

Fotopräsentationen erstellen mit Kindern

Grundlagen, Ideen, Formen und Anleitungen

Software und Materialien

Pädagogische Leitlinien

Für die medienpädagogische Arbeit zu den verschiedensten Themen aus der Umweltbildung ist BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung, <http://www.bne-portal.de/>) die Folie, auf der Angebote und Projekte entwickelt werden.

Der Erwerb von Gestaltungskompetenz als zentrales Konzept der Persönlichkeitsentwicklung ist dabei leitend.

Die 12 Kompetenzen sind:

1. Weltoffen und neue Perspektiven integrierend Wissen aufbauen
2. Vorausschauend Entwicklungen analysieren und beurteilen können
3. Interdisziplinär Erkenntnisse gewinnen und handeln
4. Risiken, Gefahren und Unsicherheiten erkennen und abwägen können
5. Gemeinsam mit anderen planen und handeln können
6. Zielkonflikte bei der Reflexion über Handlungsstrategien berücksichtigen können
7. An kollektiven Entscheidungsprozessen teilhaben können
8. Sich und andere motivieren können, aktiv zu werden
9. Die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren können
10. Vorstellungen von Gerechtigkeit als Entscheidungs- und Handlungsgrundlage nutzen können
11. Selbständig planen und handeln können
12. Empathie für andere zeigen können

Eine differenzierte Aufstellung ist hier zu finden: <http://www.transfer-21.de/indexb4c1.html?p=222>

Medien werden genutzt, um Themenbereiche aus dem Bereich nachhaltiger Entwicklung zu erforschen, die sich an den Zielen nachhaltiger Entwicklung (SDG; Sustainable Development Goals) orientieren, wie sie die Vereinten Nationen 2015 im Rahmen der Agenda 2030 verabschiedet haben (<https://www.2030agenda.de/de>, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/nachhaltigkeitspolitik/nachhaltigkeitsziele-verstaendlich-erklaert-232174>).



Ein Ziel der Arbeit mit Medien ist die Produktion von Geschichten. Dabei geht es durchaus auch darum, ein positives Narrativ zu setzen: Zum Beispiel eine Geschichte zu erzählen, die eine optimistische und positive Vision transportiert: „Wir helfen alle mit, dann wird alles gut werden“ oder: „Ein gutes Leben auch für die nächsten Generationen ist möglich“.

Wichtig ist, keine Katastrophenpädagogik („die Welt vor dem Untergang retten“) zu betreiben, sondern Visionen oder Alternativen zu entwickeln. Gedanklicher Ausgangspunkt ist die Frage: Was kann ich, was tue ich schon, was möchte ich ändern (weil ich das auch kann), was wäre, wenn... Kinder und Jugendliche werden Weltentdecker und überlegen, wie sie *ihre* Welt verbessern können. Und dabei beschränken wir uns auf *einen* Aspekt, auf etwas, das wir auch ändern können. Geschichten des Gelingens sind es nämlich, die Selbstbewußtsein fördern - und nur Menschen, die sich etwas zutrauen, also Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben, werden die Welt auch ändern oder verbessern können.

Diese Erfahrung ist wichtig: Ich kann etwas ändern. In seiner Idee der „sozialen Plastik“ hat der Düsseldorfer Künstler Joseph Beuys (1921-1986) diesen Vorgang in seinem erweiterten Kunstbegriff als einen sozialen beschrieben. Menschen gestalten die Welt als gemeinsamen, sozialen Akt, in dessen Verlauf sie sich (durch ihre Erfahrung daran und miteinander) selbst verändern und entwickeln, mithin sich selbst gestalten. In diesem Sinne ist auch jeder Mensch ein Künstler. (ausführlicher mit links zu verschiedenen Texten: https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Plastik) Für Beuys ist die Gestaltung der Welt ein sozialer Vorgang, der auch die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit als dialektisches Element beinhaltet: Indem ich die Welt gestalte, gestalte ich auch mich - indem ich mich gestalte, befähige ich mich, die Welt zu gestalten.

Selbstwirksamkeit erfahren („Ich kann das“) bedeutet dann aber auch, Medien nicht mehr nur als Mittel zur Wissensvermittlung zu verstehen. Vielmehr geht es darum, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu eröffnen, Produzenten (ihrer eigenen Geschichten) zu werden.

Heinrich Kleist hat in einem kleinen Aufsatz einen Vorgang beschrieben, der sich auch in solchen Projekten ereignet: „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden“ hat er 1805 geschrieben (<https://www.projekt-gutenberg.org/kleist/gedanken/gedanken.html>). Er beschreibt darin, wie eine Idee während ihrer Umsetzung eine Form gewinnt. Dabei kann eine Geschichte (die wir zum Beispiel als Trickfilm oder Fotofilm erzählen) die Frage stellen, ob sich die Dinge so verhalten können, ob dieser Ablauf eigentlich logisch, erwartbar oder sinnvoll ist. Ich habe oft erlebt, dass sich Kinder über den Verlauf ihrer Produktion hinaus mit dem Thema weiter beschäftigt haben und mitunter am nächsten Tag eine völlig andere Lösung für das dargestellte Problem gefunden hatten – und es in ihrer Geschichte anschließend ausprobierten. So wird die ästhetische Gestaltung auch zu einer Erforschung von Zusammenhängen und Wirkungen mit gestalterischen Mitteln. Ähnliches beschreibt Wim Wenders in einer Dokumentation seiner Dreharbeiten („Desperado“) als ein wichtiges Merkmal in der Produktion seiner Filme, die eine stetige Auseinandersetzung mit dem Thema während der Produktion erzeugte.

Beide Aspekte sind auf dem Hintergrund der Bildung für nachhaltige Entwicklung mindestens bedenkenwert für den pädagogischen Auftrag. Ästhetische Prozesse eignen sich so, die Welt und die eigene Position darin zu erforschen und zu formulieren.

Damit aber wird ein wichtiger Aspekt aufgerufen: Menschen können sich nur selbst bilden. Niemand kann jemand Anderen bilden. Pädagogen sind dann die Menschen, die Anlässe und Voraussetzungen für diesen Bildungsprozess suchen, in dem sie Situationen schaffen, in denen er möglich wird. In der Bildungsarbeit bieten sich dazu Exkursionen, Fotoausflüge, Filmprojekte, Aktionen und Workshops an, die mit den Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe stattfinden.

Schnell wird für alle deutlich, dass es zu vielen Fragen und Problemen unterschiedliche Antworten und Lösungen geben kann. Oft sogar ist es nicht möglich, mit Kategorien wie „richtig“ oder „falsch“ zu operieren. Widersprüchlichkeit, Unschärfe, Uneindeutigkeit und Diffusität werden uns immer wieder begegnen, wenn wir versuchen, die drängenden Fragen unseres Umgangs mit Natur und Umwelt mit dem Blick auf eine (noch unbekanntere) Zukunft zu lösen.

Das heißt für den Bildungsprozeß: Mit Komplexität (1) und Dilemmata (2) umgehen lernen.

Kulturelle Bildung eignet sich in den verschiedenen Sparten dazu, probeweise Geschichten (Was wäre, wenn...) zu erzählen, und dabei Möglichkeiten, Widersprüche und Dilemmata auszuprobieren oder zu untersuchen. Ein sokratisches Gespräch (3) kann dabei helfen, ein Thema sozusagen „philosophisch“ aufzubereiten, entweder als Vorbereitung zu einer Fotoexkursion, oder aber auch als deren Nachbearbeitung.

Anmerkungen:

(1) dazu: <https://de.wikipedia.org/wiki/Komplexitat> und https://de.wikipedia.org/wiki/Komplexes_System

(2) ein Beispiel zur Methode der Dilemmadiskussion: <https://zellux.net/m.php?sid=208> Zwei Beispiele aus Unterrichtsprojekten (mit alteren Schuler*innen) zur Verdeutlichung: https://www.sowi-online.de/methoden/dilemma_methode. Gerade in der Auseinandersetzung mit Umweltfragen stoen wir immer wieder auf solche Dilemmata: Um den Aussto von CO₂ zu reduzieren, ist ein Umstieg auf andere Energieformen wie z.B. Windkraft und Solarenergie notig. Und sofort gibt es Auseinandersetzungen um Windrader, die in Konflikt mit dem Vogelschutz geraten; Solarparks verandern Landschaftsbilder, und der Strom muss uber Uberlandleitungen transportiert werden.

Ein weiteres Beispiel: <https://sts-ghrf-offenbach.bildung.hessen.de/modul/powi/powi-a/3.setting/politisch-moralische-urteilsbildung-literatur/die-dilemma-methode-im-unterricht.pdf>

(3) Auch mit kleineren Kindern habe ich schon Gesprache gefuhrt, die der philosophischen Ergrundung eines Problems dienen und sich an die Methode des „sokratische Gesprach“ anlehnen. Ein Beispiel fur die Methode: https://sowi-online.de/praxis/methode/sokratische_gespraech_eine_methode_diskursiven_begriffsklaerung.html.

Im Umgang mit dem Thema Mull z.B. konnte das so verlaufen: Frage: Was ist das Problem mit dem Plastikmull?

Zunachst gibt es dazu ein paar Meinungen der Kinder. Es gibt kein richtig oder falsch, kein gut oder schlecht...

Dann berichtet jede/r ein Erlebnis mit dem Thema.

Dann wird gesucht, wo uberall das Problem oder die Frage auftaucht.

Im nachsten Schritt wird nach Gemeinsamkeiten gesucht: wie sind wir alle davon betroffen? Oder nicht?

Nun konnen wir die Frage stellen: Woher kommt das? Was ist die Ursache?

Und nun: Was konnen wir tun?

Auch so ein Gesprach kann als Vorbereitung einer Fotoexkursion dienen.



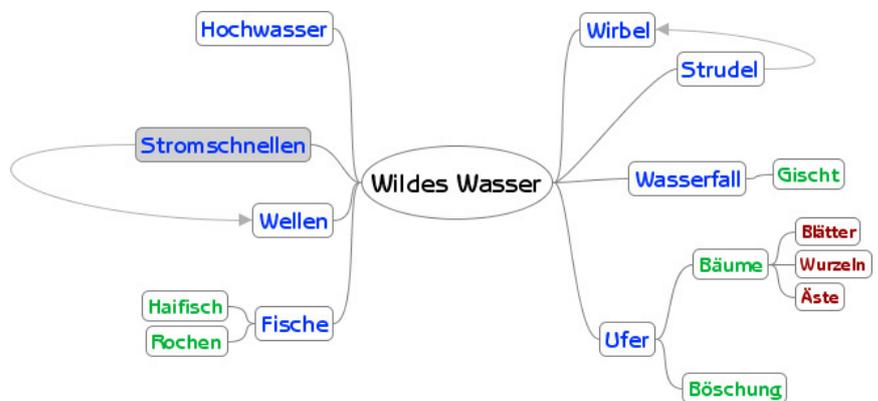
spätere Produktion oder eine Fotoexkursion deutlich erweitern kann. Und pädagogisch gesehen, werden dadurch auch die einzelnen (Teil-)Themen zu einem gemeinsamen, als Gruppe erstellten Projekt. So sind alle an Allem beteiligt. Die nun „fertigen“ Themensammlungen können entweder so, wie sie sind, als „Auftrag“ zum Fotografieren oder Filmen verstanden werden. Es kann aber auch nochmal eine Reduzierung der Aspekte durch Auspunkten vorgenommen werden: Jede/r hat drei Klebepunkte, die auf dem Blatt verteilt werden. So entsteht dann eine Schwerpunktsetzung. Sie sollte aber nicht als verbindlich angesehen werden, eher als

Hilfe bei der Suche nach Motiven oder Szenen.

Natürlich kann auch mit Moderationskarten gearbeitet werden. Dazu werden die verschiedenen Aspekte von allen auf je eine Karte geschrieben. Alle sitzen im Kreis und beantworten verschiedene Fragen auf je einer Karte, die sie in die Mitte werfen (oder legen). Zum Beispiel: Was ist das größte Problem mit Müll in Deinen Augen? Was wird in fünf Jahren mit dem Müll sein? Was könnte man anders machen? Wohin mit dem Müll? Wie vermeiden? Und so weiter... Die Karten können anschließend an eine Wand gepinnt oder geklebt und dann zu Oberthemen sortiert werden. Daraus kann jetzt (wieder durch Auspunkten) eine Auswahl getroffen werden.

Dritter Schritt: **Mindmapping**

Die verschiedenen Aspekte eines Themas können nun noch in eine Struktur gebracht werden, in der Über- und Unterthemen in einer grafischen Anordnung sortiert werden. Auch das kann auf einem Bogen Papier angelegt werden.



Dazu gibt es aber auch eine Vielzahl von Werkzeugen, die auf einem Rechner genutzt werden können.

Der Vorteil: Das Umsortieren und Neu-anordnen geht wesentlich leichter. Mapping- Programme (auch Concept map genannt) können entweder als Software heruntergeladen, oder aber online als Tool genutzt werden. Aus der Vielzahl möglicher Ressourcen hier einige Beispiele:

Software:

Freemind, download: <http://freemind.sourceforge.net/wiki/>

Freeplane, download: <https://www.freeplane.org/>

Mapping online:

Canva (https://www.canva.com/de_de/diagramme/mindmaps/)

Mindmeister (<https://www.mindmeister.com/de/mind-map-pricing>)

Gitmind (<https://gitmind.com/>)

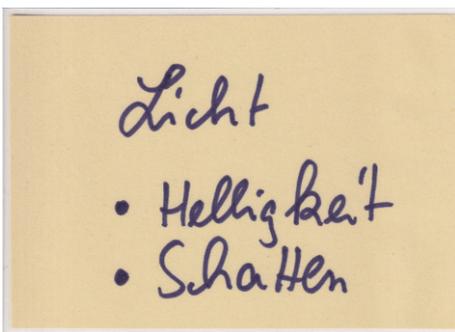
Kameraspiel

Kindern und Jugendlichen, aber auch Erwachsenen fällt es oft schwer, geeignete, aussagekräftige Fotos zu machen. Das gilt vor allem für „Einstieger“. Um mehr als nur zu knippsen, empfiehlt es sich, mit einer Übung in die Gestaltung von Fotos einzusteigen.

Das Kameraspiel ist auch geeignet, erste Kooperationen der Teilnehmenden anzuregen, sie miteinander ins Gespräch zu bringen und einen locker-leichten Einstieg in die fotografische Gestaltung eines Themas zu ermöglichen.

Bilder entstehen im Kopf - und nicht in der Kamera. Ich muss sie zuerst sehen, bevor ich sie mit der Kamera aufnehmen kann. Bildausschnitt, Linienführung, Proportionen, Farbaufbau und Licht sind Gestaltungselemente - aber ich muss sie in einem Motiv sehen können. Mit der Kamera mache ich dann meine Sicht oder Perspektive sichtbar für andere. Am Anfang einer Fotoproduktion, aber auch einer Filmproduktion steht also das „Sehen lernen“.

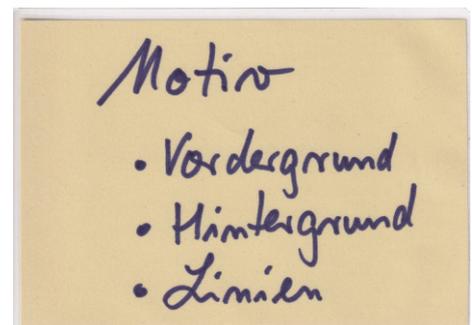
Zunächst wird die Gruppe in kleinere Teams aufgeteilt. Ideal sind vier Menschen in einer Gruppe, drei sollten es mindestens sein, fünf oder sechs geht auch noch. Weil ein Foto aus einer Vielzahl von Aspekten aufgebaut ist, sind sie in drei zentrale Elemente aufgeteilt. Nun wird aus der Vierer-Gruppe eine/r Fotograf sein, der mit seinen Fingern einen Bildausschnitt auswählt.



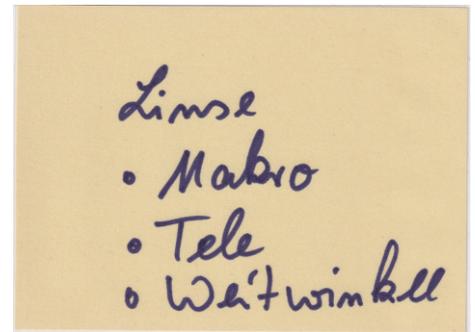
Die drei anderen der Gruppe erhalten je eine der Karten. Sie haben jetzt die Aufgabe, den Bildausschnitt mit ihrer Karte zu bewerten:

1. Wie ist das „Licht“ verteilt? Gibt es ein gestalterisches Spiel zwischen Licht und Schatten (z.B. Schatten- oder Lichtflecken auf einem Waldboden; schräg einfallende Sonnenstrahlen)? Ist alles Wichtige erkennbar (z.B. verschattete Partien in Gesichtern)? Wo steht die Sonne (Aufnahmen gegen das Licht sind möglich, aber schwierig und erfordern etwas Übung).

2. Wie ist das „Motiv“ aufgebaut? Hat das Foto einen Vordergrund und einen Hintergrund? Wie verlaufen die Linien im Bild? Sind sie parallel zum Bildrand? Und haben wir eine Diagonale (dazu siehe unter „Fotogestaltung“). Natürlich können Vordergründe auch geschaffen werden: Ein Rucksack im Vordergrund... oder eine Bank, über deren Lehne wir fotografieren, evt. findet sich ein Zaunpfahl oder ein Teilnehmer stellt sich mit dem Rücken zur Kamera ins Bild und schaut in die Ferne...



3. Nun muss noch entschieden werden, ob wir mit der „Linse“ nah heran gehen (Makro), oder das Motiv heranholen (Mit einer Teleeinstellung, -linse, oder gezoomt) oder ob wir es lieber ein wenig wegschieben (Weitwinkel). Ich erkläre den Teilnehmenden dazu auch immer die (subjektive) Wirkung: Teleeinstellungen verdichten das Bild, Weitwinkel lassen Bilder oft leer oder ein wenig trostlos wirken, oder erzeugen das Gefühl von Weite...



Wenn alle ihre Aufgabe erfüllt und den Ausschnitt bewertet haben, werden die Aufgaben neu aufgeteilt, bis jede/r einmal jede Aufgabe ausprobiert hat. Bei einer Vierergruppe gibt es also vier „Durchläufe“. Danach kommt jedes Team zurück und bekommt erst jetzt eine Kamera, um die verschiedenen Fotos (technisch) sichtbar zu machen.

Dann kann jede Gruppe weitere Fotos machen - Übung macht die Meister, und ganz nebenbei gewöhnen sich alle an die Bedienung der Kameras. Diese Übung ist ganz bewußt als Gruppenübung angelegt.

Denn sie

- dient dem Kennenlernen der Gruppe,
- führt zum spielerischen Sammeln von Fotoideen,
- ist möglicherweise eine erste Begegnung mit dem Thema (das kann schon hier gesetzt werden),
- lässt in den Köpfen viele Bildideen entstehen.
- führt dazu, dass sich alle gegenseitig auf einem assoziativen Weg inspirieren: Eine Bildidee erzeugt fast automatisch weitere Ideen bei den Anderen.



Nach etwa 1 Stunde sind alle Aufgaben erfüllt, und langsam kommen die Teams wieder zurück. Je nach zur Verfügung stehender Zeit erhalten sie jetzt neue Aufgaben. Z.B. können nun Fotos mit einer Hauptfarbe (z.B. Grün im Wald) und einer weiteren (z.B. Komplementärfarbe, in diesem Fall rot; oder einer Farbe als „Kontrapunkt“ - z.B. blauer Ballon oder gelbe Jacke, etc) gemacht werden. Oder spezielle Perspektiven gesucht werden: vom Boden aus, durch einen Spiegel (Fensterscheibe) und so weiter. Eine Reihe schöner Aufgaben enthält ein Kartenset: Inspiracles (<https://inspiracles.com/produkte/fotoaufgaben-karten-sets>) enthält 56 Aufgabenkarten (Preis: Etwa 20,00). Ich nutze sie so: Jede Gruppe kann aus einem verdeckten Kartenstapel (den ich etwas auffächere) eine Karte ziehen. Sie enthält eine Aufgabe (z.B. „Rot“ oder „Monochrome“) und auf der Rückseite ein paar Beispiele

zur Umsetzung.

Alle Teams können nun einige Male (je nach zur Verfügung stehender Zeit) wiederkommen und sich jeweils eine neue Karte ziehen. Je nach Alter der Gruppe, mit der ich arbeite, sortiere ich die Karten vorher ein wenig und nehme Karten, die dem Alter nicht entsprechen, heraus, oder verkleinere die Anzahl. Dadurch, dass jetzt alle Gruppen unterschiedliche Aufgaben erhalten, kommt auch eine kleine Überraschungskomponente ins Spiel.



Der letzte Schritt ist eine gemeinsame Sichtung der Fotos. Wir nutzen dazu einen Beamer und sehen uns die Fotos zusammen an, bewerten und besprechen sie. Mir ist immer wichtig, dass die Kinder ihren Eindruck eines Fotos wiedergeben und äußern, was sie da sehen, was sie evtl. besonders finden, was ihnen ins Auge springt. Und natürlich können die Autoren erläutern, was sie zu diesem Foto bewogen hat und was ihre Absicht (oder aber auch Aufgabe) war.

Aspekte der Gestaltung

Wer sich ein wenig mit der Art und Weise beschäftigt, wie das menschliche Gehirn arbeitet, kann daraus schon Überlegungen zur Gestaltung eines Films und zum Bildaufbau von Fotos ableiten. Allerdings ist auch zu beachten, dass sich Gestaltungsregeln mit der historischen Entwicklung der Kultur ändern, also keine ehernen Gesetze darstellen. So sind diese Hinweise auch eher als Ratschläge zu verstehen, die natürlich auch ignoriert werden können.

Seit der Entwicklung der Filmmontage (nach Eisenstein 1898 - 1948) hat sich der moderne Film entwickelt:

„Es gehörte zu den Grundannahmen der konstruktivistischen Montagetheorie Sergej M. Eisensteins, dass es möglich sei, durch das Aneinander schneiden von Bildern Denkprozesse von Zuschauern anzuregen. Dieser muss die – intellektuell-begriffliche – Verbindung zwischen den Bildern herstellen.“ (Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/>). Mit diesem „**Kino im Kopf**“ entsteht neben dem Film auf der Leinwand der eigentliche Film im Sehen und Assoziieren des Zuschauers. Das bedeutet für die Produzent*innen, dass längst nicht alles gezeigt werden muss. Manche Bedeutung entsteht als Assoziation zwischen mehreren Szenen. Und wir können darauf vertrauen, dass das Gehirn des Zuschauers scheinbar fehlende Bilder uns Szenen ganz automatisch ergänzt – also eine Szene weiter „denkt“.

Film- und Bildformate

Darauf achten: Film ist immer im Querformat! Das heißt: sämtliches Material wird im Querformat produziert, nur sehr gut begründete Ausnahmen sind möglich. Das gilt auch für verwendete Fotos in Diashows. Vor der Produktion sollte das Format einheitlich festgelegt werden, um in der späteren Produktion schwarze Streifen zu vermeiden und eine einheitliche Erscheinung zu sichern: 4:3 ist das klassische, eher alte analoge Fernseh- und Fotoformat (z.B. Fernsehen 768 × 576, Digitalfotografie 1280 × 960, 1600 × 600, 1920 × 1440 Pixel), 16:9 ist ein Format, das zur Zeit vor allem im Videobereich genutzt wird (1280 × 720, 1600 × 900, 1920 × 1080 Pixel). Manche Kameras nutzen weitere Formate, z.B. 5:4 (1280 × 1024, 2560 × 2048) oder 3:2 (1280 × 853, 1920 × 1280, 6000 × 4000). Wenn ein Trickfilm aus Einzelfotos einer Digitalkamera zusammengesetzt wird, so können große Bildformate Probleme bereiten, oft können Videoschnittprogramme damit nicht umgehen. Deshalb empfiehlt sich, die Auflösung in der Kamera herab zu setzen. Als Orientierung sollte das spätere Filmformat (z.B. HD: 1280 × 720 oder 1920 × 1080 Pixel) dienen. Wenn Szenen aus einer Webcam damit kombiniert werden sollen, kann es sein, dass die Webcam die Auflösung vorgibt, da sie oft nicht verändert werden kann.

Wenn sich die Auflösung in der Kamera nicht verändern lässt, dann empfehle ich, die Bilder daraus später mit „Irfan View“ in der Stapelverarbeitung zu ändern (siehe dazu in der Anleitung zu Software).

Bildaufbau

Die folgenden Überlegungen zum Bildaufbau habe ich durch Fotos illustriert, die nicht unbedingt aus Trickfilmproduktionen resultieren. Sie sollen aber das Prinzip dahinter verdeutlichen. Dabei handelt es sich um grundlegende Aspekte zur Bildgestaltung, die

zunächst für die Fotografie gelten, aber auch auf Trick- oder Realfilme (besonders für solche, die auf Realfotos aufgebaut sind) und auf Spielfilme übertragbar sind.

Starke Linien führen den Blick des Zuschauers auf bestimmte Punkte in der Szene. Besonders wirkungsvoll kann die Nutzung einer **Diagonale** sein, die von links unten nach rechts oben im Bild verläuft. Sie muss nicht auf den ersten Blick erkennbar sein und kann durch weitere Elemente (wie zum Beispiel einem Weg) unterstützt oder betont werden. (siehe Bild 1, Bild 2,)

Zur Bildkomposition gibt es mehrere Einteilungen: die **Drittel-Aufteilung** (Bild 2, Bild 3), den Goldenen Schnitt (Bild 4), die Zentralperspektive (Bild 5, Bild 6) und der Aufbau nach der Fibonacci-Regel (Bild 7, Bild 8, Bild 9).



Bild 1: Versteckte Diagonale

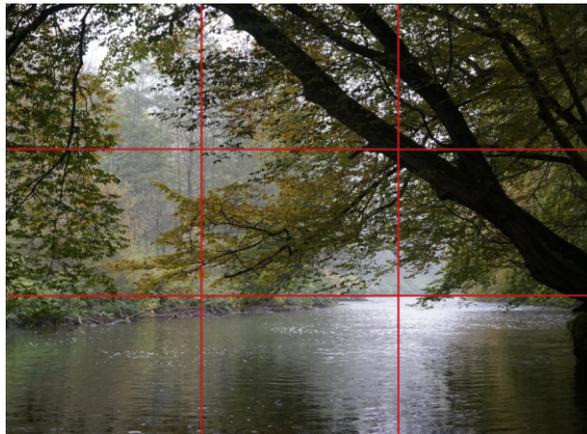


Bild 2: Aufteilung in Dritteln

Nach der „Dreier-Regel“ wird ein Bild horizontal und vertikal von je zwei Linien durchschnitten, so dass sich neun Felder bilden. Je nach gewünschter Atmosphäre des Fotos wird die Linie des Horizontes an einer der horizontalen Linien ausgerichtet: ein Horizont an der oberen Linie erzeugt eher erdorientierte Bilder, mehr Luft und Leichtigkeit entstehen, wenn diese Linie eher an der unteren ausgerichtet ist.

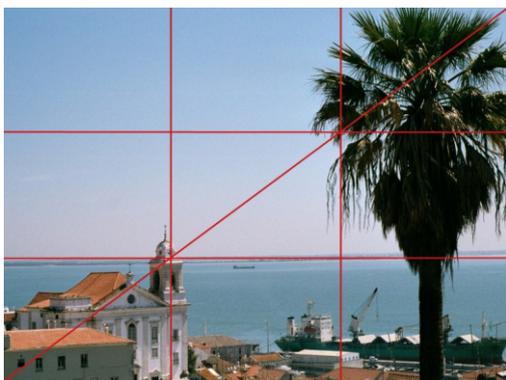


Bild 3: Dreier Regel;

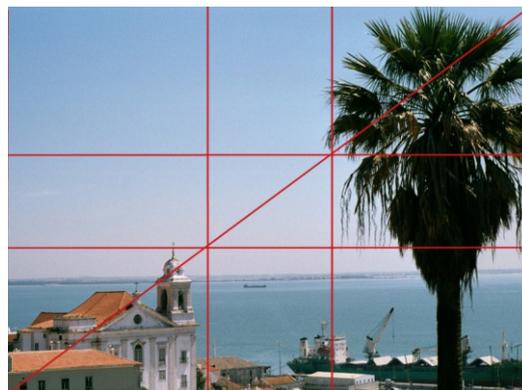


Bild 4: Goldener Schnitt

Der **Goldene Schnitt** ist nichts anderes als eine Aufteilung in einem bestimmten Teilungsverhältnis. Exakt dieses Teilungsverhältnis kommt extrem oft in der Natur vor und wird im Allgemeinen vom Menschen als harmonisch empfunden - wahrscheinlich eben weil es so oft in der Natur vorkommt.

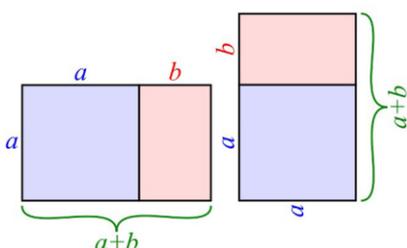


Bild 4a: Goldener Schnitt

Als Raster wird daraus:

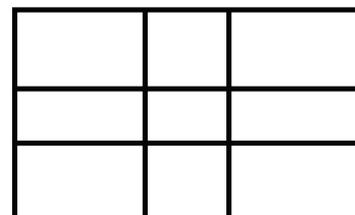


Bild 4b: Raster Goldener Schnitt

Das Seitenverhältnis der Strecke a zur Strecke b beträgt 61,8% zu 38,2%.

Diese Aufteilung kann man natürlich auch hochkant machen. Durch die Kombination entsteht ein Raster, das etwas anders als die 1/3 Aufteilung ist.

Die **Zentralperspektive** richtet alle Elemente an gedachten Strahlen aus, die an einem Punkt am Horizont zusammenlaufen, wenn das Bild streng symmetrisch aufgebaut ist. Eine leichte Verschiebung kann eine sehr reizvolle Spannung erzeugen.

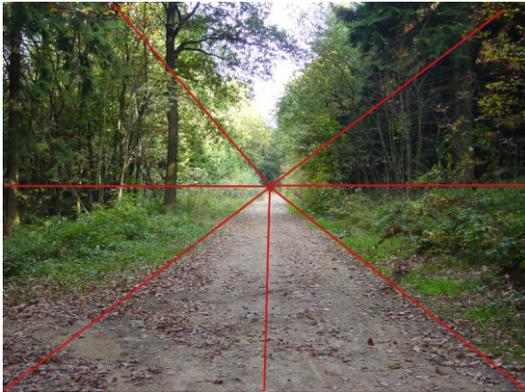


Bild 5: Zentralperspektive



Bild 6: Zentralperspektive nach 3er Regel verschoben

Der italienische Mathematiker Leonardo Fibonacci (1170 -1240, Pisa) entdeckte bei der Suche nach einer Formel zur Beschreibung des Wachstums einer Kaninchenpopulation eine unendliche Folge von Zahlen, die als **Fibonacci-Folge** bekannt wurde. Sie ist folgendermaßen aufgebaut: Sie beginnt mit 0, dann 1, dann $1+0$ (vorhergehende Zahl) = 1; $1+1$ (vorhergehende Zahl)=2; $2+1$ (vorhergehende Zahl) = 3; $3+2$ (vorhergehende Zahl) = 5; und so weiter.

Dabei ergibt sich die Reihe: 0,1,1,2,3,5,8,13,21,33,54..... Als Grafik sieht das so aus:

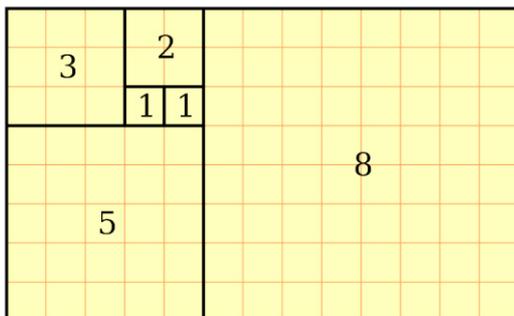


Bild 7: Fibonacci-Folge

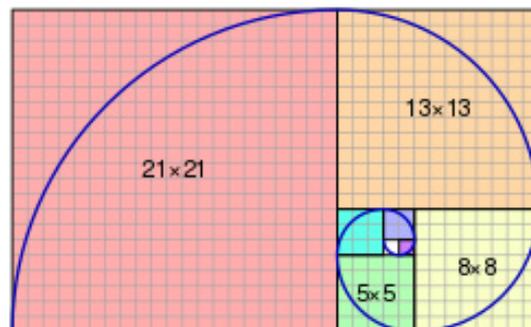


Bild 8: Fibonacci-Folge als Kurve

Weitere Untersuchungen zeigten, dass die Fibonacci-Folge auch noch zahlreiche andere Wachstumsvorgänge in der Natur beschreibt. Es scheint, als sei sie eine Art Wachstumsmuster in der Natur. Auf Fotos und Bilder angewendet, ergibt sich eine Aufteilung, die wir als sehr harmonisch und ausgewogen empfinden:



Bild 9: Fibonacci-Folge im Foto

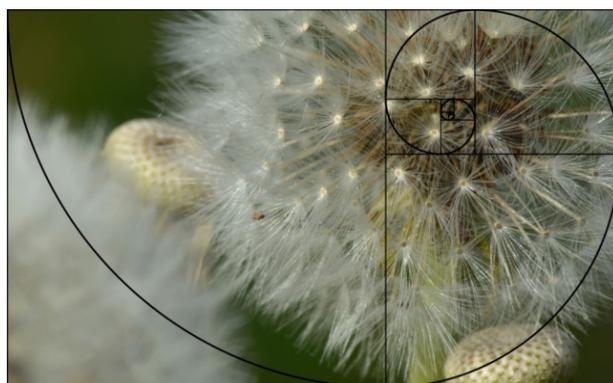


Bild 10: Fibonacci

Tiefe und Räumlichkeit lassen sich durch verschiedene Bildaufbauten erzielen: Achtet auf einen Vordergrund. In Bild 9 wird der Blick in die Weite (die eigentlich nicht besonders interessant ist), durch die Kirche und die Palme gerahmt.



Bild 11: Perspektive - Augenhöhe



Bild 12: Froschperspektive

Eine wichtige Überlegung betrifft die **Perspektive** des Zuschauers. Setzen wir die Kamera auf die – angenommene - Augenhöhe der handelnden Personen, so gehen wir „in die Szene hinein“. Wird ein Trickfilm z.B. mit Pappe gemacht, so setzen wir die Kamera auf die – gedachte - Augenhöhe der handelnden Figuren, wenn Bühnen gebaut werden, steht die Kamera so, dass sie etwa die gleiche Höhe wie etwa handelnde Personen einnimmt. Wesentlich für die Haltung des Zuschauers zu den handelnden Personen ist diese



Bild 13: Vogelperspektive

Perspektive. In die Szene hinein gehen wir mit einer Perspektive in der Augenhöhe, Macht und Ohnmacht werden durch Vogel- oder Froschperspektive erzeugt. Von der optischen Perspektive zu unterscheiden ist die Erzählperspektive; im Idealfall aber unterstützen sie sich gegenseitig. Spannung entsteht, wenn sie gegenläufig gebraucht werden. Was ist damit gemeint? Wer ist der/die Erzähler/in?: Wird die Geschichte aus der Perspektive der Hauptfigur erzählt? Dann wissen wir nicht (wie die Person), was gleich passieren wird. Oder die Geschichte wird aus der Erinnerung der handelnden Person erzählt. Ganz anders, wenn eine „göttliche“

Perspektive eines allwissenden Erzählers eingenommen wird: Hier ist das Ergebnis bekannt. Mit einem einfachen Trick können wir in den Kopf der handelnden Figur gehen: wir Zoomen sozusagen auf das Gesicht – intensiver noch: auf das Auge, um sozusagen die Gedanken lesen zu können.

Ohne einen Zoom zu benutzen, zeigen wir zum Beispiel den Kopf in Großaufnahme, dann das Auge...

Ein weiteres starkes Gestaltungsmittel ist die **Farbe**. Dabei geht es weniger darum, reale Farben der Gegenstände zu nutzen (z.B. farbige Pappen bei einem Legetrickfilm), sondern symbolische Farben. Besondere Kontraste lassen sich durch die Nutzung von Komplementärfarben (im Farbkreis einander gegenüber liegend) erzielen. Dann sind Objekte besonders auffällig. Dabei signalisieren bestimmte Farben auch bestimmte Bedeutungen, die vom Zuschauer unbewusst (!) gelesen werden. Natürlich ist das aber ganz wesentlich auch vom kulturellen Hintergrund abhängig. Helle, gelb-rote Farbtöne werden als warm, der Sonne zugehörig empfunden. Grüne-blaue Farbtöne werden eher als kühl, aber auch Wald und Wasser zugehörig empfunden, und graue Farbtöne (auch die Brechungen anderer Farben durch Graubeimischungen) werden eher als düster gesehen, dunkelblau wird der Dämmerung oder Nacht zugeordnet, gelb und orange eher dem Tag. Aber wie gesagt – das ist keine objektive Einordnung. (Bild 3, Bild 6, Bild 10, Bild 13, Bild 14)



Bild 14: Farbe

Im Farbkreis sind die Komplementärfarben gegenüberliegend angeordnet.

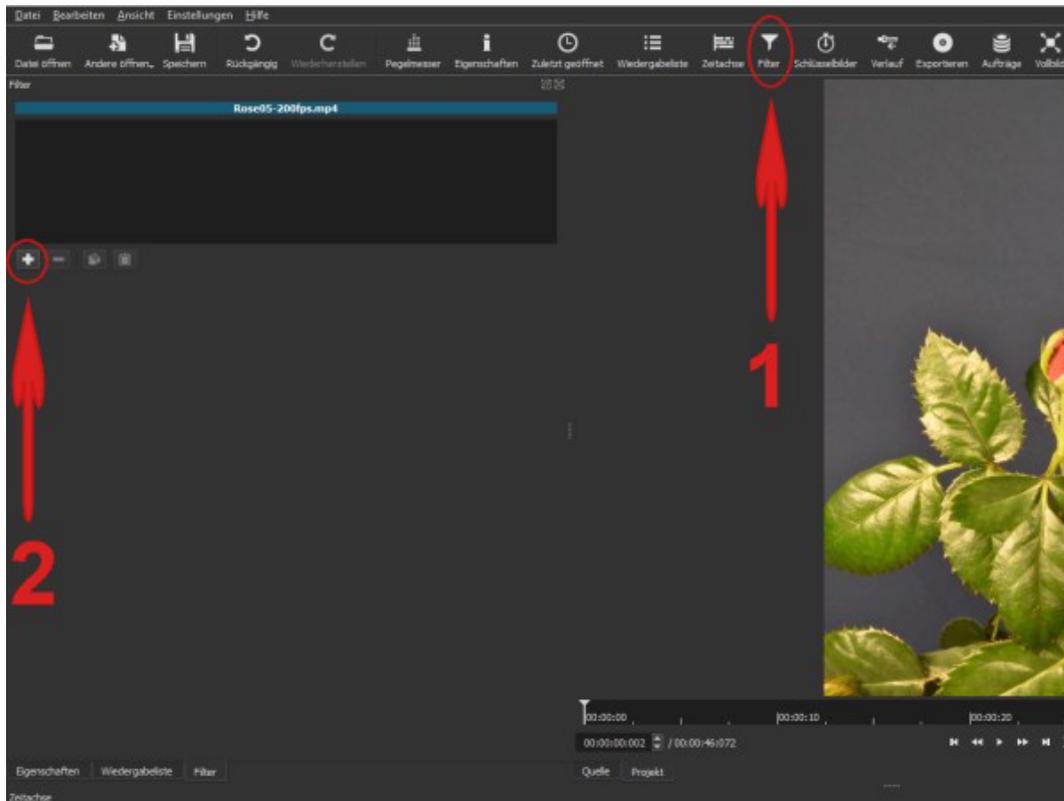


Bild 15: Farbkreis nach Johannes Itten (1961)

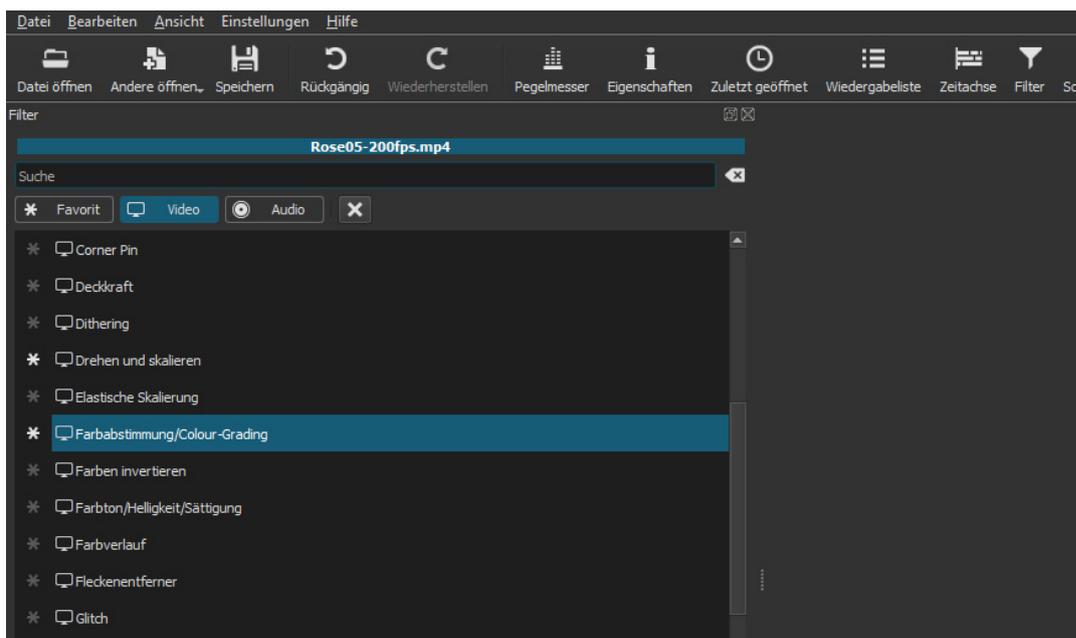
Eine spezielle Einfärbung von Szenen ist die **„Amerikanische Nacht“**. Dabei wird eine am Tag gedrehte Szene durch Filter in einen dunkelblauen Ton versetzt, was auf die Zuschauer so wirkt, als handele die Szene in der Nacht.

In dem Programm „Shotcut“ gibt es zur Farbveränderung einen Filter: „Filter“ - „+“ (Hinzufügen) – „Video“ (Videofilter) – „Farbabstimmung/Colour-Grading“:

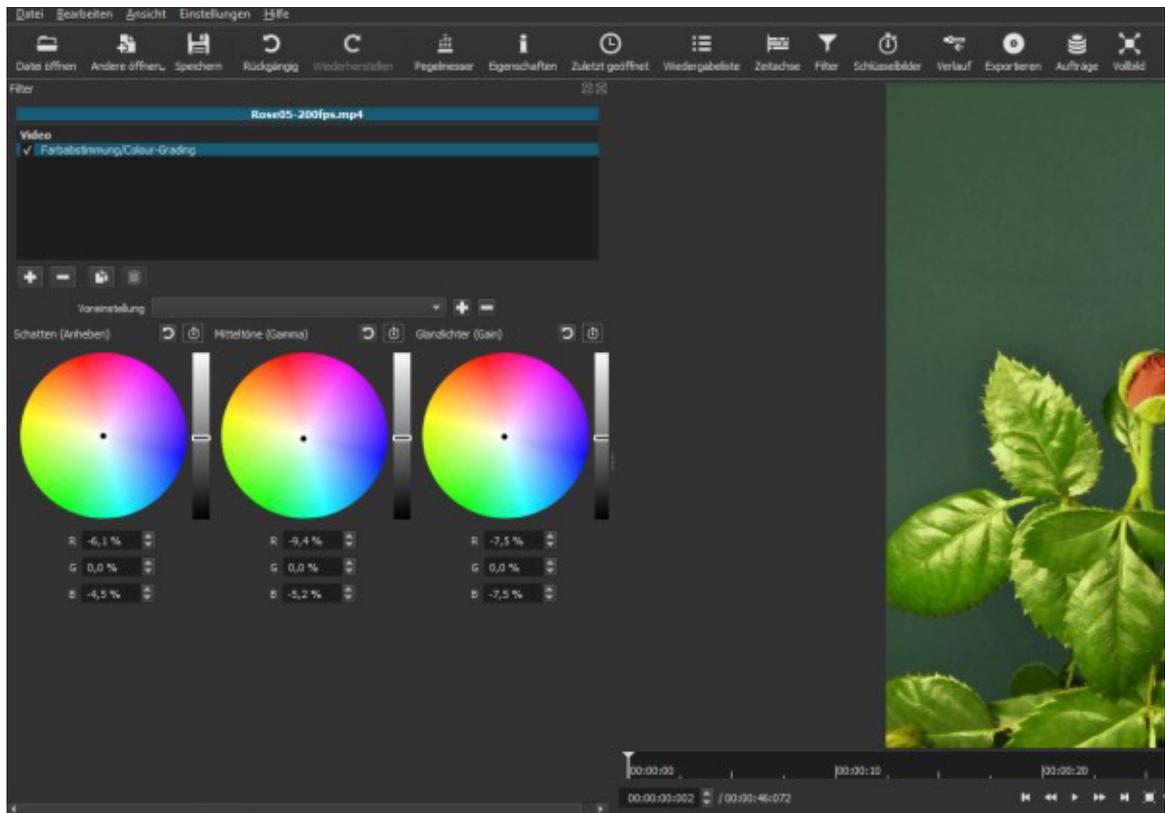
1.



2.



3.



Nun kann der Farbcharakter der gewählten Szene geändert werden, indem in den drei Kreisen einfach ein Farbton gewählt wird. Experimentiert ruhig ein wenig damit!

Wie auch im Spielfilm oder in Theaterstücken, kann natürlich der Charakter bestimmter Szenen oder des gesamten Filmes in ihrer **Dramaturgie** nicht nur durch Farben, Perspektiven und Bildaufbau bestimmt werden. Auch das **Tempo** einzelner Szenen, die schnelle Schnitt- oder Montagefolge bestimmen ganz wesentlich den Charakter eines Filmes. Schon bei der Aufzeichnung (d.h. beim Fotografieren einzelner Szenen) wird das Tempo durch die Veränderung zwischen den Fotos bestimmt: Bewegt sich eine Figur langsam, so werden mehr Fotos für die gleiche Strecke benötigt. Ein zweiter Stellhebel ist die Erstellung der Clips (z.B. in Virtual Dub) mit unterschiedlich schnellen Bildfolgen (Frame Rate).

Auch in Shotcut lassen sich die Szenen noch im Abspieltempo ändern. Dazu in der Videospur die entsprechende Szene anklicken und mit der rechten Maustaste „Eigenschaften“ auswählen. Ziemlich oben im entsprechenden Fenster gibt es nun die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu ändern.

Möglichkeiten: Eine dramatische Zuspitzung der Geschichte kann durch ein wachsendes Tempo unterstützt werden. Stimmungsvolle, eher romantische Situationen können durch langsam fließende Abfolgen dargestellt werden. Eine Verfolgungsjagd hat ein hohes Tempo...

Dabei entsteht auch so etwas wie eine **Choreografie** der Bilder, die wir „tanzen“ lassen können. Das aber braucht ein wenig Geduld und ist in der Regel nicht schnell zu erreichen. Unterstützt wird die Wirkung durch die Vertonung – die einen Bilderrhythmus vorgeben kann. Mit dem Programm „Audacity“ lassen sich Sounds vor ihrer Verwendung bearbeiten. Im Menü „Effekt“ gibt es die Möglichkeit: „Tempo ändern“. Damit lässt sich ein Musikstück zum Beispiel an die Bilderfolge anpassen. Es ist erstaunlich, wie die Wirkung eines Filmes steigt, wenn Bild und Ton sich gegenseitig unterstützen – sozusagen zu einer Einheit verschmelzen. Dann ist auch die Vertonung nicht mehr musikalischer Kommentar zum Bild.

Viel Spaß macht es Kindern, die **Sounds** nicht im Internet zu suchen (links unter 5. Materialien), sondern selbst herzustellen. Ich nutze dazu verschiedenste Geräte: Manche Kamera hat eine ganz brauchbare Tonaufzeichnung, dazu einfach ein Video machen, den Ton mit dem Programm „Xmedia Recode“ separat als .wav oder .mp3 abspeichern. Oder wir richten ein Tonstudio mit Mikrophon und Notebook ein. Oder die Kinder verwenden ihre Smartphones als Recorder (vorher ausprobieren, ob die Aufnahmen auch auf einen Rechner übertragbar sind). Ganz brauchbar sind die Audio Recorder von Zoom (zwischen 90,- und 150,-). Sie sind klein und funktionieren mit einem Akku, sind also mobil verwendbar.

Eine Sammlung von Ideen zur Geräuschproduktion sind in der Geräuschküche (https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche_erzeugen_.pdf) gesammelt.

Bei Fragen:

guenter.klarner@creta.de

0228 – 34 47 83

0163 – 182 68 99

0228 – 850 69 68

Bildnachweis:

Bild 1: Günter Klarner

Bild 2: Günter Klarner

Bild 3: Günter Klarner

Bild 4: Günter Klarner

Bild 4a: Public Domain, Quelle:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SimilarGoldenRectangles.svg?uselang=de>

Bild 4b: eigene Zeichnung

Bild 5: Foto eines Schülers,

Bild 6: Public Domain, Quelle: flickr.com, Autor: Woodford Yang

Bild 7: Public Domain; Quelle:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fibonacci_blocks.svg

Bild 8: Public Domain; Quelle:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FibonacciSpiral.svg?uselang=de>

Bild 9: Lissabon, Günter Klarner

Bild 10: Günter Klarner

Bild 11: Screenshot aus einem Film von TN des FÖJ, Günter Klarner

Bild 12: aus einem Seminar mit Kunstpädagogen, Günter Klarner

Bild 13: Screenshot aus einem Film aus der Akademie der kulturellen Bildung, Günter Klarner

Bild 14: aus einem Land Art Projekt an der Akademie der kulturellen Bildung, Günter Klarner

Bild 15: Farbkreis, Public Domain, Quelle:

https://de.wikipedia.org/wiki/Farbkreis#/media/Datei:Farbkreis_Ippen_1961.svg

Fotoexkursion

Nach dem Kameraspiel kann's nun auf Entdeckungsreise gehen. In kleinen Gruppen von 3-5 Kindern oder Jugendlichen, ausgerüstet mit einer Kamera, wird das gesetzte Thema (aus der Themenfindung) fotografiert. Manchmal muss extra betont werden, dass viele Fotos benötigt werden, weshalb hier Sparsamkeit nicht angebracht ist. Schließlich wird für die spätere Produktion eine große Auswahl benötigt.

Jede Gruppe hat dabei entweder ein Teilthema (aus der Themenfindung, z.B. „Plastiktüten in der Stadt“, oder „Natur in der Stadt“) oder sucht nach Material für das Gesamthema (z.B. „Müll“, „Wasser“).

Während der Exkursion ist die Kamera aber nicht nur das Gerät, mit dem Fotos gemacht werden. Sie fokussiert den Blick und läßt viele Dinge erst überhaupt in das Blickfeld geraten, Dinge, die vorher zwar auch schon da waren, aber kaum wahrgenommen wurden.

Dieser Effekt kann noch verstärkt werden, wenn Fotos „inszeniert“ werden. Dazu eignet sich alles Material, das sich in der Einrichtung finden läßt. Auch Spiegel sind dazu geeignet - in jedem Baumarkt sind Spiegelkacheln erhältlich, die auch nicht allzu viel kosten.

Diese „Hilfsmittel“ nenne ich auch Mittel zur „ästhetischen Brechung“, sie sind eine Möglichkeit, Fotos spielend zu arrangieren, und neue Blickwinkel und Perspektiven auf die Wirklichkeit auszuprobieren. Zumindest die Kinder, mit denen ich bisher auf



fotografischer Entdeckungsreise war, hatten (allerdings auch öfter nach ein wenig Anlaufschwierigkeiten) viel Spass daran, ungewöhnliche Szenen zu komponieren.





Aber nicht nur das Sichtbare liefert Material für unsere Bilder. Zum Thema Plastikmüll zum Beispiel kann auch die Frage gestellt werden: Was von den (noch) „schönen“ Dingen ist eigentlich schon bald Müll? Und Vieles ist auf den ersten Blick nicht als Plastik erkennbar - flüssige Kunststoffe in Duschgel, Holzimitate als Bänke, Spielzeug in Schaufenster... Ein weiteres Thema kann die Frage sein: Was eigentlich bleibt übrig, wenn der gesamte Kunststoff aus unserem Leben und unserer Umgebung entfernt werden würde?

Zur Verbindung der einzelnen Fotos kann später eine Figur dienen. Vielleicht gibt es ja für die Gruppe eine Art Maskottchen, das durch die Geschichte führt? Oder die Kinder suchen ein Stofftier aus - der Igel (Schildkröte, Bär...) auf Stadterkundung... Oder ein Spielzeugbagger räumt auf. Schuhe gehen auf Wanderschaft - fotografiert in 5 bis 10 Bildern, als würden sie alleine laufen. Oder aus einem Papierkorb (oder Mülltonne) fliehen Plastiktüten, weil sie ein freies Leben führen wollen - Anlässe für Geschichten gibt es genug, und viele Kinder sind große Meister im Fabulieren und Geschichten erfinden.

Dabei können auch Gegensätze erzeugt werden - Müll auf der Straße und dazu eine Blumenidylle, evt. ein Blühstreifen mit Wildblumen am Straßenrand.

Mit der Kamera erzählen wir Geschichten

- vom Jetzt
- von morgen
- von Möglichkeiten: Was wäre, wenn...
- erfolgreichen Tuns
- von gestern
- aus fremden Welten



Immer transportieren die Fotos eine subjektive Sicht der Fotografen.

Und wir suchen gemeinsam mit den Kindern auch

- Absurdes und komisches
- Abenteuerliches
- Überraschendes
- Ungewöhnliches
- Empörendes

Fotostory

Wenn die Fotos einer Exkursion oder Expedition gesichtet wurden, können daraus Bildergeschichten werden. Dafür gibt es viele verschiedene Möglichkeiten.

Mir ist immer wichtig, „freie“ Programme (Freeware) zu verwenden, damit die Kinder, die daran Spaß haben, sie sich auch leisten und damit selbst eigene Projekte umsetzen können.

Relativ einfach ist eine Diashow, die mit Microsoft's „Fotostory 3 für Windows“ erstellt wird. Dieses Programm ist schnell in seiner Funktion zu verstehen (Anleitungen zu den einzelnen genannten Programmen weiter unten) - die Ausgabe ist als Film im Format .wmv möglich. Mit dem Videoeditor „Shotcut“ kann der Film anschließend in das Format .mp4 verwandelt werden. Diaprogramme gibt es viele, eine Übersicht ist hier: <https://www.pcwelt.de/ratgeber/Gratis-Diashow-Programme-zum-Download-6043091.html>

Etwas aufwändiger, dafür aber auch sehr viel beeindruckender ist die Erzeugung eines „Fotofilms“ mit einem Video -schnitt oder -editingprogramm. Damit lassen sich die Fotos in einer Zeitlinie anordnen, Überblendungen hinzufügen, evt. sogar kleine Videoclips einbauen und das Ganze mit eigenen Geräuschen und Musik unterlegen. „Shotcut“ ist Freeware und nicht allzu schwierig zu erlernen.

Klassisch ist eine Ausstellung mit Papierfotos. Ein Ausdruck ist allerdings nicht gerade preiswert - aber es gibt die Möglichkeit, Fotos als .jpg z.B. in einem dm-Markt auszudrucken (ab 50 Bilder im Format 10 X 15 kosten dann 0,19 ct / je Bild).

Online lassen sich viele Formate mit „Canva“ erstellen, Canva kann privat als freie Version ohne Kosten genutzt werden, gemeinnützige Organisationen und Bildungseinrichtungen können einen kostenlosen Premiumzugang beantragen.

Eine Möglichkeit ist, mit Canva einen Fotocomic zu erstellen, und ihn als .pdf oder als Film im Format .mp4 auszugeben.

Natürlich lässt sich auch ein beliebiges Grafikprogramm (wie „Artweaver“ oder „Gimp“) nutzen, um damit einzelne Fotos in Comicbilder zu verwandeln, indem Sprechblasen hinzugefügt werden. Anschließend können sie dann wieder mit Shotcut zum Film montiert werden, oder aber mit einem Präsentationsprogramm (wie Powerpoint oder Libre Impress) zusammengebaut werden.

Begonnen werden sollte mit einem Storyboard (1) - auf einem großen Bogen Papier wird der Ablauf der Geschichte, die mit den Fotos erzählt werden soll, in vier bis fünf Skizzen aufgemalt. Das ist dann das „Drehbuch“. Natürlich können dann aber wesentlich mehr Fotos verwendet werden - das Storyboard skizziert nur den groben Ablauf der erdachten Geschichte.

Bei kleineren Kindern, die zum Beispiel noch nicht lesen oder schreiben können, wird die Montage und damit die Bedienung der Software von Erwachsenen vorgenommen, die Kinder schlagen vor, wie welches Foto aussehen und an welcher Stelle der Geschichte es eingebaut werden soll.

Nun wird entschieden, welche Form die Geschichte erhalten soll. Ob Krimi, Science Fiction (xx in der Welt von morgen), Dokumentation (Reporter unterwegs, in unserem Viertel), Comic oder Satire - gemeinsam werden Fotos gesichtet und ein Konzept erstellt.

Wird eine Geschichte mit (erfundenen) handelnden Personen erzählt, dann kann eine Charakterisie-

rung der Personen (Name, Alter, Statur, Temperament, etc.) dabei helfen, diese Geschichte zu entwickeln. Dazu sind weiter unten („Wie entsteht eine Geschichte“) einige Hinweise und Bögen zum Ausdruck angehängt.

Eine beliebte Form, die viele Kinder entweder aus Computer-, Rollenspielen oder Märchen kennen, ist die Heldenreise (2). Dabei macht sich unser Held (das kann auch ein Stofftier sein) auf, um ein Problem zu lösen. Während seiner Reise entwickelt er sich dabei. Die meisten Kinder kennen die „magische“ Dreizahl: Drei Aufgaben muss unser Held erledigen, drei Fragen beantworten, drei Brüder gibt es...

Wenn die Geschichte in den Bildern montiert ist, kann sie noch vertont werden. Entweder werden dazu Geräusche selbst erzeugt (3), oder aber fertige Geräusche (siehe dazu unter „Materialien“), oder aber Kommentare oder Erzählungen (z.B. mit Audacity aufgenommen, dazu weiter unten), oder einfach Musik (Quellen unter „Materialien“) unterlegt.

Wird zur Produktion ein Videoschnitt- oder Diashowprogramm verwendet, dann gibt die Vertonung auch den Rhythmus der Bilderfolge vor. In den meisten Programmen kann eingestellt werden, wie lang ein Foto zu sehen ist, und wann der Bildwechsel / die Überblendung zum nächsten Bild erfolgt. Mit einer feinen Abstimmung auf den Rhythmus kann die Erzählung deutlich dramatisiert werden.

(1)

dazu: <https://filmpuls.info/gutes-storyboard-checkliste-beispiele/>

und eine Vorlage: <https://cms.sachsen.schule/trickfilm/theorie/drehbuch-storyboard/>

(2)

dazu: <https://de.wikipedia.org/wiki/Heldenreise>

und: <https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-1/>

<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-2-die-zerstoerung-der-urspruenglichen-ganzheit/>

<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-3-die-heilung/>

(3) ein paar Ideen dazu: https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche_erzeugen_.pdf

Wie entsteht eine Geschichte?

Geschichten aus dem Stegreif zu erzählen, ist nicht leicht. Vielen Menschen fällt es schwer, eine Geschichte abstrakt im Kopf vorwegzunehmen, sie also zu denken, ohne die einzelnen Elemente oder Szenen schon zu sehen. Einige Hilfsmittel können dabei hilfreich sein.

Ein erster Gedanken: Figuren handeln an einem Ort, in einer Zeit und haben einen Charakter, der ihren Handlungen und mögliche Interaktionen mehr oder weniger wahrscheinlich werden lässt. Wenn die Geschichtenschreiber dazu ein Bild im Kopf entwickeln können, ist der wichtigste Schritt getan.

1. Das Thema

Entweder ist das Thema schon gesetzt, oder noch offen. Dann kann es über ein Brainstorming (auf einem Flipchart) gesetzt und über ein Clustering verfeinert werden. Dazu wird (z.B. durch Auspunkten) aus dem Brainstorming ein Begriff ausgewählt, auf ein großes Blatt geschrieben und mit weiteren Begriffen assoziativ ergänzt oder umschrieben.

2. Die Figuren

Hilfreich ist eine möglichst genaue Beschreibung handelnder Figuren, der Umgebung und der Stimmung. Das soll helfen, ein Bild im Kopf der Animatoren zu erzeugen. Dabei ist ein wesentlicher Gedanke, dass bestimmte Charaktere mit anderen Charakteren unter bestimmten Rahmenbedingungen nur noch eine begrenzte Anzahl von Handlungsmöglichkeiten haben. Und aus ihrer Begegnung ergeben sich mitunter fast zwangsläufig Handlungsabläufe.

3. Ort und Zeit

Jede Geschichte findet in Zeit und Raum statt. Es empfiehlt sich, beides festzulegen und zu konkretisieren. Zu welcher Jahreszeit handelt die Geschichte? Gibt es eine bestimmte Epoche, oder handelt die Geschichte in einer Märchenzeit?

Welcher Ort, welche Orte bilden den Hintergrund: die Erde oder ein fremder Planet? Handelt sie im Wald, auf einer Wiese, am Bach, auf einem Bauernhof oder in einem Urwald? Oder in einem Zimmer, in der Stadt, in einem Dorf, oder etwa in einem Bus oder einem Zug?

Legenden und Sagen aus einer Region können Stoffe für Geschichten liefern. Heimatmuseen, regionale Geschicht- und Heimatforscher, Ortschroniken oder Pfarrbücher können Material liefern.

4. Das Genre

Eine nächste Entscheidung kann das Genre der geplanten Geschichte sein: Krimi, Science Fiction, Drama, Thriller, Dokumentation, Heldenreise, Fantasy, Love Story, Satire, Ökothriller.

5. Die Stimmung

Eine weitere Festlegung betrifft die Stimmung des Films: Er kann düster, ironisch,

Optimistisch, Fatalistisch sein oder eine Endzeitstimmung transportieren. Das legt dann unter Umständen die Farben für die Geschichte fest.

6. Farbgebung und Rhythmus

Ist die Geschichte in Grundzügen entwickelt, geht es an ihre Gestaltung: Vokale können die Stimmung wesentlich unterstützen: helle Vokale ergeben eher heitere, dunkle Vokale eher düstere Atmosphären. Dramaturgie lässt sich über den Sprachrhythmus steuern: kurze Worte und Sätze ergeben ein eher höheres Tempo, lange einen eher gemächlichen Ablauf.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen die Kinder und Jugendlichen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

7. Erzählperspektive

Hier geht es darum, wer der Erzähler ist:

Eine beteiligte Person? Und erzählt sie in Vergangenheits oder Gegewartsform? (Das bedeute, entweder sind wir direkt dabei, oder wir folgen einer schon geschehenen Geschichte). Oder ist es ein Erzähler, der wie ein Beobachter den Szenen und Ereignisse zuschaut? Vielleicht aber ist der (oder die?) Erzähler /in aber auch allwissender, jemand der die Geschichte (und ihren Ausgang) schon kennt...

8. Der erste Satz

Stimmt uns ein. Er eröffnet Atmosphäre und erzeugt Erwartungen. Letztlich lenken wir den Spieler in eine bestimmte Erwartungshaltung.

Endlich wurde es hell... Der Regen wollte nicht enden... Scheppernd und ratternd bog die Strassenbahn um die Ecke...

Wir sind mitten in der Geschichte, sie hat schon vor unserem Eintauchen begonnen. Und wir geraten mitten in ein Geschehen, es passiert was.

"War das jetzt alles?" ging es ihm durch den Kopf.

Wir sind in einer Person.

Es war einmal..., Eines Tages...

Eine längst vergangene Geschichte wird uns erzählt.

Charakterbogen Typen

Name: _____

Alter: _____ / männlich-weiblich: _____ oder ein Wesen: _____

Beschreibe diese Person (z.B. körperlich: dünn, dick, groß, klein, etc)

Welchen Charakter hat sie (z.B. lustig, sentimental, ?

Welche Hobbies, was tut sie gerne?

Beschreibe Ihre Kleidung:

Was kann sie gar nicht leiden:

Charakterbogen Ort / Zeit

1.Ort:

1.1. Wo handelt die Geschichte / Szene?

z.B.: Wald, Wiese, Bach, Fluß, See, Ozean, Gebirge, Wüste, in einem alten Haus, in einem Zimmer....

Stadt / Dorf, Strasse, Weltraum, fremder Planet,

1.2. Wie ist die Stimmung / Atmosphäre?

z.B. unheimlich, heiter, wild, kalt, warm, heiß, dunkel, hell, neblig,

1.3. Wie ist das Wetter:

z.B. sonnig, Regen, Gewitter, Sturm, Wind, Heiß/Kalt,

2. Zeit

2.1. welches Jahrhundert:

z.B. heute, vor hundert oder (xxx) Jahren, in der Urzeit, im Mittelalter, im 19., 18., 17., etc. Jahrhundert...

2.2. Welche Jahreszeit, welcher Monat, welche Tageszeit?

3. Struktur der Geschichte:

A. Einleitung:

Hier wird die Ausgangsbedingung und das Problem beschrieben. Wir lernen Ort, Zeit, und handelnde Personen kennen.

Beispiel:

In der Wüste xy hat Fritz seine Wasserflasche verloren (oder ist sie ihm geklaut worden?). Es ist heiss, der Weg noch lang

B. Hauptteil:

Hier werden mögliche Lösungen und Schwierigkeiten bei der Umsetzung beschrieben.

Beispiel:

In der Nähe soll eine Oase mit einem Wasserloch sein (woher weiss Fritz das?), aber sie wird von misstrauischen Wächtern (Nomaden, Geistern, Löwen, etc) bewacht. Fritz muss: hinkommen, die Wächter überzeugen (durch Geschenke? Oder magische Fähigkeiten? Eine List?), ein Behältnis für das Wasser finden, etc

C. Schluß

Hier wird die Auflösung und die Konsequenz daraus beschrieben (evt. mit einem Ausblick in die Zukunft)

Beispiel:

Fritz und Wächter teilen sich das Wasser und werden Freunde...

4. Character Mapping

Eine ähnliche Art, eine Figur zu beschreiben ist das Character Mapping:

1. Die Maske: Wie wird sie durch die anderen wahrgenommen?
2. Die größte Angst dieser Figur
3. Die Stärke/n der Figur
4. Idole und Ideale der Figur
5. Ihre Schwächen
6. Der Schatten: Das Gegenstück zum Ideal: So will ich nicht werden.

Links zu Materialien und Anleitungen:

Ideen und Anleitungen:

Trickfilm Blog: <https://spielonaut.wordpress.com/>

<https://www.kindernetz.de/infonetz/medien/trickfilm/-/id=165004/xac1d5/index.html>

Drehbuch / Storybord:

<http://www.produktive-medienarbeit.de/projektarbeit/video/lernbausteine/drehbuecher.shtml>

<http://tex-block.de/zeichnen/storyboard-erstellen-kleines-tutorial/2110/>

Bilderdatenbanken:

Flickr Creative Commons: <https://www.flickr.com/creativecommons/>

Pixabay: <https://pixabay.com/de/>

Immer aber die Lizenzen ansehen und die Bedingungen für die Verwendung kontrollieren!

Freie Musik und Sounds:

Die Links in dieser Zusammenstellung können sich immer ändern – und es gibt keine Gewähr, dass sich nicht auch die Nutzungsbedingungen (auch sehr kurzfristig) ändern, oder geändert haben.. Deshalb immer (!) Lizenzbedingungen suchen und lesen.

Eine Zusammenstellung:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik>

Hörspielbox: <https://www.hoerspielbox.de/>

bbc Soundarchiv: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>

<http://freemusicarchive.org>

<https://filmmusic.io/de/>

[Www.bensound.com](http://www.bensound.com) (Royalty Free Music by Bensound | Stock Music)

<https://m.soundcloud.com/carlos-pavier>

<https://www.jamendo.com/start>

<https://filmmusic.io/>

<https://www.gemafreie-musik-online.de/>

<https://www.frametraxx.de/.../kostenlose-gemafreie-musik...>

Achtung: GEMA frei heißt nicht Lizenz oder Urheberrechts frei.

www.ccmixer.org

<https://www.jukedeck.com/> hier muss nur ein credit text dazugestellt werden:

<https://www.youtube.com/channel/UCrZmlGWwmhX-XhWYqAio6aQ>

<https://incompetech.com/music/> (die meisten sind "Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0 License)

<https://incompetech.filmmusic.io/>

Projekt Sound of Forest: <https://timberfestival.org.uk/soundsoftheforest-soundmap/?fbclid=IwAR0oTvP23I4ikgB6tS4Bh-CyyLXHELjQCWbAcl8EGOIHHQNs3F4EN66HbLY>

Beispiele für Filme:

<http://www.youtube>, Stichwort Stop Motion

<https://www.youtube.com/user/TheDaddy003>

<https://www.facebook.com/flimmerkiste2/>

Benutzte Software:

Shotcut (Video-Schnittprogramm)

<https://shotcut.de/>

Virtual Dub (Einzelbilder zu Clips montieren)

<https://virtualdub.org/>

Animator DV Simple(Animationen aufzeichnen)

https://download.cnet.com/AnimatorDV-Simple/3000-2186_4-10668945.html

Audacity (Sounds aufnehmen und bearbeiten)

https://www.chip.de/downloads/Audacity_13010690.html

<https://www.audacityteam.org/>

Artweaver (Grafikprogramm)

<https://www.artweaver.de/en/download>

Gimp (Grafikprogramm)

<https://www.gimp.org/>

Xmedia Recode (Konvertierungsprogramm)

<https://xmedia-recode.de/>

IrfanView (Stapelverarbeitung für Fotos)

<https://www.irfanview.com/>

OBS (zur visuellen Gestaltung von Workshops)

<https://obsproject.com/>

Canva (online Comics, Bilderpräsentationen und Mindmaps erstellen)

<https://www.canva.com/>

Fotostory 3 für Windows (einfache Diashows gestalten)

<https://microsoft-photo-story.de.uptodown.com/windows>

Bei Fragen:

guenter.klarner@creta.de

0228 – 34 47 83

0163 – 182 68 99

0228 – 850 69 68

Software

Anleitungen und Links zu Tutorials

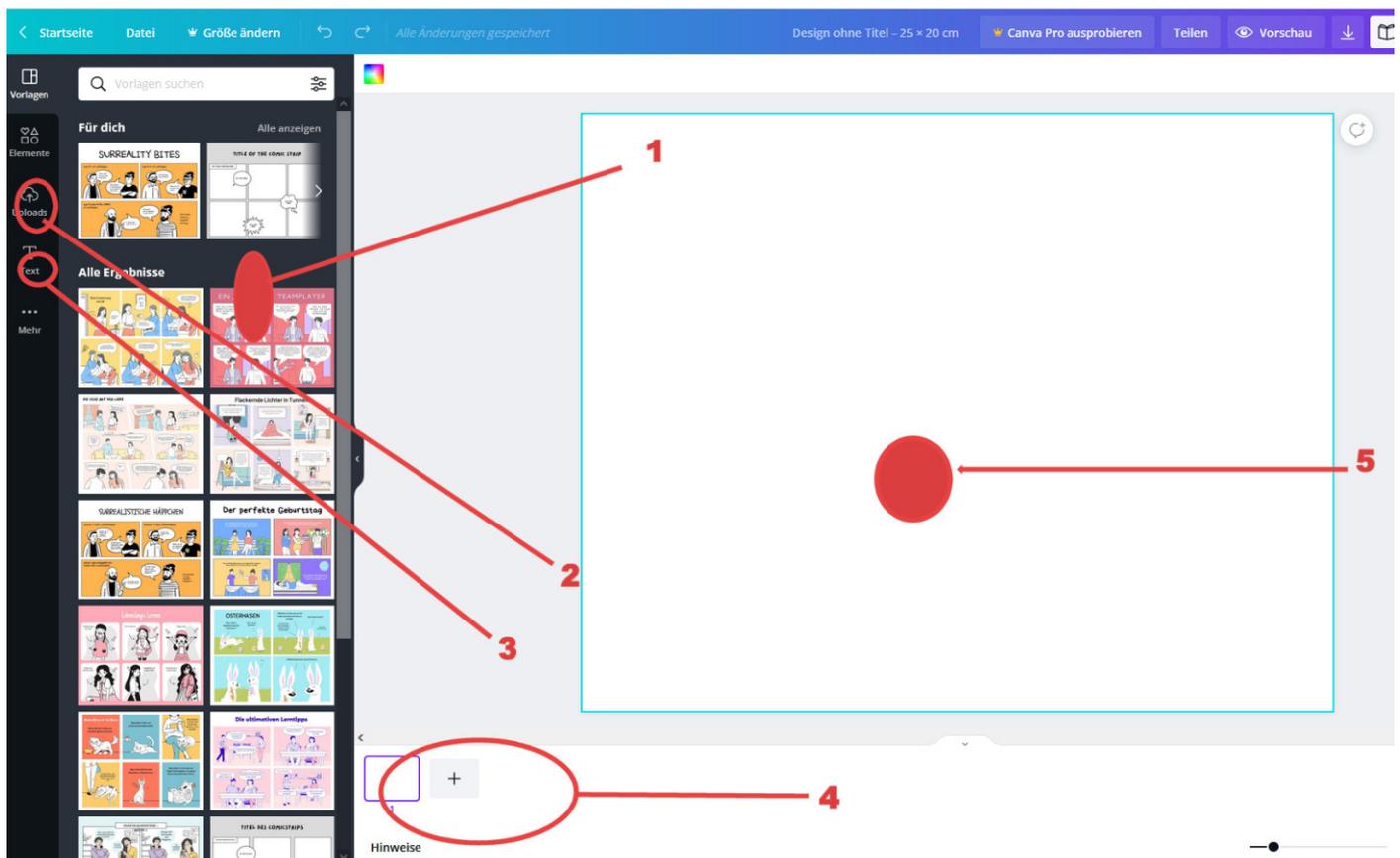
Canva

Canva ist ein mächtiges Tool, um online Präsentationen, Videos, Drucksachen, Logos, Mindmaps und noch einiges mehr zu gestalten. Es gibt einen kostenlos zu nutzenden Zugang, der zwar in den Möglichkeiten begrenzt, für unsere Zwecke aber völlig ausreichend ist. Gemeinnützige Organisationen und Bildungseinrichtungen können zudem kostenlos einen umfangreichen Account bekommen.

https://www.canva.com/de_de/

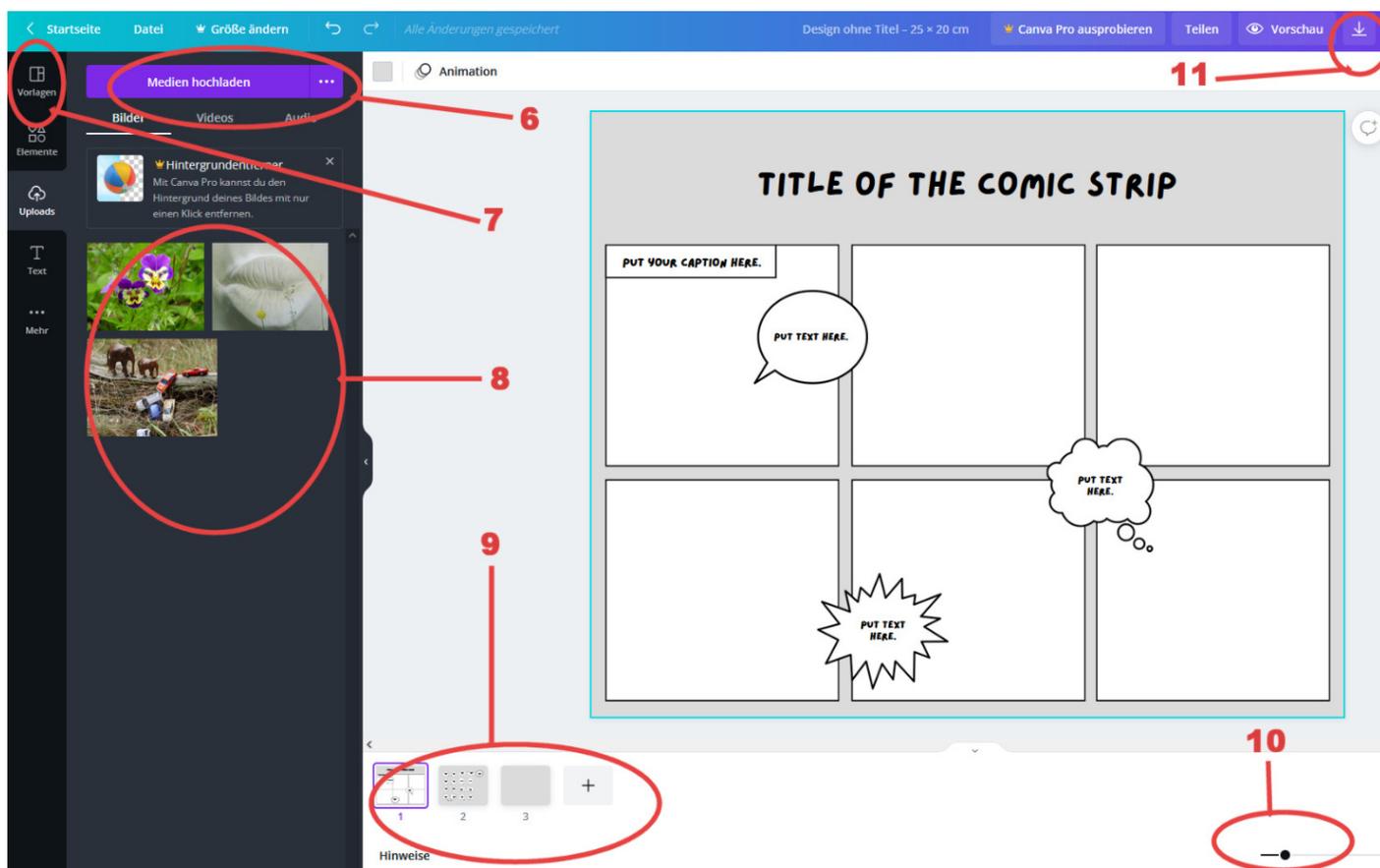
Nach der Registrierung werden Sie gefragt, wofür Sie Canva nutzen wollen. Die Antwort darauf beeinflusst nur die Designvorschläge, schränkt aber die Verwendung nicht weiter ein.

Beim ersten Besuch startet man auf einer Seite, die fragt, was wir gestalten möchten. Probieren Sie ruhig die verschiedenen Möglichkeiten aus, spielen Sie etwas mit den Vorschlägen. Darüber befindet sich ein Suchfeld „Canva durchsuchen“. Geben Sie dort „Comicstrip“ ein, und wählen Sie eines aus der Übersicht aus. Wenn Sie darauf zeigen, können Sie sehen, welche davon kostenlos zu nutzen sind. Der folgende Bildschirm ist Ihre Arbeitsfläche. Sie sollten zunächst nur das ausgewählte Design links in der Liste (1) sehen. Wenn Sie oberhalb von (2) auf „Vorlagen“ (7) klicken, dann erhalten Sie



eine Übersicht verfügbarer Designs, aus denen Sie auch weitere Seiten wählen können. Daneben ist noch ein Suchfeld, mit dem Sie auch während der Erstellung nach weiteren Vorlagen suchen können. Ziehen Sie das gewählte Design in die Ablaufleiste unterhalb der Arbeitsfläche (4, 9). Die zu verwendeten Fotos laden Sie anschließend über den Schalter „Uploads“ (2) hoch. Mit dem Schalter „Text“ (3) fügen Sie der aktiven Seite (im Feld 5) einen Text hinzu, den Sie anschließend gestalten. Wenn

Sie nun auf eine leere Stelle klicken nur um nichts versehentlich zu aktivieren), dann wieder auf den Rand des gerade eingebauten Textfeldes, dann können Sie das Feld mit dem Text entweder mit der Maus, oder aber mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur frei bewegen.



Nun ziehen Sie die unter „uploads“ (2, 8) gelisteten Fotos auf die Arbeitsfläche. Stellen Sie sich diese Fläche wie einen Stapel mit mehreren Ebenen vor, auf der alle Objekte übereinander liegen. Ihre Fotos liegen nun ganz oben, überdecken möglicherweise jetzt Ihr Design oder Teile davon. Passen Sie die Fotos an die vorgesehenen Rahmen an, indem Sie die Ziehpunkte rund um die Fotos nutzen. Die Ziehpunkte an den Ecken ermöglichen es, die Größe zu verändern - dabei werden die Proportionen erhalten. An den Seiten befinden sich Ziehpunkte, mit denen das Objekt auf einen bestimmten Ausschnitt reduziert (beschnitten) wird. Eine weitere Hilfe stellt eine Einrastfunktion dar, mit der ein Bild z.B. einrastet, wenn es mit bestimmten Linien übereinstimmt.

Solange ein Objekt aktiv ist (das erkennt man an einem Rahmen um das Objekt), läßt es sich mit den Pfeiltasten auf der Tastatur oder mit der Maus bewegen. Während Sie ein Objekt mit der Maus bewegen, werden immer wieder kleine rote Linien eingeblendet, die Ihnen bei der Ausrichtung des Objektes an anderen Objekten helfen sollen. Nun wird das angepasste Foto andere Objekte überdecken. Klicken Sie mit der rechten (!) Maustaste darauf und wählen Sie im darauf auftauchenden Menue „Eine Ebene nach hinten verschieben“. Möglicherweise müssen Sie das mehrfach anwenden; jedesmal wird das Foto um eine Ebene weiter nach hinten gesetzt.

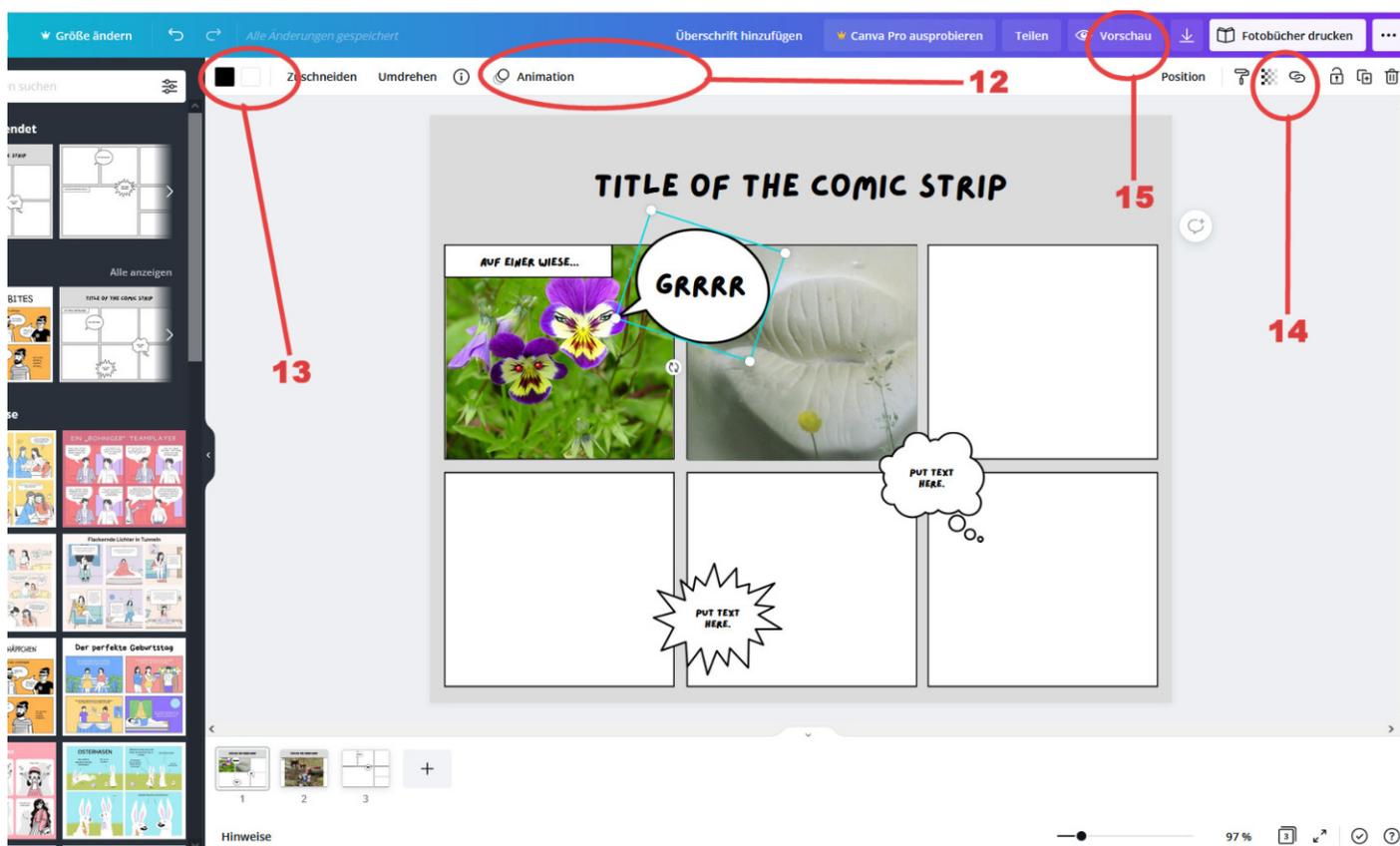
Objekte können Sie wieder entfernen, indem Sie darauf klicken (dann sind sie aktiviert) und mit der rechten Maustaste „löschen“ oder aber mit der Taste „Entf“ oder „Del“ auf der Tastatur entfernen. Weitere Objekte können Sie jederzeit über „Medien hochladen“ (6) hinzufügen. Ist dieser Schalter nicht zu sehen, dann klicken Sie auf uploads (2).

Die Texte in den Sprechblasen können Sie durch Anklicken ändern, die Sprechblasen lassen sich drehen und in der Größe ändern, wenn Sie aktiviert sind. Sprechblase und Text sind zwei Objekte, die aufeinander liegen, müssen also beide bewegt werden, wenn die Blase verschoben wird. Dazu halten Sie die Hochstelttaste fest, während Sie die beiden Objekte nacheinander markieren. Nun können sie gemeinsam bewegt werden.

Wenn Sie einen Text ändern, (zweimal mit der linken Maustaste darauf klicken), dann wird über der Arbeitsfläche (5) die Möglichkeit eingeblendet, auch Schriftart, Textfarbe oder Ausrichtung zu ändern.

Weitere Seiten können Sie zu der Produktion hinzufügen, wenn Sie auf „Vorlagen“ (7) klicken. Sollte dort nur Ihre bisher ausgewählte Vorlage zu sehen sein, dann klicken Sie auf den Pfeil nach links, der sich oben neben dem Namen Ihrer Vorlage befindet, um wieder eine Auswahl gezeigt zu bekommen. Eine sollte ausgewählt werden, aus der Sie dann eine der Seiten in die Zeitleiste (9) ziehen. Manche Vorlagen enthalten als weitere Seiten solche mit zusätzlichen Sprechblasen. Auch diese können Sie in die Zeitleiste ziehen (und später wieder entfernen, in dem Sie sie mit der rechten Maustaste anklicken und „Löschen“ wählen).

Weitere Sprechblasen fügen Sie einer beliebigen Seite hinzu, indem Sie sie auswählen, und das entsprechende Objekt mit der Maus dann auf eine Seite in der Zeitleiste (9) ziehen und dort loslassen.



Die Farben einzelner Objekte (Sprechblasen oder Seiten) werden über einen Schalter (13) geändert; Transparenz ist bei (14) zu finden.

Die Übergänge zwischen Seiten werden über (12) festgelegt, bei Seitenübergängen kann auch bei (12) eingestellt werden, wie lange eine Seite gezeigt wird. Das ist zwar in der Vorschau (15) noch nicht zu sehen, wird aber später je nach Art der Ausgabe verwendet. Auch einzelne Objekte (z.B. Sprechblasen) lassen sich so mit einem Effekt einblenden, wenn sie erst ausgewählt, und dann unter (12) der entsprechende Effekt eingestellt wird. Seien Sie aber sparsam mit Effekten - schnell wird sonst Ihre Produktion „zappelig“.

Sie haben auch eine Lupe (10), um Details genauer sehen zu können.

Die fertige Produktion kann dann entweder als Vorlage für ein Heft (als .pdf) oder aber als Film (im Format .mp4) ausgegeben werden (12). Wenn Canva mit der Erstellung fertig ist, bekommen Sie die Möglichkeit, den Ort zum Speichern festzulegen, oder sich die Produktion anzusehen.

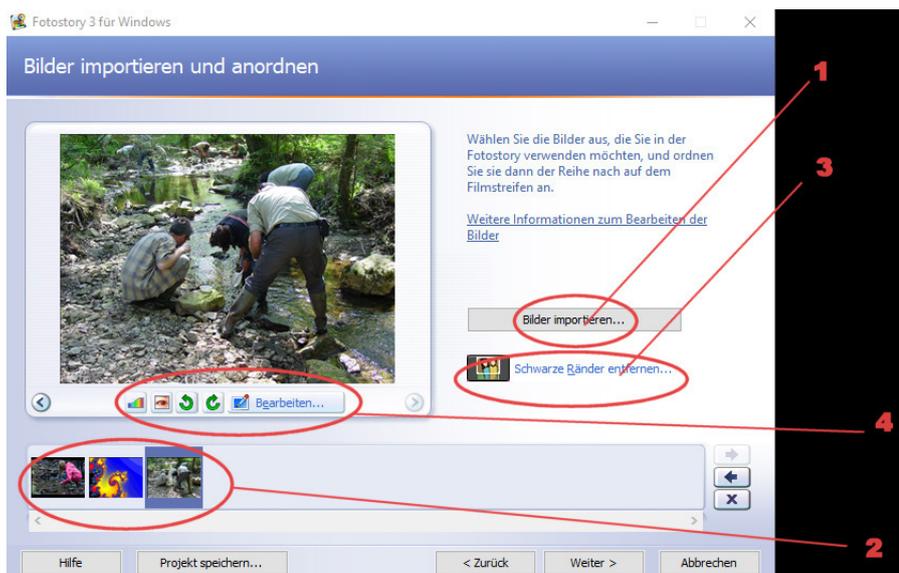
Fotostory 3 für Windows

Schon etwas älter, dafür aber gerade für Einsteiger schnell zu verstehen und einfach zu bedienen, ist dieses Programm.

Download: <https://microsoft-photo-story.de.uptodown.com/windows>

Nach dem Start des Programms öffnet sich das erste Programmfenster. Hier wird nur entschieden, ob an einem Projekt weitergearbeitet werden soll, oder aber eine fertige Show gezeigt werden soll, oder aber eine Show angelegt werden soll. Da wir eine neue Geschichte beginnen, übernehmen wir die Einstellung und wählen „Weiter“.

Auf der nächsten Seite werden die Bilder zusammengestellt und „vorbereitet“. „Bilder importieren“ dient dazu, alle ausgesuchten Fotos in die Anwendung zu laden (1). Unter dem Vorschau bild ist die Anordnung



zu sehen (2). Hier können die Fotos einfach umsortiert werden. Mit (3) lassen sich schwarze Ränder (die evt. durch unterschiedliche Formate entstehen) entfernen. Dabei haben wir die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wie das aussehen soll, und ob die Einstellungen für alle Bilder gelten sollen. Mit (4) gibt es noch einige einfache Möglichkeiten, Bilder zu bearbeiten. Rechts unten befinden sich zwei Schalter (Zurück und Weiter), mit denen in der Diashow geschaltet werden kann; später sind darüber auch Änderungen auf

vorhergehenden Einstellungen möglich. Auf der nächsten Seite des Projektes („Weiter“) lassen sich Texte einbauen (z.B. Bildtitel, Kommentare und Anmerkungen), die mit den Schaltern über dem Textfeld gestaltet werden können. Unter dem Foto (4) gibt es auch eine Möglichkeit, einige Effekte zum Bild hinzuzufügen.

Mit „Weiter“ wird auf die nächste Seite geschaltet, auf der ein Sound mit einem (an den Rechner angeschlossenen) Mikrophon aufgenommen werden kann (5). In jedem Bild kann eine Kamerafahrt angelegt werden (6). Wenn darauf geklickt wird, öffnet sich ein Fenster, mit der die Bewegung angepasst werden kann. Dazu muss die Funktion „Geben Sie die Start- und Endposition der Bewegung an“ eingeschaltet werden. In den beiden sichtbaren Bildfenstern kann nun eingestellt werden, mit welchem Ausschnitt die Kamerafahrt beginnt, und wie sie endet. Mit „Vorschau“ (7) kann die gesamte Show einmal angesehen werden. Nachträglich kann alles auch geändert werden, mit den beiden Schaltern

„Zurück“ und „Weiter“ kann man sich in der Montage der Show bewegen. Auf der nächsten Seite (Weiter...) kann nun noch eine Musik als Untermalung eingebaut werden, die aber auf dem Rechner schon vorhanden sein muss. Im Kapitel „Materialien“ gibt es einige Quellen für Musik zur Vertonung.

Die letzte Seite des Programms dient der Ausgabe der gesamten Show als Film im Format .wmv.

Ein geeignetes Format ist in der obersten Zeile „Speichern Sie Ihre Fotostory für die Wiedergabe auf dem Computer“. Mit „Durchsuchen“ wird das Verzeichnis ausgesucht, in das der Film gespeichert wird. Und mit „Einstellungen“ wird die Auflösung eingestellt, die so hoch wie möglich gewählt werden sollte (z.B. Profil für Computer - 4, 1024 X 768). Mit „Weiter“ erfolgt nun die Ausgabe als Film. Links unten gibt es noch einen Schalter „Projekt speichern“. Damit wird kein Film gespeichert, sondern eine Datei, in der alles auch später noch nachbearbeitet werden kann.



Shotcut (Videobearbeitung)

Bezug: <https://www.shotcut.org/>

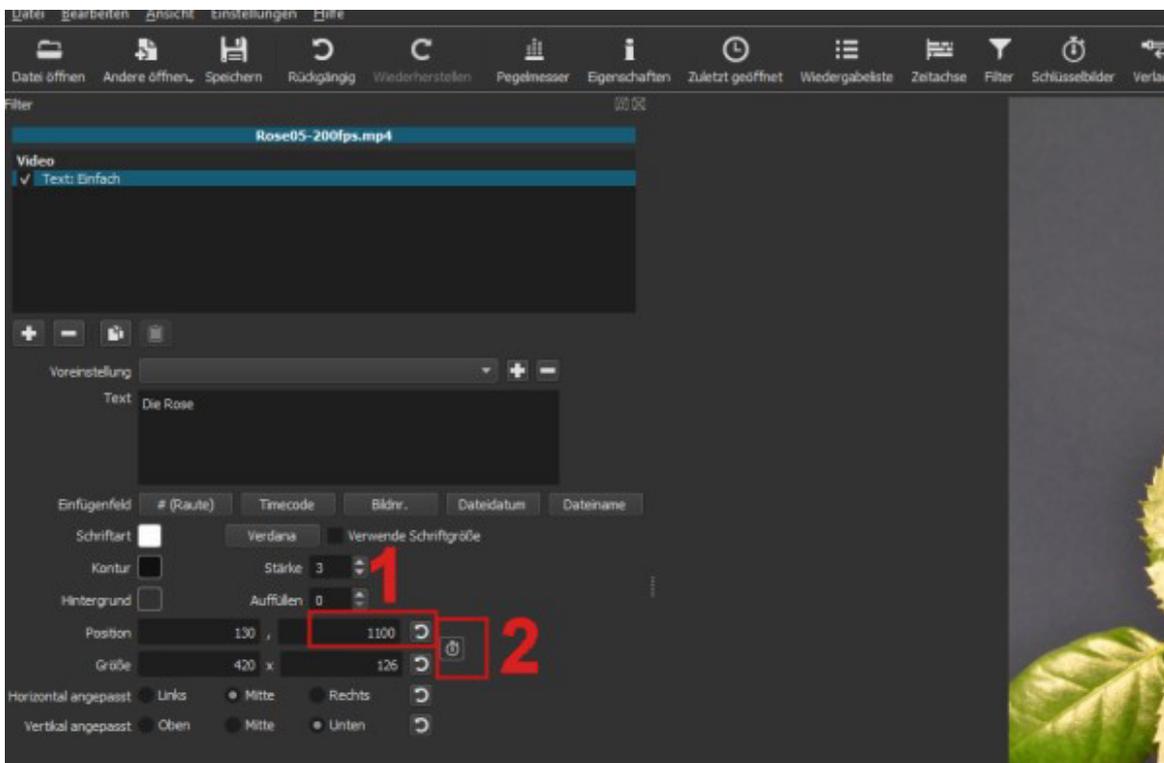
Anleitung:

https://www.shotcut.org/howtos/getting-started/Erste_Schritte_mit_Shotcut.pdf Video

Tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=urxiT36b3vl&list=PLFaJ9OefwIX2s8tMMjtDlvpdQJsQV2E7w>

(12 Videos, gesamt ca. 2 Stunden)

Zur Einführung in die Bedienung des Programms empfehle ich, die Video Tutorials anzusehen und die erläuterten Prozesse an einem beliebigen Video auszuprobieren. Drei Funktionen, die so ohne weiteres nicht zu finden ist, ist das Arbeiten mit Schlüsselbildern (keyframes). Damit lassen sich Effekte (Filter), die auf einen



Clip gesetzt sind, verändern, während der Clip abgespielt wird. Dieses Verfahren kann auf alle Filter angewendet werden. Ich beschreibe es an einem Lauftitel.

Aufgabe: ein Titel soll nicht nur erscheinen, sondern von unten (unterhalb des sichtbaren Bereiches) nach oben (aus dem Bild hinaus) laufen.

Zunächst wird auf den Clip der Filter „Text-Einfach“ gesetzt und in das Textfenster der Titel (hier: „Die Rose“) eingegeben. Nun muss bestimmt werden, an welcher Position (Bildpunkt) der Titel startet. Bei (1) wird der Wert eingetragen. Der Wert bestimmt sich ganz einfach: der oberste Rand ist 0, dann geht es abwärts bis 1080 (weil das Video 1920 x 1080 Pixel misst). 1100 liegt also knapp unter dem Bildrand. Diese Position wird nun als Startpunkt fixiert, in dem auf das Symbol für „Schlüsselbilder für diesen Parameter verwenden“ (2) geklickt wird. Nun verwandelt sich die Videospur in die Spur der Schlüsselbilder. Das Ende der Titelfahrt wird jetzt markiert, in dem die Positionsmarke (das

ist die weiße Linie, die auf der Videospur von oben nach unten geht) in dieser Spur versetzt wird. Nun wird unter (1) der Wert für die Position des Titels am Ende der Titelfahrt eingetragen. 0 war der obere Punkt, dazu muss noch die Höhe der Schrift (wieder in Pixeln) addiert werden – der findet sich unterhalb der (2) in der Zeile Größe – in diesem Fall 126. Zur Sicherheit gebe ich etwas mehr und gebe 200 ein. Allerdings muss jetzt noch ein Minus davor, denn es wird von oben nach unten gezählt. Also wird eingetragen: -200. Unter der Videospur kann zwischen „Schlüsselbilder“ und „Zeitachse“ gewechselt werden. Wir gehen jetzt auf die Zeitachse, setzen die Markierung an den Anfang und spielen das Ganze ab.

In der Spur Schlüsselbilder können verschiedene Positionen auf diese Weise markiert werden. Zum Beispiel könnte der Titel in die Mitte fahren, dort verweilen und dann schneller nach oben verschwinden. Mit diesem Effekt können nun zum Beispiel fließende Farbveränderungen oder wechselnde Lautstärken in der Tonspur erzeugt werden.

Ein weiterer Trick besteht aus zwei nahezu identischen Videos, die exakt übereinander auf zwei Videospuren gelegt werden. Zum Beispiel stellen wir eine Videokamera auf einem Stativ in einen Flur und filmen den Flur.

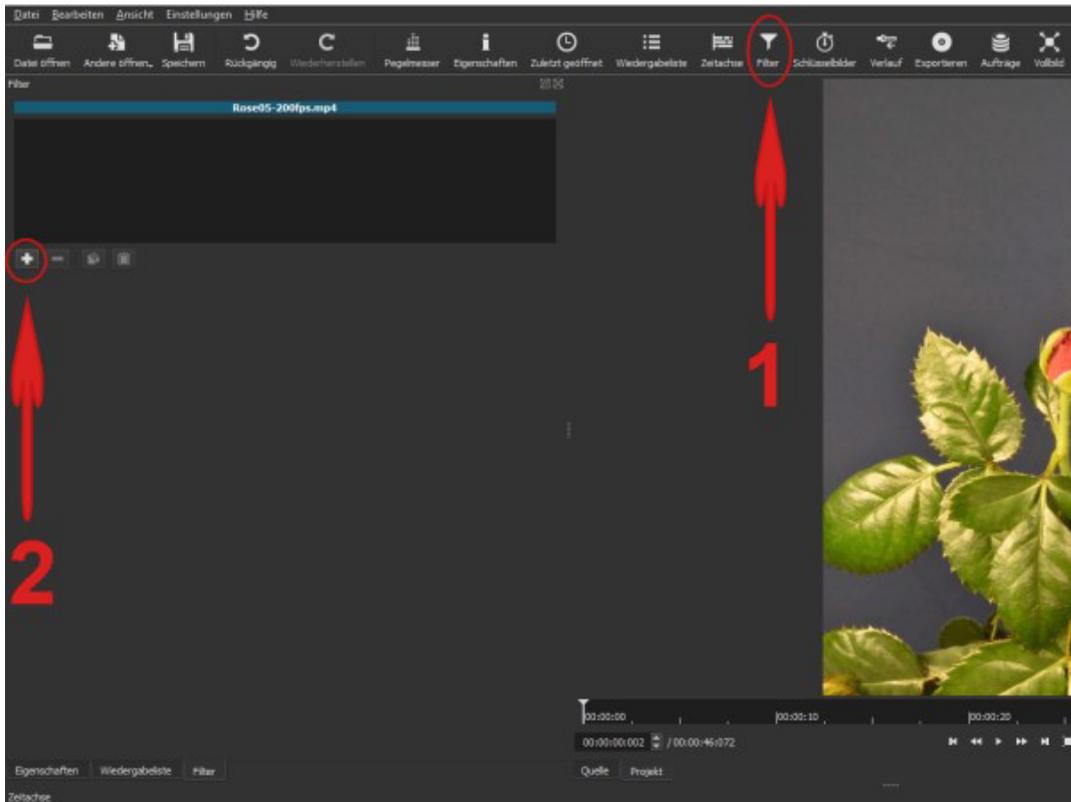
Die gleiche Aufnahme wird noch einmal gemacht, diesmal aber läuft eine Person durch das Bild. Der leere Flur als Video wird in die Videospur gezogen. Eine zweite Videospur (unter die Videospur mit der rechten Maustaste klicken, „Videospur hinzufügen“ wählen) wird angelegt. Sie sollte sich jetzt als leere Spur über der ersten befinden. In diese Spur wird das zweite Video gezogen. Nun wird ein Filter darauf gelegt: „Deckkraft“ heißt er. Den Pegel auf z.B. 60% stellen und nun das Video abspielen. Unsere Person sollte jetzt als Geist durch das Video laufen.

Auch ein Green Screen Effekt ist möglich. Damit wird eine Farbe ausgeblendet. „Chroma key“ heißt der Filter. Damit kann zum Beispiel eine Tricksequenz freigestellt und als zweite Spur über ein anderes Video gelegt werden, so dass die Trickfiguren jetzt in einem realen Video herumspazieren. Damit das funktioniert, muss der Hintergrund einfarbig (z.B. durch ein dahinter gehängtes Tuch) und gleichmäßig ausgeleuchtet sein. Nun wird das Video (unser Trickfilm) auf der oberen Spur mit dem Filter „chroma key“ belegt. In den Einstellungen des Filters ist als Schlüsselfarbe ein helles grün voreingestellt. Klickt auf die Pipette daneben, und wählt mit ihr im Video den Farbbereich aus, der transparent werden soll. Mit „Distanz“ wird der Farbbereich der ausgewählten Farbe bestimmt, der verwendet werden soll.

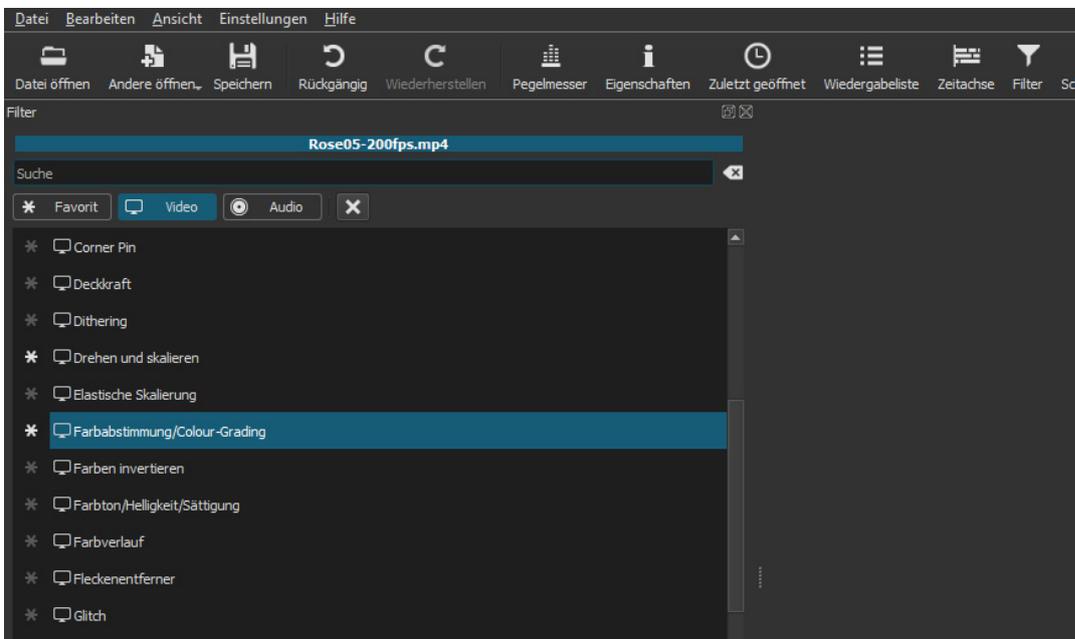
Eine spezielle Einfärbung von Szenen ist die „**Amerikanische Nacht**“. Dabei wird eine am Tag gedrehte Szene durch Filter in einen dunkelblauen Ton versetzt, was auf die Zuschauer so wirkt, als handele die Szene in der Nacht.

Shotcut“ bietet zur Farbveränderung einen Filter: „Filter“ - „+“ (Hinzufügen) – „Video“ (Videofilter) – „Farbabstimmung/Colour-Grading“:

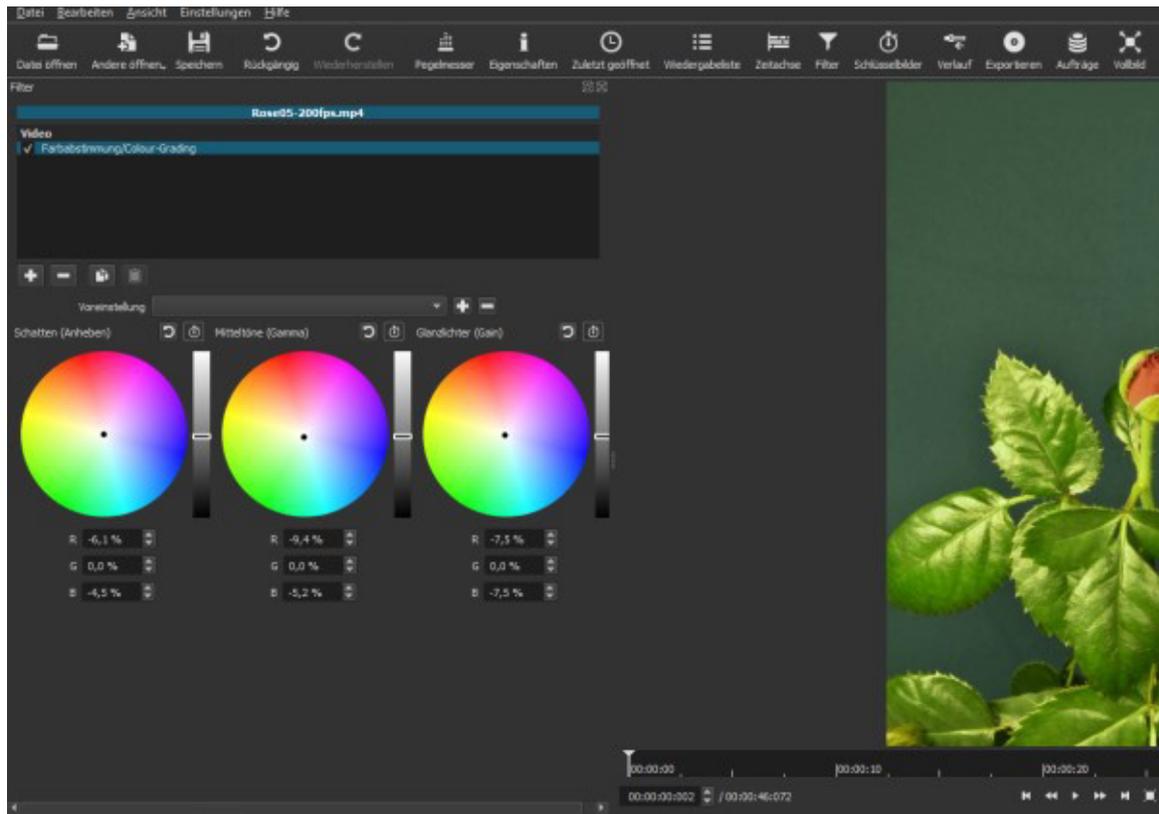
1.



2.



3.



Nun kann der Farbcharakter der gewählten Szene geändert werden, indem in den drei Kreisen einfach ein Farbton gewählt wird. Experimentiert ruhig ein wenig damit!

Wie auch im Spielfilm oder in Theaterstücken, kann natürlich der Charakter bestimmter Szenen oder des gesamten Filmes in ihrer **Dramaturgie** nicht nur durch Farben, Perspektiven und Bildaufbau bestimmt werden. Auch das **Tempo** einzelner Szenen, die schnelle Schnitt- oder Montagefolge bestimmen ganz wesentlich den Charakter eines Filmes. Schon bei der Aufzeichnung (d.h. beim Fotografieren einzelner Szenen) wird das Tempo durch die Veränderung zwischen den Fotos bestimmt: Bewegt sich eine Figur langsam, so werden mehr Fotos für die gleiche Strecke benötigt. Ein zweiter Stellhebel ist die Erstellung der Clips (z.B. in Virtual Dub) mit unterschiedlich schnellen Bildfolgen (Frame Rate).

Auch in Shotcut lassen sich die Szenen noch im Abspieltempo ändern. Dazu in der Videospur die entsprechende Szene anklicken und mit der rechten Maustaste „Eigenschaften“ auswählen. Ziemlich oben im entsprechenden Fenster gibt es nun die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu ändern.

Möglichkeiten: Eine dramatische Zuspitzung der Geschichte kann durch ein wachsendes Tempo unterstützt werden. Stimmungsvolle, eher romantische Situationen können durch langsam fließende Abfolgen dargestellt werden. Eine Verfolgungsjagd hat ein hohes Tempo...

Dabei entsteht auch so etwas wie eine **Choreografie** der Bilder, die wir „tanzen“ lassen können. Das aber braucht ein wenig Geduld und ist in der Regel nicht schnell zu erreichen. Unterstützt wird die Wirkung durch die Vertonung – die einen Bilderrhythmus vorgeben kann. Mit dem Programm „Audacity“ lassen sich Sounds vor ihrer Verwendung bearbeiten. Im Menü „Effekt“ gibt es die Möglichkeit: „Tempo ändern“. Damit lässt sich ein Musikstück zum Beispiel an die Bilderfolge anpassen. Es ist erstaunlich, wie die Wirkung eines Filmes steigt, wenn Bild und Ton sich gegenseitig unterstützen – sozusagen zu einer

Einheit verschmelzen. Dann ist auch die Vertonung nicht mehr musikalischer Kommentar zum Bild.

Viel Spaß macht es Kindern, die **Sounds** nicht im Internet zu suchen (links unter 5. Materialien), sondern selbst herzustellen. Ich nutze dazu verschiedenste Geräte: Manche Kamera hat eine ganz brauchbare Tonaufzeichnung, dazu einfach ein Video machen, den Ton mit dem Programm „Xmedia Recode“ separat als .wav oder .mp3 abspeichern. Oder wir richten ein Tonstudio mit Mikrophon und Notebook ein. Oder die Kinder verwenden ihre Smartphones als Recorder (vorher ausprobieren, ob die Aufnahmen auch auf einen Rechner übertragbar sind). Ganz brauchbar sind die Audio Recorder von Zoom (zwischen 90,- und 150,-). Sie sind klein und funktionieren mit einem Akku, sind also mobil verwendbar.

Eine Sammlung von Ideen zur Geräuschproduktion sind in der Geräuschküche (https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche_erzeugen_.pdf) gesammelt.

Noch zwei Überlegungen zu pädagogisch – didaktischen Fragen:

Heinrich Kleist hat in einem kleinen Aufsatz einen Vorgang beschrieben, der sich auch in solchen Projekten ereignet: „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden“ hat er 1805 geschrieben

(<https://www.projekt-gutenberg.org/kleist/gedanken/gedanken.html>). Er beschreibt darin, wie eine Idee während ihrer Umsetzung eine Form gewinnt. Dabei kann eine Geschichte (die wir zum Beispiel als Trickfilm erzählen) die Frage stellen, ob sich die Dinge so verhalten können, ob dieser Ablauf eigentlich logisch, erwartbar oder sinnvoll ist. Ich habe oft erlebt, dass sich Kinder über den Verlauf ihrer Produktion hinaus mit dem Thema weiter beschäftigt haben und mitunter am nächsten Tag eine völlig andere Lösung für das dargestellte Problem gefunden hatten – und es in ihrer Geschichte anschließend ausprobierten. So wird die ästhetische Gestaltung auch zu einer Erforschung von Zusammenhängen und Wirkungen mit gestalterischen Mitteln. Ähnliches beschreibt Wim Wenders in der Dokumentation seiner Dreharbeiten („Desperado“) als ein wichtiges Merkmal in der Produktion seiner Filme, die eine stetige Auseinandersetzung mit dem Thema während der Produktion erzeugte.

In seiner Idee der „sozialen Plastik“ hat Joseph Beuys diesen Vorgang in seinem erweiterten Kunstbegriff als einen sozialen beschrieben. Menschen gestalten die Welt als gemeinsamen, sozialen Akt, in dessen Verlauf sie sich (durch ihre Erfahrung daran und miteinander) selbst verändern und entwickeln, mithin sich selbst gestalten. In diesem Sinne ist auch jeder Mensch ein Künstler. (ausführlicher im Überblick mit links zu verschiedenen Texten: https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Plastik)

Beide Aspekte sind auf dem Hintergrund der Bildung für nachhaltige Entwicklung mindestens bedenkenswert für den pädagogischen Auftrag. Ästhetische Prozesse eignen sich so, die Welt und die eigene Position darin zu erforschen und zu formulieren.

Virtual Dub (Filmclips erstellen)

Bezug: <http://virtualdub.sourceforge.net/>

Anleitung:

<https://www.netzwelt.de/news/130011-virtualdub-videos-aufnehmen-schneiden.html>

Das Programm muss nicht installiert werden. Es wird einfach als Verzeichnis auf die Festplatte kopiert und daraus die Datei „VirtualDub.exe“ mit einem Doppelklick gestartet.

Mit „Virtual dub“ lassen sich einzelne Fotos (z.B. einzeln mit einer Digitalkamera fotografiert oder mit Animator DV erstellt) zu Clips im Format AVI zusammenfassen. Aber es lassen sich auch Filme im Format AVI in Einzelbilder zerlegen, die dann nachbearbeitet werden können.

Nach dem Start von Virtual dub wird unter „file“ – „open Video file“ aufgerufen. Jetzt das erste Foto aus einem der Verzeichnisse auswählen und auf „Öffnen“ klicken. Virtual Dub lädt nun alle folgenden Fotos. Unter „Video – Frame Rate“ lässt sich das Tempo einstellen (Frames/sec meint Bilder / Sekunde). Mit „File – Save AVI“ lässt sich die Szene als Clip abspeichern. So wird Szene für Szene als Clip abgespeichert. Damit das funktioniert, müssen die Bilder fortlaufend nummeriert sein – daran erkennt Virtual Dub, dass sie zusammengehören. Ist die Nummerierung unterbrochen, ist der clip später auch an dieser Stelle zu Ende. Fehlerhafte Bilder (z.B. Hand im Foto) werden deshalb nicht entfernt – das machen wir später.

Es empfiehlt sich, Szenen in kleine Clips zu unterteilen, in dem die Fotos auf mehrere Verzeichnisse verteilt werden. So lässt sich für jede Sequenz das Tempo (unter „Video“ – „Frame Rate“) einzeln einstellen – was mehr Flexibilität in der Gestaltung bedeutet. Innerhalb eines Clips lassen sich entweder mit der Schiebeleiste unter dem Video oder aber mit den Pfeiltasten einzelne Bilder ansteuern. Um das ganze Bild zu sehen, mit der rechten Maustaste in das linke Bild klicken und eine Größenangabe wählen, bis das ganze Bild zu sehen ist. Fehlerhafte Bilder werden hier entfernt – das Bild ansteuern, dann „Edit“ – „Delete“ wählen.

Um einen Clip daraus zu machen, wird unter „File“ – „Save as AVI“ ausgewählt.

Virtual Dub eignet sich auch dazu, in einen Film zusätzliche Tricks nachträglich einzubauen – was aber ein wenig Handarbeit bedeutet und je nach Idee sehr aufwendig werden kann. Zunächst wird ein Video unter „file“ – „open video file“ geöffnet. Virtual dub erkennt .avi, .divx, .mpg, .mpeg, und einige andere Formate – aber längst nicht alle. Im Zweifelsfall muss das Video (z.B. von .mov oder .mp4) erst in ein entsprechendes Format umgewandelt werden. Dazu eignet sich Xmedia Recode.

Ist das Video geladen, kann es als Bilderfolge abgespeichert werden. Virtual Dub zerlegt es dabei in Einzelbilder. Dazu wird jetzt „file“ – „Export“ – „Image Sequence“ aufgerufen, im Fenster, dass sich dann öffnet, ein Bildtyp (bmp, targa, jpeg oder PNG). Je nach Größe des Videos kann das eine Menge Material werden. Nun lassen sich die einzelnen Bilder mit einem Grafikprogramm bearbeiten und anschließend wieder zu einem Video zusammensetzen. So können zum Beispiel wachsende Blumen in eine Landschaft gezeichnet werden...

Diverse Software zur Bearbeitung

Audacity Soundbearbeitung)

Bezug: <https://www.audacity.de/>

Anleitung: <https://www.audacity.de/erste-schritte/>

Videotutorials: https://www.youtube.com/watch?v=74AhpqNgJI&list=PLFaJ9OefwIX3PA76uGfg5bEL6CLvEhcJ_

(3 Videos; insgesamt ca. 46 Minuten)

<https://www.youtube.com/watch?v=RkfzltUcPYg> (1 Video, ca 15 Minuten)

Artweaver (Bildbearbeitung)

Ist ein Programm zur (Nach-) Bearbeitung von Fotos und Grafiken. Es ist einfacher als Gimp, aber auch nicht so leistungsfähig. Gerade aber für die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen oder Einsteigern ist es mehr als ausreichend.

Bezug: <https://www.artweaver.de/de/download>

Anleitung: <https://documentation.artweaver.de/7/de/>

Gimp (Bildbearbeitung)

Bezug: https://www.chip.de/downloads/GIMP_12992070.html

Anleitung: <https://www.gimp-handbuch.de/>

Video-Tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=TKcCc-pQAk4&list=PL8E1DDF23B8CC3223>

(14 Videos, ca. 1 Stunde 30 Min)

Animator DV simple (Trickfilmprogramm)

Bezug: https://download.cnet.com/AnimatorDV-Simple/3000-2186_4-10668945.html

Vollversionen: <http://www.animatorhd.com/>

Anleitung: <https://s83a8ebc1f65b228a.jimcontent.com/download/version/1389863403/module/8822671021/name/Trickfilmhandbuch.pdf>

Animator legt die Bilder automatisch ab. Das hat den Vorteil, dass nicht darauf geachtet werden muss, die Ergebnisse zu speichern. So können sich vor allem kleinere Kinder ganz auf die Erstellung der Animation konzentrieren.

Die Bilder der einzelnen Szenen (Sequenzen) können auch mit Virtual dub zum Clip zusammengefasst werden. Dazu muss man wissen, wo Animator die Bilder ablegt. Bei der Installation hat das Programm ein Verzeichnis angelegt, meist auf der Festplatte C:. Es heißt „ADVProjects“. Darin befinden sich die Projekte (Filme) und in jedem Projekt die Szenen in einzelnen Verzeichnissen. Allerdings darf in diesen Verzeichnissen nichts verändert werden, sonst ist der Film „zerschossen“. Kopiert die benötigten Dateien in ein neues Verzeichnis und bearbeitet sie dort weiter.

Ein besonderes Tool ist „Time laps“ (Zeitraffer). Legt eine Szene (Sequence) an, und ruft es auf. Unter „Intervall“ legt Ihr fest, in welchem Abstand Fotos gemacht werden sollen

(natürlich habt Ihr vorher eine Webcam angeschlossen und ausgewählt). Dann klickt Ihr „Start“. Nun wird zum Beispiel alle 2 Minuten (wenn das so eingestellt ist) ein Foto gemacht. Damit lassen sich zum Beispiel Wachstumsprozesse von Pflanzen festhalten. Keimende Erbsen, Bohnen, Weizen oder Kresse, das Aufblühen einer Rose, der Zerfall von Obst oder Schimmelprozesse können so sichtbar werden. Allerdings dauert der Prozess manchmal mehrere Wochen.

Xmedia Recode (Dateien und Formate umwandeln)

Dieses Programm dient dazu, verschiedene Video-, Sound-, und Bildformate ineinander zu verwandeln. So können Videos im Format .avi (hoch aufgelöst) in .mp4 oder .wmv verwandelt werden, und dabei viele Parameter (wie z.B. Auflösung und Dateigröße) sehr fein eingestellt werden. Das ist manchmal nötig, wenn ein bestimmtes Programm nur bestimmte Formate akzeptiert. Ebenso ist es damit möglich, aus einem Video nur die Tonspur als Audio zu speichern, um sie dann später mit einem anderen Programm weiterzubearbeiten.

Bezug: <https://xmedia-recode.de/>

Anleitung: https://praxistipps.chip.de/xmedia-recode-anleitung-fuer-einsteiger_42176

und: <https://www.netzwelt.de/news/80805-anleitung-videos-umwandeln-xmedia-recode.html>

Video Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=iQEMdrq5bAU&list=PLBE28CCC2A8DB6642>

(2 Videos, 6 Minuten)

IrfanView (Bildbearbeitung)

Dieses Programm eignet sich als Bildbetrachter, für einfache Diashows (ohne Ton) und zur Nachbearbeitung von Fotos. Besonders geeignet ist es zur schnellen Formatierung und Konvertierung großer Mengen von Fotos über eine Stapelverarbeitung. Gerade bei Trickfilmen fallen oft große Mengen an Fotos an, die in ein einheitliches Format gebracht werden müssen, oder an ein schon feststehendes Filmformat angepasst werden müssen. Bei Zeitrafferaufnahmen kann es zum Beispiel passieren, dass die Fotos aus einer Kamera viel zu groß sind (z.B. 6000 X 4000 Pixel), um sie zu einem Clip mit Virtual Dub (siehe zur Montage dort) zusammenzufassen. Da kann dann IrfanView helfen: Mit „Thumbnails“ werden alle Fotos markiert und dann über „Batch-Konvertierung mit markierten Bildern“ in ein einheitliches (kleineres) Format verwandelt. Die Formate können sehr fein eingestellt werden.

Bezug: <https://www.irfanview.com/>

Anleitung: <https://gregor-moellring.de/anleitungen/viele-bilder-aendern-mit-irfanview/>

(Stapelverarbeitung, mehrere Bilder bearbeiten, z.B. verkleinern)

Auf besonderen Wunsch:

Open Broadcaster Software

eine Möglichkeit, Online-Seminare wie eine Fernsehsendung zu gestalten. Dabei wird das Videobild aus mehreren Ebenen zusammengesetzt. Das können verschiedene Webcams sein, aber auch Fotos, Videos, Präsentationen und so weiter. Angelegt werden verschiedene Szenen, zwischen denen während eines Workshops mit Überblendungen hin- und hergeschaltet werden kann. Dieses Bild wird dann an z.B. Zoom, BigBlueButton, Webex, Teams und so weiter übertragen.

Eine Anleitung zur Einrichtung des Programms (das Freeware ist).

Open Broadcaster Software (OBS)

Hardware:

1. Kamera

Zunächst wird eine gute Kamera benötigt. Oft geht die Kamera eines Laptops – sie hat aber einen Nachteil: Ich kann sie nicht unabhängig vom Laptop nutzen. Klappe ich den Bildschirm, dann verändert sich auch der Blickwinkel der Kamera.

Ideal ist es, wenn ich eine separate Kamera so befestigen kann, dass ich sie auf Augenhöhe und parallel zu meinem Gesicht befestigen kann. Dann nämlich kann ich meine Zuschauer direkt ansehen, was die Intensität deutlich erhöht – sie fühlen sich dann direkt angesprochen.

Ein Beispiel ist nebenstehend zu sehen.: Diese Anordnung erlaubt, sehr flexibel mit dem Bildausschnitt umzugehen. zwischen 20,00 und 40,00 Euro kostet so ein Arm. Sicher gibt es auch noch andere brauchbare Lösungen. Man muss darauf achten, dass die Webcam auf der Unterseite ein Gewinde hat, das es ermöglicht, sie darauf zu schrauben. Und sehr hilfreich kann ein kleiner Kugelkopf sein, der es ermöglicht, nahezu jeden Winkel und jede Neigung der Kamera einzustellen. Manche Stativlösungen werden mit einem Kugelkopf geliefert, separat kostet eine Mini-Version eines Kugelkopfes (da die Kamera nicht sehr schwer ist, reicht das in der Regel aus) zwischen 10 und 20 Euro.



Ich mache sehr gute Erfahrungen mit der Kamera Brio von Logitech (ca. 200 Euro), deren Bild sehr scharf ist, und die auch gut mit verschiedenen Lichtsituationen umgehen kann.

Auch normale Digitalkameras lassen sich verwenden, allerdings wird dann entweder eine Hard- oder Softwarelösung benötigt, mit der ich die Kamera als Webcam einsetzen kann. Eine Hardwarelösung erfordert einen HDMI-Ausgang an der Kamera, kostet dann als Gerät zwischen 100,00 (Elgato Cam Link) und 200,00 (Elgato Hd 60 S).

Es gibt auch noch eine Softwarelösung: Sparkocam (zwischen 50,00 und 180,00 je nach Kamera und Lizenz, <https://sparkosoft.com/sparkocam>), oder die entsprechende Kamerasoftware.

Diese Lösung wird allerdings von vielen nicht als Dauerlösung empfohlen, weil Fotokameras nicht auf einen Dauerbetrieb ausgelegt sind. Außerdem wird dann für die Kamera auch noch ein Netzteil nötig, damit sie länger läuft. Auf jeden Fall sind die Kosten damit eigentlich auch höher, wie die Anschaffung einer entsprechenden Webcam. Ganz hilfreich ist der Channel von Mediale Pfade:
<https://www.youtube.com/channel/UCuSNYuwr1vk3hQxfqhhWW9g>

Hier werden verschiedene Möglichkeiten (speziell für Konferenzen) zu den Themen: Kamera, Licht, Ton und OBS (Open Broadcaster Software) vorgestellt.

2. Mikrofon



Fast alle Kameras verfügen über ein Mikrofon. Ebenso sind in den allen Laptops Mikrofone eingebaut. Die Qualität ist allerdings oft nicht sonderlich gut. Und das Geräusch einer klappernden Tastatur ist auch nicht besonders einladend. Besser sind externe Mikrofone. Auch sie lassen sich an einem Stativ optimal ausrichten. Es gibt sie als Klemmstative oder zum Aufstellen auf dem Tisch. Mehrere Überlegungen sind wichtig: Das Mikrofon sollte von 20 bis 20.000 Hertz übertragen (natürlich geht auch ein kleinerer Bereich). Auch wenn erwachsene Menschen mit steigendem Alter immer weniger Frequenzen bewusst wahrnehmen, so werden doch auch höhere Frequenzen oft unbewusst

empfunden.

Mikrofone mit Richtcharakteristik zeichnen nur direkt in das Mikrofon Gesprochenes auf (blenden also Hintergrund und Nebengeräusche aus). Um unliebsame „Popp“-Geräusche, die beim Sprechen entstehen, zu verhindern, kann ein entsprechender Schutz verwendet werden. Eine „Spinne“ (wie im Bild zu sehen), dämpft Geräusche, die durch Erschütterungen entstehen. Befestigen sollte man das Mikrofon nicht unbedingt am gleichen Tisch, auf dem man auch eine Tastatur benutzt.

Da das Thema Mikrofone sehr umfangreich ist, hier ein erster Überblick:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Mikrofon>. Ich selber nutze in Konferenzen ein Ansteckmikrofon (Philips LFH9173/00), das für 16,00 Euro ganz brauchbare Ergebnisse liefert und sehr flexibel nutzbar ist. Allerdings zeichnet es auch alle Geräusche im Raum mit auf, ist also nur geeignet, wenn niemand sonst im Raum ist.

Es ist sicher Geschmacksache: Aber ich möchte nicht mit Kopfhörern und sichtbarem Mikrofon zu sehen sein. Ich ziehe eine optische Erscheinung vor, die die Technik möglichst ausblendet und natürlich erscheint.

3. Licht

Eine gute Ausleuchtung ist für die Qualität des Bildes (oder des aufgezeichneten Videos) von großer Bedeutung.

Flexible Videoleuchten wie abgebildet, sind dafür sehr nützlich, sie lassen sich auf ein Stativ setzen und sind sehr flexibel im Einsatz. Fast alle lassen sich dimmen. Sie sollten mit einem Akku und einem Netzteil ausgestattet sein. Sie liegen preislich zwischen 40 und 200 Euro (teurer geht bei Studioequipment immer), ein Stativ dafür ist schon ab etwa 10 Euro zu haben.



Eine andere Möglichkeit sind Ringleuchten, die es ab etwa 40,00 Euro gibt.

Bei allen Geräten sollte darauf geachtet werden, dass sie über eine eigene Stromquelle verfügen, also nicht nur über den USB-Anschluss mit Strom versorgt werden. Schnell ist nämlich sonst (und besonders bei Laptops, wenn sie über einen Akku laufen) der Rechner mit einer Vielzahl von Geräten überfordert.

Wenn nun OBS (siehe zur Bedienung und Funktion weiter unten) für Konferenzen oder zur Videoproduktion eingesetzt wird, empfehle ich, über einen zweiten Monitor nachzudenken.



Damit wird die Arbeit erheblich erleichtert. Auf dem linken Monitor (oben im Bild) läuft die Video- und Kamerasteuerung, während alles weitere (z.B. Zoom, Präsentationen und Texte) auf dem rechten Monitor liegen. Ich kann also in OBS schnell Szenenwechsel machen, ohne mich jedes Mal durch eine Vielzahl geöffneter Fenster durchklicken zu müssen. Es gibt eine Vielzahl von Händlern, bei denen gebrauchte Monitore (24 bis 27 Zoll) preiswert zu erhalten sind (je nach Angebot ab etwa 60,00 Euro – z.B. <https://www.it-welt24.de> und <https://www.gebrauchtcomputer24.de/> oder <https://www.recycle-it.de/>). Die Einrichtung eines zweiten Monitors setzt am Rechner zwei Videoausgänge voraus, was die meisten Grafikkarten aber bieten. Nummer 1 ist über HDMI oder DVI oder Displayport mit dem Rechner verbunden, der zweite über VGA.

Laptops verfügen neben ihrem Monitor sowieso über einen zweiten Ausgang für einen Beamer, der dafür genutzt werden kann. Die Einrichtung ist recht einfach. Sie ist hier beschrieben:

Einrichtung über Windows: <https://support.microsoft.com/de-de/windows/einrichten-von-zwei-monitoren-unter-windows-10-3d5c15dc-cc63-d850-aeb6-b41778147554> oder: <https://www.wintotal.de/tipp/zwei-bildschirme-einrichten/>

Einrichtung über Mac:

<https://support.apple.com/de-de/guide/mac-help/mchl7c7ebe08/mac> oder: https://praxistipps.chip.de/mac-zwei-bildschirme-nutzen-so-gehts_18709

4. Hintergrund

Um Hintergründe (egal ob in OBS oder später bei Videoschnitt oder -montage) später flexibel gestalten zu können, empfiehlt sich ein Greenscreen. Grün wird gewählt, weil menschliche Gesichter praktisch keine Grüntöne enthalten (Wenn doch, sollte ein Arzt aufgesucht werden). Natürlich geht auch eine weiße Fläche, da ist aber die Einstellung später etwas kniffliger. Ich habe hinter meinem Schreibtisch ein grünes Tuch gespannt. Eine Stellwand mit einem grünen Tuch funktioniert natürlich auch. Bei Stoffmeile (<https://www.stoffmeile.de/>, z.B. Artikel Nr. 60003 -60003440, 140 cm breit, lfd. Meter: 2,80 Euro) sind entsprechende Stoffe erhältlich. Allerdings gibt es da eine Mindestbestellsumme von 40,00 Euro.

Natürlich lassen sich auch gefärbte Betttücher oder Ähnliches verwenden.

Software:

Eine Vielzahl von Programmen steht zur Gestaltung zur Verfügung. Ich möchte einige davon vorstellen.

Im Zentrum steht dabei die „**Open Broadcaster Software**“ (**OBS**), die sowohl eine Aufnahme von Videosequenzen über eine Webcam, als auch die Komposition komplexer Videoszenen für Vorträge oder die Teilnahme über ein Konferenzsystem gestattet. Mit OBS werden Szenen aufgebaut und während der Sendung hin- und hergeblendet. Mit OBS lässt sich das gesendete (oder aufzunehmende) Videobild aus mehreren Schichten (Ebenen) aufbauen. Hintergrundvideos, Bilder, Vordergründe, Lauftexte, Bildeinblendungen, Musik und Geräusche lassen sich zu einer Sendung

zusammenfassen. Im Videokonferenzsystem wird dann statt der Webcam unter den Videoeinstellungen „OBS-Camera“ gewählt.

Hier kann die Software heruntergeladen werden:

<https://obsproject.com/de>

Zur Übertragung ist für Windows noch ein Kamera Plugin nötig:

<https://obsproject.com/forum/resources/obs-virtualcam.949/>

Für einen ersten Einstieg ist der Blog des Fachbereichs Erwachsenenbildung und Familienbildung im Zentrum Bildung der EKHN (Evangelische Kirche in Hessen und Nassau) von Tobias Albers-Heinemann geeignet.

https://erwachsenenbildung-ekhn.blog/bauchbinden-in-videokonferenzen-einfuegen-mit-canva-und-obs/?fbclid=IwAR0PhAxV7q9MlxL8j8rJU2CCSimJ2LBXGZ-LC2R2XJ6kqXg6s4pW89GB_Bo

Oder eine Anleitung über Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=A2u6qr6ai7g>

oder: <https://www.youtube.com/watch?v=P8Oa8UqbxGU>

Oder: <https://www.youtube.com/watch?v=EV4F5tjSZB8>

Unter Anleitungen sind auch noch einige Hinweise aus der Beantwortung oft gestellter Fragen zu finden.

Zur Nachbearbeitung / Schnitt oder Montage von Videos nutze ich **Shotcut**. Dieses Programm ist ein Video-Editor. Er ist kostenlos, open source und plattformübergreifend (Linux, Mac und Windows) angelegt, in meinen Augen einfach zu bedienen und sehr leistungsfähig. Eine Anleitung weiter unten. Über Youtube sind zudem eine ganze Reihe sehr hilfreicher Tutorials ansehbar, Stichwort: shotcut.

Manchmal müssen Fotos in ein entsprechendes Format gebracht werden, dazu nutze ich entweder **Irfan View**, das zum Beispiel die Bearbeitung eines Stapels von Fotos ermöglicht. **Artweaver** oder **Gimp** sind zwei Programme zur Nachbearbeitung von Fotos.

Und mit dem Soundprogramm Audacity nehme ich Kommentare auf, bearbeite Musikschnipsel und so weiter.

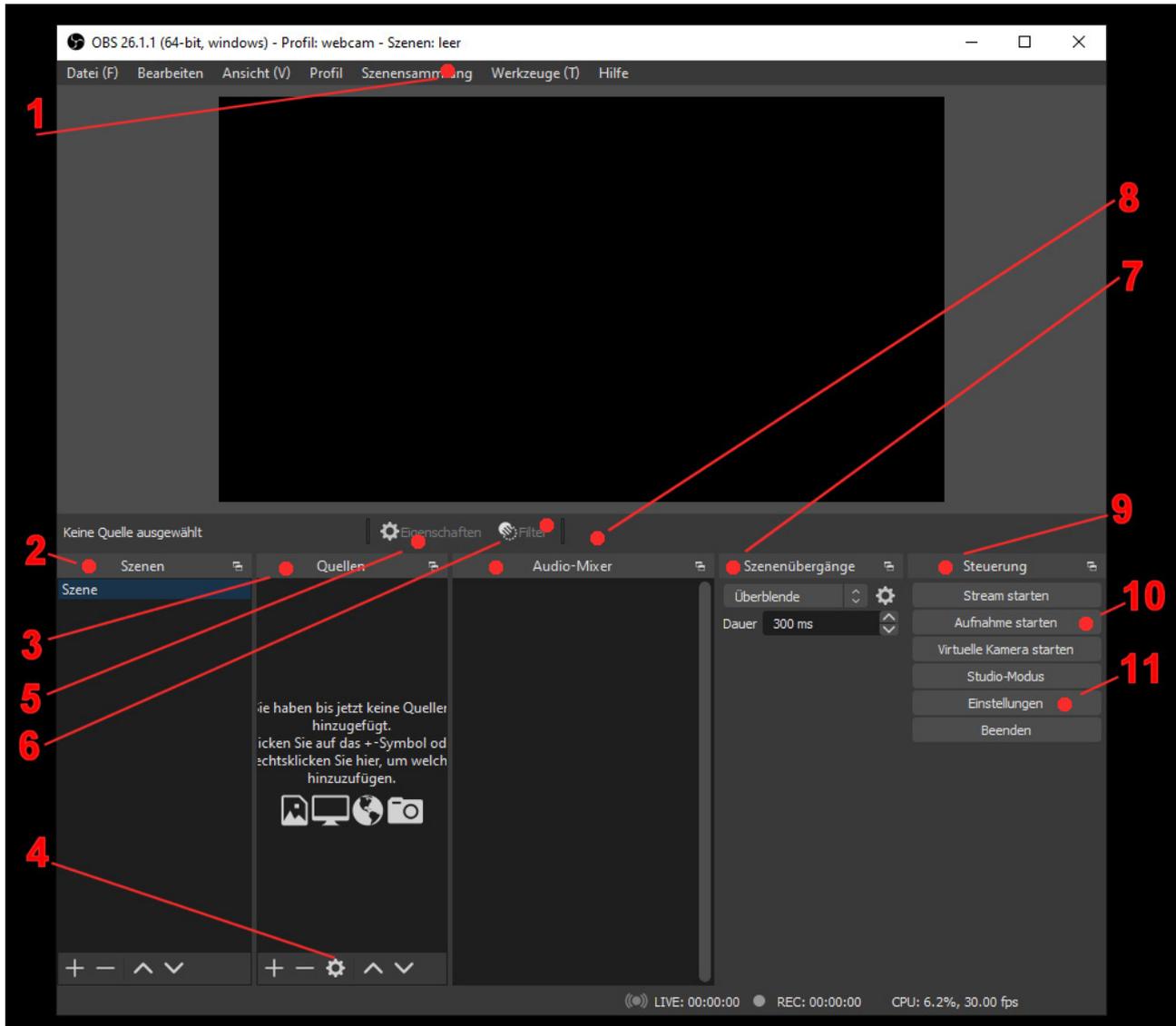
Anleitungen:

Ich habe versucht, aus verschiedenen Rückfragen einiger Teilnehmer*innen meiner Kurse und Workshops einige Anleitungen zusammen zu bauen. Sie sind sicherlich nicht umfassend – dazu wäre dann jeweils ein Handbuch zu schreiben.

Bitte bedenken: Anordnungen und Funktionen einzelner Programme können sich mit neuen Versionen zum Teil erheblich ändern, so dass auch diese Erläuterungen veralten. Aber ich bin immer auch über E-Mail bereit, Fragen zu beantworten.

(guenter.klarnar@creta.de)

Umgang mit OBS (Open Broadcaster Software)



1. Aufbau:

Das Fenster von OBS kann natürlich an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Neben den jeweiligen Modulen (Szenen / Quellen / Audio-Mixer / Szenenübergänge / Steuerung) lassen sich die Fenster (etwa am roten Punkt in der Abbildung) greifen und anders anordnen.

Im Menü können verschiedene Szenen zu einer Sammlung unter „Szenensammlung“ (1) zusammen gefasst werden. Sie werden dann im Fenster „Szenen“ (2) einzeln angelegt. Dazu wird unter (1) „Neu“ gewählt, ein Namen (z.B. Vortrag-Klima) vergeben und dann für jeden Abschnitt des Vortrages eine Szene (unter 2) mit dem Plus-Zeichen angelegt, die für den jeweiligen Abschnitt die entsprechenden Elemente enthält. Diese werden Szene für Szene im Fenster „Quellen“ (3) hinzugefügt. Sie liegen dort wie ein Stapel übereinander und können auch innerhalb des Fensters umsortiert werden, um zum Beispiel einen Text im Vordergrund einzublenden. Jede einzelne Quelle kann in ihren Eigenschaften verändert werden, wenn sie angewählt wird (4 oder 5), oder am Augensymbol ein- oder ausgeschaltet werden.

Jede Quelle kann mit einem Filter gestaltet werden (6). Dort lässt sich zum Beispiel mit dem Filter „Chroma Key“ oder „Color Key“ (muss man ausprobieren, welcher besser geeignet ist) die Hintergrundfarbe (z.B. eines grünen oder weißen Tuches) transparent setzen, um einen virtuellen Hintergrund zu nutzen, oder ein Video hinter der Webcam laufen zu lassen. Mit dem Filter „Farbkorrektur“ lässt sich das Bild manchmal noch erheblich verbessern. Ich rate dazu, ein wenig mit den Einstellungen zu experimentieren. Ich habe dazu einen Account bei Zoom angelegt, um mir anzusehen, was dort ankommt und wie das Bild (z.B. Schärfe und Lesbarkeit) wirkt.

Zwischen den verschiedenen Szenen (unter 2) kann während eines Vortrages gewechselt werden, in dem einfach auf die entsprechende Szene geklickt wird. Im Fenster „Szenenübergänge“ (7) lässt sich einstellen, wie ein Übergang aussehen soll. Neben verschiedenen Wischblenden (ausprobieren!) ist sicherlich der gebräuchlichste Übergang die voreingestellte „Überblende“, deren Dauer ich zum Beispiel für eine weiche Blende auf 2000 bis 3000 ms (Millisekunden) eingestellt habe – das aber ist immer auch abhängig von der vorgesehenen Dramaturgie.

Bei Vorträgen kann ich jetzt auf das Teilen eines Bildschirmes verzichten – ich lege ihn in einer eigenen Szene (z.B. Folien-Klima) an, lasse mein Bild der Webcam im Vordergrund und setze als Quelle „Fensteraufnahme“ (natürlich muss dazu die entsprechende Anwendung geöffnet sein). Oder ich lasse mit „Diashow“ eine Sammlung von Bildern im Hintergrund ablaufen. Während diese Show läuft, kann sie angehalten oder vor- und zurückgeschaltet werden (unter 8), wenn sie im Fenster „Quellen“ (3) vorher angeklickt wurde. Für manche Vorträge habe ich Fotos mit dem Video Editor „Shotcut“ zu einer einfachen Videoshow zusammengefasst, als .mp4 ausgegeben, und unter „Quellen“ (3) als „Medienquelle“ eingefügt. Dieser Film lässt sich nun auch über (8) steuern, wenn er unter (3) ausgewählt wurde.

Ist eine Szene aufgebaut, kann das eingeblendete Bild der Webcam auch klein in einer Ecke angeordnet werden. Dazu wird es im Fenster „Quellen“ (3) angewählt und an den Ziehpunkten auf die gewünschte Größe gesetzt.

2. Aufzeichnung / Livesendung

Mit OBS können Videos auch aufgenommen oder Live gesendet werden.

Es gibt ein Fenster "Steuerung" (9), dort kann eine Aufnahme gestartet (10) werden. Im Fenster "Einstellungen" (11) Ausgabe wählen, dort ist dann der „Aufnahmepfad“ zu finden, also der Ort, an dem das Video gespeichert ist. So kann das Video auf die eigene Festplatte gespeichert werden.

Ebenfalls unter Einstellungen finden sich unter "Stream" eine Reihe Plattformen, über die gestreamt (oder live gesendet) werden kann - wenn man über einen Account verfügt.

Einige Fragen:

We kann man die Layer transparent hinbekommen (z.B. bei Farbquelle), wie und wo kann man die Szenen abspeichern?

Man kann im Fenster "Quellen" (3) jedes Objekt anklicken und dann einen Filter (6) hinzufügen. Mit "Farbkorrektur" (unten auf das + klicken) kann die Deckkraft auf z.B. 30% eingestellt werden. Jetzt sollte es transparent sein. Im Fenster "Quellen" (3) ist auch neben jedem Objekt ein Augensymbol, mit dem die einzelnen Elemente ausgeschaltet

werden können. Ich bereite z.B. eine Fortbildung in mehreren Szenen vor, baue Elemente ein, die ich dann beliebig ein- und ausschalte (z.B. einen Lauftext "Es geht gleich los" oder "Willkommen" oder so) -> (unter Quellen mit + Text hinzufügen, Filter dazu ist "Bewegung") - den schalte ich dann auf unsichtbar...

Unter Szenenübergänge (7) kann eingestellt werden, wie ein Wechsel zwischen Szenen stattfindet, ich habe für einen weichen Übergang 2500 ms eingestellt. Dort kann auch die Art der Blende eingestellt werden. (Jetzt ist das wahrscheinlich "Überblende"). Dieser Übergang gilt jetzt für alle Szenen einheitlich. Sollen unterschiedliche Übergänge zwischen verschiedenen Szenen verwendet werden, dann müssen sie zunächst unter „Szenenübergänge“ (7) mit „Hinzufügen“ (auf „Überblende“ klicken) ausgewählt werden und können dann im Fenster „Szenen“ einer einzelnen Szene zugeordnet werden, indem sie mit der rechten Maustaste ausgewählt und dann unter „Übergangsüberschreibung“ gewählt werden.

Ich habe mir verschieden Szenen für unterschiedliche Anlässe zusammengestellt. Unter Szenensammlung (1, oben im Menü) kannst Du unter "neu" verschiedene Sammlungen anlegen, die jeweils verschiedene Szenen enthalten. Die Szenensammlungen lassen sich im Menue "Szenensammlung" exportieren. Ich hab jetzt keinen Mac, kann das also nur für Windows beantworten: Ich habe mir ein Verzeichnis (Zoom) angelegt, da kommen alle solche Werkzeuge dann rein.

Ein Beispiel:

Ich habe für einen Vortrag in Szene 1 ein Startbild als virtuellen Hintergrund (16:9 oder 1980 x 1080 pixel oder 1280 x 720 Pixel) angelegt. Für den Vortrag habe ich dann ein Video aus verschiedenen Fotos angefertigt (mit Shotcut), das beginnt mit dem Hintergrundfoto und ist als virtueller Hintergrund (unter "Quellen") in Szene 2 eingebaut. So merkt niemand den Übergang zwischen beiden Szenen. Wenn die Szene ausgewählt ist, wird auf die Videoquelle (unter "Quellen") geklickt, nun lässt sich mit der Leertaste das Video anhalten oder fortsetzen. So kann ich es beliebig anhalten, um etwas zu erläutern. In der Vorbereitung habe ich schon darauf geachtet, dass im Video rechts oder links ein Bereich schwarz ist, damit ich mit der Webcam das Fenster nicht überdecke - ein Freiraum für mich sozusagen. Eine Alternative ist es, mein Bild der Webcam im Fenster "Quellen" anzuklicken, und dann in der Größe anzupassen.

Kann man die Übergänge innerhalb einer Szene oder vermutlich für die Verknüpfung von mehreren Szenen bestimmen?

Du kannst innerhalb einer Sammlung die Übergänge unter "Szenenübergänge" (7) für alle festlegen, oder im Szenenfenster (2) einzeln für jede Szene (mit der rechten Maus darauf klicken, "Übergangsbeschreibung" wählen, einstellen). Wenn dort nur "Überblende" steht, dann musst Du noch welche unter "Szenenübergänge" auswählen. Dazu klick auf das Feld "Überblende" und füge weitere hinzu.

Und insbesondere hab ich die Frage, wie man im Rahmen eines online meetings mit OBS hantieren könnte:

Da das Fenster doch recht groß ist, habe ich dafür einen zweiten Monitor angeschlossen (unter Windows ist das mittlerweile recht einfach), auf dem OBS läuft, damit ich nicht ständig zwischen Fenstern hin und herschalten muss. Dort bereite ich verschiedene Szenen vor, die ich entsprechend benenne und mit Übergängen versehe, damit ich einfach darauf klicken kann, wenn ich etwas zeige. Zu Weihnachten habe ich mit meinen Enkeln zwei Stunden Meeting gemacht, das aus 11 Szenen bestand. Z.B. gab's nach einem Begrüßungsschirm eine schräge Version der Weihnachtsgeschichte (ein Film, unter Quellen mit "Medienquelle" oder "Vlc-Videoquelle" hinzugefügt). Nächste Szene war dann nur meine Kamera, dritte Szene ein Rätselspiel ("Fensteraufnahme", vorher auf dem ersten Bildschirm gestartet) und so weiter.

Wird das OBS automatisch verknüpft? Und sicherlich muss man ggf. die einzelnen Präsentationsfolien in der Diaschau anlegen???

In Zoom (oder Webex oder BigBlueButton) musst Du zu Beginn unter "Video" die OBS-Camera auswählen. Die Verbindung übernimmt dann ein Plugin, dass auf der OBS-Seite für die Verschiedenen Systeme zu laden ist.

Ansonsten verstehe ich die Frage nach den Folien nicht; ich nehme an du meinst Powerpoint oder vergleichbares... Ich arbeite nicht mit Powerpoint, denke aber, das Du PP mit "Fensteraufnahme" unter "Quellen" hinzufügen kannst. Wenn Du diese Folien aber als Einzelbilder hast, könntest Du sie auch mit "Bild" den Quellen hinzufügen, und dann von oben nach unten im Quellenfenster ausschalten. (Das Augensymbol im Fenster "Quellen"). Die Bilder und Objekte lassen sich ja in diesem Fenster auch umsortieren, sie liegen so übereinander, wie Du das anlegst. Oder es wird als Quelle „Diashow“ gewählt, dort alle Bilder einer Liste hinzugefügt, die dann abgespielt und unter (8) gesteuert werden können. Mit „Diashow“ lässt sich eine Sammlung an Bildern zusammenstellen, durch die dann OBS selbständig durchschaltet. Oder sie werden angewählt und unter (8) gesteuert.

Und kann man auch auf eigene homepages streamen??

Das geht wohl; Hier eine Anleitung:

<https://webcam.io/support/howto-embed-youtube-live/>

Allgemeine Hinweise:

Damit sich Teilnehmer*innen oder Zuschauer angesprochen fühlen, empfiehlt es sich, sie direkt anzuschauen – das heißt, in die Kamera zu sehen. Dazu ist zu Beginn etwas Übung nötig. Wir neigen dazu, auf den Monitor zu sehen, das heißt wir sehen im günstigsten Fall knapp an unserem Publikum vorbei.

Etwas anders ist es bei Videos, in denen jemand interviewt wird. Da stellen wir uns vor, wo der oder die Interviewer/in steht und sehen sie an.

Texte sollten langsam gesprochen werden, das muss ein wenig geübt werden – unsere Zuschauer kennen den Text noch nicht (im Gegensatz zu uns) und müssen ihn während des Hörens erfassen. Es empfiehlt sich, die Texte vorzuschreiben – eventuell auf Moderationskarten, oder auf einen Bildschirm direkt hinter der Kamera zu stellen.