



32

33

34

35

Praktische FILMARBEIT

Filmemachen mit Kindern
und Jugendlichen –
Methoden, Tipps und
Informationen



IMPRESSUM

Herausgeber

Vision Kino gGmbH –
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Köthener Str. 5 – 6
10963 Berlin

Tel.: +49 (0)30 814 529 61
E-Mail: info@visionkino.de
www.visionkino.de

Autor

Sadek Asseily

Redaktion

Sabine Genz, Leopold Grün

Lektorat

Gabriele Blome, Hauke Reich

Layout

www.tack-design.de

Bildnachweis

Titelseite: Kinder machen Kurzfilm, bilderbewegen e. V.

<https://bilderbewegen.com/>

Seite 5: © Tristan Vostry

Seiten 8, 9, 15, 22, 23, 24: © Sadek Asseily

Seite 27: © Atelier Perela

Druck

dieUmweltDruckerei GmbH

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der „Kino macht Schule“ GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e. V., dem HDF Kino e. V., der Arbeitsgemeinschaft Kino – Gilde deutscher Filmkunsttheater e. V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e. V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.

1. Auflage

© VISION KINO, 2022

gefördert von:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



INHALT

1	PRAKTISCHE FILMBILDUNG	4
	Vorwort	5
	Wozu praktische Filmarbeit?	6
	Zur Arbeit mit diesem Praxisleitfaden	7
	Rahmen für praktische Filmbildung	8
	Zielgruppen	8
	Alter.....	9
	Zeitliche Rahmenbedingungen	10
	Die Funktion praktischer Übungen	10
2	EINEN FILM MACHEN	12
	Story entwickeln	12
	Idee.....	12
	Erinnern & Sammeln.....	12
	Drehbuch.....	13
	Storyboard.....	14
	<i>Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven</i>	15
	Übungen	16
	<i>Fundstücke, Circle Stories, Fotografieren zu einem (Film-)Thema,</i>	
	<i>Location Scouting</i>	16
	<i>Dialog, Dialog ABC, Dialoge: Streichen und Auffüllen</i>	17
	<i>Storyboard</i>	18
	Planen	18
	Einführung in die Kamera-Arbeit.....	18
	<i>Regeln, Grundfunktionen</i>	18
	<i>Tipps</i>	19
	Kamera-Setup.....	19
	<i>Video Format</i>	19
	<i>Automatik vs. Manuell</i>	20
	Rechtliche Fragen	20
	Checkliste Dreh.....	21
	Drehen	22
	Spielfilm	22
	<i>Dialogszenen</i>	22
	<i>Achsensprung</i>	23
	Dokumentarfilm	23
	Animationsfilm.....	25
	<i>Stop Motion</i>	25
	<i>Live Animation</i>	25
	<i>Bastelanleitung für ein Papp-Stativ für Tablets</i>	26
	<i>Computer Animation</i>	27
	Weitere Formate.....	27

2	▶ Übungen	27
	<i>Kameraschnitt, Die 5-Shot-Technik (5-Einstellungen-Technik)</i>	27
	<i>Interview-Übung, Lumière-Minutes, Eine Einstellung – Ein Film</i>	28
	<i>Optisches Spielzeug und Daumenkino</i>	29
	Schneiden	29
	Die fertige Montage	29
	Soundeffekte, Musik	30
	Vorführen	31
	Öffentlich vorführen	31
	Filmfestivals für Kinder	31
	Vimeo, Youtube & Co	32
	Fernsehen	32
	Analysieren	32
	Feedback in zwei Schritten	32
	Stopp!	33
	Verschiedene Brillen	33
	Nachgereichtes Feedback	33

3 FILM EQUIPMENT **34**

Kamera	34
Handys und Tablets	34
Systemkameras	35
Videokameras	35
Stative & Halterungen	36
Dreibeinstative, Handyhalterungen, Griffe, Rigs, Gimbals	36
Ton	37
Externe Aufnahmegeräte	37
Mikrofone	37
Klappe	38
Licht	38
Schnittplatz	39
Computer	39
Handy oder Tablet	39

4 SERVICE **40**

Ressourcen im Internet	40
Weiterführende Literatur zum Thema	40
Kinderfilmfeste in Deutschland	41
Schüler*innenwettbewerbe	41
Vordruck Einverständniserklärung der Eltern	42

VORWORT



Es gab einen Moment in meinem Leben, in dem die praktische Filmarbeit fast zwangsläufig erschien. Als ich nach der politischen Wende von Dresden nach München umzog, war diese Zeit von politischen und sozialen Umwälzungen gekennzeichnet, die nicht nur immens, sondern unglaublich schnell vollzogen wurden. Es gab zu der Zeit keine Handys mit Kamerafunktion, um das alles zu dokumentieren. In einer audiovisuellen Werkstatt stand eine Videokamera und der dortige Leiter meinte: hier, bitte, fahr nach Dresden und zeichne wenigstens ein bisschen davon auf, was gerade in deiner Heimatstadt passiert. Es war die Chance, gesellschaftliche Veränderungen an einem konkreten Ort mit konkreten Menschen zu erleben und festzuhalten, was in seinen Zusammenhängen erst in der Montage als Ganzes zu verstehen war.

Später entstand daraus ein Videoprojekt mit Münchener Jugendlichen, die mit der Stadt Dresden den neuen Teil der Bundesrepublik kennenlernten, mit der Kamera besuchten, um für sich ein Empfinden dieser Prozesse filmisch-kreativ ausdrücken zu können. „Annäherung“ nannten sie ihren Kurzfilm und es wäre längst Zeit, sich diesen Film heute noch einmal anzuschauen.

Das Anschauen und Analysieren von Filmen und das Filmemachen sind eng miteinander verwoben und werden doch oft als komplett unterschiedliche Herangehensweisen ohne Beziehung zueinander behandelt. Bei Filmbildung, wie wir sie verstehen, geht es idealerweise nicht nur um die Entwicklung einer Kultur des Filmschauens, sondern auch um die Entstehung einer Kultur des kreativen Gestaltens, einer Aneignung der Welt, in dem der eigene Blick auf etwas ganz Konkretes ermöglicht werden kann. Beide Erfahrungen bereichern einander: Das Filmschauen als Vorbereitung auf das Filmemachen ebenso wie das Anschauen und die Bewertung der geschaffenen Filme. Der kreative Umgang mit dem Film ist eine grundlegende Methode, seine Form zu verstehen.

Die kreative Praxis hilft Kindern und Jugendlichen, zu aktiven Zuschauenden zu werden und die Welt zu erleben. Wobei Erleben eben nicht nur bedeutet mit der Kamera „draufzuhalten“, sondern sich all der Entscheidungen bewusst zu werden, die man treffen kann, um den eigenen Standpunkt zu finden, für andere erlebbar zu machen und sich gleichzeitig die Entscheidungen von Filmemacher*innen bewusst macht, deren Filme man sieht.

Kreative Prozesse der filmpraktischen Arbeit führen nicht immer sofort zum Ziel, benötigen Geduld und Beharrlichkeit. Nutzen Sie vor allem die Fähigkeit der Kinder und Jugendlichen, sich zu begeistern für das Inszenieren einer erdachten Geschichte, die Erforschung der Vergangenheit oder das Begleiten der Wirklichkeit. Es ist mehr als Unterricht – es ist eine bereichernde Erfahrung.

Übrigens: zwei aus der Jugendgruppe in den 1990er Jahren, mit denen ich damals gearbeitet habe, sind dem Film verbunden geblieben. Die eine wurde Drehbuchautorin, der andere Produzent. Irgendwann hatte ich dann selbst das Glück, mich für die Realisierung meines Kinodokumentarfilms in seine professionellen Hände zu begeben...

Ihr Leopold Grün und das Team der Vision Kino



PRAKTISCHE FILMBILDUNG

WOZU PRAKTISCHE FILMARBEIT?

Wenn wir große Film-Spektakel sehen oder meisterhaft gefilmte Dramen, die in ihrer Herstellung viele Millionen Dollar oder Euro gekostet haben und an denen, nicht selten, mehrere hundert Professionelle über viele Jahre gearbeitet haben, dann vergessen wir schnell, dass es sich beim Filmemachen im Kern um einen kreativen Gruppenprozess handelt, bei dem es darum geht, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen. Darin unterscheidet sich der professionell hergestellte Kinofilm grundsätzlich nicht von einem Kurzfilm, der in Rahmen einer Projektwoche, einer wöchentlich stattfindenden Video AG oder zu Hause im Kinderzimmer entsteht.

Filmemachen ist Geschichten erzählen. Es bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, in einen Kommunikationsprozess mit ihrer Umwelt einzutreten. Einerseits, weil es sich beim Filmemachen um einen Gruppenprozess handelt: Die Auseinandersetzung mit anderen fördert die Sozialkompetenz und führt zu einer Reflexion über eigene Werte und Ideen. Andererseits, weil ein Film immer auch dafür gemacht wird, um ihn vorzuführen. Er stellt eine Gelegenheit dar, dem Publikum die eigene Perspektive mitzuteilen. Das fördert nicht zuletzt die Teilhabe- und Empowerment-Prozesse der Filmemacher*innen.

Vom Filmemachen als Gemeinschaftswerk profitieren alle Kinder und Jugendlichen – sie können viel mitnehmen in Bezug auf Arbeit im Team, Kreativität, Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit. Jede*r kann sich einbringen, auch Schüler*innen, die sonst im Unterricht eher unauffällig sind, können in einem Filmprojekt zeigen, was in ihnen steckt. Und: Es macht Spaß, ermutigt Sachen auszuprobieren und ermöglicht die Beschäftigung mit Themen, die den jungen Menschen am Herzen liegen. Zudem hat das Medium Film/Video für fast alle eine hohe Alltagsrelevanz, unabhängig vom Alter und sozio-kulturellen Hintergrund. Besonders diejenigen, die nicht über die sprachlichen Mittel verfügen, um sich mündlich oder schriftlich sicher auszudrücken, wie etwa Kinder und Jugendliche mit Fluchterfahrungen oder aus bildungsferneren Milieus, profitieren von der Arbeit mit dem Medium. Die Möglichkeit, das eigene Erleben, sogar die eigene Sprachlosigkeit auszudrücken und dieses für andere erfahrbar zu machen, stellt eine nachhaltig prägende Erfahrung dar, die auch ein wichtiger Bestandteil von Teilhabe ist.

Ob draußen auf der Straße oder im eigenen Zimmer mit Legosteinen, immer ist es auch eine Auseinandersetzung mit Ideen, die auf die realen Bedingungen der physischen und sozialen Welt treffen. Dabei müssen Schwierigkeiten überwunden und Lösungen gefunden werden. Das fördert die Kreativität, Kooperation, Resilienz und das Kommunikationsvermögen der jungen Filmemacher*innen.

Nicht zuletzt stärkt das Selbermachen auch die Medienkompetenz und das theoretische Filmwissen. Ganz im Sinne non-formaler Bildungsprozesse bekommt Theorie eine andere Relevanz, wenn sich aus der eigenen Praxis heraus Fragen dazu ergeben. Wissen kann so effizienter verarbeitet und nachhaltiger gespeichert werden.

Ganz gleich in welchem Rahmen oder mit welcher Zielsetzung die praktische Filmbildung eingesetzt wird: Entscheidend dabei ist Ihre persönliche Haltung, mit der Sie die Kinder und Jugendlichen dabei begleiten! Seien Sie offen für das, was Ihr junges Team interessiert und bereit, selbst neue Dinge auszuprobieren. Einen Film zu machen, muss zu allererst Spaß machen! Es soll die Macher*innen herausfordern und sie neue, spannende Erfahrungen sammeln lassen. Wird der Film auch fertiggestellt und einem Publikum vorgeführt, ist eigentlich bereits alles Wesentliche erreicht.

ZUR ARBEIT MIT DIESEM PRAXISLEITFADEN

Praktische Filmbildung findet in diversen sozialen, zeitlichen und institutionellen Rahmen statt und kann dabei völlig unterschiedliche Zielsetzungen verfolgen. Ob Sie nun eine Video AG in einem Jugendclub anbieten, eine Projektwoche an einer Schule planen, mit einer Gruppe an einem Schüler*innenwettbewerb teilnehmen wollen oder das Filmmachen nutzen, um sich inhaltlich mit einem Thema auseinanderzusetzen, spielt dabei letztendlich keine Rolle. Immer geht es darum, einen Film in einem zeitlich, räumlich und technisch begrenzten Rahmen fertigzustellen, so gut wie es geht. Dieser Praxisleitfaden will Sie dabei unterstützen. Schrittweise führt er durch den Prozess: von der Konzeption eines Workshops bis zur öffentlichen Vorführung und Auswertung eines Films. Er ist angereichert durch Beispiele, Tipps und Übungen aus der Praxis. Zudem bietet er weiterführende Links und Literaturverweise.

Wie Sie ihn nutzen, bleibt Ihnen überlassen. Falls praktische Filmarbeit ein neues Feld für Sie sein sollte, bietet es sich an, den Leitfaden Kapitel für Kapitel zu lesen, um alle Schritte einmal durchzugehen. Falls Sie schon Erfahrungen in diesem Bereich gemacht haben und nur nach Ideen oder spezifischen Informationen suchen, springen Sie einfach direkt zu den Kapiteln, die ihre aktuellen Fragen betreffen.

Zur Veranschaulichung bestimmter Aspekte ziehe ich hauptsächlich Beispiele aus meiner eigenen Praxis heran, die ich in der Workshop-Arbeit mit Kindern und Jugendlichen gesammelt habe. Diese stammen vor allem aus einer wöchentlichen Schul-AG, aus mehrtägigen Projektworkshops mit Jugendlichen mit Fluchtgeschichte sowie aus der Video-Arbeit mit Jugendlichen aus bildungsfernen Milieus.

Last but not least: dieser Leitfaden hat nicht den Anspruch, alle Fragen rund ums Filmmachen zu beantworten. Vielmehr soll er Sie dazu ermutigen, ins Machen zu kommen, und dabei unterstützen, passende logistische, technische und kreative Entscheidungen für Ihr Projekt zu treffen.



Sadek Asseily
Autor

RAHMEN FÜR PRAKTISCHE FILMBILDUNG

Zielgruppen

Filmemachen ist für fast alle Alters- und Zielgruppen sinnvoll. Die hier aufgeführten Tipps und Methoden lassen sich deshalb ohne größere Modifikationen auch auf die Arbeit mit Erwachsenen jeglicher Vorbildung übertragen.

Den meisten Kindern und Jugendlichen macht die Arbeit an einem Film Spaß. Es gibt jedoch Zielgruppen, z. B. marginalisierte Gruppen, die von der Arbeit mit dem Medium besonders profitieren können. Bei meinen eigenen Workshops mit Jugendlichen mit Fluchtgeschichte haben wir alle Erzählungen und Diskussionen parallel in zwei Sprachen übersetzt. In den Filmen, die so entstanden sind, wurden u. a. sprachliche und kulturelle Verständigungsprobleme und Rassismus thematisiert. Für viele war es neu, ihre spezifischen Erfahrungen mit Menschen zu teilen, die nicht Teil ihrer Community waren.

Beispielsweise wird in einem Film, der in einem dieser Workshops entstanden ist, auf tragikomische Weise gezeigt, was bei einem Blind Date passieren kann, wenn keine gemeinsame Sprache vorhanden ist. Die Ausdrucksmöglichkeiten des Mediums Film bieten nicht nur die Möglichkeit sich – allen sprachlich-kulturellen Hürden zum Trotz – mitzuteilen, sondern genau eben diese Hürden selbst zu thematisieren.

In einem weiteren Film dieses Workshops geht es um die Erfahrung eines Mädchens aus dem Irak. Kurz nach ihrer Ankunft in Deutschland muss es alleine in einem Supermarkt einkaufen. Sie spricht kein Deutsch. Zudem sind ihr die Konventionen eines modernen deutschen Supermarktes nicht geläufig. Der Film spielt zum Teil in



Szenenfoto aus „Brot kaufen“

ihrem Zuhause, einer Container-Unterkunft am Rande Berlins. Die Aufnahmen in der Unterkunft, der lange Weg mit dem Fahrrad entlang eines Maschendrahtzauns an einer viel befahrenen Straße sowie die Abwesenheit von Erwachsenen erzählen beiläufig mehr über ihre Lebensrealität, als ein ausgefeilter Plot das jemals könnte. Diese Wirkung wurde im Übrigen vorher nicht konzeptionell durchdacht, sondern ergab sich aus der Dreh- und Lebenssituation der Teilnehmer*innen.

Eine Geschichte zu erzählen, ist immer auch ein Aneignungsprozess. Das gilt insbesondere dann, wenn diese von Standard-Geschichten, die der gesellschaftlichen Norm entsprechen, abweicht. Durch die praktische Arbeit am Film erhalten auch die Filmemacher*innen selbst die Chance, ihre eigenen Erfahrungen zu reflektieren. Dass sie dabei selbst vor und hinter der Kamera stehen und die Erzählung der Geschichte lenken, gibt

ihnen auch die Möglichkeit, sich als Subjekt zu erfahren, d. h. aus klassischen Erzählmustern auszubrechen und alternative Narrative zu etablieren.

Der Vorführung des Films kommt eine wichtige Funktion zu. Hier werden die eigenen Erfahrungen geteilt und dadurch für andere nachvollziehbar gemacht. Auch deshalb ist es wichtig, den Prozess des Filmemachens als einen Raum zu gestalten, in dem die Kinder und Jugendlichen für ihre eigenen Erfahrungen und Perspektiven Platz finden.

Alter

Natürlich spielt das Alter der Filmer*innen eine Rolle. Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto besser können sie die Umsetzbarkeit von Ideen und ihre Fähigkeiten einschätzen. Bei jüngeren Filmemacher*innen sind Sie deutlich stärker gefragt, das Projekt in seiner praktischen Durchführung zu unterstützen. Das gilt insbesondere für die Entwicklungs- und Planung-Phasen. Ist das Drehbuch dramaturgisch sinnvoll aufgebaut? Was ist wichtig und was unwichtig? Was ist technisch machbar? Was erscheint in dem vorgegebenen zeitlichen Rahmen realistisch?

Wichtiger, als die Gruppe möglichst alles alleine machen und entscheiden zu lassen, ist es dafür zu sorgen, dass alle wichtigen Positionen besetzt sind. Gerade bei Kindern kann das heißen, dass Sie selbst als Co-Autor*in, Co-Regisseur*in, Aufnahmeleitung oder Script-Person einspringen müssen. Manchmal auch alles gleichzeitig! Dabei sollten Sie immer darauf achten, dass alle Teilnehmenden sinnvoll eingebunden sind.

Ein Beispiel aus meiner Praxis in einer freiwilligen, wöchentlichen Schul-AG, mit Fünftklässlern: Nach den ersten filmischen „Gehversuchen“ wollten die Kinder einen Film zu einem spektakulären Raub machen, der gerade in Berlin passiert war. Zusammen haben wir ihre Ideen für Figuren und Situationen gesammelt und daraus einen groben Plot mit mehreren Episoden geformt. Jede zweite Woche habe ich eine neue Episode geschrieben, die wir dann gemeinsam im Jugendclub gelesen, besprochen und gedreht haben. Die Kinder haben alle Rollen selbst gespielt und zum Teil auch Kamera und Ton gemacht. Dafür hatten wir pro Woche zwei bis drei Stunden Zeit. Zusammengesetzt aus diesen Episoden, ist am Ende der Film „Der Raub der Megamünze“ entstanden.



Pause beim Dreh von „Der Raub der Megamünze“



Zeitliche Rahmenbedingungen

Es ist selten, dass ein Film innerhalb eines zeitlich begrenzten Workshops, beispielsweise einer Projektwoche, komplett fertig wird. Die Dreharbeiten sollten abgeschlossen sein und ein Layout-Schnitt sollte vorliegen. Das ist eine grobe dramaturgische Anordnung des Materials. Der wird dann am Ende mit der Gruppe angeschaut und gefeiert.

Ein fertiger Roh- oder Feinschnitt sowie ein vernünftiger Sound-Mix (und ggf. weitere Postproduktionsschritte) sind in dem oftmals engen Zeitrahmen kaum zu schaffen.

Soll der Film trotzdem noch fertig gestellt werden, sind die Filmer*innen gefragt, darüber hinaus Zeit zu investieren. Was häufig – aus verschiedenen Gründen – nicht passiert. Das ist auch deshalb schade, weil die Montage eine der lehrreichsten Etappen ist, wenn es ums Filmemachen geht. Nicht selten liegt es dann an Ihnen selbst, ob der Film fertig gestellt wird oder nicht.

Wenn für den ganzen Filmprozess nur wenig Zeit vorhanden ist, z. B. nur ein paar Stunden oder ein Tag, empfehle ich eine oder mehrere Übungen zu machen. Die Resultate dieser Übungen und deren Auswertung sind dann das Endergebnis Ihres Filmworkshops.

DIE FUNKTION PRAKTISCHER ÜBUNGEN

Wenn es ums Filmemachen geht, sollten Sie so schnell wie möglich ins Tun kommen. Wir alle sind mit Geschichten sozialisiert worden, und wir alle kennen Filme und Videos. Dazu gibt es eine erste Einführung ins Equipment (siehe Kapitel „Einführung in die Kamera-Arbeit“, Seite 18). Diese reicht im Zweifelsfall, um selbst als Filmmacher*in loszulegen. Soll vorher trotzdem noch Wissen über das Filmemachen vermittelt werden, empfehle ich Ihnen, möglichst viel mit praktischen Übungen zu arbeiten.

Die praktischen Filmübungen haben in mehrtägigen Filmseminaren (wie z. B. Projektwochen oder wöchentliche Film AGs) einerseits die Funktion, gezielt verschiedene Aspekte des Filmemachens einzuüben. Andererseits liefern sie immer auch Material für die nachfolgenden Arbeitsschritte der Umsetzung. Die Räume, Charaktere, Objekte und Themen, die in diesen Übungen entstehen, werden Teil der Gruppen-Erfahrung. Das können Sie nutzen, indem sie diese Geschichten sammeln und auswerten, um mit ihnen weiter zu arbeiten (mehr dazu im Kapitel „Erinnern & Sammeln“, Seite 12).

Die hier vorgestellten Übungen sind beliebig erweiter- und modifizierbar. Nehmen Sie das, was Ihnen nützlich erscheint und lassen sie alles andere weg. Entscheidend ist, dass Sie die Kinder und Jugendlichen dabei unterstützen eine eigene filmische Erfahrung zu machen.

Arbeiten Sie viel mit praktischen Übungen, ist es für den Lernprozess umso wichtiger, dass Sie eine Auswertung dieser Praxis vornehmen. Besprechen Sie gemeinsam die Fragen, die aus dem Filmprozess entstanden sind. Dabei kann es sowohl um technische Aspekte als auch um Ästhetisch-Inhaltliches gehen (mehr dazu im Kapitel „Analysieren“ ab Seite 32).

Der Ablaufplan

Doch bevor Sie ins Machen kommen, sollten bereits einige Dinge geklärt sein: Sie kennen ihre (Ziel-)Gruppe, den Ort und möglicherweise das Thema. Sie haben sich für die passende Technik entschieden. Sie haben den Zeitrahmen im Blick und auch schon eine grobe Vorstellung davon, wie viel Zeit für die einzelnen Schritte zur Verfügung steht: Falls nötig, planen Sie Übungen ein, die Kennenlern- und Gruppenbildungs-Prozesse fördern (auch hierfür eignen sich praktische Filmübungen bestens!), Zeit für eine Technikeinführung, fürs Üben, für die Entwicklung der Story, das Drehen, Schneiden, Vorführen und Auswerten.

Das kann beispielsweise so aussehen:

- ▶ *Sie haben fünf Tage Zeit, um mit einer Gruppe von 15 Jugendlichen einen Filmworkshop zum Thema „Mobbing“ zu machen. Sie haben zwei Kameras und zwei Schnittcomputer, etwas Ton-Equipment und jede Menge Handys zur Verfügung. Als Ergebnis sollen mehrere Filme entstehen.*
 - ▶ *Sie könnten sich einen Tag nehmen, um sich kennen zu lernen, persönliche Erfahrungen zum Thema auszutauschen, eine Einführung in die Technik zu geben, die Technik mit einer Übung auszuprobieren und die Übung gemeinsam auszuwerten.*
 - ▶ *Den zweiten Tag beginnen Sie mit kreativen Übungen zum Thema Mobbing, um Figuren und Geschichten zu entwickeln. Dann machen Sie eine Filmübung. Dafür benutzen sie Figuren, Storys und alles andere, was in den Übungen zuvor entstanden ist. Die Filmübung werten Sie gemeinsam aus.*
 - ▶ *Der erste Programm-Teil von Tag drei besteht aus Projekt- und Teamfindungen. Sie erinnern sich als erstes gemeinsam an die Geschichten, die ihnen in den letzten Tagen begegnet sind. Es können Projektvorschläge gemacht werden, denen sich die Jugendlichen selbst zuordnen können. Dabei werden sich mehrere Projektgruppen bilden, die jeweils einen Film machen werden.*
 - ▶ *Im zweiten Teil des dritten Tages werden die Projekte entwickelt und die Drehs geplant (möglicherweise beginnt eine Gruppe schon zu drehen).*
 - ▶ *Der vierte Tag ist Drehtag. Die Gruppen müssen vorher entscheiden, welche Technik sie brauchen und sich ggf. untereinander koordinieren. Wenn fertig gedreht wurde, wird mit dem Schnitt begonnen.*
 - ▶ *Der fünfte Tag wird zum Schneiden und Fertigstellen der Filme genutzt. Am Ende des Tages gibt es die große Vorführung der Filme, zu der die Teilnehmer*innen auch Freunde und Familie mitbringen können.*
 - ▶ *Nach der Woche nehmen sie noch einmal Kontakt zu den Jugendlichen auf. Sie geben ein Feedback zur Weiterarbeit an den Filmen und bringen in Erfahrung, ob daran überhaupt ein Interesse besteht (und ggf. mit welchem Ziel). Falls ja, klären Sie die praktischen Schritte, die dafür notwendig sind (z. B. Verfügbarkeit von Schnittplätzen).*
-

Sie können (oder müssen) den Ablauf später immer noch ändern, auch ganz spontan. Gut vorbereitet zu sein und einen Plan zu haben, entlastet Sie und wird Ihnen helfen, mit Ihrer Aufmerksamkeit im Hier und Jetzt zu sein. Das wiederum unterstützt Sie darin, flexibel zu bleiben, um auf die Kompetenzen und Interessen der Gruppe(n) spontan reagieren zu können und dabei das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren.



EINEN FILM MACHEN

STORY ENTWICKELN

Nun ist es soweit und Sie wollen loslegen. Doch welche Geschichte soll erzählt werden? Natürlich ist ein freier Austausch über eigene Wünsche, Ideen und Erfahrungen möglich. Doch je größer die Gruppe ist, desto eher sollten Sie bei der Ideen-Suche und Entwicklung auch mit Übungen und anderen kreativen Methoden arbeiten, die den Prozess strukturieren.

Idee

Vielleicht bringen die Teilnehmer*innen bereits eigene Wünsche und Ideen mit, vielleicht auch nicht. Je nachdem wieviel Zeit zur Verfügung steht, muss in jedem Fall etwas Zeit eingeplant werden, um die Ideen zu entwickeln und entsprechend auszuarbeiten.

Wenn durch den Rahmen bereits ein thematischer Fokus vorgegeben ist, kann es hilfreich sein, die Teilnehmer*innen zu ermutigen, sich an eigene Erfahrungen zu erinnern und diese aufzuschreiben und/oder darüber zu sprechen. Möglicherweise ergibt sich daraus ja schon eine passende Geschichte.

Gerade bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es besonders wichtig den Findungsprozess dramaturgisch zu unterstützen und die Ideen auf ihre Machbarkeit hin zu prüfen. Hier ist Ihre Erfahrung gefragt! Suchen sie gemeinsam mit den Kindern nach kreativen Lösungen. Dabei sollte die ursprüngliche Kern-Idee möglichst erhalten bleiben.

Ein Beispiel: Es soll gefilmt werden, wie schweres Diebesgut abtransportiert wird. Da dafür kein Auto zur Verfügung steht, muss eine Alternative gefunden werden. Die Schubkarre des Jugendclubs ist groß genug – warum nicht die nehmen? Eine einfache Lösung, die zudem origineller ist, da sie noch nicht so oft gedreht wurde. Im Zweifelsfall hat so eine Lösung auch mehr mit der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu tun, die ja auch nicht einfach mit dem Auto fahren können.

Der kreative Ausgangspunkt für einen Film kann alles Mögliche sein: Eine Fragestellung, eine Figur, ein Thema, ein Objekt, ein Konflikt, ein Genre, ein Ort, eine Zeichnung, ein Lied, ein Comic. Je offener die Aufgabenstellung ist und je mehr Zeit zur Verfügung steht, desto größer ist die Gefahr, dass sich die Gruppe im Denken und Analysieren verliert. Passiert das, dann rate ich dazu, kurze kreative Übungen einzusetzen, um weiter zu arbeiten. Das müssen nicht unbedingt Schreibübungen sein: Auch andere kreative Methoden wie beispielsweise Rollenspiele, Improvisationstheater, Fotografieren, Basteln, Zeichnen und Tanzen können genutzt werden, um Ideen zu finden und zu entwickeln.

Erinnern & Sammeln

Nach dem Austausch eigener Ideen und Geschichten, bzw. nach gemeinsamen Übungen, bietet es sich an, das Gehörte und Gesehene noch einmal Revue passieren zu lassen. Was waren überraschende, lustige, bewegende Momente in den Geschichten? Möglicherweise ist schon eine dabei, die verfilmt werden kann. Oder eine Figur oder ein Motiv, das in der Gruppe auf besonderes Interesse stößt. Wenn es mehrere Geschichten waren, kann auch eine Tafel, ein Whiteboard oder Flipchart benutzt werden.

Teilen Sie die Tafel in vier Quadranten und sammeln Sie gemeinsam:

1. Welche Figuren kamen dort vor?
2. Welche Objekte?
3. Welche Tätigkeiten?
4. An welchen Orten?

Diese Sammlung kann als Grundlage für weitere Übungen genutzt werden.

Drehbuch

Ein Drehbuch ist ein Text, der als Vorlage für einen Film dient. Es beinhaltet die Handlung und Dialoge sowie Hinweise zum Handlungsort, zur Tageszeit und gibt erste Hinweise für die Regie. Ein Drehbuch sollte nicht als Muss betrachtet werden, sondern als ein – je nach Filmprojekt – mehr oder weniger nützliches Werkzeug. In Drehbüchern sollten Gefühle und Konflikte möglichst über die Handlung erfahrbar gemacht werden. Je komplexer die Handlung ist, desto mehr bietet sich eine – zumindest rudimentäre – Verschriftlichung aber an.

Normalerweise beinhaltet das Drehbuch Informationen darüber wer, wo, was, tut oder sagt. In der Szenenüberschrift wird der Ort genannt, die Informationen „innen“ oder „außen“ gegeben und, ob es gerade „Tag“ oder „Nacht“ ist. In der Szene wird dann alles Wesentliche für die Handlung beschrieben. Das kann beispielsweise so aussehen:

KLASSENZIMER. INNEN – TAG

KLARA sitzt auf ihrem Stuhl, den Kopf auf die Tischplatte gelegt.
Sie schläft.

TOM rüttelt vorsichtig an Klaras Schulter.

TOM

(flüsternd)

Hey Klara. Aufwachen.

Pause.

KLARA

(Verschlafen)

Ist Schmidt im Knast?

Klara schaut auf und bemerkt nun, dass die Blicke aller Schüler und des Lehrers SCHMIDT auf sie gerichtet sind.

Drehbuch-Schreiben ist kein bloßes „Runterschreiben“ einer Handlung. Es ist ein eigenständiger kreativer Entwicklungsprozess, der ganz unterschiedlich verlaufen kann.

In meinen Workshops mit geflüchteten Jugendlichen hatten die Filme oft kein schriftlich verfasstes Drehbuch. Das lag zum einen an der sprachlichen Situation, zum anderen aber auch an der Herangehensweise der einzelnen Gruppen. Funktioniert hat es deshalb sehr gut, weil die Situationen, die gefilmt wurden, sehr konkret waren und auf der Lebenswelt der Teilnehmer*innen basierten. Jede*r der Filmer*innen wusste, wie es sich anfühlt beim Schwarzfahren erwischt zu werden, sich beim Jobcenter übergangen zu fühlen oder ein Date zu haben, bei dem es große Sprachbarrieren gibt.

Bei einem Film, ebenfalls gedreht mit Jugendlichen mit Fluchtgeschichte, haben wir das Drehbuch als Gruppenprozess verfasst. Die Geschichte basierte auf einem persönlichen Erlebnis von einem der Teilnehmer. Die Erfahrung lag schon einige Jahre zurück und fand in Syrien statt. Als Gruppe sind wir Schritt für Schritt durch die Erzählung gegangen („Was passiert als nächstes?“), die wir dann parallel niedergeschrieben haben. Quasi nebenbei wurde sie an die Umstände im Hier und Jetzt angepasst.

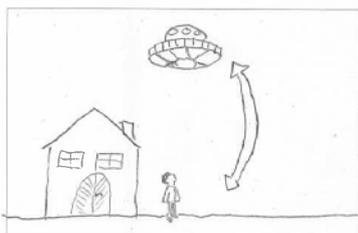
Einen tieferen Einblick in die Arbeit mit Drehbüchern gibt unsere **Publikation „Mit Bildern erzählen“**:

- ▶ <https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/sonstige-veroeffentlichungen/mit-bildern-erzaehlen-drehbuecher-im-unterricht/>

Storyboard

Vereinfacht gesagt ist ein Storyboard ein in einzelne Bilder übersetztes Drehbuch und gibt einen Eindruck, wie der Film aussehen könnte. Entweder wird für jede Szene oder, für mehr Details, jede Einstellung gezeichnet. Dabei wird sichtbar, wie weit die Kamera vom Geschehen oder dem*der Protagonist*in entfernt ist (siehe „Einstellungsgrößen“ auf der nächsten Seite). Ein Storyboard ähnelt somit in mancherlei Hinsicht einem Comic-Buch, kann aber zusätzlich Hinweise zum Sound, zu Requisiten, zu Kamerabewegungen und zu den Figuren enthalten.

Einstellung Nr. 16



Notizen/Dialog: Sound: metallische, tolle UFO-Geräusche
Kamera schwenkt nach oben

Einstellung Nr. 17



Notizen/Dialog: Sound: lauter Schrei
Nahaufnahme

Einstellung Nr. 18



Notizen/Dialog: Sound: heftiges Atmen
Kamera fährt mit/Tracking
Malik rennt weg

Das Storyboard ist nicht zwingend, sondern ein möglicher Schritt auf dem Weg von der Idee zum fertigen Film. Auch wenn in den meisten Fällen ohne gearbeitet wird, kann es durchaus sinnvoll sein ein Storyboard zu erstellen.

Vor allem ist es eine sehr gute Übung in Bild-Dramaturgie! Während es beim Drehen immer auch möglich ist, die Kamera planlos auf das Geschehen zu halten, müssen sich die Filmemacher*innen beim Zeichnen des Storyboards ganz bewusst fragen, warum sie sich für eine bestimmte Einstellungsgröße oder Perspektive entscheiden. Auch Hinweise zum Sound können bereits notiert werden.

Einstellungsgrößen



Detail



Nah



Halbnah



Amerikanische



Halbtotale



Totale

Kameraperspektiven



Froschperspektive



Vogelperspektive

Mit der **App TopShot** von Film+Schule NRW lassen sich verschiedene Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven spielerisch erfahren: ► <https://www.filmundschule.nrw.de/de/topshot/>

Weiterführende Literatur:

Vineyard, Jeremy: **Crashkurs der Filmauflösung – Kameratechniken und Bildsprache des Kinos.** Zweitausendeins. Frankfurt/M 2001.



Übungen

Fundstücke

„Fundstücke“ ist eine kreative Schreibübung, um Ideen zu generieren oder schon bestehende Ideen, Figuren und Geschichten weiter zu entwickeln. Ausgangspunkt sind beispielsweise Objekte, Bilder, Fotos, Sounds oder Musik, die entweder von den Kindern gesammelt oder von Ihnen mitgebracht wurden. Jede*r bekommt 5 bis 15 Minuten Zeit, um eine Geschichte auf der Basis eines Fundstücks zu schreiben.

Circle Stories

Diese Übung fördert das kreative Geschichten-Schreiben in der Gruppe.

Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes hat ein leeres Din A4 Blatt vor sich liegen und schreibt den Anfang einer Handlung auf. Der Zettel wird nach links weitergereicht, so dass jedes Kind wieder einen Zettel vor sich liegen hat. Jetzt wird das bisher Geschriebene gelesen. Anschließend wird weitergeschrieben, dann wieder nach links weitergeben usw. Eine Schreib-Runde sollte nicht mehr als drei bis fünf Minuten dauern. Tendenziell dauern die späteren Runden etwas länger, da der zu lesende Text bereits länger ist. Die Übung ist zu Ende, wenn sechs bis neun Runden geschrieben wurden.

Es ist möglich, für die einzelnen Runden bestimmte Anweisungen zu geben, beispielsweise:

Runde 1: Nur einen Vor- und Nachnamen und das Alter für eine Figur aufschreiben.

Runde 2: Zwei besondere Eigenschaften aufschreiben, eine physische und eine nicht-sichtbare sowie einen Ort.

Runde 3: Eine Alltagssituation der Figur aufschreiben

Runde 4: Eine weitere Figur kommt dazu. Etwas Ungewöhnliches passiert, auf das die Figur reagieren muss.

Runde 5: Ein Ortswechsel findet statt.

Runde 6: Wähle einen Gegenstand und integriere ihn in die Handlung.

Letzte Runde: Finde ein Ende für die Geschichte.

Ist die Gruppe groß (mehr als 10 Kinder), bilden Sie mehrere Gruppen. Haben Sie nur eine Schreib-Gruppe, nehmen Sie unbedingt auch selbst teil!

Fotografieren zu einem (Film-)Thema

Mit dieser Übung können Sie eine Diskussion darüber anregen, wie Gefühle und breitere Themen in Bildsprache übersetzt werden. Die Schüler*innen suchen sich jeweils ein Thema oder ein Gefühl aus (z. B. Macht, Rache, Vorfreude, Einsamkeit, Liebe, Wut) und machen dazu ein oder mehrere Fotos. Anschließend muss der Rest der Gruppe das Thema oder Gefühl des Fotos erraten. Dann kann diskutiert werden: Woran erkennen die Schüler*innen die Themen der Bilder? Worauf hat jede*r bei der Auswahl des Motivs und beim Fotografieren geachtet, um die Emotionen einer Person spürbar zu machen: Zum Beispiel Nahaufnahmen/Detailaufnahmen, um den Gesichtsausdruck hervorzuheben oder ein extremer Kamerawinkel, um Macht oder Einsamkeit auszudrücken. Die Bilder können auch als Grundlage für Schreib- oder Filmübungen benutzt werden.

Location Scouting

Welche Rolle spielen Drehorte in Filmen? Als „Location Scouts“ fotografieren die Schüler*innen Orte in ihrer Umgebung, die Filmschauplätze sein könnten. Ausgehend von einem Ort denken sie sich eine kurze Film-

handlung, eine Figur oder eine Szene aus. Im Gespräch können Sie erläutern, warum ein bestimmter Ort gewählt wurde und was daran wie ein „Film-Ort“ wirkte. Die Orte können auch als Grundlage für weitere Schreib- oder Filmübungen benutzt werden.

Dialog

Eine Übung zum Dialogschreiben in 10 bis 15 Minuten mit zwei Figuren, einem Ort und optional noch einem Objekt. Möglicherweise wurden vorher schon Übungen gemacht, in denen Figuren, Orte und Objekte vorkamen? Oder es gibt schon eine Filmidee, der die Elemente entliehen werden können?

Diese Übung kann jede*r für sich machen oder sie kann als Partner*innen-Übung durchgeführt werden. Als Partner*innen-Übung übernimmt jede*r, nach dem Call-Response-Prinzip, den Dialogteil einer Figur.

Hier muss nicht zwangsläufig eine Szene für ein Drehbuch verfasst werden. Vielleicht machen wir die Übung, um Figuren besser kennenzulernen, um etwas über ihre Beziehung oder ihre Vorgeschichte zu erfahren oder darüber, welches Thema uns selbst gerade interessiert.

Dialog ABC

Beschränkungen sind oftmals hilfreich für Kreativität. Diese Übung ist eine Variation der Dialog-Übung: Die Aufgabe ist, einen Dialog in der Form des Alphabets zu schreiben, d. h. der erste Buchstabe des ersten Dialogsatzes beginnt mit „A“, der erste Satz der nächsten Figur mit „B“ usf.

Helmut: Ach wie schön, dass Du da bist!

Sevim: Bitte nicht umarmen!

Helmut: Charly hat sich nicht so wie du.

Sevim: Der ist auch schmerzfrei.

Helmut: Ehrlich, das find ich jetzt nicht nett...

...

Dialoge: Streichen und Auffüllen

In dieser Übung geht es um das Überarbeiten von schon geschriebenen Dialogen. Dabei wird in zwei Schritten vorgegangen.

1. Streichen

Aufgabe ist es, einen Dialog zu kürzen: Kann später in die Szene eingestiegen werden? Dann sollten die ersten Sätze gestrichen werden. Kann die Szene früher beendet werden? Es sollte alles gestrichen werden, was nicht unbedingt zum Verständnis der dramatischen Situation notwendig ist.

2. Auffüllen

Jetzt liegt quasi ein Grundgerüst des Textes vor. Er ist weniger geschwätzig als der Ausgangs-Dialog und dadurch an einigen Stellen auch präziser. Möglicherweise fehlt es ihm aber nun etwas an „Leben“. Aufgabe ist es, die Dialoge wieder „aufzufüllen“. Das heißt, sie können wieder beliebig ergänzt und erweitert werden. Ist wirklich alles verständlich? Braucht die Szene noch ein Ende? Dabei ruhig assoziativ vorgehen und Raum für Unerwartetes lassen.

Als Variation können die verschiedenen Arbeits-Schritte (Dialog schreiben, Streichen, Auffüllen) von unterschiedlichen Autor*innen durchgeführt werden.



Storyboard

Entweder es gibt bereits ein Kurzfilm-Drehbuch, für das ein Storyboard erstellt werden soll, oder es wird eine Szene aus einem Drehbuch genommen, mit der geübt wird. Der Fokus bei dieser Übung liegt nicht auf den zeichnerischen Qualitäten, sondern auf der Bilddramaturgie.

Spannend wird es, wenn mehrere Kinder bzw. Gruppen die gleiche Szene umsetzen und die Lösungen miteinander verglichen werden. Als Variation kann das Storyboard auch als Fotostory umgesetzt werden.

Eine Handy-App, mithilfe derer die Schüler*innen Grundlagen der Filmsprache (u. a. Einstellungsgrößen und Bild-Dramaturgie) kennenlernen und ausprobieren können, ist Top Shot von Film und Schule NRW:

- ▶ <https://www.filmundschule.nrw.de/de/digital/topshot>

Eine Vorlage fürs Storyboard gibt es hier:

- ▶ https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/urheberrecht/mediathek/Hintergrundmaterialien_und_Vorlagen/Vorlage_Storyboard.pdf

PLANEN

Einführung in die Kamera-Arbeit

Zu viele Informationen auf einmal können nicht behalten werden, deshalb sollten Sie nicht zu viel am Stück erklären. Außerdem führt ein Übermaß an Input eher zu einem Gefühl der Überforderung, als zu motivieren. Folgende Dinge sollten Sie vermitteln, bevor mit einer Kamera gedreht wird. Drehen die Schüler*innen mit ihren Handys, werden sie über die Grundfunktionen ihrer Kameras selbst bereits Bescheid wissen.

Regeln

Folgende Regeln gelten:

- ▶ Bei der Kamerabedienung nie etwas mit Kraft versuchen!
- ▶ Die Kamera darf nicht nass werden!
- ▶ Die Kamera nicht fallen lassen!
- ▶ Falls du hinfallst, Kamera möglichst schützen!
- ▶ Finger weg von der Linse!

Grundfunktionen

Folgende Funktionen sollten gezeigt und zusammen ausprobiert werden:

- ▶ Kamera an/-aus.
- ▶ Aufnahme an/-aus.
- ▶ Aufnahme abspielen/-stopp.
- ▶ Zoomen hinein/heraus

Ein kritischer Moment ist der, wenn die Kamera auf das Stativ montiert und wieder abgenommen wird. Das sollte gemeinsam geübt und dabei aufgepasst werden, dass die Kamera nicht herunterfällt.

Tipps

Geben Sie den jungen Filmmacher*innen folgende Tipps mit auf den Weg:

- ▶ Während einer Einstellung nicht zoomen
- ▶ Nicht zu viele und zu schnelle Bewegungen mit der Kamera machen
- ▶ Möglichst nicht gegen die Sonne bzw. das Licht filmen
- ▶ Auch mit Handys und Tablets im Querformat filmen
- ▶ Die Aufnahme vor und nach einer Einstellung immer ein paar Sekunden laufen lassen (Wichtig für den Schnitt!)

Kamera-Setup

Kameras, besonders Systemkameras, verfügen über zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten. Diese haben sowohl Einfluss auf die Qualität der Bilder und die Größe der Video-Dateien, als auch auf die Bedienung der Kamera selbst. Setzen Sie sich vor dem Dreh mit diesen Einstellungsmöglichkeiten der jeweiligen Kamera auseinander.

Video-Format

Folgende Entscheidungen sollten Sie vor Drehbeginn treffen:

4K oder HD

Viele Kameras bieten einen 4K-Modus an. Wenn Speicherplatz und Rechenpower des Schnittplatzes ausreichend groß sind, kann auch das ganze Projekt in 4K gedreht werden. Das hat vor allem dann Vorteile, wenn im Nachhinein ins Bild gezoomt werden soll. Im Zweifelsfall reicht aber auch HD.

Video-Format und Bitrate

Auch die Einstellung des Videoformats und der Bitrate kann die Dateigröße beeinflussen, wobei stark komprimierte Formate und hohe Bitraten ggf. eine Herausforderung für den Schnittplatz darstellen. Letztendlich sollte bei der Wahl des Formats mitentscheidend sein, auf welchem Computer/Handy der Film geschnitten werden soll. Gerade bei älteren bzw. schwächeren Geräten kann es frustrierend sein, wenn erst beim Schnitt festgestellt wird, dass das gewählte Format den Rechner überfordert oder es gar nicht erst erkannt wird.

Bilder pro Sekunde (BPS)

BPS oder auch Frames per Second (FPS) können im Normalfall auf 25 oder 30 gestellt werden. Clips mit unterschiedlichen BPS in einem Projekt belegen mehr Rechenpower und sind zudem eine potentielle Fehlerquelle. Deshalb möglichst auf die gleiche BPS einstellen, falls mit mehreren Kameras gearbeitet wird.

Wenn mit Zeitlupe oder Zeitraffer gearbeitet wird, sind höhere Frameraten empfehlenswert (50 BPS oder mehr). Werden verschiedene Frameraten kombiniert, sollten Sie am besten gemeinsame Vielfache wählen (beispielsweise bei 25 BPS, 50 oder 100. Oder 30 BPS, 60 und 120).

Tipp: *Egal für welche Einstellungen Sie sich entscheiden, unbedingt vorher testen, also FILMEN, ÜBERTRAGEN und SCHNEIDEN und zwar mit den Geräten, die nachher auch zum Einsatz kommen sollen.*

Automatik vs. Manuell

Autofokus

Verfügt die Kamera über einen brauchbaren Autofokus und Gesichtserkennung – was bei den meisten aktuellen Kameras der Fall ist – sollten Sie diese nutzen. Bei besonderen Licht- und Kontrastverhältnissen kann es vorkommen, dass der Autofokus nicht erkennt, was fokussiert werden soll und deshalb anfängt zu „pumpen“ oder den Hintergrund scharf zu stellen. In solchen Fällen natürlich auf „manuell“ umschalten.

Automatik

Im Normalfall im Automatik-Modus der Videokamera drehen. Und am besten den Auto-Weißabgleich (WB) benutzen. Meistens wird die Bildqualität so am besten. Zudem sparen Sie Zeit und unterbrechen den Flow nicht. Doch natürlich gilt auch hier: wenn Helligkeit und Farben gar nicht passen, dann manuell versuchen.

Bei Systemkameras, die ja ursprünglich zum Fotografieren entwickelt wurden, rate ich dazu, mit Verschlusspriorität (shutter priority) zu filmen. Bei vielen Herstellern wird dieser Modus auf dem Einstellungs-Drehrad der Kamera mit einem „S“ dargestellt. Die Verschlusszeit muss hier manuell eingestellt werden, Blende und ISO richten sich automatisch danach. Das macht man, um ungewollte Bewegungsunschärfe (motion blur) zu vermeiden. Die Faustregel für den richtigen Wert der Verschlusszeit lautet BPS x 2 (also bei 25 BPS: 50, bei 30 BPS: 60, bei 50 BPS: 100 etc).

Rechtliche Fragen

Klären Sie unbedingt die Persönlichkeitsrechte der Kinder, die vor der Kamera stehen sollen. D. h. das Kind selbst fragen und eine entsprechende Erlaubnis von den Eltern unterschreiben lassen. Machen Sie das unbedingt vor dem Dreh! Ansonsten wird es ein Hinterhergerenne, und im schlechtesten Fall dürfen Sie den Film nicht öffentlich zeigen. Einen entsprechenden Vordruck finden Sie im Anhang.

Daneben sind beim Filmemachen noch eine ganze Reihe von Rechten zu beachten. Mehr Informationen dazu finden Sie u. a. hier:

- ▶ https://www.mabb.de/files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/MABB_Booklet_Alles%20geklart_2019.pdf

Die meisten dieser Rechte, wie beispielsweise das Urheberrecht, werden erst dann relevant, wenn der Film öffentlich vorgeführt werden soll. Das ist beispielsweise dann der Fall, wenn der Film auf einem Filmfest oder in der Schule öffentlich gezeigt werden soll, oder wenn Sie ihn auf einer Website oder über einen Streaming-Service (z. B. YouTube) frei zugänglich machen wollen.

Wollen Ihre Schüler*innen ein Musikvideo zu ihrem Lieblings-Pop-Song drehen, sollen sie das gerne tun. Es schränkt sie aber dabei ein, was sie im Anschluss mit dem fertigen Video machen dürfen – in der Regel ist eine öffentliche Vorführung oder Zugänglichmachung untersagt

Auf unserer Webseite zu Urheberrechten www.wer-hat-urheberrecht.de haben wir Webseiten mit freien Inhalten zur Medienproduktion zusammengestellt, z. B. freie Musik und Sounds, frei Bilddateien usw.:

- ▶ <https://www.wer-hat-urheberrecht.de/infothek/infothek-fuer-lehrkraefte/links-adressen-weitere-materialien/>

Checkliste Dreh

- ▶ Rechte-Erklärungen der Eltern
 - ▶ Drehplan (Was? Wann? Wer? Wo?)
 - ▶ Drehbuch
 - ▶ Technik-Flow getestet
(Clip drehen – Übertragung auf Schnittplatz – Import ins Schnittprogramm – Schnitt)
 - ▶ Kamera
 - Akkus geladen
 - Speichermedium ist formatiert, es gibt genügend Platz
 - Formateinstellungen der Kamera (falls mehrere Kameras: BPS synchronisieren!)
 - ▶ Kamera-Stativ
 - Stativplatte vorhanden
 - ▶ Ton (Mikrofone/Aufnahmegerät)
 - Akkus geladen bzw. Batterien voll
 - Speichermedien formatiert, es gibt genügend Platz
 - Mikrofonkabel in Ordnung
 - ▶ Licht
 - Akkus geladen
 - ggf. Netzteil
 - Halterung/Stativ
 - ▶ Kostüme & Requisiten
 - ▶ Wetter: ggf. Regenschirm und große Plastikmüllsäcke mitnehmen
 - ▶ Gaffer-Tape (Gewebe-Klebeband für alle Fälle)
-

DREHEN

Welches Ihre Aufgabe beim Dreh ist, hängt von den Kindern und Jugendlichen, von der Art des Projekts und von Ihren eigenen Interessen und Fähigkeiten ab.

Sie sind hauptsächlich dafür verantwortlich, die Gruppe dramaturgisch zu beraten und sie in der Organisation ihres Drehs zu unterstützen. Das heißt beispielsweise darauf zu achten, dass das Zeitmanagement stimmt, die Kamera sicher auf dem Stativ befestigt ist, ein Take wiederholt wird, weil wieder ein brummender Lastwagen durch den Dialog fährt etc. Praktisch kann das aber auch bedeuten, dass Sie Regisseur*in, Kamera-Assistent*in, Aufnahmeleiter*in, Skriptperson, Ton-Mensch, Absperr-Person oder Schauspieler*in sind. Je nachdem, welche benötigten Positionen unbesetzt bleiben und über welche Fähigkeiten Sie verfügen, um diese auszufüllen.

Bei kleineren Übungen mit überschaubarer Technik kann es auch sinnvoll sein, die Kinder einfach mal alleine losziehen zu lassen.

Spielfilm

Spielfilme erzählen in unterschiedlichen Genres. Diese folgen klaren Konventionen, die unsere Erwartungen steuern. Über Musik, Schnitt, Schauspiel und Handlung kann ein Genre schnell etabliert werden. Das bringt einige Vorteile: Selbst wenn Kostüme, Requisiten und Orte nicht realistisch wirken, können Sie die Zuschauer*innen dank der Genre-Konventionen schnell in ihre Filmwelt einführen. Nicht selten sorgt das für großen Spaß bei Macher*innen und Publikum.

Dialogszenen

Dialoge können, müssen aber nicht aus zwei Kamera-Perspektiven, genannt Schuss und Gegenschuss, gedreht werden. Ein Vorteil bei diesem Verfahren ist, dass es in der Regel den Schnitt reibungsloser und weniger sichtbar macht. Wenn Sie mit zwei Kameras arbeiten, können Sie gleichzeitig drehen. Ansonsten müssen Sie die Szene für die Gegenschuss-Perspektive wiederholen.



Schuss



Gegenschuss



Seitliche Ansicht

Beim Drehen im Schuss-Gegenschuss-Verfahren sollten folgende Regeln beachtet werden:

- ▶ Lassen Sie für den Schnitt Pausen am Anfang, Ende und zwischen den einzelnen Dialog-Teilen
- ▶ Der Text sollte zwischen den einzelnen Takes nicht zu sehr variieren
- ▶ Achten Sie auf die Kameraperspektiven, sonst kann es schnell zu einem Achsensprung kommen.

Achsensprung

Ein „Achsensprung“ ist ein Bruch in der Kameraperspektive, bei dem die Blick- bzw. Handlungsachse der Schauspieler so wechselt, dass es zu einer perspektivisch-räumlichen Desorientierung des Zuschauenden kommen kann. Das ist in den seltensten Fällen beabsichtigt.

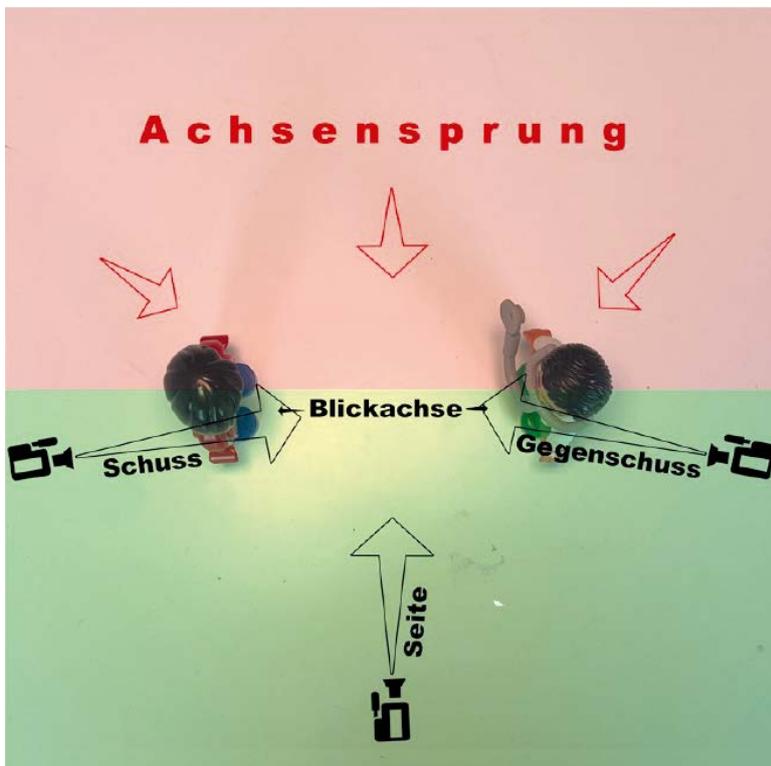


Abb. Achsensprung

Möglicherweise passiert ein Achsensprung auch bei einer der filmischen Übungen, so dass Sie ihn da thematisieren und erklären können.

Sie können auch einfach eine eigene Übung daraus machen.

Hier wird der Achsensprung für Kinder einfach erklärt:

<https://www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/a#achsensprung>

Dokumentarfilm

Dokumentarfilme verfügen nicht über ein klassisches Dialog-Drehbuch. Trotzdem werden sie zumeist dramaturgisch geplant. D. h. die Filmemacher*innen überlegen sich vorher, welche Szenen und Situationen sie für ihren Film brauchen und welchen Spannungsaufbau sie dafür wählen.

Das Interview ist ein beliebtes Mittel im Dokumentarfilm und ein guter Einstieg, um dokumentarisch zu arbeiten. Dabei kann es sich um Interviews mit Menschen handeln, die Erfahrungen zu einem Thema gemacht haben, um Expert*inneninterviews oder auch um Straßenumfragen.

Wenn ein Interview gedreht wird, sollte das Filmteam sich Gedanken darüber machen, wo und wie es gedreht wird; es gibt Alternativen zum Vor-einer-weißen-Wand-sitzen. Darüber hinaus können Sie zusammen überlegen, welche Aufnahmen von Objekten, Orten und Vorgängen gemacht werden können, die im Zusammen-

hang mit dem Thema und dem*der Interviewten stehen. Diese können dann mit dem Interviewmaterial kombiniert werden, um Übergänge zu glätten, dem Film inhaltlich weitere Ebenen zu geben und visuell abwechslungsreicher zu gestalten.

In einem Workshop zum Thema „Krise“ haben wir einer Gruppe von drei Jugendlichen Zeit gegeben, um über eine persönliche Krise in ihrem Leben nachzudenken und diese aufzuschreiben. Danach haben sie sich vor der Kamera gegenseitig interviewt und dabei ihre Geschichten erzählt. Anschließend haben die Jugendlichen noch ein Straßeninterview zu dem Thema geführt. Am nächsten Tag sind sie mit der Kamera und einer Begleitperson losgezogen. Sie haben sich gegenseitig in der Umgebung des Jugendclubs gefilmt. Aus diesen Bildern, in Verbindung mit den Interviews, ist der Film entstanden. Zur Ton-Spur kamen noch die Beats dazu, die einer der drei Jugendlichen selbst programmiert hatte.



Szenenfoto aus „Krise3“

Aus: Dokumentarfilm im Unterricht – ein modularer Baukasten zur pädagogischen Adaption

Modul 4: Do it Yourself!

► <https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/materialsammlung-dokumentarfilm-im-unterricht/>

Material zu Interviews im Dokumentarfilm, das im Rahmen eines Projektes der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz entstanden ist:

► http://www.interview-im-dokumentarfilm.de/projekt/idee_und_ziel

Tutorial: Grundlagen der Bildgestaltung 1

► <https://youtu.be/M65hpokpHQ4>

Tutorial: Grundlagen der Bildgestaltung 2

► <https://youtu.be/IYiGPH-RtjU>

Animationsfilm

Es gibt jede Menge unterschiedliche Formen von Animationsfilmen: Zeichentrickfilme, Legetrickfilme, Puppentrickfilme, Knetfigurenfilme, Brickfilme, Pixilation, Marionettenfilme, abgefilmte Collagen, etc. Daneben existieren verschiedenste Mischformen.

Die wichtigsten Techniken, um diese und weitere Animationsfilme herzustellen, lassen sich ganz grob in drei Kategorien fassen: Stop Motion, Live-Animation und Computer-Animation.

Stop Motion

Bei Stop Motion werden Einzelbilder zu Filmsequenzen aneinandergereiht, so wird die Illusion einer Bewegung suggeriert. Die meisten Animationsfilme beruhen auf dieser Technik, z. B. Zeichen- oder Legetrick, Puppentrick oder Knetfigurenfilme und Brickfilme aus Lego.

Zwischen den einzelnen Aufnahmen gibt es kleinere Manipulationen: Die Position einer Figur oder eines Objekts wird ein bisschen verändert, z. B. wird ein Ball, der durch das Bild rollen soll, immer ein kleines Stück weiter bewegt. Schnell hintereinander abgespielt (mehrere Bilder pro Sekunde) entsteht der Eindruck, die gezeigten Figuren oder Objekte würden sich bewegen und/oder sich verwandeln. In der Regel kommen Stop Motion-Filme mit 12 Bildern pro Sekunde (BPS) aus. Es funktioniert aber auch mit weniger oder mehr. Je mehr Bilder pro Sekunde, desto flüssiger wirkt das Bild. Die Kamera bleibt stets unbewegt. Deshalb ist hier das wichtigste Hilfsmittel das Kamera-Stativ!

Tip: Auf der folgenden Seite finden Sie eine Bastelanleitung für ein Papp-Stativ für Tablets

Stop Motion ist in der Herstellung immer sehr zeitintensiv, da jedes einzelne Bild neu eingerichtet werden muss. Auch deshalb kann es hier nicht darum gehen, lange, komplexe Storys umzusetzen, sondern darum, einfache, überschaubare Vorgänge zu animieren.

Um einen eigenen Stop Motion Film auf dem Handy oder dem Tablet zu drehen und zu verarbeiten, eignet sich die App *Stop Motion Studio* (Android und iOS).

Hier finden Sie ein App-Tutorial für *Stop Motion Studio*:

► <https://youtu.be/KS8PMnAKJL4>

Live-Animation

Objekte, Figuren, Puppen werden vor der laufenden Kamera bewegt. Dies sollte möglichst so geschehen, dass die Illusion entsteht, dass sie lebendig sind. Befinden sich dabei Elemente im Bild, die diese Illusion zerstören könnten (z. B. Hände, Schnüre), können diese auch nach dem Filmen „unsichtbar“ gemacht werden. Dafür sollten sie bereits entsprechend gefilmt werden.

Eine Live-Animation ist vom Arbeitsprozess her tendenziell weniger zeitaufwendig als Stop Motion, da „live“, also in Echtzeit, gedreht wird (und nicht Einzelbild für Einzelbild).

Ein Großteil des Spaßes an der Herstellung des Films passiert schon vor dem Dreh: Das Basteln von Puppen, Kulissen, Collagen oder Kostümen, das Schreiben und Lernen des Textes etc. Beispiele für Live-Animation sind z. B. Marionettenfilme im Stil der Augsburger Puppenkiste.

Bastelanleitung für ein Papp-Stativ

Das Stativ ist gut geeignet für ein Tablet mit den Maßen 17x24 cm. Wenn dein Tablet oder Smartphone größer oder kleiner ist, muss die Vorlage noch angepasst werden.

Übertrage die Umriss auf ein Stück stabile Pappe (z. B. in dem du die Vorlage ausdruckst und auf die Pappe aufklebst) und schneide sie aus. Schneide auch die Schlitz in der Mitte aus. Dann steckst du beide Teile in der Mitte mit Hilfe der Schlitz zusammen bzw. kreuzförmig ineinander.



Wenn das Stativ wackelig ist, musst du evtl. einen der Schlitz größer machen, damit jede der vier Ecken auf der Oberfläche steht oder auch den Boden nachschneiden, um ihn flach zu machen.

Du kannst das Tablet auf beide Seiten des Stativs stellen.
Wenn es auf den kürzeren steht, ist das Tablet etwas aufrechter.

Computer-Animation

Eine relativ zugängliche Computer-Animationstechnik stellt das Arbeiten mit Keyframes dar: Im Videoschnittprogramm können einzelnen Elementen zeitliche Marker zugewiesen werden, in denen – unabhängig von anderen Elementen – ihre Position, Größe und andere Eigenschaften verändert werden können. Das kann sowohl für Bilder genutzt werden, die komplett am Computer erzeugt wurden (CGI: Computer-Generated Imagery), als auch für importierte Fotos und Videos.

Bei dem Projekt LE MILLE E UNA ZUCCA beispielsweise hat Atelier Perelà einen Collagenfilm mit Grundschulkindern hergestellt. Dabei wurde sowohl mit Stop Motion als auch mit Live Animation gearbeitet. Zur Finalisierung wurden auch Computeranimations-Techniken verwendet.



Herstellungsprozess von LE MILLE E UNA ZUCCA (<http://www.atelierperela.com/>)

Weitere Formate

Den Kindern und Jugendlichen, mit denen Sie arbeiten, sollen durch die hier aufgeführten Beispiele keine kreativen Scheuklappen aufgesetzt werden. Obwohl im Praxisleitfaden nur Spiel- Dokumentar- und Animationsfilme explizit erwähnt sind, kann es genauso lohnend sein, andere Film- und Video-Formate zu drehen, wie beispielsweise Musikvideos, Essayfilme, Influencer-Videos etc.

Übungen

Kameraschnitt

Diese Übung soll Gruppenarbeit, Schauspiel, Kreativität, Planung und filmisches Erzählen fördern. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, eine dramatische Szene (1.) zu entwickeln, (2.) zu planen und (3.) zu drehen. Für jeden dieser drei Schritte ist ein Zeitraum vorgegeben (ca. 20-30 Minuten). Die wichtigste Regel lautet, dass der Schnitt in der Kamera stattfindet. D. h. die Reihenfolge und die Länge, in der die einzelnen Einstellungen gedreht werden, will gut überlegt sein, da sie später genau so abgespielt werden.

Es sollten einfache Situationen mit wenigen Darsteller*innen, die sich an einem Ort abspielen, gedreht werden. Dabei bietet es sich an, sich bei den Figuren, Orten, Objekten und Handlungen zu bedienen, die zuvor bereits in Gesprächen oder kreativen Übungen aufgetaucht sind.

Die 5-Shot-Technik (5-Einstellungen-Technik)

Die 5-Shot-Technik ist eine besonders gute und effiziente Methode des dokumentarischen Beobachtens. Man versteht darunter eine Abfolge von fünf Einstellungen in verschiedenen Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und Kamerastandpunkten, die man auf jeden Fall aufnehmen sollte, um eine Situation filmisch



interessant zu dokumentieren. Das können ganz einfache Aufgaben sein: Den Pausenhof, das Klassenzimmer präsentieren, ein Porträt des Hausmeisters usw. Der 5-Shot-Film kann ebenfalls einfach in der Kamera „geschnitten“ werden, indem die Aufnahmen in der Reihenfolge gemacht werden, in der sie abgespielt werden sollen. Wenn die Schüler*innen auch ihre Fähigkeiten des Filmschnitts verbessern sollen, können sie die fünf Einstellungen auch zusammenschneiden und verschiedene Übergänge (Überblendungen) oder Effekte wie Titel, Musik etc. ausprobieren.

Interview Übung

Bei dieser Übung geht es darum, die Bedienung der Technik sowie journalistische Interviewtechniken einzuüben. Es wird in Dreier- bzw. Vierergruppen gearbeitet. Folgende Positionen sind zu besetzen: Interviewte*r, Interviewer*in, Kamera und ggf. Ton (überprüft den Ton mit Kopfhörern und bedient das Aufnahmegerät). Nach einer Runde wird gewechselt, bis alle einmal jede Position ausprobiert haben.

Die Interviews können zu einem bestimmten Thema sein, zu dem sich die Kinder vorher Gedanken gemacht haben. Genauso kann aber auch einfach ein Fragenkatalog abgearbeitet werden (Name, Alter, Geburtsort, Lieblingsfarbe etc.). Es geht vor allem darum, die Kamera- und Ton-Technik kennen zu lernen und das Interviewen und Interviewt-werden zu üben: Welche Einstellungsgröße wähle ich? Wo steht die Interviewerin? Ist sie mit im Bild? In welche Richtung gehen die Blicke des Interviewten? Wie ist die Tonqualität? Woher kommt das nervige Klackern? etc.

Eine Variation für das Üben von Straßeninterviews: Sie selbst oder ein anderer Erwachsener stellen sich als zu interviewende Person zur Verfügung und fordern das Filmteam mit provokanten und überraschenden Reaktionen heraus, die ihnen auf der Straße begegnen könnten.

Lumière-Minutes

Diese Übung fördert vor allem das sorgfältige Komponieren eines Bildes und das genaue Beobachten. Ziel ist es, einen Ort oder eine Szene auszusuchen und genau eine Minute lang zu filmen. Dabei muss im Voraus ganz genau auf die Auswahl und die Perspektive geachtet werden, denn jede*r darf nur einmal auf den Auslöser drücken. Während gefilmt wird, darf der Bildausschnitt nicht verändert werden: keine Schwenks, aber die Kamera kann sich auf oder in einem beweglichen Objekt befinden, z. B. im Auto, Fahrstuhl, Zug o. ä. Da es sich nicht um eine gestellte oder gespielte Szene handelt, ist der genaue Ablauf der Szene dem Zufall überlassen und regt dazu an, genau auf die Welt um einen herum zu achten. Mit dem Drehen einer Lumière-Minute – benannt nach den Erfindern des Kinematografen – empfinden die Schüler*innen die vergangene Zeit nach, als Kameras noch nicht beweglich waren. Mehr Infos zur Methode und Beispiele aus aller Welt gibt es auf der Seite der Cinémathèque Française (auf Englisch und Französisch; sowie auf der Webseite Filmeducationframework (Filmbildung – Ein Leitfaden)

▶ <https://www.cinematicentansdejeunesse.org/en/>

▶ <https://filmeducationframework.eu/de/filme-machen-und-filmbildung/zu-beginn>

Eine Einstellung – Ein Film

Diese Aufgabe für Kleingruppen ist filmisch keine besondere Herausforderung, sie soll vor allem Kreativität und Denken anregen und ist auch als Vorbereitung hilfreich, wenn umfangreichere Charaktere für ein Filmprojekt entwickelt werden sollen: Zeigen Sie Ihren Schüler*innen ein Foto oder eine Postkarte mit einem unbekanntem Charakter – das muss kein Mensch sein. Die Schüler*innen sollen sich vorstellen, wer diese

Person/Figur ist: Wie alt, welchen Beruf übt sie aus, welche Hobbys hat sie, wo lebt sie, wer sind ihre Freund*innen usw. Anschließend stellt die Figur sich der Klasse in einem Film vor und erzählt ein wenig über ihr Leben – dazu genügt eine Einstellung.

Optisches Spielzeug und Daumenkino

Diese Methoden können als Einstieg und Vorbereitung zu einem eigenen Animationsfilm dienen. Mit optischem Spielzeug wie dem Lebensrad, der Wundertrommel oder auch dem ganz einfachen Rollkino fing alles an: Die Bilder „lernten laufen“, Figuren bewegten sich scheinbar, obwohl sie doch nur starr auf Papier gemalt waren. Das Basteln von optischen Spielzeugen führt vor allem jüngeren Kindern eindrucksvoll vor Augen, wie Filme funktionieren und wie aus Bildfolgen eine Bewegungsillusion wird.

Anleitung Zwirbelscheibe/Thaumotrop:

- ▶ https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/Unterrichtsmaterial/Aktiv_zu_Hause/Eine_Zwirbelscheibe_basteln.pdf

Anleitung Wundertrommel, Rollkino und Lebensrad

- ▶ <https://www.geo.de/geolino/basteln/10200-rtkl-basteltipp-kino-wundertrommel-rollkino-und-lebensrad>

Bastelanleitung Daumenkino

- ▶ <https://www.geo.de/geolino/basteln/23485-rtkl-anleitung-ein-kino-fuer-die-haende>

Kopiervorlage Daumenkino

- ▶ https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/urheberrecht/mediathek/Hintergrundmaterialien_und_Vorlagen/Vorlage_Daumenkino.pdf

SCHNEIDEN/MONTAGE

Bei der Einführung in die Montage sollten Sie darauf achten, dass das Projekt sauber angelegt wird. Die Dateien müssen auf den Rechner kopiert und im entsprechenden Ordner abgelegt werden. Dann können sie ins Schnittprogramm geladen (und ggf. in Ordner sortiert) werden.

Als nächstes sollten Sie die wesentlichen Grundfunktionen des Programms erklären. Entscheidend für effizientes Lernen ist, dass die Kinder selbst ausprobieren können. Das sollte bei jedem Erklär-Schritt eingeplant werden.

Mittlerweile bieten viele Hersteller kostenlose Video-Tutorials zu ihrer Software an. Auf YouTube findet man – zumindest für die wichtigen Schnittprogramme – für praktisch jede Frage ein Tutorial.

Die fertige Montage

Aus Zeitgründen wird bei den meisten Filmen, die in Projektwochen oder ähnlichen Zusammenhängen erstellt werden, lediglich ein sogenannter Layout-Schnitt erreicht. Das ist noch eine Vorstufe zum Rohschnitt. Das Material wurde gesichtet und bereits angeordnet.



Zudem sollte die Lautstärke so abgemischt sein, dass beim Vorführen alles halbwegs verständlich ist und es zu keinen krassen, lauten „Ausreißen“ kommt.

Der Layout-Schnitt reicht meist aus, um bei einem Abschluss-Screening Begeisterung bei den Mitwirkenden zu erzeugen. Für tiefergehende Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten des Materials, oder sogar für eine Einreichung bei einem Festival, ist das aber noch nicht genug.

Nach meiner Erfahrung haben die wenigsten Kinder und Jugendlichen Lust, sich in ihrer Freizeit noch einmal an den Schnitt zu setzen. D. h., soll der Film fertig werden, um beispielsweise bei einem Festival eingereicht zu werden, bedarf es einzelner, besonders interessierter Kinder und Jugendlicher – oder Sie müssen den Film alleine fertig schneiden.

Soundeffekte

Mit Soundeffekten lässt sich große Wirkung erzielen. Durch eine stimmungsvolle Soundkulisse können Sie einen gefilmten Ort lebendig werden lassen, einem Faustschlag in einer Kampfszene mehr Realismus verleihen oder Situationskomik durch entsprechende Töne verstärken.

Mit Mikrofon oder Soundrecorder können viele Geräusche selbst aufgenommen werden.

Gibt es dafür keine technische Möglichkeit oder fehlt die Zeit, bedienen Sie sich bei kostenlosen Sound-Datenbanken im Internet. Auch bei YouTube kann man nach „Soundeffects“ mit dem entsprechenden Zusatz-Suchwort suchen. Viele Effekte sind rechtfrei und lassen sich einfach herunterladen.

- ▶ <https://www.audiyou.de/home/>
- ▶ <https://soundbible.com/>
- ▶ <https://www.soundjay.com/>
- ▶ https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche_erzeugen_.pdf

Musik

Musik ist ein effektives Mittel, um Montagesequenzen zu verbinden, Genres zu etablieren, Stimmungen zu erzeugen und zu verstärken. Allerdings verführt sie schnell dazu, weniger genau auf die Bilddramaturgie zu achten.

Ein Tipp für das Auswerten des Films: die Musik einfach mal auf stumm schalten, um sich besser auf die Bilder und ihre Sprache konzentrieren zu können. Auch um die Emotionalität, die durch die Musik möglicherweise entsteht, isoliert zu betrachten.

Eine kostenpflichtige Lizenz für ein Musikstück zu erwerben ist nicht immer einfach und meist auch nicht ganz billig. Wenn Sie kein Geld für Musik ausgeben möchten oder können, haben Sie natürlich die Möglichkeit, selbst Musik einzuspielen. Wenn diese nicht auch selbst komponiert ist, müssen Sie darauf achten, dass die Komposition rechtfrei ist, d. h. alle beteiligten Komponist*innen sind seit mindestens 70 Jahren verstorben.

Oder Sie verwenden Musik, die unter einer Creative-Commons-Lizenz (CC-Lizenz) veröffentlicht wurde. Je nach Variante sind an die Lizenz bestimmte Bedingungen, z. B. Namensnennung des*der Urheber*in, geknüpft. Ob und wenn ja welche Bedingungen erfüllt werden müssen, finden Sie in der Lizenzbeschreibung:

- ▶ <https://de.creativecommons.net/was-ist-cc/>

Aufgepasst! Anders als CC bedeutet „Royalty Free“ nicht gemeinfrei oder frei von Lizenzen, sondern lediglich Lizenzgebührenfrei. Das bedeutet, dass alle Lizenz-Gebühren mit einer einmaligen Zahlung abgegolten sind. Mehr dazu finden Sie auf

- ▶ <https://de.wikipedia.org/wiki/Lizenzfreiheit> (zuletzt aufgerufen am 19.09.2022).

VORFÜHREN

Egal ob es sich um eine filmische Übung handelt, eine einzelne Szene oder einen fertigen Kurzfilm: Jedes Werk hat einen eigenen Charakter. Wenn die Gruppe sich das Ergebnis zum ersten Mal zusammen anschaut, sollte sie es erst einmal möglichst unvoreingenommen auf sich wirken lassen. Sei es am Ende einer Übung oder des gesamten Workshops.

Darüber hinaus ist es natürlich möglich, die Filme z. B. bei selbst organisierten Screenings, auf Filmfesten oder im Internet zu zeigen.

Öffentlich Vorführen

Spätestens wenn der Film öffentlich vorgeführt werden soll, wird die Frage der Rechte relevant. Einige Dinge sollten bereits vor oder während des Drehens bedacht werden. Andere werden erst beim Schnitt wichtig.

Eine gute Übersicht über verschiedene rechtliche Stolpersteine und Möglichkeiten gibt diese Broschüre der Medienanstalt Berlin Brandenburg:

- ▶ https://www.mabb.de/files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/MABB_Booklet_Alles%20geklart_2019.pdf

Filmfestivals für Kinder

Eine Liste mit Filmfestivals, bei denen Filme von Kindern und/oder Jugendlichen eingereicht werden können, finden Sie im Anhang.

Um Filme bei Festivals einzureichen, kann die Webseite Filmfestival4u genutzt werden. Nach Anlegen eines Benutzerkontos und der Eingabe relevanter Daten zu Ihrem Film werden Ihnen Bewerbungs-Optionen für Festivals angezeigt, die für Ihren Film in Frage kommen. Das erspart sehr viel Arbeit.

- ▶ <https://www.filmfestivals4u.net>.



Vimeo, YouTube & Co

Wie bereits erwähnt, müssen unbedingt rechtliche Fragen geklärt werden, bevor ein Video auf Webseiten, auf Streaming-Plattformen oder sozialen Medien wie Facebook, Instagram & Co. öffentlich gemacht wird.

► <https://www.saferinternet.at/news-detail/9-rechtliche-fragen-zu-youtube-was-ist-erlaubt-was-nicht/>

Selbst wenn die Filme nicht über das Internet einer Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen, kann es sinnvoll sein, diese auf eine Streaming-Plattform hochzuladen. Etwa, um den Kindern die Gelegenheit zu geben, sie jederzeit anzugucken, im privaten Umfeld zu zeigen oder um sie bei Filmfestivals einzureichen.

Bei *Vimeo* gibt es die Möglichkeit Videos mit einem Passwort zu versehen; nur wer über dieses verfügt, kann sich den Film anschauen. Allerdings hat Vimeo im kostenlosen Modus eine Upload-Begrenzung.

Bei *YouTube* können Videos in den Einstellungen auf „ungelistet“ gestellt werden. Nur mit diesem Link kann das Video angesehen werden. Dasselbe gilt für eine Reihe von alternativen Streaming-Plattformen wie beispielsweise *Bittube*:

► <https://bittube.video/>

Fernsehen

Es gibt offene, von den Landesmedienanstalten geförderte TV-Sender. Teilweise bieten sie die Möglichkeit, die Filme der Kinder und Jugendlichen zu zeigen.

ANALYSIEREN

Ihre eigene Haltung ist bei der Auswertung entscheidend. Gucken Sie genau hin. Stellen Sie ruhig auch Fragen, für die Sie nicht schon Antworten parat haben. Es geht nicht darum, alles zu wissen und schon gar nicht darum in „gut“ oder „schlecht“ bzw. „richtig“ oder „falsch“ einzuteilen. Im Gegenteil: Je weniger Wertung, desto besser! Das heißt im Umkehrschluss aber nicht, dass alles beliebig ist. Eine hilfreiche Frage zum Auswerten lautet: Wofür ist das gut? Oder anders: Was ist seine Funktion?

Feedback in zwei Schritten

Dieses Vorgehen ist dann sinnvoll, wenn der Film in einer größeren Runde ausgewertet wird, bei der nicht alle am Dreh beteiligt waren. Die beiden Schritte sollten dabei möglichst klar voneinander getrennt bleiben.

1. Nachdem der Film gezeigt wurde, gibt als erstes das Publikum ein Feedback und beschreibt eigene Eindrücke und Gedanken.
2. Erst wenn alle die Gelegenheit hatten sich zu äußern, werden in einem zweiten Schritt die Macher*innen befragt.

Stopp!

Eine zeitaufwendigere Variation, die sehr lohnenswert sein kann, ist es den Film Abschnitt für Abschnitt anzugucken und dabei darüber zu sprechen. Dieses Vorgehen ermöglicht es, konkret am Material zu diskutieren.

Das Video läuft, bis jemand „stopp“ sagt. Die Person, die „stopp“ gesagt hat, kann eine Beobachtung teilen oder eine Frage stellen. Dies kann auch ein guter Anlass sein, aufkommende theoretische Fragen näher zu betrachten.

Hierbei darauf achten, dass nicht die Filmemacher*innen die Deutungshoheit haben, nur weil sie wissen, warum sie welche Entscheidungen getroffen haben. Sie erhalten mit dieser Methode die kostbare Möglichkeit herauszufinden, wie ihr Film auf die Zuschauer*innen tatsächlich wirkt.

Verschiedene Brillen

Bei dieser Übung wird der Fokus auf verschiedene Aspekte des Films gelenkt. Die Zuschauer*innen konzentrieren sich jeweils auf eine bestimmte Frage. Sie setzen sozusagen eine „Brille“ auf. Beispielsweise könnten einige beobachten, wie mit verschiedenen Einstellungsgrößen gearbeitet wird, andere wie der Raum/Ort erzählt wird, wieder andere, was wir über die Figuren erfahren etc.

Nachgereichtes Feedback

Wenn Sie das große Abschluss-Screening gemacht haben, ist oftmals weder die Zeit noch die Aufmerksamkeit da, um gemeinsam die eigene Arbeit zu analysieren. Im besten Fall sind alle erschöpft von der intensiven Arbeit an ihren Filmen und berauscht von dem Ergebnis. Dann bietet es sich an, die Analyse zu verschieben. Falls die Gruppe so nicht mehr zusammenkommt, möglicherweise als schriftliches Feedback.

Dieses nachgereichte Feedback soll vor allem die Funktion haben, sich auf die Dinge zu fokussieren, die noch praktisch verändert werden können, beispielsweise durch eine andere Montage. Es sollte die Filmemacher*innen motivieren, sich noch einmal an das Material zu wagen. Der größte Lerneffekt liegt dabei in der Umsetzung des Feedbacks bzw. der erneuten Konfrontation mit dem Material.



FILM-EQUIPMENT

Dieses Kapitel gibt einen groben Überblick, der helfen soll, sich im Zweifelsfall für bzw. gegen bestimmte technische Optionen zu entscheiden.

Für das Ausleihen von Filmequipment für praktische Filmarbeit mit Kindern und Jugendlichen sind Medienzentren gute Ansprechpartner.

KAMERA

Die Bildqualität und Bedienbarkeit der meisten Kameras – auch der in Handys und Tablets – ist mittlerweile sehr gut. Das heißt, die Kamera, die Ihnen zur Verfügung steht, ist im Zweifelsfall ok!

Trotzdem gibt es natürlich Unterschiede. Aufgrund der Vielzahl von Kameras und der schnell fortschreitenden technischen Entwicklung in diesem Bereich, ist es wenig sinnvoll an dieser Stelle einen Ratschlag für ein bestimmtes Modell, eine Marke oder Baureihe zu geben. Ich will trotzdem kurz auf die Vor- und Nachteile dreier verschiedener Typen, nämlich der **Handy-Kamera**, **Systemkamera** und **Videokamera** eingehen. Je nach Preisklasse, Baujahr und Hersteller gibt es große Unterschiede. Deshalb kann es hier nur darum gehen, eine sehr grobe und allgemeine Einschätzung vorzunehmen.

Handys und Tablets

Durch die flächendeckende Verbreitung von Handys und Tablets ist mittlerweile immer eine Kamera vorhanden. Diese Geräte haben den Vorteil, dass sie verfügbar sind, leicht zu transportieren und beim Drehen kaum auffallen – niemanden interessiert es, wenn ich im Supermarkt oder auf dem Bahnsteig mit meinem Handy filme. Sie sind einfach zu bedienen. Dabei kann die Bildqualität je nach Modell richtig gut sein.

Da die Kamera nur eine Anwendung von Handys und Tablets ist, kann Zusatzequipment sinnvoll sein: Eine Halterung fürs Handy, damit es auf ein Stativ oder einen Griff montiert werden kann. Ein Griff, um ein stabileres Bild zu haben, wenn aus der Hand gefilmt wird. Ein externes Mikrofon für einen besseren Ton.

Vorteile:

- ▶ Verfügbarkeit, auch über den gemeinsamen Filmprozess hinaus; Kinder bekommen ein Bewusstsein dafür, was sie mit ihrem Handy machen können, anstatt vermittelt zu bekommen, dass sie teures Spezial-Equipment brauchen, um loszulegen
- ▶ Sie sind unauffällig. Es ist möglich, fast überall auch ohne Drehgenehmigung zu filmen – die öffentliche Vorführung des Films kann dadurch aber eingeschränkt sein
- ▶ Sie sind einfach zu handhaben
- ▶ Handys und Tablets verfügen zudem auch über eigene Schnittprogramme, sind also auch als Schnittplatz zu gebrauchen.

Nachteile:

- ▶ Sie werden oftmals – anders als „große“ Technik – weniger ernst genommen
- ▶ Sie sind aufgrund der Größe weniger stabil beim Filmen

- ▶ Der Speicherplatz ist teilweise sehr begrenzt
- ▶ Soll auf einem externen Schnittplatz geschnitten werden, kann u. U. der Transfer der Dateien ziemlich umständlich sein
- ▶ Weniger Einstellungsmöglichkeiten

Systemkameras

Systemkamera ist ein allgemeiner Überbegriff für Fotokameras mit Wechsel-Objektiven. Dabei gibt es heute zwei Varianten: mit Spiegel (DSLR) und ohne (DSLM). Im Vergleich zu Handys bzw. Tablets und Video-Kameras verfügen Systemkameras meist über einen größeren Sensor. Als Faustregel gilt: Je größer der Sensor, desto lichtempfindlicher und teurer ist die Kamera.

Da die Systemkameras aus Fotokameras hervorgegangen sind, ist nicht immer eine gute Bildstabilisierung vorhanden. Es kann deshalb sinnvoll sein, bei einer Handkamera einfache Hilfsmittel zu benutzen, beispielsweise einen Griff oder ein Schulter-Rig. Wenn der Ton nicht extern aufgenommen wird, sollte unbedingt ein externes Mikrofon auf die Kamera montiert werden, da das interne Mikrofon nie gut genug ist.

Vorteile

- ▶ Hohe Bildqualität durch die größere Lichtempfindlichkeit
- ▶ Möglichkeit mit Tiefenschärfe zu arbeiten
- ▶ Verwendung unterschiedlicher Objektive möglich
- ▶ Generell mehr Einstellungsmöglichkeiten

Nachteile:

- ▶ Bei der Handhabung für das Fotografieren optimiert (nicht für das Filmen)
- ▶ komplexe Handhabung und Menüs

Videokameras

Als Videokameras bezeichne ich Kameras die, anders als Handy bzw. Tablet und Systemkameras, speziell für Video-Aufnahmen entworfen wurden. Es gibt sie in allen Größen und Qualitäten. Oftmals sind sie jedoch größer und schwerer als Systemkameras. Ihre Bedienung ist meist intuitiver als bei Systemkameras.

Vorteile:

- ▶ In der Regel einfachere Bedienbarkeit als bei Systemkameras, da für das Filmen entworfen
- ▶ Mehr Bildstabilität durch Form und größeres Gewicht. Sind meistens ohne Zusatz-Equipment gut zum Filmen geeignet
- ▶ Große Technik, die Eindruck bei den Filmmacher*innen macht. Die Kamera ist dann kein bloßer Alltagsgegenstand mehr, wie beispielsweise bei einem Handy. Das Bild wird hier tendenziell mit größerer Aufmerksamkeit eingerichtet

Nachteile:

- ▶ Verfügbarkeit
- ▶ Oftmals sperriger und schwerer



STATIVE & HALTERUNGEN

Dreibeinstative

Ein Dreibeinstativ sollte bei jedem Workshop vorhanden sein. Bei Stop Motion Animationsfilmen ist das Filmen auf Stativ sogar unerlässlich. Es ermöglicht wackelfreie Bilder, was u. a. im Schnitt für die Kontinuität große Vorteile mit sich bringen kann. Darüber hinaus zwingt eine stationäre Kamera die Filmemacher*innen dazu, sich bewusster für eine bestimmte Einstellung zu entscheiden und diese in Ruhe einzurichten.

Das heißt wiederum nicht, dass das Stativ so oft wie möglich zum Einsatz kommen sollte. Eine mobile Kamera, besonders wenn sie über eine vernünftige Bildstabilisation verfügt, bedeutet weniger Aufbau und Geschlepp und die Bilder können sehr lebendig wirken.

Das Stativ sollte der Schwere der Kamera angemessen sein. Schwere Kameras benötigen schwerere Stative. Beim Dreh, besonders mit Kindern, nicht zu viel schweres Zeug durch die Gegend tragen. Gerade bei mobilen Drehs bedeutet das im Zweifelsfall lieber ohne Stativ zu arbeiten. Sollte den Kindern die Kamera in der Hand oder auf der Schulter zu schwer werden, kann häufiger gewechselt werden.

Handyhalterungen | Tabletstativ

Wenn Sie mit einem Handy filmen und mit einem Griff oder Stativen arbeiten wollen, benötigen Sie eine entsprechende Handy-Halterung mit Schraubmöglichkeit, um das Handy zu befestigen.

- ▶ Eine Bastel-Anleitung für ein einfaches Stativ für Tablets finden Sie auf Seite 26.

Griffe

Die einfachste Möglichkeit, ihr Handy/Tablet oder ihrer Systemkamera zusätzlich Stabilität zu geben, ist es, einen einfachen Griff daran zu schrauben.

Rigs

Sie kommen in der Regel für Systemkameras zum Einsatz. Rigs können sinnvoll sein, wenn viel mit Handkamera gedreht wird, besonders wenn viel Zusatz-Equipment befestigt werden muss, wie z. B. Ton, Licht oder ein externer Monitor. Das Rig wird auf der Schulter getragen – das ist leichter zu tragen und sorgt zudem für Stabilität.

Gimbals

Sind Handhalterungen, die die Kamera stabilisieren. Sie kommen bei Systemkameras und Handys/Tablets zum Einsatz. Sie haben den Vorteil, dass sie weiche, wackelfreie Bewegungen der Kamera ermöglichen. Gerade für kleine Kameras und Handys/Tablets sind sie mittlerweile relativ preisgünstig.

Da ihre Stärke sich nur bei bewegten Bildern entfaltet, verführen sie die Kamera-Person jedoch dazu, ständig in Bewegung zu sein. Das ist in einigen Einsatzbereichen sehr nützlich, beispielsweise wenn die Kamera einer Person folgt. Ansonsten kann es nerven, wenn dauernd Bilder mit unmotivierten Bewegungen entstehen, nur weil es „irgendwie cool“ wirkt.

TON

Der Ton wird bei den meisten Amateur-Videoproduktionen stiefmütterlich behandelt. Dabei ist ein guter Ton entscheidend. Machen Sie einmal den Test und gucken sich ein YouTube-Video mit schlechtem Bild und eines mit schlechtem Ton an. Raten Sie, welches Video erträglicher ist!

Am Computer kann ein schlechter Ton korrigiert oder verbessert werden. Das macht aber zusätzlich Arbeit. Und wirklich toll klingt das Ergebnis trotzdem selten. Deshalb gilt: Der Ton sollte bei der Aufnahme so gut wie möglich sein. Dies gilt insbesondere für Dialogszenen.

Externe Aufnahmegeräte

Es gibt externe Soundrecorder. Oftmals verfügen sie bereits über ein eingebautes Mikrofon. Meistens lassen sich zusätzlich Mikrofone anschließen.

Vorteile

- ▶ Externe Aufnahmegeräte können losgelöst von der Kamera bedient werden
- ▶ Die Ton-Person kann sich (mit Kopfhörern) voll auf die Ton-Qualität konzentrieren
- ▶ Dadurch kann sich das Ton-Team freier bewegen, um einen guten Ton zu angeln
- ▶ Außerdem gibt es automatisch einen Backup-Ton

Nachteile

- ▶ Mehr Equipment
- ▶ Ein Gerät mehr zu bedienen bedeutet auch: eine potentielle Fehlerquelle mehr
- ▶ Zudem benötigt es mindestens eine Person mehr – was wiederum auch ein Vorteil sein kann, wenn es viele Personen am Set gibt, die eine Aufgabe brauchen
- ▶ Ton muss im Nachhinein synchronisiert werden – was zwar ein Arbeitsschritt mehr bedeutet, aber eigentlich nicht kompliziert ist

Mikrofone

Mikrofone sind eine Wissenschaft für sich. Es gibt sie in unterschiedlicher Bauart, Empfindlichkeit und Richtcharakteristik.

Wenn Sie planen, mit einem externen Soundrecorder und einer Ton-Angel zu arbeiten, benötigen Sie ein stark gerichtetes *Stab-Mikrofon*.

Shotgun-Mikrofone sind speziell für die Montage auf die Kamera gedacht. Fast immer liefern sie besseren Ton als die internen Mikrofone der Kameras.

Lavalier-Mikrofone sind kleine Mikrofone, die sich an der Kleidung befestigen lassen. Sie werden oft in längeren Interview-Situation benutzt. Meistens in Kombination mit einer Funkstrecke, da sie so eine größere Bewegungsfreiheit der Sprechenden gewährleisten.

Tipp: *Selbst, wenn Sie sich dafür entscheiden, den Ton extern oder über eine Funkstrecke aufzunehmen, lohnt es sich mit einem Shotgun-Mikrofon direkt in die Kamera aufzunehmen. So haben sie im Zweifelsfall immer einen Backup-Ton, der zudem deutlich besser klingt, als der mit dem internen Kamera-Mikrofon aufgenommene.*



Klappe

Eine Klappe wird eigentlich nur bei extern aufgenommenem Ton benötigt. Das Klappgeräusch und das Bild des Klappens liefern den Marker, um Bild und Ton im Schnitt zu synchronisieren. Wenn zusätzlich ein Kamera-Ton aufgenommen wurde, geht die Synchronisation auch ohne.

Vorteile:

- ▶ Sie ermöglicht ein etwas schnelleres Sortieren und Synchronisieren von Ton und Bild
- ▶ Vermittelt das Gefühl eines „richtigen“ Film-Drehs
- ▶ Eine zusätzliche Aufgabe mehr am Set, wenn es viele Personen am Set gibt, die eine Aufgabe brauchen.

Nachteil:

- ▶ Eine zusätzliche Aufgabe mehr am Set

LICHT

Die Wichtigkeit von Licht für Film und Video kann nicht genug betont werden. Zum einen hängt die Bildqualität im Wesentlichen von der Lichtsituation ab. Zum anderen kann Licht ein Gestaltungsmittel sein.

Soweit möglich sollten beim Drehen die vorhandenen Lichtquellen genutzt werden. Zuerst natürlich das Sonnenlicht. Im Zweifelsfall sollte sich die Ausrichtung der Kamera nach dem Licht richten, nicht umgekehrt. Zudem kann ein Reflektor benutzt werden, um mit relativ geringem Aufwand schattige Gesichtshälften oder Objekte aufzuhellen.

Nach Möglichkeit sollten Sie eine mobile Video-LED-Lampe parat haben, die Sie direkt auf der Kamera oder einem Kamerastativ befestigen können. Damit können Sie die Szene oder ein Detail ohne großen Aufwand mit flächigem, weichem Licht aufhellen.

Für die meisten Drehs von Kindern und Jugendlichen sollte allerdings nicht zu viel Fokus darauf gelegt werden eigenes Licht zu setzen. Selbst wenn jemand am Set sein sollte, die*der sich halbwegs mit Lichttechnik auskennt, rate ich davon ab Lampen einzurichten. Das kostet sehr viel Zeit und bremst den Drehfluss erheblich. Am Ende geht es beim Drehen mit Kindern nicht um Perfektion.

Ausnahmen gibt es natürlich. Besonders in Studio-Situationen, wo das Licht nur einmal eingerichtet werden muss, beispielsweise bei bestimmten Animationsfilmen oder bei YouTube-Videos, bei dem die sprechende Person direkt in die Kamera redet, kann das sorgfältige Einrichten von Licht ein essentieller Bestandteil der Gesamtästhetik sein.

SCHNITTPLATZ

Der Schnittplatz besteht aus einer Hardware (einem Computer oder einem Handy/Tablet) und einer Software. Wie bereits beschrieben, muss der Schnittplatz unbedingt mit den Videoformaten und den Bitraten der Kamera kompatibel sein.

Ähnlich wie bei der Wahl der Kamera kann bei der Auswahl des Schnittprogramms danach gegangen werden, was gerade verfügbar ist.

Computer

Fast alle Schnittprogramme verfügen über die notwendigen Grundfunktionen. Umfangreiche Schnittprogramme haben neben ihrer Funktionsvielfalt den Vorteil, dass sie verschiedene Produktionsbereiche (Montage, Farbkorrektur, Tonbearbeitung, Special Effects) in einem Programm vereinen. Sie sind mit gängigen Video-Formaten kompatibel. Zudem sind sie sehr verbreitet und verfügen deshalb über sehr gute Video-Tutorials, die zum größten Teil frei zugänglich sind.

Ein professionelles Schnittprogramm, das es in einer kostenfreien Variante gibt, ist *Davinci Resolve*. Es ist für verschiedene Betriebssysteme zu haben (Windows, macOS, Linux) und alle wesentlichen Funktionen der Bezahlvariante („Studio“) sind auch in der kostenlosen Variante verfügbar.

▶ <https://www.blackmagicdesign.com/de/products/davinciresolve/>

Eine weitere gute und kostenlose Lösung ist *Shotcut*. Shotcut läuft ebenfalls auf Windows, Mac & Linux. Das Programm kommt mit aktuellen Codecs und Formaten zurecht, verfügt über alle wesentlichen Grundfunktionen.

▶ <https://shotcut.org/>

Für Apple-Computer (macOS) ist *iMovie* ein gutes, kostenfrei mitgeliefertes Programm.

Benötigen Sie zusätzlich ein kostenloses Soundbearbeitungsprogramm, bietet sich *Audacity* an. Es ist kostenfrei und ebenfalls für alle Betriebssysteme verfügbar.

▶ <https://www.audacity.de/>

Handy oder Tablet

Diese Option ist vor allem dann interessant, wenn – beispielsweise bei einem Workshop – auf Handys oder Tablets gedreht wird und nicht genügend Schnittplätze vorhanden sind oder wenn der Prozess des Filmmachens besonders schnell gehen muss. Gerade Kinder und Jugendliche kommen erstaunlich gut mit der Arbeit an den kleinen Bildschirmen klar.

Hier gibt es verschiedene Videoschnitt-Programme, die es mit eingeschränkten Funktionen in einer kostenlosen Variante gibt. *PowerDirector* und *Splice* sind zur Zeit (2022) gute Optionen. Beide gibt es sowohl für Android als auch für macOS.

Ein sehr gutes, kostenloses Programm für iPhones und iPads ist zudem *iMovie*.



SERVICE

Ressourcen im Internet

Hinweise zur praktischen Filmarbeit finden Sie auf „Filmbildung – Ein Leitfaden“, ein kostenloser Online-Kurs des Britischen Filminstituts, des Dänischen Filminstituts, der Cinematheque Francais, VISION KINO und weiteren Partnern:

- ▶ <https://filmeducationframework.eu/de/filme-machen-und-filmbildung>

Hinweise zur praktischen Filmarbeit speziell mit Vorschulkindern finden Sie dort auf

- ▶ <https://filmeducationframework.eu/de/filmbildung-in-der-vorschule>

Und weitere praktische Übungen, die gleichzeitig die Analysefähigkeit schulen:

- ▶ <https://filmeducationframework.eu/de/kritische-ansatze-filmanalyse/analyse-durch-eigene-filmproduktion>

Auf unserer Webseite zu Urheberrechten haben wir Webseiten mit freien Inhalten zur Medienproduktion zusammengestellt, z. B. freie Musik und Sounds, frei Bilddateien usw.:

- ▶ <https://www.wer-hat-urheberrecht.de/infothek/infothek-fuer-lehrkraefte/links-adressen-weitere-materialien/>

Tutorials zum Drehen mit dem Smartphone gibt es bei „So geht Medien“ vom Bayerischen Rundfunk:

- ▶ <https://www.br.de/sogehmedien/selber-machen/video-tutorial/unterrichtsmaterial-selber-machen-video-tutorial100.html>

Ein digitales Filmbildungsangebot des Deutschen Filminstituts Filmmuseum, der Deutschen Kinemathek und der Kulturstiftung des Bundes mit tollen Hinweisen zum Filmemachen ist:

- ▶ www.filmspielplatz.de

Die Materialsammlung zu Dokumentarfilmen im Unterricht, die VISION KINO gemeinsam mit der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen e. V. (FSF) und dem Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) erstellt hat, gibt es ein Modul mit kreativen Aufgaben zur praktischen Filmarbeit:

- ▶ <https://www.medienradar.de/lernmodule/do-it-yourself-mit-kreativen-aufgaben-dokumentarische-arbeitsweisen-nachvollziehen>

Die Kinderfilmwelt hat ein Filmlexikon, das filmsprachliche Begriffe für Kinder einfach erklärt:

- ▶ <https://www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/>

Weiterführende Literatur zum Thema

Kaiser, Sissi und Neuhuber, Juliana: **Und bitte los! Einfach gemeinsam Filme machen – Das Filme-Machen-Mutmach-Buch!** Kopaed Verlag, München 2022, ISBN: 978-3968486574

Weller, Klaus: Filmschool. **Filmemachen mit Kindern und Jugendlichen.** Praxis Film Band 91. UVK. Konstanz 2015, ISBN: 978-3867646079

Kinderfilmfeste in Deutschland

- ▶ Internationales Kinderfilmfest Bonn, www.kinderkino-bonn.de
- ▶ Internationales Kinderfilmfest Leverkusen, www.kinderfilmfeste-nrw.de
- ▶ KinderKinoFest Düsseldorf, www.kinderfilmfeste-nrw.de
- ▶ REC – Internationales junges Filmfestival, www.jugendmedienfestival.de
- ▶ KiKiFe – Schwäbisch Gmünder Kinder-Kino-Festival, www.kikife.de
- ▶ Kinder- und Jugendfilmfest Kassel, www.filmladen.de
- ▶ Kinderfilmfest Hof, www.kinderfilmfest-hof.de
- ▶ Leipzig, www.landesfilmdienst-sachsen.de/leoliese
- ▶ filmfest München / Filmfest München, www.filmfest-muenchen.de
- ▶ FilmFest Münster, www.kinderfilmfest-muenster.de
- ▶ filmfest Sehpferdchen, Hannover, Braunschweig, Neustadt, www.filmfest-sehpferdchen.de
- ▶ Kinderfilmtage Ruhr, Essen, Mühlheim und Oberhausen, www.kinderfilmtage-ruhr.de
- ▶ KinofestLünen/Kinderfilm, www.kinofest-luene.de
- ▶ Kinolino – Dresdner Kinderfilmfest, www.kinolino.de
- ▶ Kölner Kinderfilmfest Cinepänz, www.cinepaenz.de
- ▶ KuKi – Internationales Kinder- und Jugendkurzfilmfestival Berlin, www.kuki-berlin.com
- ▶ LUCAS – Internationales Festival für junge Filmfans, Frankfurt am Main, www.lucasfilmfestival.de
- ▶ Michel – Kinder- und JugendFilmfest Hamburg, www.michel-kinderfilmfest.de
- ▶ Mo & Friese KinderKurzFilmFestival Hamburg, www.moundfriese.de
- ▶ Nordische Filmtage Lübeck, www.filmtage.luebeck.de
- ▶ Schlingel – Internationales Filmfestival für Kinder und junges Publikum, Chemnitz, www.ff-schlingel.de
- ▶ Stuttgarter Kinderfilmtage, www.stuttgarter-kinderfilmtage.de

Wettbewerbe für Schüler*innen

Am besten informieren Sie sich über Festivals, zu denen Kinder und Jugendliche Filme einreichen können, auf

- ▶ <https://www.filmfestivals4u.net/>

Einige bundesweite Wettbewerbe möchten wir Ihnen trotzdem hier vorstellen:

- ▶ Deutscher Jugendfilmpreis, <https://www.deutscher-jugendfilmpreis.de/home.html>
- ▶ Deutscher Generationenfilmpreis, <https://www.deutscher-generationenfilmpreis.de/home.html>
- ▶ Gib mir 5 – Kurzfilmwettbewerb im Rahmen des Mo und Miese Filmfestivals, <https://moundfriese.shortfilm.com/schickt-uns-eure-filme-fuer-den-gib-mir-5-wettbewerb/>
- ▶ Im Kasten – Festival, <https://imkastenfestival.com/>
- ▶ Rec Filmfestival für Kinder und für Jugendliche, <http://rec-filmfestival.de/>
- ▶ Schulfilmfestival Aufblende, <https://aufblende.org/>
- ▶ Up-and-Coming, https://www.up-and-coming.de/das_ist_up-and-coming.890.o.o.html
- ▶ Werkstatt der jungen Filmszene des Bundesverbandes Jugend und Film, <https://werkstatt.jungefilmszene.de/>



EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG

Vorname und Name des Kindes: _____

Projekt: _____
(nachfolgend „Projekt“ genannt)

Veranstalter*in _____
*(nachfolgend „Veranstalter*in“ genannt)*

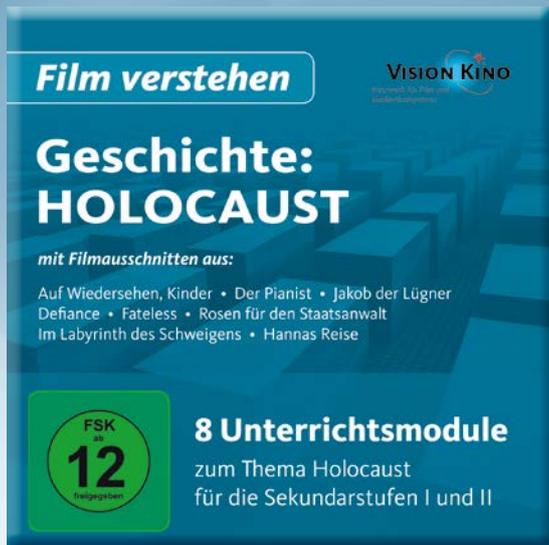
Hiermit erteile ich dem*der Veranstalter*in das Recht, die von meinem Kind gemachten Aufnahmen in Bild und Ton unentgeltlich für das oben genannte Projekt sachlich, zeitlich und örtlich unbegrenzt verwerten zu dürfen.

Ort, Datum

Unterschrift Erziehungsberechtigte

*Name, Vorname des*der Erziehungsberechtigten in Druckbuchstaben*

Didaktische DVDs der VISION KINO



„Film verstehen | Geschichte: Holocaust“

8 Unterrichtsmodule zum Thema Holocaust für die Sekundarstufen I und II

Die DVD greift Themen des Holocaust mithilfe von ausgewählten Ausschnitten aus acht inhaltlich und filmisch aufschlussreichen Inszenierungen auf, die die Auseinandersetzung mit Diskriminierung, Denunziation, Solidarität, Ghettoisierung, Kennzeichnungspflicht, jüdischem Widerstand und Verdrängung in der deutschen Nachkriegsgesellschaft eröffnen.

Die Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen ab der Jahrgangsstufe 9 verfolgen dabei einen fächerübergreifenden Ansatz: Die Vermittlung von Faktenwissen über den Holocaust wird mit dem Erwerb von Filmkompetenz verknüpft. So werden die Filmausschnitte auch genutzt, um zu erkunden, wie eine bestimmte Inszenierung ein Thema des Holocaust darstellt.



„Film(er)leben!“

Barrierefreie Unterrichtsmaterialien und Filmausschnitte aus 10 Kinderfilmen für inklusive Lerngruppen von der 1. bis zur 6. Klasse

Die DVD enthält Ausschnitte aus zehn herausragenden deutschen Filmen, die für Kinder von sechs bis zwölf Jahren geeignet sind. Jeder Filmausschnitt wird begleitet von Unterrichtsmaterialien sowie barrierefreien Arbeitsblättern, die mit Blick auf die Erfordernisse des inklusiven Unterrichts entwickelt worden sind. Dank Audiodeskription und/oder erweiterten Untertiteln können die Filmausschnitte gemeinsam mit allen Schüler*innen, auch solchen mit Seh- oder Hörbeeinträchtigung, bearbeitet werden.

Die Neufassung der DVD enthält zusätzliche Arbeitsmaterialien für den Unterricht mit Kindern, die die deutsche Sprache lernen oder einer besonderen Sprachförderung bedürfen.

Kostenlose Bestellung bei

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Köthener Str. 5–6, 10963 Berlin
bestellung@visionkino.de
www.visionkino.de

VISION KINO
Netzwerk für Film und Medienkompetenz



**Film
Macht
Mut**

Rassismus- und antisemitismuskritische Filmvermittlung für die 1. bis 6. Klasse

FORTBILDUNGEN für Lehrkräfte
WORKSHOPS für Schulklassen

Unsere Angebote sind für Sie kostenfrei.

www.filmmachtmut.de

Ein Projekt der VISION KINO gGmbH, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.



Praxisleitfäden der VISION KINO



- ➔ Rund um den Kinobesuch mit der Schulklasse und den Umgang mit Film im Unterricht – für Lehrkräfte, Pädagog*innen sowie Interessierte.



- ➔ Unterstützt Mütter, Väter, Großeltern, Erzieh*innen dabei, dass der Kinobesuch mit Kindern ein Erlebnis wird, und beantwortet Fragen nach der Auswahl geeigneter Filme und des Kinos.



- ➔ Stellt Methoden für die rezeptive und inklusive Filmarbeit vor und gibt praktische Tipps für eigene Filmübungen, von denen vor allem Lernschwächere und Schüler*innen mit kognitiven Beeinträchtigungen profitieren.



- ➔ Erschließt das umfassende Potenzial für das interkulturelle Lernen, für den Spracherwerb und das Hör-/Seh-Verstehen anhand des originalsprachlichen Films, vor allem für die drei Sprachräume Englisch, Französisch und Spanisch.

Alle Publikationen können auch in größerer Stückzahl zur Verfügung gestellt werden.

➔ **Kostenfreie Bestellung:**

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Köthener Str. 5-6, 10963 Berlin
bestellung@visionkino.de

➔ **Kostenfreier Download:**

www.visionkino.de