. Da ist es für die Verständigung ganz gut, wenn man sich ein wenig mit den Konventionen und der Fachsprache auskennt, zumindest für die Anleitung der Gruppe sollte man die Fachtermini im Kopf haben und sie erklären können.

Was man noch im Hinterkopf haben sollte: Wenigstens grobe Vorstellungen zur Bildgestaltung schon bei der Drehplanung entwickeln.

Perspektive

Je nachdem, ob die Kamera von unten oder oben auf das Geschehen gerichtet ist, ist die Wirkung des Bildes eine andere. Es gibt drei Extreme:



Normalansicht aus Augenhöhe: ist die uns und dem Zuschauer vertraute Sichtweise.

Froschperspektive aus extremer Untersicht: Objekte und Subjekte, die in dieser Perspektive gefilmt werden, wirken übermächtig, selbstbewußt, überlegen, beherrschend und bedeutend.

Vogelperspektive aus extremer Aufsicht: Von oben aufgenommene Gegenstände und Personen wirken unbedeutend, klein, schwächlich, einsam, erniedrigt und armselig.

Ruhig beim Drehen den Standort der Kamera verändern und nach interessanten und ungewohnten Perspektiven suchen. Nicht immer die selben Blickwinkel mit der Kamera einnehmen sondern Abwechslung schaffen.

Einstellungsgrößen

Je näher wir am Ort des Geschehens sind, umso dichter erleben wir, was passiert. Beim Film ist es genauso. Abhängig von der Position der Kamera

PRAXIS 1: IDEEN VOR DEM DREHEN

(und damit vom Bildausschnitt/der Einstellungsgröße) wird die Handlung anders erlebt.

Mit Einstellungsgrößen werden Szenen „aufgelöst“, dh. die Handlung in unterschiedlichen Bildausschnitten dargestellt.

Durch den Wechsel von Einstellungsgrößen im Film versucht man, gewohnte Sehweisen nachzuahmen. Wenn ich zum Beispiel einen Raum betrete, versuche ich mich zuerst zu orientieren und den Raum als Ganzes wahrzunehmen. Im Film wäre dies eine Totale (wenn es der erste Raumeindruck ist, auch Establishing Shot genannt). Dann bewege ich mich in den Raum hinein und nähere mich an Dinge an, die mein Interesse geweckt haben, bis ich diese Dinge sogar in die Hand nehme und mir genau anschau – im Detail. Genau so führt ein Film über verschiedene Einstellungsgrößen an Dinge und Personen heran und gibt dem Zuschauer bestimmte Informationen um die Geschichte zu erzählen.





Das Drehen organisieren: Material

Material-Checkliste Dreh – Ordnung ist die halbe Miete

Selten ist Zeit so knapp wie bei der Filmproduktion. Auch in der Medienpädagogik. Deswegen macht es Sinn, frühzeitig zu checken, ob wirklich alles dabei ist oder noch etwas besorgt werden muss. Hier eine Orientierungshilfe dazu:

- Drehbuch, Texte, Unterlagen
- Technik: Kamera(s), Stativ(e), Mikro(s), Verbindungskabel, Licht, Verlängerungskabel, Fotokamera zur Dokumentation
- Zubehör: Akkus, Ersatzbatterien, MiniDV-Kassetten, Klappe, Kreide, Gaffertape
- Requisiten, Kostüme

Ist alles dabei, ist die zweite Aufgabe, auch alles zusammen zu halten. Hier hat sich bewährt, eine „Ausstattungs-Basis“ einzurichten, wo sämtliches Material – passend sortiert – gelagert und auch

ständig wieder zurück gebracht wird. Am Ende jedes Drehtages sollte sämtliches Material kontrolliert und sortiert werden.

All das bedeutet einen kleinen Mehraufwand, der jedoch auf die Dauer einiges an Nerven und auch an Zeit spart.



Das Drehen organisieren: Die Gruppe

Wenn Material, Gruppe und Drehbuch auf den Einsatz warten, geht es darum, die Dreharbeit zu organisieren. Kein Medienpädagoge will ernsthaft Profis imitieren und schon gar nicht deren Produkte. Dennoch ist es aus mehreren Gründen auch für die medienpädagogische Arbeit gut, sich an den Profis zu orientieren:

- Wird das eigene Video ähnlich wie bei den „Großen“ produziert, bedeutet das für Kinder und Jugendliche ein mehr an Einsicht in Produktionsprozesse.
- Was im Profigeschäft Qualität sichert, kann auch für „kleine“ Videoproduktionen nicht schlecht sein, sorgt für Ruhe und Konzentration und schont damit die Nerven aller Beteiligten.

Bis hierhin haben alle gemeinsam an dem Projekt gearbeitet, jetzt müssen Rollen vergeben werden - vor und hinter der Kamera. Auch wenn die Rollen



im Rotationsprinzip im Team wechseln sollten, macht es Sinn, immer wieder klar die Zuständigkeiten zu definieren:

Regie: Koordiniert Schauspiel und Technik. Sagt allen, wie das Bild/die Handlung sein soll und kontrolliert anschließend die Aufnahme.

Kamera: Kümmt sich um das Bild insgesamt, sagt, ob eine andere Beleuchtung gebraucht wird oder ob die Szene anders arrangiert werden sollte.

Ton: Bringt das Mikro möglichst passend ins Geschehen (aber nicht ins Bild) und kontrolliert am besten auch den Ton.

Klappe: Nicht überlebenswichtige, aber sehr praktische Rolle am Set – die Klappe, die vor dem Dreh ins Bild gehalten wird, sorgt für Ruhe und Konzentration.

Außerdem natürlich Schauspiel, Requisite, Aufnahmeleitung, Continuity etc. - Rollen sind viele zu vergeben



PRAXIS 2: DAS DREHEN ORGANISIEREN

Sind die Rollen eingeteilt und ist die Szene vorbereitet, sorgt es für entspannteres Arbeiten, wenn der eigentlich Dreh (von der Regie) mit einem festen Ritual koordiniert wird.

Ruhe bitte, wir drehen (ruft die Regie)

Kamera? (fragt die Regie) – *Läuft!* (sagt die Kamera)

Ton? (fragt die Regie) – *Läuft!* (sagt der Ton)

„Ein Filmteam dreht durch!“ *Szene eins drei die zweite* (sagt die Klappe und klappt und Skript schreibt: 1.3 Take 2)

Und bitte! (ruft die Regie; dann legen die Schauspieler los)

Und danke! (ruft die Regie und wartet auf die Rückmeldung von allen, ob alles in Ordnung war. Das wird dann im Skript vermerkt und mit dem Timecode versehen)

Dieses Ritual durchzuhalten ist anfangs vielleicht noch anstrengend, geht aber allen sicher sehr schnell ins Blut über und macht die Dreharbeiten damit immens einfacher.



Das Drehen organisieren: Kamera

Gerade wenn mehrere Menschen an den Dreharbeiten beteiligt sind und die Geräte durch unterschiedliche Hände gehen, empfiehlt sich am Anfang eines Drehtages (und zwischendurch auch immer wieder) eine Überprüfung der Einstellungen - das können die Teilnehmer zwar auch selbst, aber Hinschauen schadet nicht und erspart manche Enttäuschung am Schnittplatz:

- Ist der digitale Zoom ausgeschaltet? Der digitale Zoom rechnet das Bild groß, darunter leidet die Bildqualität
- Ist der Autofokus eingeschaltet? In manchen Szenen gibt es bessere Ergebnisse mit einer manuellen Schärfeeinstellung. Danach wird oft vergessen, den Autofokus wieder zu aktivieren.
- Wie ist die Blende eingestellt? Ist ein optischer Filter eingeschaltet? Manche Kameras erlauben manuelle

PRAXIS 2: DAS DREHEN ORGANISIEREN



Veränderungen beider Funktionen. Auch das sollte anschließend im Auge behalten werden.

- Wie steht es mit der Mikrofonlautstärke? Hier gilt ähnliches wie bei Fokus&Co.
- Ist ein Weißabgleich erforderlich? Natur- und Kunstlicht haben unterschiedliche Farbtemperaturen und sind daher bläulich oder rötlich. Unser Auge nimmt diese Farbunterschiede nicht wahr oder gleicht sie aus, während die Kamera auf besondere Lichtverhältnisse eingestellt werden muss. Wechselt die Lichtquelle, sollte deswegen ein Weißabgleich gemacht, dh. die Kamera manuell auf die Farbtemperatur eingestellt werden, damit das Bild keinen entsprechenden Blau- oder Rotstich bekommt.

Um die Kamera einigermaßen im Griff zu haben, lohnt sich ein Blick in die Bedienungsanleitung, und die sollte bei einem Videoprojekt immer dabei sein.

Nicht alle Fehler werden zur bereichernden Lernerfahrung, sie können auch frustrieren. Deshalb: Kamera überprüfen



Die fünf Gebote bei DiG.iT

Oder was man bei der Betreuung von Dreharbeiten im Auge behalten sollte

Wie die Kamera geführt und damit das Bild gestaltet wird, das bestimmt die Wirkung des späteren Filmes maßgeblich. Jugendliche haben oft intuitiv und aufgrund ihrer Medienerfahrung eine eigene Vorstellung davon, wie ihr Film gemacht werden soll – manchmal mit beeindruckenden Ergebnissen.

Aber ein schlechter Ton, ein paar Wackler zuviel oder allzu intensiver Zoom-Einsatz können die beste Filmidee vermiesen. Bei DiG.iT-Projekten werden fünf Gebote erlassen, die man nicht befolgen muss, die zu kennen aber oft verhindert, dass die Gruppe von der Geschichte und dem eigenen Aktivitätsdrang hingerissen vergisst, dass sie sich in einem Produktionsprozess befindet.

1. Ein Stativ benutzen

Wenn man Filme der fünfziger Jahre mit heutigen Filmen vergleicht, merkt man einen fundamentalen



Unterschied: die Kamera steht fast nicht mehr still, ist ständig als Steadicam oder am Kran oder auf Schienen in Bewegung. Das erfordert hohen technischen Aufwand, große Teams und Geschick. Man kann versuchen, diese bewegte Kamera mit der kleinen Digitalkamera in der Hand zu imitieren, aber das wird selten richtig gut.

Verwackelte Aufnahmen sind nicht schön, lenken vom eigentlichen Inhalt der Einstellung oder der Szene ab (übrigens sehen wir selbst ja auch bei Fahrten über Kopfsteinpflaster die Welt nicht verwackelt, weil unser Körper und unser Kopf Erschütterungen bis zu einem bestimmten Grad ausgleichen). Wenn ein Wackeln der Kamera nicht absichtlich und gezielt zur Verdeutlichung bestimmter Inhalte (z.B. Bewegung während des Gehens) genutzt wird, sollte man die Kamera ruhig auf ein Stativ stellen.

Auch wenn das auf den ersten Blick umständlich und unhandlich erscheinen mag: das Bild wird ruhiger, es ist weniger anstrengend für den Kameramann und man hat immer einen Platz an dem



man die Kamera sicher abstellen (und auch wiederfinden) kann. Gerade in turbulenten Drehsituationen ist dieses Argument nicht zu unterschätzen, denn die kleinen Digitalkameras leisten zwar Großes, machen sich aber am Set gerne so unauffällig, dass man froh ist, ein Stativ als Bezugspunkt zu haben.

Falls kein Stativ vorhanden ist oder die räumlichen Gegebenheiten ein Arbeiten mit dem Stativ nicht zulassen, kann die Umgebung ersatzweise genutzt werden. Mit Körper und Kamera anlehnen oder ab- und aufstützen wo es nur geht und dadurch einen ruhigen Stand erreichen. Anstelle eines Stativs kann die Kamera auch auf Mauern, Stühlen oder Schränken abgestellt und positioniert werden.

Wer dennoch aus freier Hand filmt, sollte sich von Anfang an daran gewöhnen, die Kamera immer fest in beide Hände zu nehmen (die Kamera muss nicht unbedingt von unten durch die Handlasche gegriffen werden). Am besten mit beiden Armen die Kamera direkt am Körper halten und möglichst



weitwinklig filmen, so lassen sich unkontrollierte Bewegungen reduzieren.

2. Wenig zoomen

Bei den ersten Geh- und Drehversuchen mit der Kamera ist der Zoomknopf sicherlich der attraktivste und faszinierendste Teil der Kamera, der gerne und viel zu häufig eingesetzt wird. Aber ein Zoom, der später im Film gut aussehen soll, benötigt schon einige Übung. Deshalb kann man den Versuch machen, die Teilnehmer zu überreden, die Zoomwippe weitgehend zu ignorieren. Hätten wir bei einem medienpädagogischen Filmprojekt Zeit für eine filmanalytische Arbeitseinheit, würden wir sie der Kamera widmen und den Einsatz der bewegten, der statischen und der zoomenden Kamera in Filmklassikern nachvollziehen.

Man kann aber auch ohne tiefere Analyse vermitteln, dass der Zoom als filmisches Gestaltungsmittel bewußt eingesetzt werden soll - meist zur Fokussierung auf ein Objekt, eine Person oder einen Gegenstand. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers kann so geleitet und gesteuert werden.

3. Schwenken nur mit Ziel

Auch der Schwenk sollte sparsam und überlegt eingesetzt werden, da zu viel schwenken Unruhe und Hektik in einen Film bringen kann - besonders dann, wenn kein Stativ benutzt wird. Wenn schon ein Schwenk, dann mit Stativ.

Die beiden am häufigsten verwendeten Schwenks sind:

- Horizontalschwenk, bei dem die Kamera in horizontaler Ebene (von rechts nach links oder links nach rechts) bewegt wird
- Vertikalschwenk, bei dem die Kamera vertikal (von oben nach unten oder unten nach oben) bewegt wird.

Ein Schwenk wird eingesetzt:

- um einen Überblick über einen Raum oder Ort zu schaffen
- um einem bewegten Objekt zu folgen
- bei statischen Motiven, z.B. ein Schwenk über eine Bildergalerie im Museum um der Blickrichtung einer im Bild stehenden Person

zu folgen

Jeder Schwenk hat einen Anfang und ein Ende. Das heißt, zu Beginn der Aufnahme nicht sofort wild los schwenken und gegen Ende nicht in der Bewegung abrupt aufhören – nur so kann das Material im Schnitt bearbeitet werden. Genau wie ein guter Zoom hat ein guter Schwenk übrigens auch ein schön eingerichtetes Anfangs- und Endbild.

Egal ob mit Stativ oder aus der Hand geschwenkt wird: vorher üben.

Bewegt sich eine Person von links nach rechts, so sollte sie sich bei einem Schwenk im linken Bildrittel befinden. Sonst entsteht der Eindruck, sie läuft gegen den Bildrand.

4. Auf den Ton achten

Die Tonqualität trägt entscheidend zum Film bei – sind die HauptdarstellerInnen schlecht zu verstehen oder tauchen immer wieder Störgeräusche auf, wird die Geduld der Zuschauer meist überstrapaziert.



Darüber hinaus gehört schlecht aufgenommener Ton zu den Dingen, die bei der Nachbearbeitung nicht verbessert werden können. Eine misstratene Tonspur macht deshalb das gedrehte Material meist wertlos.

Deswegen sollte bei der Aufnahme in jedem Fall ein externes Mikrofon eingesetzt werden. Das bietet folgende Vorteile gegenüber dem meist in die Kamera eingebauten Mikro:

- die Mikrofon- und damit die Tonqualität ist besser
- je nach Aufnahme kann ein passendes Mikrofon ausgewählt werden
- der gewünschte Ton kann gezielt nahe der Quelle abgenommen werden (mit Hilfe von Verlängerungskabel und evtl. sogar einer Tonangel) – insbesondere bei Dialogen.

Ohnehin sollte das Mikrofon an den Ort des Geschehens und das aufnehmen, was für das Bild wichtig ist. Dabei hilft eine Tonangel (oder ein Besenstiel als Tonanglersatz)..

80 Prozent aller Filme aus der Medienpädagogik könnten 100 Prozent besser wirken, wenn der Ton 50 Prozent besser wäre.



PRAXIS 3: BEIM DREHEN DRAUF ACHTEN ...

Eine Person (optimalerweise die, die sich auch um das Mikro kümmert) sollte schon bei der Aufnahme immer auch den Ton kontrollieren – mit an die Kamera angeschlossenem Kopfhörer. So können Störgeräusche oder gar ein nicht eingeschaltetes oder defektes Mikrofon schnell erkannt werden. Das spart Aufwand und Nerven beim Dreh.

5. Nicht an die Lichtempfindlichkeit der Kameras glauben

Es muss natürlich genügend Licht vorhanden sein, damit die Kamera überhaupt ein Bild erzeugen kann. Ist im Sucher oder auf dem LCD das Motiv oder die Umgebung sehr dunkel, nur andeutungsweise oder schemenhaft zu erkennen, muss auf jeden Fall Licht her – alle Lampen im Raum an.

Digitale Kameras haben den Vorteil, dass sie sehr empfindlich sind und dass selbst geringes Umgebungslicht ausreicht, um ein erkennbares Bild zu bekommen. Allerdings verursacht solch eine Restlichtverstärkung durch die Kamera ein unschönes

Rauschen im Bild, und man muss bedenken, dass bei der Präsentation über einen Beamer gerade bei kritischen Passagen noch viel weniger von den dunklen Stellen eines Bildes zu sehen als am Kameramonitor oder am Schnittplatz.

Für zu dunkel oder zu hell aufgenommene Bilder und Einstellungen gibt es in der nachträglichen Bearbeitung mit Schnittprogrammen meist keine wirklich gute Lösung, um Helligkeit und Kontrastverhältnis zufriedenstellend und qualitativ gut wiederaufzuarbeiten. Also niemals der Annahme verfallen, dass am Computer alles möglich ist und dass der Schnitt die Versäumnisse beim Drehen schon ausbügeln wird.

Meist sind Teilnehmer auch nur schwer zu überzeugen, dass man von Köpfen vor Fenstern (Gegenlicht) nur schwarze Silhouetten sieht - dann muß man sie diese Erfahrung machen lassen, aber möglichst schon beim Drehen auch für alternative Einstellungen sorgen.



PRAXIS 3: BEIM DREHEN DRAUF ACHTEN ..



Außer dem Grundlicht, das in jeder Drehsituation und an jedem Drehort ausreichend vorhanden sein muss, kann Licht natürlich auch gezielt zur Akzentsetzung und zu Effektzwecken eingesetzt werden. Aber das ist wieder ein anderes Kapitel, zu dem man bei medienpädagogischen Videoproduktionen selten kommt.

Trotzdem lohnt es sich, einen Lichtkoffer dabei zu haben, denn „Beleuchtung ist der Schlüssel zu jeder kreativen Filmarbeit.“ (David Cheshire, „Filmen“) und schließlich ist Film nicht mehr und nicht weniger als eingefangenes Licht.

Mit letzter Kraft: Schnitt und Premiere

Technischer Überblick

Mit der Entwicklung digitalerameratechnik haben sich auch die Möglichkeiten digitaler Nachbearbeitung von Video und Bildmaterial auf dem Computer oder anderen Systemen rasend schnell erweitert. Der Vorteil: mit geringen finanziellen Mitteln und geringem zeitlichen Aufwand lassen sich Töne und Bilder in guter Qualität verändern und bearbeiten. Eigentlich ist damit ein alter Traum wahr geworden: Das Volk verfügt über Produktionsmittel, kann wie Film und Fernsehen produzieren, und der Unterschied in der technischen Qualität ist gar nicht mehr so groß.

Begleitet wurde dieser Qualitätssprung von einem wachsenden Angebot an Schnittprogrammen, Hardwareelementen und Zubehörteilen für den digitalen Videoschnitt, das kaum mehr zu überblicken ist.

Dabei gibt es nicht eine optimale Schnittlösung oder die beste Schnitt-Software. Vielmehr gibt es

verschiedene Schnitt-Möglichkeiten und Kombinationen, die vielleicht in bestimmten Punkten unterschiedlichen Zwecken und Ansprüchen dienen, die aber in ihren Grundfunktionen einander sehr ähnlich sind.

Nicht immer ist man mit professionellen Lösungen besser bedient, und nicht immer ist eine große Vielfalt an technischen Möglichkeiten auch ein Vorteil. Für medienpädagogische Produktionen genügt meist schon eine Schnittmöglichkeit, die einen harten Schnitt sauber und zuverlässig ausführt. Alle Kreis-, Wisch- und Farbblenden kann man sich schenken, auch hier favorisieren wir genau wie bei der Kamera einen Blick in die Filmgeschichte: Viele Klassiker sind ohne Effekte geschnitten und trotzdem Klassiker geworden.

Ein für den Videoschnitt genutzter Computer sollte folgende allgemeine Voraussetzungen erfüllen:

- genügend internen oder externen Festplattenspeicher, denn 5 Minuten Video benötigen 1 GB Speicherplatz

- ausreichend Arbeitsspeicher
- einen leistungsfähigen Prozessor, sonst wackeln und ruckeln die Bilder beim Arbeiten
- einen FireWire-Anschluss, um die Kamera mit dem Computer zu verbinden
- eine installierte Software, mit der das Videomaterial importiert, bearbeitet und exportiert werden kann
- einen DVD-Brenner und ein Brennprogramm, um das Ergebnis gleich ausgeben zu können.

Sowohl für PCs (MovieMaker) als auch für Apple-Computer (iMovie) gibt es Schnittsoftware, die mit dem System mitgeliefert wird. Diese Programme sind einfach und intuitiv zu bedienen, eignen sich sehr gut für die medienpädagogische Arbeit und sind auch technisch vertrauenswürdig, d.h. sie verschlechtern das DV-Signal nicht. Allerdings haben einfache Programme meist keine guten Möglichkeiten zur Tonbearbeitung, iMovie hat sich da aber in den letzten Versionen sehr verbessert.

Steigen die Ansprüche, gibt es in beiden Bereichen (semi-)professionelle Software, allerdings auch zu einem entsprechenden Preis. Mindestens für die ersten Projekte ist eine einfache Grundausstattung jedoch mehr als ausreichend.

Technik und Software entwickeln sich rasend schnell weiter, deshalb macht es wenig Sinn, hier Produkte zu nennen. Wir selbst arbeiten gerne mit Apple und iMovie und Final Cut, aber andere Systeme haben sicher auch ihre Vorteile, das ist letztlich eine Frage, welche Zwecke der Schnittcomputer sonst noch erfüllen soll,

Es gibt auch noch Systeme, die zwar auf einem PC aufbauen, aber nur für die Videobearbeitung gebaut sind und keine andere Anwendung zulassen. Das macht sie ziemlich narrensicher, weil man wenig durch Fehlkonfiguration kaputt machen kann. Wir haben uns trotzdem dagegen entschieden, weil wir aus medienpädagogischen und lebenspraktischen Gründen das universell nutzbare und veränderbare Produktionsmittel Computer vorziehen, auch wenn es pflegeintensiver ist.

Das Schneiden in der Gruppe

Filme werden normalerweise in einem langen Prozeß fertiggestellt: Rohschnitt, Endschnitt, Tonmischung. Medienpädagogische Projekte müssen das Verfahren stark abkürzen, meistens muß der Film schon aus Zeitgründen nach wenigen Stunden am Computer fertiggestellt sein.

Auch hier gilt, dass man vorher wissen sollte, welchen Stellenwert man dem Projekt gibt und wie sich das auf den Schnitt auswirkt. Wenn der Schwerpunkt des pädagogischen Interesses darauf liegt, Gruppenprozesse zu begleiten, Eigen-tätigkeit zu initiieren und „learning by doing“ zu-zulassen, kann man sich mit kurzen Instruktionen zum Schnittprogramm begnügen, gerade Jugendliche haben meistens sehr genaue Vorstellungen, wie ihr Film aussehen soll. Und sie sind auch sehr schnell in der Lage, mit Schnittprogrammen umzugehen.

Meistens wird - ganz anders als im professionel-len Bereich - der Schnitt auch zu einem Gruppen-prozeß, d.h. man kann durchaus Gruppen von vier

bis fünf Personen zusammenstellen, die Teile des Fims gemeinsam bearbeiten.

Man wird dabei schnell an den Punkt kommen, an dem man entscheiden muss, ob man pädagogi-sche Prinzipien durchsetzen und auf Rollenrotati-on auch am Schnittcomputer bestehen soll. Denn sehr oft findet es auch die Gruppe praktischer, wenn eines der Gruppenmitglieder Tastatur und Maus bedient und die anderen sich sozusagen in die Redakteursrolle zurückziehen. Oft wird bei Videoprojekten diese Frage durch den Zeitfaktor entschieden, der die Rotation mit ihrem etwas höheren Aufwand nicht mehr zulässt.



Größere Projekte, d.h. längere Filme, kann man durchaus arbeitsteilig schneiden, mehrere Grup-pen erhalten dazu das Rohmaterial für bestimmte Sequenzen, am Ende wird alles zusammengefügt. So kann auch eine größere Gruppe in der Schnitt-phase beschäftigt werden, und es gibt keinen Leerlauf. Dieses Vorgehen erfordert aber not-wendigerweise mehrere Schnittmöglichkeiten und einiges an organisatorischem Aufwand.

Die Premiere

Sie kommt ein wenig wie ein Anhängsel unserer ausführlichen Überlegungen zu Videoprojekten in der Jugendarbeit daher, und meistens ist sie das leider auch. Denn Gruppen, die nur für ein Wo-chenende zusammen sind, haben oft nicht mehr die Energie, eine große Premiere zu inszenieren.

Trotzdem ist es wichtig, darauf nicht ganz zu ver-zichten, es muss einfach der Punkt kommen, an dem man ein fertiges Band in der Hand hat, es in einen Player einlegt und den Film möglichst groß projiziert. Die Gruppe hat sich diesen Augenblick verdient. Sie hat es sich auch verdient, dass die

technischen Voraussetzungen auch bei einer internen Premiere stimmen: Nicht nur ein großes Bild, auch ein guter Ton, verdunkelter Raum und Ruhe sind entscheidende Faktoren, auf die man achten sollte. Damit hat auch das Projekt einen guten Schlußpunkt.

Ob auch andere bei der Premiere dabei sein sol-len, muß die Gruppe entscheiden. In einem Ju-gendhaus ergibt sich das fast zwangsläufig - und meist ist der Begeisterungsfaktor so groß, dass man bei der Premiere schon die Interessenten für das nächste Filmprojekt gewinnt. Wenn man mit einer Gruppe eine Freizeit macht, ist natürlich die Premiere für die Eltern der krönende Abschluß.

Die ganz große Premiere mit Plakaten und Notiz in der Zeitung ist selbstverständlich nicht ausge-schlossen, aber die muss dann schon in einigen Tagen Abstand zum Ende der Produktion stattfinden. Sicherheitshalber.

Beim Schnei-
den sind feste
Zeitvorgaben
für die Arbeit
und oft auch
Längenvorga-
ben für den
Film notwen-
dig.

Am Ende

Was noch zu sagen ist, was wir demnächst sagen werden, wo man weiterlesen und was man sonst noch tun kann

Wir haben aus den vielen Jahren, in denen es aktive Medienarbeit beim Landesfilmdienst RLP e.V. gibt, und aus den sieben Jahren, in denen wir mit dem Projekt DiG.iT intensiv mit der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz zusammenarbeiten konnten, einige Erkenntnisse, Arbeitsgrundlagen und Projektschritte aufgeschrieben. Dabei ging es uns im Wesentlichen um die Sichtweise, die Arbeitsansätze und die Rolle der (Medien)Pädagogen.

Es gibt zu diesem Heft eine Ergänzung, einen Materialband, in dem es nicht ganz so pädagogisch zugeht, in dem die Technik und die Gestaltung zu ihrem Recht kommen.

Und es gibt eine DVD, auf der wir einige Filme und Fotostories aus der medienpädagogischen Arbeit zusammengestellt und die Projekte dokumentiert haben: DiG.iT 2000 - 2007.

Auf viele Fragen findet man Antworten im Internet, aktuelle Verlinkungen und weitere Informationen gibt es deshalb auf der Seite unserer medienpädagogischen Projekte www.lokal-global.de und auf www.jugend.rlp.de.

Einmal im Jahr gibt es die video/film tage, zu deren Wettbewerb man die Ergebnisse medienpädagogischer Projekte einreichen kann, zu denen man auch selbst zur Fortbildung oder mit einer Gruppe junger Leute kommen kann (www.video-filmtage.de).

Und ausserdem sind unsere Projekte DiG.iT und lokal-global.de medienpädagogische Praxisprojekte, die immer für Kooperationen offen sind.





Gefördert von:

Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz

entimon

gemeinsam gegen Gewalt und Rechtsextremismus



**Landesfilmdienst
Rheinland-Pfalz e.V.**

Institut für Medienpädagogik und Medientechnik
Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.

Petersstr. 3
55116 Mainz
Tel. 06131 / 1438-39 -40 -41

www.lokal-global.de
im@lokal-global.de