

TIPPEN FILMEN SENDEN

[Neue] Medien im Zeltlager

21

24 Stunden sind kein Tag



Sozialistische Jugend
Deutschlands –
Die Falken

INHALT

24 Stunden sind kein Tag

TIPPEN FILMEN SENDEN – HEFT 21

WARUM WIR MIT MEDIEN ARBEITEN 1

Medienkompetenz – ein modernes Zauberwort
Das ist die bunte Medienwelt ... doch die Realität ist oft grauer
Medienkompetenz ist auch Medienkritik
Zwischen Medienkompetenz und Medienkritik!
Hingucken nicht erwünscht? – Jetzt erst recht!
MachtMedienMacht

WIE WIR MIT MEDIEN ARBEITEN 4

Die Zeltlagerzeitung *Klassiker unter den Medien* 4

Fotografie im Zeltlager 6

Beispiel zum Bildausschnitt | Der Foto-Technik sei dank
Eine Frage der Perspektive

Trickfilm *Einsatz im Zeltlager leicht gemacht!* 10

Ein Video entsteht *Schritt für Schritt* 12

Exkurs Hörspiel | Tipps für Kameraleute
Kamera-, Ton- und Lichttechnik | Rechner + Programme

Musical *In jedem Kind steckt ein Supertalent* 18

Exkurs Rap | HipHop

Zeltlagerfunk *FAIkenRAdioFLÖrsbachtal* 20

Tipps für Sprecherinnen und Sprecher | Der Radio-Technik sei dank

Audio-Podcast *Radiosendung Thema Komplimente* 24

Virtuelles Zeltlager *Was das ist und sein soll.* 25

Tipps für die Einrichtung eines virtuellen Zeltlagers
im realen Zeltlager

In die weite Welt hinaus?! 28

Kommunikation aus dem Zeltlager

Die gute alte und die gute neue Postkarte
Internetcafe im Linken Niederrhein: was das ist und was es sein soll.

Heimweh auf's Ohr?! 30

Kommunikation über Telefon und Handy

DER TECHNIK SEI DANK! 32

Freie Software | Open Source | Linux

GLOSSAR | LITERATUR | LINKS 34



TIPPEN
FILMEN
SENDEN

WARUM WIR MIT MEDIEN ARBEITEN

Kinder sollen Zugang zu Medien haben und sie sollen zugleich vor Inhalten geschützt werden, die ihr Wohlergehen einschränken. Artikel 12 und 13 der UN-Kinderrechtskonvention erkennen an, dass auch Kinder die Fähigkeit besitzen sich ihre eigene Meinung zu bilden und das Recht haben, diese auch zu äußern. Wie können sich Kinder eine eigene Meinung bilden, wenn Informationen für sie unverständlich sind? In Artikel 17 verpflichten sich die Regierungen, Informationen so aufzuarbeiten, dass Kinder sie verstehen. Hierfür sollen kindgerechte Medien gefördert werden. Man kann diesen »revolutionären« Erkenntnisgewinn von 1989 als formale Grundlage betrachten, um Kinder und Jugendliche zu befähigen und zu unterstützen, Medien zu nutzen, aber auch zu gestalten.

Rechtliche Verankerungen können den Zugang zu Medien absichern. Ohne beispielsweise das Recht auf freie Meinungsäußerung ist der Einsatz von Medien nicht denkbar oder von erheblichen Einschränkungen betroffen. Eine Verrechtlichung dieser Freiheiten ist über Jahrhunderte erkämpft worden.

MEDIENKOMPETENZ – EIN MODERNES ZAUBERWORT?

Noch nie war die Welt so sehr vernetzt, noch nie wurden Menschen so sehr mit Informationen »zugeschmissen« und noch nie war unser alltägliches Leben so sehr abhängig vom Umgang mit technischen Geräten. Daher war es auch noch nie so nötig, sich gegen diese Nachrichtenflut zu erwehren und Werbung von Information, Sinn von Unsinn unterscheiden zu können. Zum kompetenten Umgang mit Medien gehört also mehr als allein die Fähigkeit ein Gerät an- und auszuschalten bzw. es bedienen zu können, denn:

■ **Medien sind immer Marktplatz** für Produkte, Themen oder Personen. Die Trennlinien zwischen Werbung, Schleichwerbung, Unterhaltung und Berichterstattung sind fließend, bzw. mancherorts aufgehoben. Dazu trägt einerseits die fortschreitende Kommerzialisierung bei, andererseits der wachsende Einfluss der PR-Industrie.

■ **Medien machen Meinung** Von einer einflussreichen Medienlandschaft ausgehende Effekte können sowohl kommerzielle Interessen unterstützen als auch politische Stimmungen lenken und beeinflussen, insbesondere durch die Entscheidung, über welche Themen berichtet wird (Agenda-Setting). Eine unserer großen Herausforderungen liegt deshalb auch darin, eine bewusste Gegenöffentlichkeit zu schaffen. Das heißt, Medien als Methode zu nutzen, um Informationen bekannt zu machen und Themen zu besetzen, die in den Massenmedien nicht vorkommen.

■ **Informationsgesellschaft ist nicht gleich eine informierte Gesellschaft** Die große Vielfalt an Informationsmöglichkeiten erschwert die Orientierung. Besonders im Netz bedarf es an Übung und Hintergrundwissen, um Inhalte gezielt zu suchen und kritischer Urteilsfähigkeit, um seriöse von nichtseriösen Quellen zu unterscheiden. Zudem gilt immer mehr – zumindest unbewusst – die problematische Devise: »Was Google und Wikipedia nicht kennen, existiert auch nicht.«

■ **Es fehlt am kritischen Bewusstsein**, Medieninhalte nicht für bare Münze zu nehmen. Gerade bei Jugendlichen wird festgestellt, dass Informationen aus dem Internet – unabhängig von welcher Seite – als seriös und glaubwürdig empfunden werden. Zudem ersetzen Medieninhalte zunehmend eigene persönliche Erfahrungen. Der sogenannte *mündige Bürger* mutiert dadurch nur allzu leicht zur manipulierbaren Marionette.

■ **Mangelnde Medienkompetenz verstärkt die Wissensluft** Alle Mitglieder in unserer Gesellschaft nutzen Medien – wenn auch sehr unterschiedlich. Die Art und Weise der individuellen Mediennutzung hängt stark vom Bildungsniveau (und damit auch vom sozialen Lebensstandard) ab. Das Bildungsniveau entscheidet oftmals nicht nur über den Zugang zu Medien, sondern auch über den Umgang damit: Medien können gezielt zur Informationsbeschaffung genutzt werden und Wissen erweitern. Die »neuen« Medien können aber auch zur Zementierung des gesellschaftlichen Ungleichgewichts beitragen.

DAS IST DIE BUNTE MEDIENWELT ...

Moderne Technologien und Kommunikationsformen verändern den Alltag. Gesellschaftlicher Status definiert sich nach kapitalistischer Logik über das modernste Handy, den neuesten Ipod oder den multifunktionalsten Personal-Organizer. Medien sind allgegenwärtig. Laut der ARD/ZDF-Langzeitstudie »Massenkommunikation«, die seit 1964 in regelmäßigen Abständen durchgeführt wird, konsumieren wir durchschnittlich zehn Stunden pro Tag Medienangebote. Moderne Technologien entwickeln sich in einem atemberaubenden Tempo und verändern sowohl eine immer vielgestaltigere und interaktivere Medienlandschaft als auch unseren Alltag. Sprechende Navigationssysteme, Homebanking, Musikerkennung auf dem Handy mit der Möglichkeit zum direkten Download – unzählige »features« die unsere Alltagsbewältigung vereinfachen oder versüßen, indem der Zugang zu Informationen oder Dienstleistungen nicht mehr an Raum und Zeit gebunden ist. Doch allem voran steht das Internet, bzw. das Web 2.0.: Das World Wide Web bietet nicht nur das Tor zum kompletten Wissen der Menschheit, es ermöglicht auch jedem User selbst, interaktiv Inhalte online zu stellen. Die klassische Trennung von Medienveranstalter und Mediennutzer, scheint sich aufzulösen. Die ganze Welt schwelgt in einem ständigen Diskurs und Wissensaustausch. Natürlich nutzen besonders Jugendliche, die mit diesen neuen Kommunikationsformen aufwachsen, die sich ihnen bietenden Möglichkeiten verantwortungsbewusst zur Bildung, Information über das Tagesgeschehen und vielleicht auch noch zur Kommunikation mit Freundinnen und Freunden. So zumindest die – zugegebenermaßen naive – Theorie.

... DOCH DIE REALITÄT IST OFT GRAUER

Überall wo Medien sind, ist auch Werbung in all ihren aufdringlichen und subtileren Facetten. Die Fähigkeit im Umgang mit Medien entscheidet zunehmend über unsere Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe. Der Begriff der Medienkompetenz wird zum vielbeschworenen Zauberwort und zur wichtigen Voraussetzung, um sich im Alltag der kapitalistischen Logik zu behaupten. Und Fakt ist auch, dass die Rechte auf Informationsfreiheit, Meinungsäußerung und Zugang zu Medien nicht immer umgesetzt werden. Auf der Schattenseite der bunten Medienwelt wird deutlich: Wer keinen Zugang zu Medien hat, ist gesellschaftlich abgehängt. Medienkompetenz ist ein wichtiges Schlagwort in sogenannten modernen Medien-, Informations- und Technologie- Gesellschaften.

MEDIENKOMPETENZ IST AUCH MEDIENKRITIK

Wenn ein großer Teil der Gesellschaft Medien nutzt und auf Technik angewiesen ist, ohne mit ihnen richtig umgehen zu können, hat das Auswirkungen auf das alltägliche Zusammenleben. Kinder und Jugendliche benutzen Medien und technische Geräte teilweise wie selbstverständlich, doch mangelt es häufig an der Fähigkeit zur Medienkritik. Medienkritik setzt sich aus mehreren Aspekten zusammen:

■ **analytisch** Besitz von Hintergrundwissen zum Verständnis von Medienentwicklungen; Bewusstsein über fiktionale Realität der Medieninhalte; kritische Bewertung der Medieninhalte und das Hinterfragen nach eventuellen Absichten der Medienveranstalter.

■ **reflexiv** Das analytische Wissen auf sich selbst angewandt. Wie nutze ich Medien, welchen Einfluss haben sie auf mich?

■ **ethisch** Analyse und Reflexion zusammenführen und als Ergebnis die konsumierten Inhalte auf ihre soziale Verantwortlichkeit überprüfen.

Der Umgang mit Medien ist ein wichtiger Bestandteil unserer heutigen Gesellschaft. Medienkompetenz ist daher ein zu Recht gefordertes und benötigtes Gut. Dieses Rad wird sich nicht zurückdrehen lassen – muss es aber auch nicht: Die neuen Medien bieten viele Möglichkeiten sowohl zu Unterhaltungs-, Bildungs- oder Informationszwecken. Auch bei der Mediennutzung kommt es sehr stark auf das »Wie« an. Mehr verbirgt sich eigentlich nicht hinter dem Zauberwort Medienkompetenz.

ZWISCHEN MEDIENKOMPETENZ UND MEDIENKRITIK!

Die alltäglich präsente Machart von Bildmaterial provoziert eher ein Weggucken, als dass wirklich Inhalte vermittelt werden: Schnelle Schnitte, spektakuläre, schrille Neuigkeiten verdrängen zusehends eine kritische Auseinandersetzung mit einem Problem/oder Inhalt. Ist ja auch nicht hip, sich zu sehr auf ein Problem zu konzentrieren. Ein gutes Beispiel dafür ist die Berichterstattung zu den CASTOR-Transporten. In den Medien geht es dabei in erster Linie um »Gewalt« zwischen Atomkraft-Gegnern und der Polizei. Wenn zu wenige Strohballen brennen, wird schon mal einer von Medienleuten angezündet, um das richtige Wendland-Feeling zu erzeugen.

So entsteht eine Zusammenstellung möglichst martialischer Szenen, damit das Feindbild stimmt. Die eigentliche – die strukturelle Gewalt – wird weitestgehend ausgeblendet. Der Inhalt, warum Menschen demons-



trieren – gegen Atomkraft im Allgemeinen – und die überflüssigen Transporte hochgiftigen und hochradioaktiven Strahlenmülls im Speziellen – bleibt komplett auf der Strecke.

HINGUCKEN NICHT ERWÜNSCHT? – JETZT ERST RECHT!

Medien sind kein Selbstzweck. Medien (von medium, lat.: Vermittler) sind Instrumente im eigentlichen Wortsinne. Wir machen sie uns nutzbar, damit wir unsere Anliegen besser ausdrücken können. Wir geben Kindern und Jugendlichen Ausdrucksmittel an die Hand, damit sie besser gehört werden. Wenn wir Kritik haben oder uns für etwas begeistern, wollen wir dies nach außen tragen und Unterstützung für unser Anliegen erreichen. Medien können uns dabei helfen, Aufmerksamkeit zu bekommen und eine öffentliche Diskussion anzustoßen. Im Bild halten wir fest, was wir wahrnehmen. Mit Tonbeiträgen in Radio- und Video-Projekten begleiten wir unsere Perspektive. Medien dienen uns aber auch zur Kommunikation nach innen: Medien können Ausdrucksmittel sein, um Ergebnisse der inhaltlichen Arbeit in der Gruppenstunde und im Zeltlager zu präsentieren. Sie können in Form von Radio oder Zeitung als Kommunikationsmittel im Zeltlager dienen. Nicht zuletzt Handy und Internet bieten darüber hinaus spannende Möglichkeiten, Technik für unsere Zwecke zu nutzen, unsere Arbeit nach innen und außen darzustellen, Beteiligungsmöglichkeiten zu eröffnen und vielfältig und grundsätzlich mit Medien zu arbeiten, weil sie mittlerweile einfach weit verbreitet und vielen Menschen zugänglich sind. Umgekehrt sind wir in unseren Gruppenstunden und Zeltlagern immer wieder auch damit konfrontiert, dass eben nicht alle Menschen Zugang zu Medien haben und es wird deutlich, dass Medienkompetenz in der gegenwärtigen Gesellschaft ein nicht zu unterschätzender Vorteil sein kann. Oder eben, dass man schnell gesellschaftlich abgehängt sein kann, wenn man weniger vertraut mit den vielfältigen Medien ist und die Möglichkeiten, die sie bieten, nicht ausschöpfen kann.

MACHTMEDIENMACHT

Im Einzelfall können die einzusetzenden Medien sehr unterschiedlich sein. Mal eignet sich ein Flugblatt oder Flyer deutlich besser als ein Comic. Oder ein Hörspiel bzw. vielleicht sogar ein Film bringen die Nachricht viel eindringlicher rüber.

Im Zentrum stehst du, mit deinem ganz persönlichen Anlass in deiner Gruppe. Ihr wählt aus der Vielfalt der Möglichkeiten euer Medium aus. Dabei gilt es, die Rahmenbedingungen zu berücksichtigen (Wen will ich erreichen? Wie kann das gelingen?). Aber leider lässt sich auch ein Blick auf die Ressourcen nicht vermeiden: Welche Materialien stehen überhaupt zu Verfügung? Mit welchen Medien seid ihr vertraut? Und darüber hinaus werdet ihr eure persönlichen Vorlieben und eure persönlich Medien-Kritik mit einbeziehen. Jeder Mensch hat eigene Erfahrungen mit der Nutzung und dem Konsum von Medien gemacht. Das Fernsehen beispielsweise etabliert Sehgewohnheiten (Bildformate, Schnittfrequenzen, Qualität der transportierten Inhalte, Diskussionsstile), die unsere Wahrnehmung sehr unterschiedlich und meist unbewusst beeinflussen. Vielleicht entsteht Unzufriedenheit, wenn die ersten eigenen Aufnahmen über den Bildschirm flimmern. Vielleicht wirkt alles so unprofessionell?! Aber genau dann lohnt es, sich mal mehr Gedanken darüber zu machen, wie wir täglich HINsehen oder das WEGsehen. Das Entdecken des Fehlenden in der Medienlandschaft (Medienkritik) und das Entdecken der eigenen Möglichkeiten des Ausdrucks (im weitesten Sinn Medienkompetenz) sind die wichtigen ideellen Eckpfeiler unserer Arbeit. Das gelingt am besten im eigentlichen Tun. Wer mit Medien arbeitet, wird mit Medien vertraut, entdeckt Hintergründe und Zusammenhänge und kann selbst kompetent mit Medien umgehen. Medien gestalten und Medien nutzen – das ist unser Ziel!

Diese Broschüre will sowohl das Eine als auch das Andere in der Gruppenarbeit erleichtern. Sie gibt Einblick in verschiedene Facetten der Medienarbeit ohne jeglichen Anspruch einer vollständigen und abschließenden Zusammenstellung. Die Medienlandschaft ist sehr vielfältig und unterliegt einem ständigen Wandel. Diese Handreichung für die Falkenarbeit stellt gelungene Beispiele und Ansätze der aktuellen Medienarbeit in unserem Verband vor und möchte anregen, selbst aktiv zu werden. Deshalb findet sich am Ende neben einem hilfreichen Glossar auch eine umfangreiche Literaturliste einschließlich unterschiedlicher Ansprechpartner, die für weiterführende Ratschläge gerne zu Verfügung stehen.

Wir wünschen viel Vergnügen beim Lesen und vor allem beim selber machen! **Freundschaft! Euer F-Ring**

WIE WIR MIT MEDIEN

ARBEITEN

DIE ZELTLAGER- ZEITUNG

Klassiker unter den Medien

Die Zeltlagerzeitung ist ein tolles Medium, sowohl zur Kommunikation innerhalb des Zeltlagers durch Grüße und Berichte, aber auch zu Informationszwecken z. B. in Form von Programmankündigungen oder Vorstellungen von Personen und ihren Tätigkeiten im Zeltlager. Auch Termine, Schwimmzeiten an der See, der tägliche Speiseplan und die Erinnerung an den kommenden Dienst sind in so einer Zeitung gut untergebracht. Meist entsteht die Idee zur Zeltlagerzeitung bereits aus diesen ganz praktischen Gründen. Doch dann stellt sich die Frage der Ausgestaltung: Fühlt sich jemand verantwortlich für die Umsetzung? Gibt es vielleicht sogar eine Gruppe, die das als ihren Beitrag zum Zeltlager gestalten will? Wird die Redaktion aus wechselnden Kinder und Jugendlichen bestehen? Was ist der Anspruch aus dem HelferInnen-Kollektiv an die Zeitung? Wie steht es um die materiellen und finanziellen Voraussetzungen und wie sind überhaupt die Rahmenbedingungen auf dem Zeltplatz? Fragen, die in der Vorbereitung bedacht werden sollten.

ZELTLAGERZEITUNGEN LASSEN SICH SEHR UNTERSCHIEDLICH ORGANISIEREN

■ **von ganz einfach** Z. B. als Wandzeitung am Roten Brett, der zentralen Infostelle. Die Inhalte können für den Aushang handschriftlich oder am Computer aufbereitet und ausgedruckt werden. Es ist möglich, Bilder auszudrucken und auszuhängen. Diese Lagerzeitung hat eher Informationscharakter und die LeserInnen suchen einen Ort auf, an dem die Informationen abgerufen werden können.

■ **über halbundhalb** zum Beispiel in einem einfachen Textverarbeitungsprogramm Texte und Bilder zusammenführen, ausdrucken und die fertigen Exemplare verteilen. Die Zeitung erscheint einmal täglich, kann mit



Kindern und Jugendlichen inhaltlich ausgestaltet und – wenn nicht genügend Technik zu Verfügung steht – von einer Person am Rechner fertig gestellt werden. Die Redaktion übernimmt das Verteilen der Ausgabe oder bittet die Küche bei der Essensausgabe die Zeitungen mit rauszugeben. Wichtig ist, dass sie regelmäßig zu einem bestimmten Zeitpunkt erscheint, damit sie nicht im Zeltlager-Alltag untergeht. Meist reicht schon ein Schwung Kopien je Gruppe oder Dorf, weil die Zeitung weitergereicht werden kann. An zentralen Orten wie dem roten Brett oder dem Konsum kann ein Ansichtsexemplar aushängen und in der Lesecke im Kommzelt können beispielsweise alle Exemplare der letzten Tage ausliegen. Das spart Papier und minimiert die aufgeweichten älteren Ausgaben, die nach dem Regen auf dem Dorfplatz aufgesammelt werden müssen.

■ **bis ganz kompliziert** Besonders schön ist, wenn die Redaktion selbst die Ausgaben gestalten und setzen und bis zum Ende produzieren kann. Dazu bedarf es der entsprechenden technischen Voraussetzung: mehrere Rechner, Software, Drucker, Kopierer, einen Raum, in dem die Ausstattung während des gesamten Zeltlagers einsatzfähig bleibt ... Macht eine ausführliche Liste, was ihr braucht und macht euch im Falkenbüro schlau (oder verabredet auf dem Zeltlagervorbereitungstreffen), was an Ausstattung und Finanzen zu Verfügung steht und was realistisch ist. Mit etwas Energie lassen sich z. B. immer auch kostengünstige Altgeräte zusammentragen. Darum muss sich aber jemand kümmern...

UND WOHER BEKOMMT MAN DIE REDAKTION ?

Besonders spannend wird eine Zeltlagerzeitung, wenn sie von den Teilnehmenden des Zeltlagers aktiv gestaltet werden kann. Wenn es also schon eine feste Redaktionsgruppe gibt, sollten die anderen Kinder und Jugendlichen zumindest teilweise Einfluss nehmen können. Wenn es keine feste Redaktionsgruppe gibt, ist es sinnvoll, einen regelmäßigen Termin für die täglichen Redaktionen anzubieten. Am besten findet so ein offenes Treffen an einem zentralen Ort statt. Im Zeltlager vergisst man schnell mal die Zeit. Wenn aber jemand in der Mittagspause mit Klemmbrettern, Zetteln, Stiften, einem großen Plakat und Digitalkamera im Kommbereich sitzt, wird er oder sie sicherlich auf viele neugierige Kinder treffen, die Lust haben, an der aktuellen Ausgabe der beliebten Zeltlagerzeitung mitzuwirken.

WIE LÄUFT DAS REDAKTIONSTREFFEN AB ?

So eine Redaktion braucht zunächst ein paar Infos, was eigentlich ihre Aufgabe ist. Nehmt am Besten ein großes Plakat und malt auf, wie die Ausgabe normalerweise aufgebaut ist, beispielsweise auf A4 gedruckt und dann gefaltet, so entsteht schnell eine kleine Broschüre ohne aufwendiges Heften etc. Dann können die RedakteurInnen überlegen, welche Kategorien es geben soll und ihr entscheidet gemeinsam, wie viel Platz welche Kategorie einnehmen darf und wer sich darum kümmern will. Ihr malt es für alle sichtbar auf das große Plakat und dann müsst ihr nur noch ein paar Absprachen treffen: Wer nimmt zuerst die Kamera mit? Wer braucht noch ein Klemmbrett mit Zettel und Stift (zum mitschreiben)?

Nicht vergessen abzusprechen, bis wann die Artikel in der Redaktion sein sollen oder wer sich um das Abtippen und das Layout kümmert. Wenn ein Internet-Café vorhanden ist, können Artikel auch per Mail an die Redaktion geschickt werden. Richtet euch eine gut zu merkende Adresse ein, die ihr im Zeltlager abrufen könnt und hängt sie gut sichtbar im Internetcafé aus. Wenn die technische Struktur nicht gegeben ist, könnt ihr auch den klassischen »Postweg« (über den zeltlagerinternen Poldi-Briefkasten) nutzen oder aber ihr richtet einen eigenen Postkasten für die Zeitungsredaktion ein. Hilfreich ist es in jedem Fall, den Redaktionsschluss (und ggf. die Briefkasten-Leerungszeiten) anzugeben!

SELBER MACHEN IST ANGESAGT

Ein vorhandenes Layout und Format schränkt die Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Redaktion ein. Wenn ihr euch nicht lange an den Formalia aufhaltet, könnt ihr gleich damit anfangen, die Zeitung inhaltlich auszugestalten. So entwickeln sich schnell kreative Ideen wie z. B. Umfragen unter den Teilnehmenden zu bestimmten Themen, Ergebnisse von Workshops können aufgenommen werden (z.B. ein Comic als Sonderbeilage), in Interviews können Menschen aus den verschiedenen Bereichen des Zeltlagers vorgestellt werden, eine tägliche Rubrik zum Motto des Zeltlagers und noch vieles mehr. Wenn ihr regelmäßig mit Kindern zusammenarbeitet, entwickelt sich schnell eine eigene Dynamik: Wenn die Rahmenbedingungen nicht mehr diskutiert werden und wenn es eine gute Einarbeitung gibt, können sie sehr schnell sehr selbstständig arbeiten. Bald brauchen sie diese Unterstützung vielleicht nicht mal mehr beim Redaktionstreffen, sondern moderieren selbst, was in die nächste Ausgabe soll. Je mehr Freiraum sie haben, umso mehr werden sie ihn auch nutzen...

FOTOGRAFIE IM ZELTLAGER

Die Fotografie ist schon seit über 150 Jahren ein beliebtes Medium, um die Umwelt darzustellen und zu dokumentieren. Sie findet Anwendung in verschiedenen Medien wie Zeitungen, Werbung, Büchern, im Internet und vielen Internet-Plattformen. Ebenso vielfältig können wir die Fotografie auch im Zeltlager einsetzen.

Ich sehe was, was du nicht siehst! In der Zeitung nehmen wir ein Foto meist als Realität hin, doch wissen wir nicht, ob es nicht inszeniert wurde und uns ein ganz falsches Bild darstellen soll, insbesondere mit Hilfe digitaler Bildbearbeitung. Deshalb gehört zur Anwendung und zum Umgang mit Fotografie immer auch eine Einheit zur kritischen Betrachtung des Bildes und zu den Risiken des Mediums Fotografie. Du könntest auch Bilder mitbringen, auf denen viele verschiedene Menschen aus Zeitschriften zu sehen sind. Sortiert die Bilder: Wer wirkt auf wen sympathisch? Ähnliches kannst du mit Bildern von verschiedenen Szenen machen: Was seht ihr auf Bildern, was interpretiert ihr hinein? Wie unterschiedlich wirken die Situationen auf unterschiedliche Betrachter?

CHANCEN UND MÖGLICHKEITEN DES MEDIUMS

Kinder und Jugendliche können die Fotografie nutzen, um ihre Kreativität auszuleben und ihre Fähigkeiten und Interessen zu entdecken. Besonders diejenigen, die nicht so erfolgreich mit dem Pinsel sind, finden in der Fotografie vielleicht einen eigenen Einstieg in die Kunst. So kann beim ein und anderen das Interesse geweckt werden, sich immer weiter zu entwickeln. Mit der Kamera kann das Glück größer sein, gute Schnapshots zu machen.

Auf der Suche nach einem geeigneten Motiv Fotografieren heißt zumeist aktiv »unterwegs sein«, im Wald, am Meer, bei den Mahlzeiten, beim Abendprogramm

oder in der Vollversammlung etc. die Augen offen halten und dabei spannende Bilder produzieren. Außerdem kann man Tageszeit unabhängig unterwegs sein. Klar in der Nacht nicht im Wald, aber Motive finden sich ja überall, wo Licht ist. Und natürlich das Wichtigste: Alles wird dokumentiert. Ihr haltet Momente fest, die sonst in Vergessenheit geraten können. Kinder und Jugendliche können das Zeltlagerleben, ein bestimmtes Programm, den Tagesablauf oder die allgemeine Stimmung festhalten. Das sind schöne Erinnerungen die euch auch die Möglichkeit bieten, ein umfassendes Archiv zu erstellen, das ihr später für Plakate, Zeitschriften, Flyer, Postkarten und vieles mehr nutzen könnt.

Die Grundlagen vorweg?! Bevor es richtig ans Knipsen geht, gilt es zu verstehen, wie die Kamera funktioniert: Neben den technischen Funktionen wie Kamerahaltung, Scharfstellen, Zoomen, Blitz etc. stellen sich weitere grundlegende Fragen »Wie entwickle ich einen Foto-Ausschnitt?« oder »Was ist ein Motiv?«. Der richtige Ausschnitt kann viel spannendere Bilder erzeugen, als wenn man versucht, alles auf das Bild zu quetschen. Ein Ausschnitt von zwei Personen, die sich im Workshop langweilen oder ähnliches kann viel ausdrucksstärker sein, als das Bild der ganzen Gruppe, von der man letztlich kaum noch etwas erkennt. Am besten drückt ihr den Teilnehmenden erst einmal Kameras in die Hand und lasst sie ausprobieren. Viele können schon mit Computern umgehen und finden sich leicht zurecht. Es sollte aber immer jemand da sein, der oder die bei technischen Problemen sofort helfen kann.

BEISPIELE ZUM BILDAUSSCHNITT

Bildausschnitte »Totale« In der Totalen ist das ganze Bild im Blick, die ganze Szenerie. Sie verschafft dem/der ZuschauerIn den Überblick, um zu begreifen, wo etwas stattfindet. **BILD 1**

Bildausschnitte »Halbtotale« Sie ist quasi ein Ausschnitt aus der Totalen, mit der man die Zuschauer auf etwas aufmerksam macht. Eben auf den relevanten Ausschnitt der Szenerie. **BILD 2**

Bildausschnitte »Halbnahe« hier zeigt man (wiederum als ein Ausschnitt aus der Halbtotalen) dem Publikum bereits etwas Markantes, z. B. den Hauptdarsteller, der im Mittelpunkt des Gezeigten agiert. **BILD 3**

Bildausschnitte »Nahaufnahme« Die Nahaufnahme zeigt den Hauptdarsteller nahezu im Vordergrund – als Faustregel vom Kopf bis zur Brust. Alles andere rückt für den Betrachter in den Hintergrund. **BILD 4**

Bildausschnitte »Großaufnahme« Bildfüllend steht nun das Objekt vollständig im Vordergrund. Man kann damit eine ganz starke Identifikation mit dem gezeigten Objekt herstellen. Oder auch mit den Gefühlen oder Ängsten der Hauptperson. **BILD 5**

Bildausschnitte »Detailaufnahme« Mit der Aufnahme von Details des hervorgehobenen Objektes kann nun noch eine Nuance ganz stark in den Vordergrund rücken. Zum Beispiel das Zucken des Mundwinkels, das sonst vielleicht untergehen oder nicht so wahrgenommen werden würde. Die Detailaufnahme verstärkt noch den Effekt der Großaufnahme! **BILD 6**



BILD 1 Bildausschnitte »Totale«



BILD 2 Bildausschnitte »Halbtotale«



BILD 3 Bildausschnitte »Halbnahe«



BILD 4 Bildausschnitte »Nahaufnahme«



BILD 5 Bildausschnitte »Großaufnahme«



BILD 6 Bildausschnitte »Detailaufnahme«

ZUM WARMWERDEN

Zum Einstieg könnt ihr kleinere Aufgaben stellen, damit die Teilnehmenden die Technik ausprobieren können.

- Portraits voneinander machen und diese am PC anschauen. Dann gemeinsam überlegen, was sich noch verbessern lässt.
- Experimente z. B. mit Goldfolie, in denen sich die Kinder verzerrt spiegeln können.
- Langzeitbelichtungen im Dunkeln und dazu mit Lichtern Texte schreiben, oder verschiedene Belichtungszeiten ausprobieren. Dabei lassen sich die verschiedenen Auswirkungen erkennen und so können die ersten Grundfunktionen vermittelt werden.
- Oft ist bei Anfängerinnen und Anfängern zu beobachten, dass sie möglichst viel aufs Bild bekommen wollen, dabei aber das Foto uninteressant und zu überladen wirkt. Details können häufig viel eher einen Eindruck vermitteln. Schaut euch die Bilder gemeinsam an und gebt euch Rückmeldungen, wie euch die Kunstwerke gefallen.

Wie tief man in die Technik einsteigt, sollte man nach dem Alter der Gruppe entscheiden. Theorie ist langweilig, das meiste lernt man in der Fotografie durch eigenes Ausprobieren. Dinge wie Blende, Belichtungszeit, ISO sollten erst später vermittelt werden.

AUF LOS GEHT'S LOS

Nun könnt ihr zum Beispiel eine Fototour durch die Umgebung machen und frei fotografieren. Solche Touren können auch mehrmals gemacht werden an ähnlichen Orten und unbedingt zu verschiedenen Tageszeiten, so kann den Teilnehmenden der Unterschied vom Licht an den verschiedenen Tageszeiten vermittelt werden.

Wenn alles gut klappt, können die Fotografinnen und Fotografen auch einzeln loslaufen und fotografieren, was sie wollen. Oder ihr verabredet ein bestimmtes Thema, z. B. für die nächste Ausgabe der Zeltlagerzeitung oder für das virtuelle Zeltlager. So entstehen sehr unterschiedliche und interessante Bilder, aber alle stellen das Zeltlager dar.

EIN BILD – UND NUN?

Wenn genug Fotos vorhanden sind, kann man in die Bildbearbeitung einsteigen. ■ Ihr könnt Collagen bauen, zum Beispiel aus Portraitfotos, eurer Gesichter und bekannten Comicfiguren oder mit Bärten und anderen Effekten aus dem Bildbearbeitungsprogramm. ■ Später könnt ihr verschiedene Effekte ausprobieren: Bilder verfärben, Farbeffekte einbauen oder Silhouetten aus den Bildern machen.

UND WAS MACHT MAN MIT ALL DEN FOTOS?

- Die Bilder können ausgedruckt und in selbstgebaute Alben eingeklebt werden. Eine lustige Möglichkeit ist auch einen Filmstreifen aus Pappe zu bauen und dort die Bilder aufzukleben. Damit lassen sich Essenzelte und zuhause die Gruppenräume schön dekorieren und ihr habt die Erinnerung ans Zeltlager immer präsent.

- Ihr könnt auch eine Geschichte aus den Bildern basteln und mit Sprechblasen versehen. So entsteht eine Geschichte, die ein Thema verarbeitet oder einfach nur eine Anekdote erzählt. In jedem Fall ist es ein schöner Beitrag für die Präsentation der Workshopergebnisse oder für die Zeltlagerzeitung bzw. das Rote Brett.

- Die schönsten Bilder aus dem Zeltlager könnt ihr in einer Diashow zusammenfassen, mit Musik und persönlichen Kommentaren versehen und zum Abschlussabend einspielen. Das ist ein schöner Abschluss, birgt aber auch die Gefahr von Abschiedsschmerz und Tränen.

- Nach dem Zeltlager könnt ihr die Show für alle auf DVD brennen oder auf eurer Website (oder in einem Webalbum) online stellen.

- Ein Blog wäre sicherlich auch interessant, in dem die Teilnehmenden noch ein paar Sätze zu den Bildern schreiben und andere kommentieren können.

ARCHIVIERUNG & CO.

Enorm wichtig ist es aber, noch im Zeltlager die Bilder zusammenzufassen für alle und nach Möglichkeit ein Archiv zu erstellen. Dazu gehört, den Bildern sinnvolle Namen zu geben, damit alle wissen, wo das Bild entstanden ist, wer auf dem Bild zu sehen ist und zu welcher Aktivität es gehört. Vor allem sollte eine Auswahl erstellt werden, damit man nicht von der Wucht der Bildmasse erschlagen wird. Unschärfe Bilder sollten sofort gelöscht werden, Bilder die nachbearbeitet werden müssen (z. B. wegen roter Augen) am besten sofort bearbeitet werden. Eine Auswahl von 50 Fotos ist meist optimal.

Um die Verwaltung der Bilder zu erleichtern, gibt es unterschiedliche Programme, die teilweise auch kostenlos als Open-Source zu Verfügung stehen (mehr dazu im Kapitel »Der Technik sei dank«). Diese Programme lassen sich zur sogenannten »Batchkonvertierung« (automatisierte Konvertierung mehrerer Dateien) nutzen. Du kannst damit Bilder komprimieren oder automatisch umbenennen. So lassen sich beispielsweise auch ganze Ordnerinhalte sehr einfach komprimieren, um sie anschließend auf der Website einzustellen, ohne dass jedes Bild einzeln komprimiert werden muss (mehr dazu im Anhang).

DER FOTO-TECHNIK SEI DANK

Was für eine Kamera wollt ihr benutzen?

Einwegkameras haben den Vorteil, dass sie relativ günstig sind, leicht damit umzugehen ist, durch die beschränkte Anzahl an Bildern nicht so viel Ausschuss entstehen muss und natürlich, wenn mal eine Kamera verloren geht, ist dies nicht so schlimm. Dafür bieten Einwegkameras leider nur eine mäßige Qualität und müssen zusätzlich noch entwickelt werden, sie sind also sehr kostenintensiv. Leider fehlen ihnen auch viele Funktionen und sind dadurch nur bedingt einsetzbar. Dagegen können einfache, kleine Digitalkameras schon mehr erreichen, die Bilder können direkt an der Kamera bzw. dem Computer angeschaut werden und durch die Speicherkartengröße ist die Bilderanzahl meist nicht so stark begrenzt. Worauf bei einer Digitalkamera geachtet werden sollte:

- 4 bis 5 Megapixel (vollkommen ausreichend)
- geringes Rauschen ■ geringe Auslöseverzögerung
- Blende des Objektivs so groß wie möglich, z. B. 2,8 (je kleiner die Zahl desto besser) ■ 3- oder 5-facher optischer Zoom
- Bildbearbeitungssoftware im Paketumfang enthalten
- Lithium-Ionen-Akku (statt Standard-Batterien bzw. -Akkus; längere Nutzung, bessere Aufladbarkeit)

EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE PERSPEKTIVEN UND BILDAUSSCHNITTE FÜR FOTOGRAFIE UND VIDEO

Du willst mit den Bildern neben Informationen auch Stimmungen transportieren. Die kommen rüber, wenn Du die Sprache beherrschst, in denen das Bild oder auch der Film spricht. Dazu ist es wichtig ein wenig über Kameraperspektiven, aber auch über die Verwendung von Bildausschnitten zu wissen:

Sei doch kein Frosch?! Stell Dir vor, Du sitzt in der Schule und DeinE bestgehasstE LehrerIn faltet Dich zusammen ... Du sitzt, ER/SIE steht vor Dir! Unweigerlich fühlst Du Dich in der schwächeren Position.. Da Du nun wie ein Frosch an der Schlange hoch siehst, nennt man dies die »Froschperspektive«. Filmst Du diese Situation, identifiziert sich der/die BetrachterIn mit Deinem Kamerablick und fühlt sich klein und schwächlich. **BILD 7**

Auf gleicher Augenhöhe... Diese Kameraposition kennst Du (hoffentlich) aus dem »real-life« mit Deinen FreundInnen und GenossInnen: Du schaust Deinem Gegenüber in gerade Linie in die Augen. Es gibt kein Machtgefälle zwischen Euch. Ein so gefilmter Darsteller erweckt bei ZuschauerInnen kein Gefühl der Macht oder Unterlegenheit. Da dies aber der normalen Wahrnehmungsweise der meisten Menschen in ihrem Alltag entspricht,

wirken solche Aufnahmen auch nicht besonders oder spektakulär. Ein durchgehend so gedrehter Film würde, vom Bild her, wenig Spannung aufbauen. **BILD 8**

Mächtig wie ein Falke... Sieht die Kamera auf den Darsteller herunter, transportiert sie ein Machtgefühl. Du schaust auf jemanden herab, bist mächtig, in der überlegeneren Position. Dies nennt man »Vogelperspektive«, weil die Kamera wie ein Vogel von oben auf das Geschehen sieht. Gezielt eingesetzt, kannst Du damit in die Position eines Mächtigen »beamen«. **BILD 9**

Subjektive Kameraführung Setze sie dort ein, wo Du den/die ZuschauerIn mit Deiner HauptdarstellerIn verschmelzen willst. Der/die BetrachterIn sieht die Welt mit den Augen der Hauptperson. Besonders unterstützt wird diese Kameraführung, wenn Du die Gedanken Deiner Hauptperson aus dem Off sprechen lässt. Der/die ZuschauerIn wird mitten ins Geschehen gezerrt und identifiziert sich mit der Hauptperson. **BILD 10**



TRICKFILM

Einsatz im Zeltlager

LEICHT GEMACHT!

Sicherlich hat jeder und jede schon mal einen Trickfilm gesehen und einige haben schon mal ein Daumenkino in der Hand gehabt. Jetzt heißt es, selber machen und mit den Kindern in der Gruppe zusammen erstellen (ohne Trickbox!). Aber wie ist der Weg vom Einzelbild zum Trickfilm und wie und was kann mit der Gruppe aufgenommen werden? Das alles wollen wir hier erklären.

WARUM BIETET MAN DAS ÜBERHAUPT AN?

Die Arbeit mit Medien – und insbesondere mit Film ist ein Thema, womit sich schon viele Pädagogen beschäftigt haben. Wir beschreiben hier einen sehr praktischen Ansatz mit Filmen und Filmemachen umzugehen. Der große Vorteil ist, dass die Kinder oder Jugendlichen selbst bestimmen, was in ihrem Trickfilm vorkommt, wie er auszusehen hat und wie er vertont wird. Damit können z. B. verschiedene Erfahrungen und Ängste, die die Kids beschäftigen ver- und aufgearbeitet werden.

Wie lange dauert es? Ein Trickfilm ist nicht in fünf Minuten hergestellt – das braucht Zeit. Ihr müsst wissen, dass eine Sekunde Trickfilm aus acht Einzelbildern besteht. Wenn ihr einen Film von 5 Minuten produzieren wollt, sind das 2400 Einzelbilder. Ihr müsst nicht nur für die Erstellung der Bilder Zeit einräumen, sondern auch die Ideenfindung, Planung, Kreativphase und Bearbeitung nehmen einige Stunden in Anspruch. Alles in allem kann man von mindestens zehn Arbeitsstunden ausgehen.

Was braucht ihr alles? Um einen einfachen Trickfilm zu erstellen, braucht ihr eine digitale Fotokamera (die Auflösung nicht so hoch einstellen, denn ihr macht eine Unmenge von Bildern), ein Stativ, einen Rechner mit dem Programm Windows MovieMaker, ein Mikrofon (falls ihr

kein Notebook mit eingebautem Mikrofon habt) und diverse Gegenstände (Figuren, Naturmaterialien, bunte Pappe o.ä.) zur Ausgestaltung der Geschichte.

Wie kommt ihr an eine Geschichte? Das ist vielleicht einfacher als gedacht. Gab es in der Gruppe oder im Zeltlager in der letzten Zeit einen Konflikt oder Problem, hat das Zeltlager ein Motto oder Thema oder gab es in letzter Zeit ein besonderes Ereignis (Kinderrechte, politische Entscheidung, Unfall, Gedicht usw.)? All dies kann man aufgreifen und sich in der Gruppe überlegen, was man aufnehmen möchte. In dieser Ideenphase empfehlen wir die Geschichte, wenn man sich auf eine geeinigt hat, in kurzen Sätzen festzuhalten (Exposé).

Und nun? Ihr nehmt ein paar leere Blätter zur Hand und macht zu der Geschichte ein Storyboard. Auf dem wird jetzt jede Einstellung anhand gezeichneter Bilder und kurzen Beschreibungen (wer was sagt, Musik und Toneffekte) festgelegt, welche nachher im Film zu sehen und hören sein sollen. Das Storyboard wird zum Drehbuch und Grundlage für die Arbeit am Trickfilm. Deshalb solltet ihr euch Zeit dafür nehmen, je genauer vorbereitet und geplant wird, desto unproblematischer werden die eigentlichen Dreharbeiten verlaufen.

WELCHE ART VON TRICKFILM MACHEN WIR?

Das wird nun die nächste Frage sein, welche ihr in der Gruppe beantworten müsst. Wenn ihr Flachfilmtechnik verwenden wollt, müsst ihr immer nur von oben die Szene fotografieren. Es ist ohne Trickbox recht schwierig, die Kamera in dieser Stellung zu fixieren. Wir raten, einen 3 Dimensionalen (3D) Trickfilm zu erstellen. Ihr befestigt den Foto auf einem Stativ und habt einen Fixpunkt, der je nach Perspektive variieren kann.



Wo entsteht der Film? Ihr müßt einen Ort aussuchen, der konstante Lichtverhältnisse hat, denn ihr braucht an allen Produktionstagen gleiche Bildverhältnisse. Setzt Strahler ein um die Aufnahmeszene auszuleuchten. Ohne Blitz-Kamera könnt ihr Reflektionen vermeiden.

Was soll sich später bewegen? Nun überlegt ihr euch, aus welchen Materialien ihr einen Vorspann macht. Wenn das geklärt ist, solltet ihr euch Gedanken darüber machen, mit welchen Materialien ihr eure Szenen ausgestaltet. Es wird empfohlen, die Materialien nicht zu häufig zu wechseln, um ein kontinuierliches Bild zu haben (macht das Begreifen des Films wesentlich einfacher).

Wie bewegt sich was? Damit ihr einen flüssigen Film bekommt, dürft ihr die Figuren immer nur ein wenig bewegen. Bedenkt auch, wenn ihr mehrere Figuren oder Gegenstände im Einsatz habt, dass auch sie sich bewegen müssen, nicht nur die Hauptfigur. Die Bewegung sollte aber nicht so groß sein, je feiner die Bewegung ist, desto flüssiger wird der Trickfilm später. Nach jeder Bewegung macht ihr mit der digitalen Fotokamera ein Bild. In einem Profitrickfilm werden pro Sekunde 24 Bilder verarbeitet. So viele werden es bei euch nicht sein. Bedingt durch das Programm MovieMaker kommt ihr auf die Bildlänge von 0,125 Sekunden pro Bild. Das macht also acht Bilder pro Sekunde Film. An dieser Stelle könnt ihr ja mal ausrechnen, wie viel Bilder ihr für einen Film von drei Minuten benötigt. Wir empfehlen euch mit der Gruppe erst einen kleinen Vorspann zu fotografieren und diesen in den Rechner einzulesen und zu bearbeiten.

UND WIE WIRD AUS DER FOTOSERIE EIN FILM?

Nachdem ihr also den Vorspann (zum Üben immer einen machen) oder einzelne Szenen nach eurem Storyboard abfotografiert habt, müsst ihr die Bilder in den Rechner laden. Im Programm MovieMaker gibt es den Punkt »Aufgaben für Filmprojekt«. Dort findet ihr den Punkt »Bilder importieren«. Die Bilder erscheinen in der Reihenfolge der Aufnahme (die Kamera vergibt ja Namen mit Nummern) später im mittleren Bereich. Jetzt muss noch die Anzeigendauer verändert werden. Dies macht ihr unter dem Punkt »Extras – Optionen – Erweitert«. Dort nun die Anzeigendauer pro Bild auf 0,125 Sekunden einstellen. So, das ist geschafft!

Alle benötigten Bilder müsst ihr nun markieren und per »Drag and Drop« in die untere Leiste ziehen. Die Bilder könnt ihr nun auch dort nach Belieben verschieben und auch wieder löschen. Sind alle Bilder an der richtigen Stelle, könnt ihr auf dem Monitorbild die »Play«-Taste drücken und der Film wird abgespielt. Na, das war doch nicht schwer und alle haben bestimmt schon Freude an den ersten Ergebnissen. Man kann nun sehen, was man bei den nächsten Szenen besser machen kann oder was man am besten nicht machen sollte. Wenn alle Szenen eures Storyboards erstellt und auch schon im MovieMaker eingearbeitet worden sind, ist euer Stummfilm fertig.

Nicht vergessen euer Projekt auch mal abzuspeichern – bei einem Stromausfall ist sonst alles weg und ihr müsst wieder von Neuem mit der Bearbeitung anfangen.

Wie bereite ich meinen Film auf? Mit dem Programm MovieMaker ist das ganz leicht. Unter dem Punkt »Titel und Nachspann erstellen« findet ihr die Möglichkeit, einen Vorspann und auch einen Nachspann für euren Film herzustellen. Einfach den Titel im Vorspann und alle Beteiligten im Nachspann aufnehmen. Damit euer Trickfilm noch fetziger wird, solltet ihr Musik, Effekt oder auch Sprache einfügen. Wenn ihr schon Musik oder Effekte habt, könnt ihr die Dateien unter »Audio oder Musikdateien importieren« einlesen und diese per »Drag and Drop« auf die entsprechende Stelle in der Zeitachse ziehen. Da könnt ihr die Datei entsprechend verkürzen und verschieben. Wollt ihr aber Sprache aufnehmen müsst ihr unter dem Ordner »Extra« den Punkt »Zeitachse mit Audiokommentar versehen« anwählen und das Mikro am Notebook oder das Externe Mikrofon benutzen. Einfach den Anweisungen folgen, den Pegelstand einstellen und an der richtigen Stelle den Film starten und losreden oder singen. Das wird bestimmt nicht beim ersten Mal klappen – aber »Übung macht die Meister«.

Tipp Geräusche und Musik findet ihr im Internet. Aber noch viel mehr Spaß macht es, sie selber herzustellen. Auf jeden Fall die Urheberrechte beachten. (siehe Glossar)

UND JETZT?

Der Film ist fertig! Popkorn und Getränke organisieren, das Zelt oder den Raum abdunkeln und den Film mit Beamer oder Monitor dem Zeltlager an einem Fest oder am Abschlussstag vorführen. Seid stolz auf euer Werk, ihr seid jetzt richtige Trickfilm-Stars.

Und was machen Profis? Bei digitalen Videokameras mit der Funktion »Animation« (hat z. B. JVC GR-DF570E und manche Sony-Cam) gibt es noch zwei weitere Annehmlichkeiten: eine Fernbedienung hat den Vorteil, die Kamera nicht ständig anfassen zu müssen, also bekommt man keine »Wackler« in den Aufnahmen. Außerdem hat man die Möglichkeit, sich das bis dahin Gefilmte durch Spulen anzusehen. (Ihr werdet am Ende des Films nicht denselben Punkt treffen – macht nichts, es kann beim Bearbeiten am Computer herausgeschnitten werden).

Durch ein Beitleitungsprogramm (z. B. Pinnacle) mit Blue- oder Greenbox Funktion kann man sich den Hintergrund später digital einbauen. Obacht, alles Blaue bzw. Grüne wird dann auch verschwinden.

EIN VIDEO

Schritt für Schritt

ENTSTEHT

Wie Du schnell sehen wirst, gehen wir in unserer Arbeit genau den umgekehrten Weg zu dem eines »normalen« Filmstehungsprozesses. Dort ist es ja in der Regel so, dass es bereits eine Geschichte gibt und daraus ein Drehbuch entsteht. Dieses teilt die Geschichte in Einstellungen, Szenen und Sequenzen ein, die dann den ganzen Film ergeben. Wir gehen den umgekehrten Weg: es gibt keine Geschichte, kein Drehbuch, keiner der sagt, was zu tun ist. Bei einem »idealen« Medien-Workshop haben wir genügend Zeit und die Freiheit, uns die Frage nach dem geeigneten Medium auf der Zunge zergehen zu lassen.

SCHRITT 1 Eingrenzung des/eines Themas Zu Beginn könnt ihr mehrere Methoden anwenden, um die Akteure einzustimmen, sich über ein Thema Gedanken zu machen. Mit Brainstorming lose assoziierte Begriffe auf Kärtchen schreiben und anpinnen hat den Vorteil, dass sie besser gruppiert und sortiert werden können. Ist das Thema/Problem eingegrenzt, kann daraus ein roter Faden (Plot) entwickelt werden, der in eine kleine Geschichte mündet. Diese Arbeit sollte in kleineren Gruppen gemacht werden, da so mehrere Geschichten entstehen und ihr entweder die spannendste, gruseligste, lustigste oder berührendste auswählen könnt. Oder ihr entnehmt mehreren Geschichten die besten Elemente und versucht daraus eine Gesamtgeschichte zu machen. **BILD 11A/B**

SCHRITT 2 (Kreative) PAUSE!!! Ist die Gruppe erschöpft von der Entwicklungsarbeit, schieben wir an dieser Stelle meist eine Technik-Runde mit viel Ausprobieren und Gucken ein. Dazu aber später mehr unter »Kamera-, Ton- und Lichttechnik«

SCHRITT 3 Vollenden der geistigen Vorarbeit Der bis hierhin entwickelte rote Faden wird im Anschluss in Szenen/Kapitel eingeteilt und diese werden dann wieder

einzelnen ausgearbeitet. Dies kann dann noch verfeinert werden, indem ihr die Szenen noch einmal in einzelne Einstellungen unterteilt.

SCHRITT 4A Drehorte finden und auswählen Wenn möglich, sollte eine kleine Gruppe, die die Geschichte genau kennt, sich jetzt absetzen und die möglichen Drehorte einmal fotografieren. Macht euch mit den Gegebenheiten am Drehort vertraut. Achtet auf eventuelle Gefahren, wie z. B. Straßenverkehr.

SCHRITT 4B Charaktere entwickeln Zeitgleich können die Anderen (für Spielszenen zuständige) die Charaktere weiterentwickeln. Sowohl beim Foto-Comic, beim Hörspiel oder Film muss sich der/die DarstellerIn/SprecherIn ja in die gespielte Person hineinversetzen — ihren Charakter annehmen. Das ist schwer, aber auch spannend. Da spielt der coole Kerl plötzlich einen Schwulen oder das angepasste Mädchen die Chefin einer brutalen Mädchen-Gang?! Da hilft es, eine sehr detaillierte Beschreibung des Charakters ausgearbeitet zu haben.

SCHRITT 5 Das Storyboard An dieser Stelle macht es Sinn vom Schriftlichen zum Bildlichen überzugehen. Dazu werden die einzelnen Einstellungen oder Szenen in kleine Bildchen übertragen. So eine Bilderfolge schafft Klarheit: Wo sollen die DarstellerInnen stehen, wo soll das Ganze gedreht werden (Location). Wo soll Kamera, Ton und ggf. Licht (Set) hingebaut werden? Welchen Bildausschnitt soll die Kamera einfangen? Wir benutzen Fotos von der »Location« oder skizzieren es kurz auf. **BILD 12**

Exkurs Hörspiel Ein Storyboard macht auch Sinn bei Hörspielen, damit bei der Entwicklung der Atmosphäre und Aufsprecher ein gefühlsechter Eindruck von der Szene entstehen kann und z. B. an Hintergrundgeräusche gedacht wird. Nach diese Vorarbeiten, könnt ihr bereits ans Proben für die eigentlichen Aufnahmen gehen.

SCHRITT 6 Proben – aber mit Kamera Bei den ersten Proben ist es gut, wenn das gesamte Team probt. Also nicht nur die gerade in der Szene Darstellenden, sondern auch alle anderen, die eine Aufgabe (Kamera, Ton, Licht etc.) übernommen haben. Toller Nebeneffekt: Ihr habt später vielleicht genau die Szene, die beim wirklichen Dreh immer wieder nicht klappt, in den Proben, ganz ungezwungen, genial gespielt. Dann könnt ihr Euch dieses Materials (oder auch nur des Tons) später beim Schneiden bedienen. Auch umgekehrt: Ist bei den Proben alles Mögliche schief gelaufen, dann habt ihr nachher das beste Material für so genannte »Outtakes« (engl. »Herausnahmen«, also Aufnahmen, die für den letztendlichen Film nicht zu gebrauchen sind. Meist lustige Versprecher oder Pleiten, Pech und Pannen). Mit den Probeaufnahmen endet meist der erste Workshop-Tag.

Importiert also zunächst einmal alle gemachten Aufnahmen ins Schnittprogramm. Wenn möglich auf einer externen Festplatte, damit ihr das gesamte Projekt vielleicht parallel auch noch an einem anderen Schnittplatz bearbeiten könnt. Bei großen Produktionen können verschiedene Gruppen verschiedene Sequenzen eines Films bearbeiten, die dann – fertig geschnitten – zusammengeführt werden. Bei kleineren Produktionen reicht meist ein Schnittplatz für den Hauptfilm und vielleicht einer für die Outtakes. **BILD 15**

Schnittprogramme funktionieren zwar fast alle nach dem gleichen Schema, dennoch gibt es kleine Unterschiede. Zum Beispiel werten die meisten Programme Clipwechsel aus. (Immer wenn der Kameramensch die »Record-Taste« an der Kamera gedrückt hat, wird auf der Kassette ein neuer Clip erzeugt. Bei manchen Programmen muss dies eingestellt werden, bevor ihr den Import der Aufnahmen von der Kamera beginnt.) Sind dann alle Aufnahmen im Rechner, werden zunächst alle gelungenen Clips aus dem Fundus – dem Clip-Bereich – in die sogenannte Timeline gezogen, die auch später verwendet werden sollen. Schon hierbei solltet ihr auf die Reihenfolge achten, so dass die einzelnen Einstellungen einer Szene und alle Szenen bereits richtig hintereinander liegen.

SCHRITT 10 Feinschnitt Wenn alle gelungenen Aufnahmen in der Timeline liegen, beginnt das eigentliche Schneiden. Ihr beschneidet jeden Clip auf den wesentlichen Teil, der nachher gezeigt werden soll. Die Abschnitte, die nicht mehr benötigt werden, legt ihr entweder zurück in den Fundus oder – bei manchen Schnittprogrammen könnt ihr Clips aber auch einfach »trimmen« – d. h. in der Timeline den Anfang und das Ende eines Clips einfach verschieben und auf das Wesentliche begrenzen, ohne schneiden zu müssen. Der Rest des Materials vor und hinter dem getrimmten Clip wird automatisch in der Länge angepasst. Eine Beschreibung über Schnitttechnik findet sich im Handbuch des verwendeten Schnittprogramms. Auch im Internet oder in Büchereien gibt es gute Einführungen.

SCHRITT 11 Final-Cut In diesem letzten Schritt wird dem Werk noch der letzte Schliff gegeben. Ihr könnt Effekte (über einen Clip) oder Übergänge (zwischen zwei Clips) hinzufügen, die die Aussage der entsprechenden Einstellung unterstützen. Bei Übergängen, die zwei Clips miteinander verschmelzen (Während des Überganges sind bewegte Bilder des einen UND des anderen Clips zu sehen) müsst ihr vorsichtig arbeiten. Denn wenn ein externer Ton unter diesen beiden Clips läuft, ist zu bedenken, dass beide Clips sich ja am Übergang überlappen und daher die Gesamtlaufzeit der beiden Clips um die Laufzeit des Überganges kürzer wird.

SCHRITT 12 Der Ton Zu jedem Film gehört auch Ton. Meist achtet ihr bereits beim Feinschnitt darauf, ob die Tonspur zum Bild passt, und gerade beim »Insertschnitt« müsst ihr sehr genau darauf achten, dass alles synchron bleibt. Bei manchen Schnittprogrammen kann man Ton von den Videospuren trennen und sie separat verschieben, kürzen oder die Videospur kürzer laufen lassen, als die Tonspur. Hier ist es dann wichtig, wenn Anpassung von Ton und Bild fertig ist, den Ton wieder mit dem dazugehörigen Videoclip zu verbinden, sonst kann sich bei der späteren Bearbeitung eines von beiden verschieben und alles gerät wieder aus der Synchronisierung.

SCHRITT 13 Die Musik Die Musik im Film übermittelt Gefühle und Stimmungen, sie ist zu vergleichen mit der Soße zum Essen – eben der Geschmacksträger... Musik will mit Bedacht gewählt werden, denn mit ein und der selben Filmsequenz können völlig unterschiedliche Gefühle hervorgerufen werden, nur durch die Auswahl der Musik. Es ist also sinnvoll, mit der Auswahl an einem zweiten Arbeitsplatz zu beginnen, wenn der Feinschnitt abgeschlossen ist. Dazu kopiert ihr den feingeschnittenen Film auf den zweiten Rechner, so dass das Musik-Team auf dieser Grundlage passende Musik zur jeweiligen Filmsequenz wählen kann. Was unbedingt noch bei der Auswahl der Musik beachtet werden muss, steht im Glossar unter »U« wie »Urheberrechte«.

SCHRITT 14 Zusammenbringen von Film und Musik Ist die Musikauswahl geschehen, werden auf einem Rechner (meist dem Rechner, auf dem der Hauptfilm geschnitten wurde) alle Bestandteile zusammen gebracht. Ist die Musik an den richtigen Stellen eingefügt, dann folgt die...

SCHRITT 15 Endkontrolle Nun könnt Ihr Euch den Film von vorn bis hinten, möglichst in Vollbildansicht ansehen. Hilfreich ist es, wenn jemand für das Starten und zwischenzeitliche Stoppen verantwortlich ist und wenn eine Person Notizen macht. Denn wenn Ihr den Film kontrolliert, fallen Euch bestimmt noch Sachen auf, die nicht rund laufen: Übergänge können zu lang oder zu kurz sein. Der Ton kann an manchen Stellen zu laut oder der O-Ton zu leise sein. Effekte, die noch während des Schneidens schick wirkten, sehen jetzt völlig überzogen oder unpassend aus. Solche Fehler notiert ihr euch, um sie dann in einem (vor-)letzten Schnitt noch auszubügeln.

SCHRITT 16 Export und Präsentation Wenn dann alles wirklich so ist, wie ihr es euch vorgestellt habt, könnt ihr das Material exportieren, z. B. auf eine DVD brennen oder es im Internet beispielsweise auf einer der zahlreichen Videoplattformen bereitstellen. Gut kommt es auf jeden Fall, wenn ihr eine eigene Homepage habt, dort das Video auch einzubinden. Dazu benötigt ihr noch

nicht einmal so wahnsinnig viel Webspace, da die meisten Plattformen euch einen Link zum Einbinden auf eurer Homepage bereitstellen, so dass das Video zum Beispiel bei YouTube oder MyVideo liegt, ihr also nur eine Einbindung dieses Materials in euren HTML-Code einfügt. Der braucht nicht viel Platz. **BILD 16**

Herzlichen Glückwunsch zu Eurem ersten selbst gemachten Film!!!



BILD 14 Schnitt-Team



BILD 15 Screenshot Imovie



BILD 16 Link einbetten

TIPPS FÜR KAMERALEUTE

Wenn Du das erste Mal an der Kamera stehst, hast du zugegebenermaßen etwas viel zu beachten. Vielleicht dauert die Vorbereitung auch etwas länger und das Schlimmste: *Machst du es gut, wird es niemand merken.* Wenn du die folgenden Tipps aber NICHT beherzigst, merkt man es leider sofort...

Weißabgleich Vor Aufnahmen stelle sicher, dass die Kamera auch das als Weiß wahrnimmt, was du als Weiß empfindest. Natürliches Licht besitzt einen höheren Blauanteil, als Kunstlicht, was dazu führt, dass eine auf Naturlicht abgeglichene Kamera in Innenräumen rot sieht. Das heißt, dass die Aufnahmen einen rot-gelblich haben. Umgekehrt wirken die Farben im Kamerabild frostig blau, wenn du deine Kamera in einem Kunstlicht abgeglichen hast. Die meisten Kameras machen einen automatischen Weißabgleich beim Einschalten. Wenn also etwas mit den Farben nicht stimmt, benutze einen einfachen, weißen A4-Bogen, halte ihn vor die Kamera und schalte sie bei dem Licht ein, bei dem du anschließend die Aufnahmen machen willst. Ohne eine weiße Vorlage versucht sich die Kamera an dem Bild zu orientieren, das sie beim Einschalten gerade einfängt. Das kann im Zweifelsfall schief gehen. Also: Du solltest immer einen Bogen weißes Papier dabei haben, um den Weißabgleich damit an jedem Set gut hinzukriegen.

Stativ nivellieren Stelle das Stativ immer gerade auf. Dazu benutzt du eine so genannte »Libelle« – eine kleine Wasserwaage – die bei uns im Videoneiger integriert ist. Das ist wichtig, da das Bild sonst schief zum Horizont liegt und das Auge ist da sehr empfindlich. Aufnahmen mit schiefer Kamera wirken gleich dilettantisch. **BILD 17**

Schwenks Schwenks nennt man Kamerabewegungen um die Mittelachsen der Kamera. Man unterscheidet »horizontale« und »vertikale Schwenks«. Schwenke nie diagonal (und sage nie nie! Denn in manchen Filmen ist diese Bewegung gerade angesagt und gestalterisches Mittel.) Arbeitest du die ersten Male als Kameramensch, solltest du am Anfang keine Schwenks bei laufender Aufnahme machen. Richte die Kamera auf das Objekt aus, starte die Aufnahme und nach dem Beenden richtest du sie neu aus. Schwenks bei laufender Aufnahme sind schon fast als Kunst zu bezeichnen, denn Schwenks haben neben dem Start- unbedingt auch einen Endpunkt. Den genau zu treffen ist am Anfang extrem schwer und braucht viel Übung. Dies betrifft die Geschwindigkeit des Schwenks: Bist du zu schnell, kommen deine ZuschauerInnen nicht hinterher, bist du zu langsam wirkt der Schwenk langweilig. Hinzu kommt noch, dass ein Schwenk stetig ausgeführt werden will: Du drehst die Kamera vom Start- bis

zum Endpunkt gleichmäßig, ohne zu stocken. Dies alles im Blick zu behalten, ist für AnfängerInnen wirklich sehr schwer! Übe diese Schwenks vielleicht in den Pausen, ohne dass dabei für Euren Film wichtige Aufnahmen entstehen.

Zoom Mit dem Zoom kannst du dir, wie mit einem Fernglas, entfernte Dinge nah heranholen. Man unterscheidet den »optischen« vom »digitalen« Zoom. Während der optische Zoom mittels der Linsen und damit ohne Verlust bewerkstelligt wird, besteht der digitale Zoom im Hochrechnen eines Ausschnittes des auf dem Kamerachip erzeugten Bildes. Du erkennst den digitalen Zoom daran, dass das Bild pixelig wird. Ähnlich wie bei den verschiedenen Schwenks, solltest du zu Beginn darauf verzichten, während der Aufnahme zu zoomen. Denn es ist schwer, mit dem Zoom etwas nah heran zu holen, und von vornherein genau den Zielpunkt zu treffen. Meist geht das nur mit einer Kombination aus Zoom und Schwenk. Da aber schon ein stetiger Schwenk sehr schwer zu machen ist, wird es mit dem Zoom noch schwerer. Auch hier ist wieder sehr, sehr viel Übung gefragt. Beherrscht du dann aber diese Technik, dann kannst du sehr effektvolle Aufnahmen machen.

Kamerafahrten Mit dem Zoomen verwandt sind Kamerafahrten, weil sie sich auf ein Objekt zu oder von ihm weg bewegen können. Im Gegensatz zum Zoom bewegst Du Dich aber auch an der Umgebung vorbei. Den Unterschied sieht man sofort. Auch Kamerafahrten benötigen Übung, da du in aller Regel dein Objekt, trotz der Bewegung im Bild behalten musst. Das ist für Anfangende erstmal schwer und führt meist zu sehr verwackelten Bildern. Wir benutzen zu diesem Zweck einen so genannten »Dolly« oder schlicht Kamerawagen, den wir uns selbst entworfen und dann bauen lassen haben. Auf diesem Wagen haben Stativ mit Kamera und der Kameramensch (auf einem Stuhl) Platz. Bewegt wird er durch ein bis zwei Kamera-AssistentInnen.

Konzentriert das Bild beobachten Der vermutlich häufigste Fehler, der bei Filmaufnahmen passiert, ist, dass das Mikrofon im Bild auftaucht. Auch wenn der Kameramensch die Kamera auf dem Stativ, den Bildausschnitt eingestellt hat und keine Schwenks und Zooms geplant sind, muss er oder sie das Bild genau beobachten. Denn es kann immer etwas anders laufen als vorhergesehen (DarstellerInnen bewegen sich aus dem vorgesehenen Rahmen heraus bis hin zum eben schon erwähnten Tonmensch, dem der Arm lahm wird und das Mikro ins Bild hält). Entweder kannst du leicht nachsteuern – oder du musst laut und deutlich die Aufnahme abbrechen. Dazu rufst du allen Beteiligten das Problem zu, was du festgestellt hast und nicht beheben kannst: »Halt: Mikro im Bild«, »Stopp: XYZ ist aus dem Bild«, »Cut: Die gaffenden

Passanten sind zu aufdringlich«... Auch wenn es ungewöhnlich ist, sich den Zorn der Darsteller zuzuziehen, es wird Dir später beim Sichten der Aufnahmen gedankt!

KAMERA-, TON- UND LICHTTECHNIK

Die Kamera – ein Bild sagt mehr als 1000 Worte...

Mit der Kamera vermittelst du Deinen Blick. Die Kamera ist das Auge des Betrachters. Von ihrer Qualität hängt zu einem großen Teil die Wirkung des Bildes ab. Die Sehgewohnheiten haben sich in Zeiten von YouTube und Handy-Videos zwar sehr verändert. Aber ein brillantes Bild beeindruckt immer noch alle – und nicht zuletzt hebt es sich genau von diesen Sehgewohnheiten ab, sticht aus der Masse hervor (vergleiche mal die Clips bei YouTube mit denen von z. B. <http://www.graswurzel.tv/castor2008/>).

Standhaftigkeit lohnt sich... Bei allen Aufnahmen solltest du ein Stativ benutzen. Schnell ist eine Aufnahme verwackelt und alles muss noch einmal neu gedreht werden. Dies ist nicht nur für dich als Kameramensch auf Dauer anstrengend, sondern auch für die DarstellerInnen, Tonleute, Beleuchter usw. Die subjektive, bewegte Kameraführung ist schwer gut zu machen. Sie wird gezielt eingesetzt, um den subjektiven Blick des/der HauptdarstellerIn dem Publikum zu vermitteln. Das kann mit Stimme unterlegt sein, um das Subjektive noch deutlicher zu unterstreichen – oder es kann eine bewegte Szene in einer Prügelei sein, um noch mehr Dramatik aufzubauen. Aber: Setze dieses Mittel sparsam und bewusst ein, sonst wirkt Dein Film schnell, wie ein Home-Video von Papas 40. Geburtstag.

Kamera kaufen ... Wenn ihr euch die Anschaffung einer digitalen VideokameraCam überlegt, solltet Ihr nicht nur auf den Preis achten (auch wenn die Technik immer besser wird, ist eine Kamera zu 199 Euro zwar billig, aber schnell auch ein Ärgernis!). Es muss nicht unbedingt eine 3Chip-Profikamera sein, aber wenn ihr – z. B. im Rahmen eines Projektes – etwas Geld investieren könnt, solltet ihr auf folgende Merkmale achten:

- Ein gutes Objektiv ist neben der Elektronik das A und O.
- Es sollte ein Filtergewinde besitzen, um Pol oder/und UV-Filter aufschrauben oder ein Weitwinkel/Fisheye/Zoom Objektiv vorsetzen zu können
- Einen 3 1/3 Chip zur Videoaufnahme enthalten
- Anschlüsse für externe Mikrofone haben und
- Einen Einschub-Schuh für zusätzliche Beleuchtung besitzen. Diese Merkmale sind nicht kostenlos und bedeuten, dass 90 Prozent der Billigkameras ausscheiden. Alle Billigkameras erzeugen das Bild elektronisch über einen lichtempfindlichen Chip. Teurere Kameras arbeiten hier mit drei Chips, die für je eine Grundfarbe (Rot, Grün, Blau) sensibel sind. Um die

Billigkameras billig zu machen, verwenden die meisten Hersteller bei den Chips B oder C-Ware. Das sind dann die Chips, die bei der Produktion von besseren Kameras »aus den Werten« laufen. Effekt ist, dass das Bild sehr schnell anfängt zu rauschen, wenn das Licht einmal schwächer wird. Eine Gegenüberstellung dazu siehe **BILD 18 A/B**

Das gehört zum guten Ton ... Beim eingebauten Mikrofon werdet ihr sehr schnell sehen, warum eine Mikrofonbuchse sehr wichtig ist: Die meisten Billigkameras sind so klein aufgebaut, dass eine physikalische Entkopplung des eingebauten Mikros nicht machbar ist. Es sind die Laufwerks- oder die Bedienungsgerausche (Zoomwippe, Zoommotor etc.) im Nutzsignal zu hören – das stört ungemein. Abhilfe schafft da nur ein außen angeschlossenes Mikrofon. Dies hat auch den guten Nebeneffekt, dass ihr mit dem »Mikrofon am Kabel« näher an den Aufnahme-Ort heran gehen könnt. Nichts ist ärgerlicher, als wenn das Bild gut rüber kommt, aber keiner versteht, dass der Hauptdarsteller zu seiner Katze sagt: »Schau mir in die Augen, Kleines«.

Welches Ton-Equipment? ■ Extern an die Kamera anschließbare(s) Mikrofon(e) [Gebrauchte Sennheiser-Mikrofone kosten einen Bruchteil des Neupreises, tun aber ebenso gute Dienste!] ■ Mikrofon-Galgen/-Angel [Als Angel dient ein umgebauter Apfelpflücker (15 €), in dessen Spitze eine 3/8"-Schraube zum Anschrauben des Windkorbes eingelassen ist (bis 3,60 m ausziehbar).

■ Windkorb (für Außenaufnahmen) [Darauf achten, dass er auf das verwendete Mikrofon-Modell passt]. ■ Windfell (für Außenaufnahmen bei Wind) [Aus Flokatisstoff selbst nähen.] ■ Zwei lange Anschlusskabel (eines zum Ersatz!) und ■ Gute Kopfhörer, mit langem Kabel.

Noch etwas zu Steckern ... An den meisten Kameras gibt es sogenannte »Klinkenbuchsen« zum Anschluss von Mikrofonen. Jeder, der schon mal einen MP3-Player herumgetragen hat, kennt das Problem: Die Stecker rutschen leicht aus der Buchse. Das gleiche passiert auch an der Kamera. Besser sind sog. »XLR-Steckverbinder« an den Kameras – und dann auch an den Mikrofonen!

Ins richtige Licht rücken ... Wichtig für ein gutes Bild ist die Beleuchtung. Das kann in einem Fall die komplette Ausleuchtung eines Raumes sein, in einem anderen Fall ein diffuses Licht von außen in den Raum. Je nach Stimmung, die ihr erzeugen wollt, ist mal das eine, mal ein ganz anderer Lichtaufbau nötig. In jedem Fall ist es gut, wenn ihr so viel Zeit einplant, dass die Beleuchtung nicht »so nebenbei« passieren muss. (Mehr dazu im Anhang.)

RECHNER/PROGRAMME

Die Hardware Grundsätzlich gilt: Nach »oben« gibt es keine Grenze! Und das betrifft die Geschwindigkeit des Rechners, der Grafikkarte, der Festplatte und so weiter und auch die Größe des Arbeitsspeichers, der Festplatte, des Pufferspeichers der Grafikkarte, des Monitors und so weiter. Dein Rechner sollte nicht zu schwach ausgelegt sein, denn Videoschnitt ist extrem rechenintensiv und speicherfressend. Ein Rechner sollte also mindestens mit 1,5GHz Prozessortakt, 1GB Arbeitsspeicher und einer 80GB Festplatte ausgestattet sein. Eine schnelle Grafikkarte hilft bei der Echtzeitdarstellung.

Die Programme Bei den Schnittprogrammen gibt es eine große Vielfalt. Von frei kopierbaren »Public Domain«-Programmen, über Programme, die bereits zum Lieferumfang des Betriebssystems gehören (Windows Movie-Maker, Apples iMovie) bis hin zu kommerziellen und teilweise sehr kostspieligen Programmen, die dann natürlich auch Profi-Funktionen und Effekte mitbringen. (Im Anhang findest du mehr dazu.)



BILD 17 »Schief«



BILD 18A DV-verrauscht



BILD 18B HDV-unverrauscht

IN JEDEM KIND STECKT EIN SUPERTALENT

Medienkulturarbeit mit Musicals

Im Fernseher sehen wir sie bald täglich auf fast allen Programmen: Castingshows nach dem Motto »Kannste was und siehst gut aus, dann bist du was und wirst bewundert und anerkannt!« Wen wundert es da noch, dass Kinder danach streben, auf diese Art und Weise Anerkennung zu erringen und bewundert zu werden. Das ist gut für das Selbstwertgefühl und stärkt das Selbstbewusstsein. Nur leider erleben die Kinder dort auch, dass mit »nicht ganz so tollen Talenten und weniger gutem Aussehen« auf wenig nette Art und Weise umgegangen wird. Wertorientierung spielt leider keine Rolle und einige unserer Vorstellungen gehen auf diesem Weg mehr als verloren.

Beim Entwickeln, Erarbeiten und Aufführen eines Musicals haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, Singen, Tanzen, Schauspielerei oder aber andere kreative und künstlerische Fähigkeiten, wie z. B. dichterisches Talent und das Zeichnen und Herstellen von Kulissen und Bühnenbildern und vielleicht sogar das Nähen von Kostümen, auszuprobieren. Kinder und Jugendliche können viele Fähigkeiten in der Gruppe entdecken, die ihnen vielleicht vorher noch gar nicht aufgefallen sind.

Auf los geht's los ... Die Herangehensweisen können sehr unterschiedlich sein. Es gibt bereits viele fertige Musicals, die für die Altersgruppe 6 bis 14 Jahre gut geeignet sind. Die Rechte daran lassen sich relativ günstig »einkaufen«. Mit dem Erwerb der Bücher und CDs, werden auch die Rechte übertragen, so dass es auch keine Schwierigkeiten für die Aufführung gibt, selbst wenn die Vorstellungen öffentlich gemacht und ihr z. B. in der Zeitung dafür werben wollt (Urheberrecht siehe Anhang).

Zu Themen wie »Fremdenfreundlichkeit« und »Toleranz« sowie zu »Freundschaft« und »Naturschutz« werdet ihr beim Fidulaverlag bestimmt fündig. Schon in kürzester Zeit haben die Kids Liedtexte auswendig drauf und spre-

chen ihren Text mit, wenn sie z. B. das Hörspiel auf die Ohren bekommen. So können in kurzer Zeit ein bis zwei Szenen dargestellt und präsentiert werden. Das ist toll, wenn nur wenig Zeit bleibt, wie z. B. im Kinderrechtecamp. Die Teilnehmenden sind dann leichter zu motivieren und haben schnell ein Erfolgserlebnis.

So haben wir z. B. im Kinderrechtecamp eine Szene aus »Eisbär, Dr. Ping und die Freunde der Erde« gespielt und auch präsentiert. Das ist ein Stück zum Klimawandel, erhältlich beim »Kontakte Musikverlag« oder über den Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.

Viel interessanter und unserem Prinzip der Mitbestimmung viel näher ist es jedoch sowohl die Handlung als auch die Liedtexte und Tänze mit den Kindern selbst zu entwickeln. Zunächst wählt ihr gemeinsam ein Thema aus, welches den Inhalt des Musicals ergeben soll. Im Zeltlager z. B. ist es immer gut, das Lager selbst zu spielen, denn dann kommen die Teilnehmenden auf Themen, die sie aktuell beschäftigen oder Themen, die im Lager bereits Motto sind. So könnt ihr auch mehrere Themen aufgreifen und miteinander verbinden, wie z. B. Streit im Lager, Liebeskummer, Kinderechte usw.

Zum Einstieg Wichtig ist es, gerade am Anfang viele praktische Übungen und Spiele zum Theater spielen mit den Teilnehmenden durchzuführen wie z. B. Sprachübungen zum »Laut sprechen« oder Pantomime oder Übungen, die das Rhythmusgefühl stärken. Das ist auch wichtig für die Gesangs- und Tanzszenen. Bevor ihr mit den Kids eigene Lieder dichtet, singt erst mal jede Menge Falkenlieder, damit ihr euch ein Bild davon machen könnt, wer wie singt und wer sich wie viel zutraut. Anregungen für das Vorgehen am Anfang und Vorschläge für Übungen findet ihr in Praxisbüchern zum Thema »Theater spielen mit Kindern« in eurer Bücherei.

Text-Text-Text Zum Dichten eigener Liedtexte lassen sich die Karaoke-Versionen von aktuellen Songs gut nutzen. Achtet darauf, welcher Song gerade sehr angesagt ist und schaut nach, ob auf der Maxi CD eine Instrumentalversion vorhanden ist. [Das ist wichtig, denn auf den meisten Karaoke-Versionen wird der Refrain mitgesungen und das ist schlecht, wenn ihr einen völlig anderen Text darauf schreiben wollt.]

Choreographie & Rollenverteilung Beim Entwickeln eines Tanzes sind die Ideen der Kids ebenfalls sehr gefragt. In einer selbstgestalteten Choreografie können alle die eigenen Ideen einbringen. Was gut aussieht und wer sich lieber im Hintergrund z. B. klatschend hin und her bewegt entscheiden die Kids selbst. Auch über die Rollenverteilung sollten die Kids selbst entscheiden. Aber passt auf, dass es keine Außenseiter gibt!

Wenn mehrere Kinder die gleiche Rolle spielen wollen, könnt ihr die Kinder ein ›Casting‹ durchführen lassen: Reihum sagen alle, warum jemand besser war und was besser gefallen hat. Die Teilnehmenden sollen sich möglichst selbständig einigen. Wenn es gar nicht geht, gibt es eine geheime Wahl. Und wenn es mal Tränen gibt, muss die Gruppe (oder notfalls auch mal die Helferin oder der Helfer) tröstende Worte finden.

Bühnenbild und Requisite Dann wird ein Szenenablaufplan entwickelt. Welche Szene, welches Bühnenbild und nötige Requisiten? Wer ist beteiligt? Wer befindet sich wo auf der Bühne und trägt dabei welche Klamotten? Wenn ihr gemeinsame Regeln entwickelt, die auf und hinter der Bühne gelten, wie z. B. »Wir zeigen dem Publikum nie den Rücken«, »Wir halten zusammen, helfen uns gegenseitig und auf der Bühne wird nicht geschimpft oder gar gestritten«, dann kann eigentlich fast nix mehr schief gehen.

»Wir und der Rest der Welt!« Beim »Toi, Toi, Toi« vor dem Auftritt und auch während der Aufführung, sind die Menschen hinter der Bühne bestimmt mindestens genauso aufgeregt wie die Teilnehmenden. Das Wichtigste ist jedoch, dass die Kids das nicht merken, denn das Team muss ihnen die Sicherheit und Vertrauen, um sie zu motivieren und zu bestärken. Gemeinsam das Lampenfieber aushalten und durchstehen, der Zusammenhalt während der Aufführung und dann der Applaus des Publikum und das tolle Gefühl: »Wir waren gut! Lasst die Kids wissen, wie stolz ihr auf sie seid. Sprecht ihnen gut zu, wenn mal was nicht so toll gelaufen ist! Und wenn der ganze Trubel sich beruhigt, darf die Helferin und der Helfer gerne auch mal eingestehen, dass sie stark mitgezittert haben und selbst nicht immer so sicher und beruhigt waren, wie sie auf die Gruppe gewirkt haben!

Exkurs Rap/Hiphop Wenn ihr mit RF'lern oder SJ'lern ins Zeltlager fahrt, finden diese das Musical vielleicht nicht ganz so spannend?! Wir wäre es mit einem HipHop-Workshop oder einer Rap-Werkstatt? Hip Hop/Rap ist ein Medium mit dem Jugendliche sich sehr gut auszudrücken vermögen. Ein gutes Instrument, um die eigenen Positionen weiterzugeben basierend auf einfacher Sprache und gut verständlich. So ist es quasi »spielerisch« möglich, sich problematischen Themen in der Gruppe zu nähern, ohne das die eigene Scharm ein große Rolle spielt. Ein erfolgreicher Auftritt steigert das Selbstwertgefühl enorm. Vermutlich kann auch eure Gruppe so ein Projekt auf die Beine stellen, wenn jemand die Technik liefert: also einen Schnittplatz und ein »Studio« wie beispielsweise im Radio. Die Beats bringen die Teilnehmenden im Zweifelsfall selbst mit und die Texte verfasst ihr ohnehin selbst ...

MUSICALS



ZELTLAGER- FUNK

*FALken Radio
FLÖrsbachtal*

DIE GRUNDIDEE DES ZELTLAGERRADIOS 2006

Das Lagerradio sollte Musik spielen, informieren (Wetter, Essen, Programm), berichten (aus dem Zeltlager-Alltag...), Spaß machen (Quiz, etc.). Es soll einen starken Bezug zum Zeltlager haben und nicht einfach nur ein beliebiger Musiksender sein. Gleichzeitig sollte das FALkenRadio-FLÖrsbachtal ein attraktives Angebot für die Gruppe »Teebeutel-Kollektiv (TBK) sein, sie (als älteste Gruppe) fordern und so den Weg ebnen ins SJ-Lager, für welches die Teebeutel in diesem Sommer noch zu jung waren.

Die Gruppenhelferinnen waren mit der Gruppe im Zeltlager und gemeinsam zuständig für die Umsetzung der Idee des Zeltlagerradios. Dabei wollten sie möglichst im Hintergrund bleiben; um den Teebeuteln die Chance zu lassen, soviel wie möglich allein zu machen und das Radio als ihr Ding zu begreifen. Die Helferinnen sahen ihre Zuständigkeit v.a. in einer moderierenden, unterstützenden, beratenden und anstoßenden Rolle: Informationen verknüpfen helfen, ggf. nachhaken, etc. Im Gruppen-Alltag des TBK sollte also das Radio eine große Rolle spielen. Die Gruppenhelferinnen mussten entsprechend immer Augen und Ohren für die Gruppen-Dynamik haben und ggf. für Ausgleich, Abwechslung und Entspannung sorgen.

Die Radio-Technik Für die Radio-Technik neben der Gruppe auch der »Bastelhelfer« ansprechbar, der das technische System entwickelt, das Material zusammengetragen und mit der Gruppe vor Ort aufgebaut hat. Radio in Südhessen sieht dementsprechend so aus: Im Vorkommando werden alle Gruppenzelte verkabelt und mit je einer Box versehen. Die Boxen werden zentral eingeschaltet, können aber bei Bedarf individuell ausgeschaltet werden. Zusätzlich werden auch das KommZelt/KinderCafé, die Küche und die Spülstellen mit verkabelt.

Der Empfang läuft über ein kleines Radio mit Cassetten-Teil/Cassettenadapter. Die Sendungen werden mit dem Radio-Jingle über die große Anlage angekündigt. Die Kids können dann die jeweiligen Boxen anschalten. Für Interessierte Kids kann es Führungen, Mit-Moderationen etc. geben. Sie sollen allerdings nicht forciert, sondern von den Kids in der Spunk (Vollversammlung) gefordert werden. Bei Bedarf kann es auch einen Tag des offenen Zeltes o. ä. geben.

Sende- und Vorbereitungs-Zeiten Es gibt eine Früh-sendung in Form von Weck-Radio, die einen gemeinsamen Start in den Tag bietet. Zusätzlich gibt es täglich eine inhaltliche Sendung, die in unterschiedlicher Form aus dem Zeltlager berichtet. Diese »Abendsendung« wird kurz vor der Bettruhe ausgestrahlt (und am Nachmittag des nächsten Tages noch einmal wiederholt).

Die Radiogruppe und das Radio im Gesamt-Zeltlager Für die Radio-Gruppe ist es immer schwierig, am Zeltlager teilzunehmen, weil sie durch die Arbeit in der Redaktion einen anderen Tagesablauf haben und viel Zeit im Radiozelt verbringen. Nach Bedarf und Möglichkeit sollen sie trotzdem an Kreativangeboten, KommZelt, Café etc. teilnehmen und mitmachen können. Selbstverständlich übernimmt auch die Redaktion die üblichen Sozialdienste.

DAS RADIO UND DIE INHALTLICHE ARBEIT IN DEN PROJEKTGRUPPEN

Die Radioredaktion kann beispielsweise eine Patenschaft für einzelne Projektgruppen übernehmen, die Arbeit in den Gruppen betreuen und so die Inhalte ins Radio bringen. Dabei übernehmen sie als »teilnehmende Beobachter« die Rolle von Reportern und haben gleichzeitig die Möglichkeit an der thematischen Arbeit teilzunehmen.

Radio und Vollversammlung Während der Vollversammlung wird die Radio-Redaktionssitzung stattfinden. Dabei werden die letzten Sendungen nachbereitet und die nächsten Sendungen geplant (Themen ausgewählt, Aufgaben verteilt etc.). Je ein Teebeutel nimmt als Reporter an der Vollversammlung teil, um einerseits als Ansprechpartner und Vermittler zu Verfügung zu stehen und andererseits dem Radio-Team danach über das geplante Programm berichten kann.

Informationsfluss vom und zum Radio Wer ins Radio möchte, kann sich auf unterschiedlichen Wegen darum kümmern: in der Vollversammlung, über den Zeltlager-internen »Poldi«-Briefkasten oder über die Projektgruppen bzw. die Projektgruppenpaten. Was die Radioredaktion wissen will, muss sie bei den zuständigen Stellen selbst erfragen.

Generell wird die Einbindung der Zuhörerschaft sehr gewünscht, die Kids dürfen jederzeit Beiträge für das Radio vorschlagen oder einbringen. Die Redaktion entscheidet (auf der Redaktionssitzung) welche Reportagen freier Reporter ins Programm aufgenommen werden.

VORBEREITUNG

Wenn es eine feste Radiogruppe für das Camp gibt, ist es sinnvoll, wenn diese bereits Monate vorher mit der Vorbereitung beginnt: Namen für das Radio, Logo zum Namen, mögliche Themen, Jingles entwickeln und produzieren, Besuche beim Hessischen Rundfunk, um mit der Technik vertraut zu werden, Vorproduktion der ersten Sendung etc. Auf den Zeltlagervorbereitungswochenenden wird das Konzept vorgestellt und diskutiert, damit das Projekt allen HelferInnen bekannt ist und auch von allen getragen und genutzt wird.

Zeit	Länge	was?
21.40 Uhr	1'30"	(Vorlauf-) Musik
	1'00"	Live-Moderation: Guten Abend, Zeitansage, Themen der Sendung
	1'30"	Musik
	0'15"	Live-Moderation: Anmod. Spielwiese
	4'00"	Spielwiese
	0'15"	Live-Moderation: Anmod. Reportage des Tages
	4'00"	Reportage des Tages
	1'30"	Musik
	0'15"	Live-Moderation: Anmod. Gute Nacht Geschichte
	4'00"	Gute Nacht Geschichte
	0'15"	Schluss-Moderation + Tschüß bis morgen früh
	0'05"	Ende-Jingle
22.00 Uhr		

Uhr		
	1'30"	Musik
	1'00"	Live-Moderation: Programm ankündigen, Lust machen auf Spunk (Vollversammlung)...
	0'05"	Wetter-Jingle
	0'25"	Live-Moderation: Wettervorhersage
	0'05"	Küchen-Jingle
	0'25"	Live-Moderation: Speiseplan
	0'25"	Schluß-Moderation + Tschüß bis später
	0'05"	Ende-Jingle
8.15 Uhr		

Tagesplan für die Radiogruppe	
Ca. 8.00 Uhr	letzte Vorbereitung für die Frühsendung
08.10 Uhr	Frühsendung
08.30 Uhr	Frühstück, Dienste etc.
9.30/10 Uhr	(während der Spunk) große Redaktionsbesprechung: Kritik der letzten zwei Sendungen
	Planung der nächsten beiden Sendungen
	Reportereinsatz: wer geht wo hin? Was steht an?
	Rollenverteilung (Moderation, Reportage etc.)
	Danach Reporter gehen los/Recherchen/Schnitte etc.
	Bereitstellung der Beiträge für die inhaltliche Sendung
	letzte Vorbereitung für die Spätsendung
21.30 Uhr	Spätsendung
21.40 Uhr	Wetter (für nächsten Tag) mitschneiden
22.00 Uhr	Nachtruhe für's Radio-Team
22.30 Uhr	



Sozialistische Jugend Deutschlands
Die Falken (Bezirk Hessen-Süd)
Fischerfeldstraße 7-11
60311 Frankfurt

Best of FaRaFlö
Zeltlager-Radio 2006
im Flörsbachtal

© TBK

Schöne Erinnerung und
Beigabe zum Mittel-Nachweis



Tipps für die Sprecherinnen und Sprecher

- Abstand zum Mikrofon ca. 30 cm.
- So laut sprechen, als wollte man einem Gegenüber in 1m Abstand etwas berichten.
- Gleichmäßig laut sprechen, aber nicht leiern.
- Wenn es geht nicht ablesen, das wird meist wahrgenommen: »Man hört das Papier knistern«; besser Stichworte machen und dann frei erzählen.
- Alles beschreiben, Mimik und Gestik sieht man nicht.
- Blickkontakt mit dem Menschen am Mischpult aufnehmen, Handzeichen verabreden, wenn z. B. Musik gestartet werden soll oder wenn der Sprecher, die Sprecherin über eine Musik reden will.

RADIO

Der Technik sei Dank!

Technisches Konzept Klar, abspecken kann man immer, aber wenn die entsprechende Ausstattung zu Verfügung steht, um das Radio aufzubauen, teilt sich die Technik grob in zwei Teile auf: Das »Funkhaus« mit Regieraum, Studio, Redaktionsraum und den »Sender« und die Anbindung nach außen.

Der Sender

Funkhaus Räume, Technik und Stromversorgung

Die Räume Ein Zelt SG 300 mit den Maßen 6 x 6 m, aufgeteilt in ca. 1/4 Fläche Sprecherraum und 1/4 Fläche Regieraum, Redaktion. Das Zelt wird innen (zur Schallisolierung) mit Decken ausgehängt. Auch die Abtrennung der zwei Räume geschieht mit Decken, wobei wegen des Sichtkontaktes ein Fenster aus Folie eingearbeitet wird.

Immer dran denken Im schlimmsten Falle geht mal etwas im Zeltlager zu Bruch. Also nicht die teuerste High-Tech von zuhause einpacken. Geschenkte Sachen und Altgeräte tun es auch. Einfach mal rumfragen und sammeln. Audio-Programme laufen oft auch auf betagten Computern, einfach (vorher) ausprobieren.

- Ein Mischpult, es braucht für jede Tonquelle einen Eingangskanal, d. h. ca. 10 Eingänge reichen aus zum Schneiden von Beiträgen, Bearbeiten von Tönen.
- 1–2 PC (mögl. Laptops) mit einem Audio-Schnitt-Programm; optional andere Tonträger wie CD-Player, mp3-Player und auch der gute alte Kassettenrekorder kann hier noch wertvolle Dienste leisten.
- Mikrofone braucht ihr mindestens zwei, für jede/n Sprecher/in eine (bei einer Hörspielproduktion können es schon mal 6 Stück werden).

Wollt ihr die Sendungen aufnehmen, braucht ihr dafür ein Medium (am besten noch einen PC). Eine schöne Erinnerung (und auch gut als Beigabe zum Antrag bzw. für den Mittelnachweis) ist die »Best-of«-CD.

Stromversorgung Darauf achten, dass auch beim größten Regen nichts im Wasser liegt und keinesfalls das Zeltgestänge unter Spannung setzen kann. Es gibt mobile FI-Schutzschalter, die sollte man einsetzen.

Der Empfänger

Wie kommt der Ton zum Verbraucher?

Variante A Stellt 2 Lautsprecher auf und dreht sie so laut, dass auch im letzten Zelt alles verstanden wird. Das heißt auch in der nächsten Ortschaft wird alles gehört und auf dem Platz wird's brüllend laut. Prima Open-Air-Disko. Gefahr dabei: Inhalte gehen komplett verloren.

Variante B Baut einen kleinen Sender auf, besorgt euch eine Sendelizenz. Alle bringen Radios mit – und hören über ihre Radios mit. Besser noch: Die Zelte werden mit Geräten ausgestattet, die nur die eigene Frequenz empfangen.

Variante C Verkabelt die Zelte und stellt in jedes einen Lautsprecher, zusätzlich noch Lautsprecher zu den Spülstellen, Lagerleitung, Küche etc. also an die zentralen Orte, an denen sich das Lagerleben abspielt!

Der Favorit in Hessen-Süd ist die Variante C, da wir so ohne Sender/Empfänger auskommen und nur etwa 15 Stellen zu versorgen haben. Der Nachteil ist, dass wir auch jedes Zelt mit Energie versorgen müssen. 220-V-Netzspannung kommt nicht in Frage, da dies lebensgefährlich werden kann. Wir bleiben unter der »Schutzkleinspannung« von 48 V, wie sie auch für Spielzeuge zugelassen ist. Konkret verwenden wir eine 12-V-Autobatterie, so dass wir komplett vom Netz getrennt sind. Der Nachteil sind natürlich hier die relativ dicken Kabel. Warum überhaupt Energiezufuhr? Weil wir uns für aktive Lautsprecher entschieden haben. Erstens können wir so jeden Lautsprecher individuell an die örtlichen Begebenheiten anpassen, außerdem bestimmt so die Regie, wann die Kiste im Zelt an ist.

DIE MATERIALBESCHAFFUNG

Woher nehmen und nicht stehlen?

Regieraum, Sprecherraum Mischpult, Mikrofone, Stative. Kann man alles kaufen, nachsehen bei Zubehör für Bands. Wollen wir das kaufen, für einmal im Jahr Zeltlagerradio? Technisch entspricht das Material dem, das jede Band auf der Bühne (inkl. PA) verwendet. Also hört euch mal bei befreundeten Bands um, wer euch was für 3 Wochen leihen kann.

Stückliste (beispielhaft)

- 1 Mischpult, analog vollkommen ausreichend, ca. 10 Eingänge
- 2 Mikrofone, z. B. Gesangsmikros
- 2 Stative
- Mindestens 10 Kabel, Standard ist heute XLR
- Evtl. einen Kassettenrekorder

Wenn man Audio bearbeiten (z. B. Reportagen oder Hörspiele schneiden) will:

- 1 PC (Laptop) mit Audioprogramm und Soundkarte
- Audioprogramme, gibt es auch gratis im Internet
- Genug Adapterkabel um alles zu verbinden.
- Lautsprecher für die Regie
- Kopfhörer für die Sprechenden

Und sonst noch?

- Dicke Decken zum Abhängen der Zeltwände (draußen ist es nie leise, außerdem klingt's sonst wie auf'm Klo)
- Netzkabel, Verlängerungen
- Netzverteiler, einmal mit Schalter (nachts alles ausschalten)
- 1 mobiler FI-Schutzschalter
- Aufnahmegeräte für Reporter, als einfache und robuste Kleingeräte bieten sich Walkman/MP3-Player mit Aufnahme-funktion an. Die Kassetten werden dann in den PC überspielt und bearbeitet oder direkt zur Sendung gebracht.
- PC mit Sprechgarnitur zum Vorfertigen von Beiträgen

Empfangsgeräte in den Zelten Hier sind Bastler gefragt. Zur Verwendung kommen 12 kleine Lautsprecher, die mit 5 W-Verstärkern ausgestattet wurden und einzeln regelbar und abschaltbar sind. Das Ganze wird gespeist über eine Autobatterie, die nachts geladen wird. Zu den Sendezeiten wird zentral die Speisung eingeschaltet, so dass keiner darauf achten muss, rechtzeitig einzuschalten.



RADIO FARAFLO



AUDIO-

Eine Radio-Sendung zum

PODCAST

Thema »Komplimente«

Podcasts sind Medienbeiträge (Audio oder/und Video), die über das Internet angeboten werden. Die Nutzenden können auf diese Weise z. B. individuell Informationen von einer Quelle abonnieren/herunterladen, um sich diese später orts- und zeitunabhängig anhören oder/und ansehen zu können.

Im RF-Zeltlager 2008 in Polen wagten sich die Essener Falken mit Hilfe der Medienarbeit an das Thema »Soziale Kompetenzen«. Jeder und jede hat schon Komplimente gemacht und bekommen. In einer Zeltfreizeit von etwa 100 Teilnehmenden, steckt also zu diesem Thema Wissen, das nur entlockt, festgehalten und zusammengefasst werden muss – soweit die Idee. Im Ergebnis hat das Zelt »Grenzwertig« eine Video-Bild-Ton-Kompilation mit eigenen Interviews zum Thema »Komplimente machen und bekommen – gewusst wie!« erstellt. Die CD sollte als Hilfe für andere dienen, die sich die Frage stellen, wie man Komplimente am besten macht, wie man sich fühlt, wenn man welche bekommt und wie man auf Komplimente reagiert. Zum Abschied wurde die CD für alle Teilnehmenden gebrannt. Außerdem wurde der Audio-podcast auf der Website des Falken-Studios als download zur Verfügung gestellt.

WIE ENTSTEHT SO EIN PODCAST VOR ORT?

■ Das Redaktionsteam verständigt sich zunächst über das Thema und die Redakteurinnen und Redakteure entwerfen einen Fragenkatalog. ■ Es ist gut zu überlegen (oder mit einer Testperson zu überprüfen), ob der Fragenkatalog in der ersten Version schon ausgereift ist. Manche Fragen werden in dieser Phase sicherlich direkt als unbrauchbar eingestuft. Oder euch fällt auf, dass entscheidende Fragen fehlen. ■ Später werden die Aufnahmen der Interviews in der eigenen Gruppe ausgewertet.



Audio-Podcast heißt auch ...



... sich mit der Technik vertraut machen

■ Von Vorteil ist auch, sich zuerst mit der Technik insbesondere den Aufnahmegeräten vertraut zu machen, damit man sich später vollkommen auf das Interview einlassen kann. ■ Hilfreich ist es, zu reflektieren, wie sich das Gegenüber im Interview fühlen könnte und die entsprechenden Rahmenbedingungen zu schaffen, dass sich die Interviewten gut auf das Gespräch einlassen können. ■ Die Interviews werden dann in der Redaktion ausgewertet und geschnitten.

Jetzt kommt möglicherweise die Kamera ins Spiel: Die Mitglieder der Redaktion, die gerade nicht mit Interviews beschäftigt sind, können (mit dem Einverständnis der Interviewten) ■ Aufnahmen von den Gesprächssituationen machen. ■ Diese Bilder können später den Ton auf der CD begleiten und stehen auch zu Verfügung, um ein schönes Cover zu gestalten. ■ Wenn ein Camcorder in der Medienkiste steckt, können zusätzlich auch bewegte Bilder eingebaut oder sogar ein Video-podcast hergestellt werden.

VIRTUELLES

Was das ist ...

ZELTLAGER

und was es sein soll.

Jeden Sommer geht das virtuelle Zeltlager mit den Falken aus dem ›linken Niederrhein‹ auf Fahrt. »Wie, fährt ihr gar nicht mehr echt ins Zeltlager?«, werden wir manchmal von Kindern und Jugendlichen gefragt. Aber natürlich fahren wir drei Wochen in den Sommerferien ins Zeltlager. Und mit im Gepäck haben wir Computer, Monitore und eine Webcam. Wir sind in der Vergangenheit öfter von Eltern gefragt worden: ■ Was wir denn so den ganzen Tag mit ihren Kindern unternehmen? ■ Ob die Kinder denn Spaß haben? ■ Wie der Zeltplatz denn so aussieht und vieles mehr. Für Eltern, die selber Zeltlagererfahrung hatten – kein Problem. Aber alle anderen hatten manchmal so ihre Vorbehalte. ■ Was ist denn bei Sturm? ■ Sind die Kinder bei schlechtem Wetter warm genug angezogen? ■ Was ist denn, wenn ein Kind Heimweh bekommt? Diese Fragen wollten wir nicht nur auf den Elternabenden besprechen, oder in den vielen Telefongesprächen mit besorgten Eltern – wir wollten den Eltern einen Teil des »Lebensgefühls Zeltlager« vermitteln. Das virtuelle Zeltlager war geboren!

1998 führten wir unser erstes virtuelles Zeltlager auf Föhr durch. Seitdem ist es aus unserer Zeltlagerarbeit nicht mehr wegzudenken. Ohne Unterbrechung gab es bislang jedes Jahr wieder ein neues virtuelles Zeltlager – parallel zum realen Zeltlager.

Alle die wollen, können unsere Zeltlager am Computer verfolgen. Täglich stellen wir neue Fotos von unseren Aktivitäten und unserem Leben im Zeltlager ins Netz. Wir senden Tagesberichte, stellen unser HelferInnenteam vor. Wir berichten über Zeltlager-Highlights, wie z. B. die Eröffnungs- und Abschlussveranstaltung, die Discos, das Bergfest, die zweitägige Spartakiade. Wir berichten über Ausflüge, den Besuch von Läusen auf unseren Köpfen, wir veröffentlichen den Speiseplan, stellen selbst ge-

schriebene Gedichte ein, wir informieren über alles, was während des Zeltlagers passiert. ■ Die Eltern, Nachbarn, Freunde verfolgen so unsere drei Wochen. ■ Sie haben das Gefühl, mit dabei zu sein. ■ Die Gruppenmitglieder ihres Kindes sind ihnen vertraut. ■ Die Eltern fiebern mit, wenn die Gruppe ihres Kindes um eine gute Platzierung bei der Spartakiade kämpft. ■ Wir erhalten dann Gästebucheinträge, die uns z. B. faire Spiele wünschen.

Seit 2000 verfügen wir auch über eine Webcam, die für alle sichtbar angebracht wird, und dann 2x pro Minute ein aktuelles Bild aus dem Zeltlager liefert. ■ Kinder treffen Verabredungen mit ihren Eltern zu einer bestimmten Zeit und winken ihren Eltern.

REFLEXION UND KRITIK

GEHÖRT DIE WEBCAM IM FALKENZELTLAGER?!

Jetzt könntet ihr natürlich anmerken, dass die Kids sich ja wie »überwacht« vorkämen. Aber das Gegenteil ist der Fall. Die Kinder sind stolz darauf, ein Stück ihres Zeltlagerlebens anderen zeigen zu dürfen. Natürlich achten wir darauf, dass keines der Kinder in einer peinlichen Situation abgelichtet wird, oder Bilder im Netz erscheinen, die die Kinder nicht veröffentlicht haben wollen. Dass es keine Nacktfotos von Kindern gibt, versteht sich von selbst. Gerade als Sozialistinnen und Sozialisten dürfen wir uns fragen, ob wir die Technik so weit in unsere Praxis integrieren wollen oder ob nicht gerade in der Konzeption der Antizipation, also der Konstruktion einer sozialistischen Alternative, die Webcam als 24h-Beobachtung und ›big brother‹ gerade nicht ins Zeltlager paßt.

Fakt ist Die Kinder kennen die Technik und nutzen sie in der Regel auch. Unsere Aufgabe kann es also nicht nur sein, sie aus dem Zeltlager zu verbannen, sondern ihr eine sinnvolle (aber auch beschränkte!) Funktion zuzuweisen. Es ist zum Beispiel sehr wichtig, dass alle Anwesenden von der Kamera wissen und dass sie nur an einem Ort Aufnahmen macht. So eine Webcam sollte keinesfalls zu einem wirklichen ›big brother‹ werden, der allzeit und kaum wahrnehmbar dabei ist. Wenn die Webcam an einem bestimmten Ort ihre Aufnahmen für das www macht, dann haben auch alle Anwesenden, die Möglichkeit, frei zu entscheiden, ob sie sich ablichten lassen wollen oder nicht.

Fakt ist auch Die Eltern fühlen sich in unsere Zeltlager integriert. Ihnen ist der Tagesablauf ein Begriff, sie freuen sich auf bestimmte Highlights im Zeltlager. Sie kennen die HelferInnen und sie begreifen das ehrenamtliche Engagement. Rund um die Uhr sind die HelferInnen für ihre Kinder da. Sie lachen mit ihnen, sie weinen mit ihnen, bis spät in die Nacht werden einzelne Nissen aus den Haaren

gezogen, oder es »steppt der Bär« in der Disco. Dadurch, dass die Eltern so nah am Zeltlager dabei sein dürfen, hat sich auch die Arbeit vor Ort verändert. Die Eltern wissen jetzt, was noch vonnöten ist. Sie melden sich, wenn sie noch Geschirrhandtücher oder Schlafsäcke übrig haben, sie helfen beim Container beladen, sie backen Kuchen für Falkentreffen. Sie gehören einfach dazu und sie unterstützen die Falken-Arbeit und schicken ihre Kinder zu uns!

Eure Aufgabe ist es, im HelferInnen-Kollektiv vor der Einrichtung eines virtuellen Zeltlagers gemeinsam zu entscheiden, ob ihr das wollt oder nicht und wo die Grenzen sind. Die Hintergründe eurer Entscheidung solltet ihr auch den Kindern gegenüber transparent machen. Die Auseinandersetzung über Medienkritik und darüber, wie viel Präsenz die neue Technik in eurem Zeltlager hat, fördert letztlich auch die Medienkompetenz im HelferInnen-Kollektiv und bei den Teilnehmenden.

ÖFFENTLICHKEIT HERSTELLEN

Natürlich kann das große »weltweite netz«, das www unser Zeltlager betrachten. Aber das ist ja auch nicht verkehrt. Eine große Öffentlichkeit kann uns wahrnehmen und uns in einem Bereich erleben, wo wir stark sind. Zeltlager sind die Höhepunkte unserer Jahresarbeit aber wir sind kein kommerzielles Reiseunternehmen. Im Zeltlager leben wir unsere Ideen einer besseren Welt vor. Gemeinsam gestalten wir unsere 3 Wochen. Wir leben solidarisch zusammen, entscheiden gemeinsam. Das können ruhig alle mitbekommen. »Der Sommer deines Lebens« – er wird in Bildern festgehalten und geht um die Welt.

Manchmal gibt es auch Bilder von wild unordentlichen Zelten, von schmutzigen Kindermündern, von farblich kreativer Kleidung, von müden Jugendlichen, die tagsüber auf der Decke liegen und schlafen, von ungekämmten Haaren, oder von Mädchen, die Jungen in den Haaren kralen. Aber genau hier kommt das Lebensgefühl auf. Einmal selbst entscheiden, was angezogen wird, einmal selbst das Programm entscheiden und den Tag bestimmen. Unsere Berichterstattung ist ehrlich und genau dies wird uns auch geglaubt. Die Bilder spiegeln es wieder, und so, wie die Kinder vielleicht vormittags noch die Schokocreme im Gesicht haben, so haben sich die Kinder abends schon wieder für die nächste Party aufgebretzelt.

Ja, zunächst einmal darf jede/r an unserem virtuellen Zeltlager teilhaben. Wir behalten uns aber auch vor z.B. Gästebucheinträge zu löschen, wenn sie rassistisch, sexistisch oder anders menschenverachtend sind. Jegliche Verbreitung unserer Fotos oder unserer Berichte ist untersagt und nur mit unserer ausdrücklichen Genehmigung gestattet (siehe Kasten).

Auch ein virtuelles Zeltlager entsteht nicht von

allein Ein virtuelles Zeltlager lebt davon, dass auch Ergebnisse aus dem Zeltlager im Netz veröffentlicht werden. In unseren Zeltlagern entsteht eine Vielzahl spannender Produkte, seien es Gedichte, selbst geschriebene Lieder, aufgeführte Tänze oder Theaterstücke. All sie können mit der Kamera festgehalten werden, oder ihre Texte im Netz veröffentlicht werden. Hierzu ist es notwendig, dass sich das virtuelle Zeltlager in alle Köpfe »eingebrennt« hat und alle HelferInnen und auch alle TeilnehmerInnen immer daran denken, dass Ergebnisse ihrer Angebote schriftlich oder bildlich festgehalten werden. Dies geht leider manchmal unter, und außer der Tagesberichte und einer Vielzahl von Fotos erscheint nicht mehr soviel im Netz. Das ist schade und hier braucht es mindestens eine Person, die immer wieder dazu motiviert, Inhalte online zu stellen oder auch Kinder selber Tagesberichte schreiben zu lassen. Wie in vielen anderen Bereichen in der Falkenarbeit braucht es auch hier einen »Motor«, der die Idee des virtuellen Zeltlagers so vorlebt, dass der Funke auf alle anderen überspringt und unser »Lebensgefühl Zeltlager« auch virtuell rüberkommt. Wir jedenfalls können uns nicht vorstellen, auf das virtuelle Zeltlager zu verzichten.

TIPPS FÜR DIE EINRICHTUNG EINES »VIRTUELLES ZELTLAGER« IM REALEN ZELTLAGER

- Alle Helfenden sollten sich mit der Idee auseinander gesetzt haben und sie unterstützen wollen.
- Mindestens ein verantwortlicher Mensch sollte ausgeguckt werden, der/die die Idee antreibt und voranbringt.
- Die Teilnehmenden, bzw. die Erziehungsberechtigten sollten mit ihrer Unterschrift der Teilnahme am virtuellen Zeltlager zustimmen. Wir haben diesen Passus bereits in den AGB aufgenommen. So kann es nicht zu Schwierigkeiten kommen, wenn Bilder von den Kindern im Internet erscheinen.
- Mindestens eine Person sollte bei wirklich allen Veranstaltungen Fotos machen. Diese müssen dann so bearbeitet werden, dass sie von der Größe her tauglich für das Internet sind. Die roten Augen sollten entfernt werden. Die Fotos sollten auch vom Motiv her interessant sein (Mehr dazu im Kapitel »Fotografie«).
- Die Webseite muss ständig aktualisiert werden. Mindestens einmal am Tag sollten den BetrachterInnen neue Inhalte angeboten werden.
- Ihr braucht einen Provider, der euch Webspace zur Verfügung stellt. Am Anfang reicht auch ein Provider kostenlosen Webspaces, der dann allerdings häufig

VIRTUELLES ZELT- LAGER

Werbung auf die Seiten stellt. Auch die Web-Adressen sind dann, in der Regel, lang und schlecht zu merken. Der Zugriff auf die Seite ist meist recht lahm, dafür kostet es nix. Sollte das Projekt für euch langfristig interessant sein, bietet es sich an, eigenen Webspace bei einem Provider anzumieten.

■ Es sollte ein Gästebuch zur Verfügung stehen. Dies muss regelmäßig gewartet werden, sprich Inhalte, die rechtsextrem, sexistisch oder anders menschenverachtend sind, gehören gelöscht. (Faschismus ist keine Meinung, sondern ein Verbrechen!)

■ Die Eltern sollten die Möglichkeit erhalten, über eine EMail-Adresse auch Kontakt zu ihrem Kind aufzunehmen.

■ Die Teilnehmenden sollten motiviert werden, an der Seite mitzuarbeiten. Sie können Artikel über das Zeltlager schreiben, z. B. über den Tag, über das Essen, über die Mitbestimmung im Zeltlager. Sie können Umfragen machen, Fotostories erstellen und vieles mehr. Hier bietet es sich an, dass ein Verantwortlicher die Kinder unterstützt und mit ihnen die Vorlagen so bearbeitet, dass sie ins Netz gestellt werden können.

■ Wir haben eine eigene Zeltlagerseite für uns angemeldet. Die ist speziell für unser Falkencamp und sie hat sich mittlerweile so weit etabliert, dass wir Anfragen von Menschen aus der gesamten BRD erhalten, die gerne ihre Kinder mit uns in die Ferien schicken möchten (selbstverständlich verweisen wir auf die örtlichen Gliederungen): www.falkencamp.de

Die AGB zur rechtlichen Absicherung nutzen Die Einverständniserklärung der Eltern erreichen wir über die Unterschrift zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Sinngemäß steht darin, dass die Eltern einverstanden sind mit der Veröffentlichung von Bildern ihrer Kinder in unseren Publikationen und auf unseren Internet-Seiten. Hier ein Formulierungsvorschlag für die AGB der Falken aus dem ›Linken Niederrhein‹:

WIR MACHEN SIE DARAUF AUFMERKSAM, DASS AUF UNSEREN FALKEN-INTERNETSEITEN UND IN UNSEREN WEITEREN PRÄSENTATIONEN DIGITALES BILD-, TON- SOWIE VIDEOMATERIAL AUS DEM ZELTLAGER U.A. VERÖFFENTLICHT WIRD. DIE VERANSTALTERIN ACHTET DARAUF, DASS DIE PERSÖNLICHKEIT DER TEILNEHMENDEN ZU KEINER ZEIT VERLETZT WIRD.



IN DIE WEITE WELT HINAUS?!

Kommunikation aus dem Zeltlager

DIE GUTE ALTE POSTKARTE

Post ins Zeltlager geschickt zu bekommen, ist eine sehr feine Sache. Aber auch Postkarten aus dem Zeltlager nach Hause schicken ist für Kinder und Helfer eine sehr feine Sache. Deshalb gab es immer wieder in Zeltlagern Neigungsgruppen zum Postkarten basteln und Postkarten schreiben. Zum Basteln gibt es natürlich verschiedene Möglichkeiten. Mit viel Aufwand kann man Linoldruck oder auch Kartoffeldruck machen. Mit etwas weniger Aufwand kann man mit Schaumstoffplatten drucken, in die die Kinder Motive und Schrift kratzen. Diese Platten gibt es beim Bastelbedarf. So können viele Kinder gemeinsam Motive entwickeln und in großer Anzahl drucken.

DIE GUTE NEUE POSTKARTE

Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, eine Postkarte für alle auf einem Computer zu entwerfen. Diese kann während des Zeltlagers in einer Druckerei gedruckt werden, so dass alle diese Karte nach Hause schicken können. Ihr braucht einen Computer mit einem einfachen Graphik-Programm. Erstellt Eure Postkarte mit Logo, Zeltlagermotto und Fotos. Macht daraus eine jpg-Datei oder pdf-Datei und mailt diese an eine Internetdruckerei. Online-Druckereien brauchen 4 – 7 Tage für Druck und Versand.

Tipps zur Umsetzung aus Hessen ■ Erst die Druckerei wählen und Dateivorgaben (Größe und Farbmodus) beachten (siehe Anhang) ■ Vorher klären, welches Dateiformat gebraucht wird (jpg, pdf). ■ In der ersten Zeltlagerwoche in Auftrag geben, damit die Karte rechtzeitig vorliegt. ■ Zeltlagerfoto mit einbauen – das freut die Kinder und die Empfänger ■ Keine Portraitfotos verwenden, damit keine Bildrechte berührt werden. ■ Auch auf der Rückseite ist Platz: Dort kann unser Verbandsname, Jahr, Zeltplatz, Webadresse etc. untergebracht werden.



INTERNET CAFÉ IM ›LINKEN NIEDERRHEIN‹

Was das ist und was es sein soll.

Wir richten in unseren Zeltlagern immer ein Internet-Café ein. Hierzu bringen wir die erforderliche Hard- und Software schon von zuhause mit. Wir richten das Café in einem festen Gebäude ein, um die Rechner vor Feuchtigkeit zu schützen und auch, um einen besseren Blick darauf zu haben, wer sich wann auf welchen Webseiten aufhält. Außerdem gibt es feste Öffnungszeiten für die TeilnehmerInnen, in denen sie den Raum nutzen können.

Für die Kinder und Jugendlichen gehören E-Mails, Internet und Handy zum Alltag. Wie selbstverständlich gehen unsere TeilnehmerInnen mit diesen Medien um. Im Zeltlager sind sie nicht davon abgeschnitten. Dies erhöhte den Wunsch bei den Jugendlichen, mit uns ins Zeltlager zu fahren. Hier wird Zeltlager nicht nur als ›Kinderkram‹ abgetan, der für Jugendliche nicht mehr interessant ist, sondern unsere RF'lerInnen und SJ'lerInnen fühlen sich bei uns zeitgemäß angesprochen.

Fast alle TeilnehmerInnen haben E-Mail-Adressen dabei, an die sie schreiben wollen. Eltern freuen sich über die schnelle Post und schreiben sofort zurück. Verfügen die Kinder über keine eigene E-Mail, so können die Eltern über unsere Falkenadresse den Kindern schreiben. Mehrmals am Tag wird die Post den Kindern zugestellt.

Mit Hilfe des Internets kann auch zu jeder Zeit die Recherche über bestimmte Themen in Angriff genommen werden. Den Kindern wird durch unseren Fachmann oder unsere Fachfrau dabei geholfen, z. B. die richtigen Suchwörter in die Suchmaschine einzugeben, oder auch die gewonnenen Informationen richtig einzusortieren. Eine Gruppe kann z. B. zum Thema Kinderrechte auf die Suche nach Informationen ins Netz gehen. Oder Kinder schreiben Artikel über das Zeltlager, die dann auf die Seite des virtuellen Zeltlagers gestellt werden.

Die Kinder gestalten damit ihre Freizeit und haben großen Spaß an der Arbeit am Computer. Manchmal werden auch 10-Finger-Schreiblernprogramme angeboten.

Wichtig ist es, die Kinder nicht alleine zu lassen bei ihrer Arbeit am Rechner und stets darauf zu achten, dass es eine breite Mischung aller Altersgruppen gibt.

Die Arbeit am Rechner soll nicht die meiste Zeit des Tages ausfüllen, aber ein sinnvoller Umgang damit, früh erlernt, kann unseres Erachtens nicht schaden.

Oftmals machen gerade die Kinder ihre ersten Erfahrungen mit E-Mails schreiben bei uns im Zeltlager. Sie sind dann mächtig stolz auf sich, wenn ihre erste E-Mail beantwortet wurde.

Die Einrichtung eines Internet-Cafés im Zeltlager

- Mindestens ein verantwortlicher Mensch sollte ausgeguckt werden, der das Internet-Café betreibt.

- Öffnungszeiten verhindern, dass sich die Teilnehmenden permanent im Internet Café aufhalten. Wir öffnen in der Regel in der Mittagspause von 13.30 – 15.30 Uhr und in der Abendpause von 19.00 – 20.15 Uhr. In der restlichen Zeit kann das Café nach Absprache mit dem Verantwortlichen auch für Recherche-Zwecke genutzt werden und den HelferInnen zur Verfügung gestellt werden.

- Ausreichend Rechner und Monitore sollten vorhanden sein. Wir stellen bei einer Zeltlagergröße von ca. 130 Menschen 5 – 6 Rechnerplätze zur Verfügung.

- Selbstverständlich müssen sich die Kids abwechseln, um in der zur Verfügung stehenden Zeit alle mal an einen Rechner zu kommen. Wir haben in unseren Zeltlagern die Regel aufgestellt, dass die Kinder, die E-Mails schreiben wollen, immer Vorrang vor den ›chattern‹ oder den ›surfern‹ haben.

- Sinnvoll ist es, die Seiten, auf denen die Kinder surfen, im Blick zu haben und gegebenenfalls zu sperren. Ebenso sind Downloads nur nach Rücksprache gestattet. Die verantwortliche Person gibt den Kindern und Jugendlichen auch immer wieder Hinweise zum richtigen Verhalten im World Wide Web (z. B. über die eigene Person keine Daten heraus geben u. ä.). Sie klärt über die Gefahren auf, die im Netz lauern.

- Nach Möglichkeit sollte ein Raum zur Verfügung stehen, um die Rechner vor Feuchtigkeit zu schützen.

- Der Platz sollte eine DSL- Telefonverbindung haben. Dann ist in der Regel auch eine Internetverbindung vorhanden. Sollte dies nicht der Fall sein, müsst ihr euch über eine Verbindung Gedanken machen. Der Zeltplatz sollte mindestens über eine ISDN Verbindung verfügen. Dann bräuchtet ihr einen ISDN-Router, um mit einer Internetverbindung mehrere Rechner zu bedienen. Außerdem braucht ihr einen günstigen Internetprovider. Dabei müsst ihr auf versteckte Kostenfallen (z. B. supergünstig nur zu bestimmten Tageszeiten, Tarifänderungen ohne Ankündigung) aufpassen.

- Neuerdings ist auch eine Internetverbindung via Handynetz zu überlegen (GPRS oder UMTS).

- Die Rechner brauchen alle einen aktuellen Virenscanner, um Überraschungen zu vermeiden.

- Eigentlich reicht für ein Internetcafé eine »uralte« Hardware (Pentium 2) durchaus aus. Problem ist, dass darauf nur Windows98 lauffähig ist und hierfür kaum noch aktuelle Virens Scanner erhältlich sind. Oder ihr

nutzt Linux, dabei gibt es in der Regel auch deutlich weniger Probleme mit Viren. (Mehr dazu im Kapitel ›Der Technik sei Dank‹ und im Anhang der Broschüre.)

■ An dieser Stelle genauer auf die Hard- und Software einzugehen, würde den Rahmen sprengen. Mehr dazu im Anhang.

Exkurs: Regeln im Internetcafé

Für die Entwicklung eines eigenen Verhaltenskodex für das Internet kannst du dich an den im Anhang aufgeführten Internet-Seiten orientieren. Hier schon mal ein paar Regeln vorweg:

- Pass auf beim Öffnen von Anhängen in E-Mails.
- Halte deine Passwörter immer geheim.
- Gib nichts Persönliches über dich bekannt, und glaube nicht allen, die du online antriffst. Denn du kannst nie ganz sicher sein, wer sich in Wahrheit dahinter versteckt.
- Wenn du ausgefragt wirst oder dich unwohl fühlst, sprich mit einem Erwachsenen darüber.
- Mach keinen Unfug mit den Daten von anderen – Fotos oder Handy-Filme sind im Internet schnell für immer im Umlauf.
- Nicht alles im Internet kann legal und/oder kostenlos runtergeladen, getauscht oder verwendet werden.

HEIMWEH AUF'S OHR?! *Kommunikation über Telefon und Handy*

Die Telefonzelle auf dem Zeltlagerplatz oder im nächsten Ort verschluckt die Münzen, die doch viel besser in Schokolade oder Eis am Konsum investiert werden könnten? Immer selbstverständlicher bahnt sich das Handy seinen Weg auch ins Falkenzeltlager. Und plötzlich sind alle ganz unglücklich im Zeltlager, wollen unbedingt nach Hause und überhaupt ist alles doof...

Wo stört's denn bitteschön, das multifunktionsfähige kleine Spielzeug? Im Falkenzeltlager in der Gruppe leben heißt auch, sich einlassen auf den gemeinsamen Rhythmus und den Tagesablauf, das Gespräch und den Streit. Heißt auch, sich nicht ablenken zu lassen von ständigem Piepen und Klingeln, SMS-en und telefonieren. Falkenzeltlager heißt immer auch sich einlassen auf das Miteinander vor Ort und sich darauf einlassen müssen, was man selbst machen will, was das eigene Bedürfnis ist und den eigenen Platz in der Gruppe und im Camp suchen und finden. Falkenzeltlager ist auch die Antizipation einer anderen Gesellschaft, das Gestalten eines anderen Zusammenlebens. Doch wie viel Gegenwelterfahrung stellt das Zeltlager dar, wenn die Teilnehmenden (aber auch die Helferinnen und Helfer) wie zu Hause 24-Stunden-rund-um-die-Uhr erreichbar sind und ununterbrochen per SMS kommunizieren? Die andere Frage, die sich anschließt, betrifft den Umgang mit Kindern, die kein Handy dabei haben. Hier manifestieren sich einmal mehr die Unterschiede, mit denen die Kinder auch zu Hause oft genug konfrontiert sind. Die Schere zwischen arm und reich öffnet sich, gesellschaftlich betrachtet, immer weiter. Das können wir auch im Zeltlager beobachten. Einerseits ist das Handy aus dem Alltag – vermutlich auch aus dem Zeltlageralltag – nicht mehr wirklich wegzudenken. Andererseits steckt auch für unserer Zeltlager ein interessantes Potential darin.

Ich vermisse dich so sehr! Das sich gegenseitige Vermissen ist ein wichtiger Aspekt im Zeltlager, die Frage ist nur, wie wir damit umgehen. Drei Wochen Zeltlager, drei Wochen fern von zu Hause, ist sicherlich eine lange Zeit. Doch danach blickt jedes Kind voller Stolz darauf zurück, die (in den meisten Fällen sehr schöne, aber eben auch) sehr lange Zeit ausgehalten zu haben und freut sich darüber »schon so groß zu sein«, dass es allein wegfahren kann. Telefonieren kann helfen, die Sehnsucht zu überwinden. Wir freuen uns, die Stimme auf der anderen Seite der Leitung zu hören und es ist schön, wenn man sich gemeinsam freuen kann über die spannenden Erlebnisse im Zeltlager. Doch das Telefonieren im Zeltlager birgt so seine Tücken. Leider tragen manche Eltern die Trennung während eines Zeltlagers mit mehr Schmerz als die Kinder. Am Telefon ergibt sich dann schnell die Situation, dass die Eltern eingestehen, wie sehr sie die lieben Kleinen vermissen, woraufhin diese dann auch zugeben, dass sie die Eltern sehr vermissen – oder auf die Frage nach dem lieben Haustier rutscht den Eltern oder Geschwistern raus, dass der Hamster leider verstorben ist – schwups – stehen die Tränen in den Augen! Die Schwierigkeit ist nun, dass die Helfenden keine Chance haben nachzuvollziehen, warum das Gruppenkind traurig ist... rührt es aus dem Zeltlager heraus oder beruht die Traurigkeit auf Nachrichten von zu Hause? Um den Unterschied zu verdeutlichen: Wenn ihr als HelferInnenkollektiv täglich nach der Mittagspause die Post verteilt, wenn du als GruppenhelferIn weißt, wer von deinen Kids Post bekommen hat, kannst du viel leichter herausfinden, woher eine plötzliche Traurigkeit rührt und die Trauer mit dem Kind verarbeiten. Das ist ein wichtiges Erlebnis im Falkenzeltlager: Wir sind nicht allein, es ist immer jemand da, der sich um uns kümmert!

Du bist das Vorbild Wir müssen uns wohl selbst fragen, wie wir mit dem Handy umgehen: Welche Rolle spielt das Handy in meinem Alltag? Bin ich bereit, das Gerät mal auszuschalten oder für ein paar Stunden an die Seite zu legen? Muss ich immer erreichbar sein? Kann ich selbst ein Zeltlager lang die Technik in den Hintergrund treten lassen und in das Zeltlagerleben eintauchen? Vor nicht all zu langer Zeit war das Handy nicht so präsent wie gegenwärtig. Es war vor allem ein Gerät zu Kommunikationszwecken, dessen Benutzung enorme Kosten verursacht hat. Heute ist das Handy mehr als eine mobile Telefonzelle. Mal ausschalten und auf die Technik verzichten fällt auch deshalb schwerer. Denn damit ist zugleich der Fotoapparat oder die Uhr außer Funktion... Vielleicht findest du für dich – und damit auch als Vorbild für deine Gruppe – aber einen Mittelweg für die alleskönnende Technik im Zeltlager: Das Telefon ist z. B. weniger präsent, wenn es keine Geräusche von sich gibt

und wenn du dir zum Telefonieren ein ruhiges Plätzchen suchst, anstatt mitten auf der Wiese zu liegen und SMS durch die Welt zu schicken, während du auch zusammen mit der Gruppe über die Wiese tollen könntest...

Wie gehen wir denn nun vor Ort damit um?

Im Elternbrief der Falken Hessen heißt es im Kapitel Handys und Telefonieren:

»Die Präsenz von Handys stellt für unser Zeltlager ein Problem dar. Der ständige telefonische Kontakt nach außen reit die Kinder aus ihrem Zeltlageralltag und führt oft zu Heimweh. Es ist uns nicht möglich, die Kinder in solchen Situationen rund um die Uhr zu unterstützen. Daher sammeln wir Handys, die mitgebracht werden am ersten Tag ein und lassen die Kinder nach Absprache telefonieren, so dass immer die HelferIn oder der Helfer dabei sein und auf die Gefühle des Kindes eingehen kann. Die Handys werden von uns im Tresor aufgehoben und bei Bedarf auch aufgeladen (Akku).«

Eltern sollen den Kontakt zu den Kids bekommen, aber wichtig ist, dass die Kinder den Zeitpunkt dafür selbst bestimmen können. Werbt bei den Eltern um Verständnis und erklärt auch den Teilnehmenden die Problematik. Viele Kinder entscheiden sich, das Handy mit ins Zeltlager zu nehmen, obwohl im Eltern- und im Kinderbrief beschrieben wird, dass Feuchtigkeit und Dreck im Zeltlager nicht wegzudenken sind und somit Schäden an den Geräten entstehen können. (Wichtig ist, dass ihr die NutzerInnen darauf aufmerksam macht, dass ihr keine Verantwortung für die Geräte übernehmen könnt und keine Versicherung für sie abschließt.)

Was bietet uns die moderne Allround-Technik?

- Auf Ausflügen kann das Handy gute Dienste leisten.
- Ebenso kann es sehr hilfreich sein, um den Eltern als Gesprächspartner zu Verfügung zu stehen, wenn diese mal wieder den Nachwuchs vermissen.
- Wo noch vor kurzer Zeit die Suche nach dem Fotoapparat die kreative Workshop-Phase eingeschränkt hat, könnt ihr euch heutzutage die Technik zunutze machen:
- Viele kleine Handys im Zeltlager sind ja auch viele Fotoapparate, die Bilder für die Zeltlagerzeitung oder das virtuelle Zeltlager machen können.
- Oder viele kleine Aufnahme-geräte für einen Beitrag im Zeltlagerradio... Entdeckt gemeinsam die Möglichkeiten der Technik neu! Im Anhang findet ihr einen spannenden Lesetipp, der genau diese Möglichkeiten aufzeigt, weshalb wir an dieser Stelle nicht weiter darauf eingehen wollen!

DER TECHNIK SELBSTDANK!



http://nblue.nblogz.net/uploads/gOSGreenOS_795/gos05.png

Space with MySpace Apps

Operating system designed for the 100,000,000 MySpace users



http://www.thinkgos.com/_images/gos-space-big.jpg

FREIE *Open Source?* SOFTWARE?

Gerade für Falkenbüros, Gruppenräume und Zeltlager braucht es inzwischen nicht mehr als einen Rechner – für alles weitere gibt es freie Software. Die bietet neben der Freiheit, die Software zu verbessern und die Verbesserungen weiterzugeben. Die (weiter entwickelte) Software darf unbegrenzt verwendet, kopiert und weitergegeben werden. Und gerade das macht sie für uns so interessant: Es handelt sich nicht nur um eine preiswerte Alternative sondern vielmehr um eine »soziale Bewegung« – es gibt also eigentlich keinen Grund, nicht in die Welt der freien Software einzusteigen. Frei nach dem Motto: »Wer's nicht selber ausprobiert, der wird leichter angeschmiert! Trau Dich! Trau Dich! Dann hast Du was kapiert!«

Das Zauberwort und damit der Eintritt in spannende Softwarewelten lautet Open Source/Freie Software. Seit einiger Zeit tummeln sich im www immer mehr Menschen, die Software nicht für Microsoft, Adobe und Co. programmieren, sondern Software, die kostenfrei von allen genutzt werden kann. Jede und jeder darf sie so verändern, wie er/sie es braucht. Denn der Quellcode, also die komplette Programmierung der Software ist frei nutzbar. Über Internetforen werden die Programmierungen ausgetauscht, in diesem peer-to-peer-Netzwerk gibt es keine Chefs, flache Hierarchien und kaum Interesse daran, mit der bearbeiteten Software Profit zu machen, Dinge die uns als Falken sympathisch sind.

Bildbearbeitung, Audioschnitt oder Layout – will man diese Dinge am Computer erledigen, braucht man neben dem Rechner auch Software. Auf in den Technikmarkt oder in den Online-Shop, aussuchen, kaufen und los geht's.

Könnte alles ganz einfach sein, wenn die dort angebotene Software nicht häufig so teuer wäre. Was also tun? Im Zeltlager und im Falkentreff können Kinder und Jugendliche die freien Programme am Computer nutzen und

zeichnen, layouten, Hörspiele erstellen oder Bilder bearbeiten. Anschließend können sie diese mit nach Hause nehmen oder selbst runterladen und weiterbenutzen. Außer einem Computer (hier tut es auch ein älteres Modell) ist hierfür kein prall gefüllter Geldbeutel nötig. Sicher werden einige Kids erstmal komisch gucken, wenn auf einmal Programme jenseits der von Eltern und Schule bekannten, sogenannten Premium-Software à la Gates auftauchen – aber wenn diese funktionieren (und das tun inzwischen die meisten OpenSource-Programme) werden sie schnell überzeugt sein. Je nach Altersgruppe kann man das Prinzip von OpenSource-Software sogar noch mit inhaltlichen Themen verknüpfen.

- Zum Beispiel zur Kapitalismuskritik: »Freie Software ist deshalb auch ein geeignetes Thema für die Bildung über politische Ökonomie: die Entwicklung von Monopolen und Oligopolen in der Software- und Wissensindustrie, ihre Folgen und ihre Alternativen«, (Thorsten Schilling, Bundeszentrale für politische Bildung)
- Vor dem Erscheinen des Webbrowsers Mozilla Firefox hatte Microsoft mit dem Internet Explorer ein Monopol: Wem nützen Monopole?
- Informationsgesellschaft/warum muss man für Wissen bezahlen? »Infos und Wissen können mit anderen geteilt werden, ohne dass sie dabei weniger werden.« (Thorsten Schilling, Bundeszentrale für politische Bildung)
- Nord-Süd-Gefälle: OpenSource-Programme ermöglichen es auch Menschen in sogenannten Entwicklungsländern mit alten, gebrauchten Rechnern das Internet zu nutzen und am PC zu arbeiten, da keine Softwarekosten entstehen und im OpenSource-Bereich maßgeschneiderte Lösungen für ihre Bedürfnisse existieren.

Was ist Linux? Linux ist ein freies Betriebssystem, das von Softwareentwicklern auf der ganzen Welt weiterentwickelt wird und aus der Überzeugung entstand, dass Software Wissen ist, das jedem frei verfügbar sein sollte und unfreie Software eine Einschränkung der Freiheit bedeutet: »Der fundamentale Akt von Freundschaft unter denkenden Wesen besteht darin, einander etwas beizubringen und Wissen gemeinsam zu nutzen. (...) Jedes Rechtssystem, das diese Art der Kooperation verurteilt oder verbietet, versucht die wichtigste Ressource der Gesellschaft.« (Richard Stallman, US-amerikanischer Aktivist für freie Software, Hacker und Programmierer) Es gibt eigentlich nicht ›das Linux‹, sondern viele Linuxdistributionen, die Anwendersoftware auf Basis von Linux für einen bestimmten Zweck zusammengefasst haben. So gibt es z. B. Linuxdistributionen für Bildungseinrichtungen, Jugendliche, Kinder, typische Desktop-Benutzer, Musikmacher, Myspace-Nutzer usw.

Und wieso Linux? Mit Linux kann man also überhaupt Alternativen anbieten. Alternativen, die Partizipation und Transparenz auszeichnet, die zuverlässig, sicher, attraktiv und frei sind. Da Linux frei ist, kann man es auch frei bei der Distribution seiner individuellen Wahl herunterladen. Gerade zur Jugendarbeit, die Medienkompetenzvermittlung als Aufgabenfeld erkennt, passen Systeme, die gezielt so konzipiert wurden, dass man deren Mechanismen verstehen und die Weiterentwicklung beeinflussen kann. Mit Linux kann man der, aus den Medienräumen der Schulen bekannten, Monokultur der langweiligen blauen Desktops mit attraktiven Alternativen begegnen. Man kann Benutzeroberflächen einsetzen, die besonders für die Benutzergruppe Kinder und Jugend konzipiert wurden.

Das Verständnis von Freiheit bezieht die »Free Software Foundation« nicht ausschliesslich auf die Kostenlosigkeit, aber sicherlich spielen Kosten für jede Einrichtung der Jugendarbeit eine Rolle. Nebenbei wird natürlich der jahrelang reichste Mensch der Welt, Bill Gates, durch den Gebrauch von linuxbasierten Softwarelösungen im Bildungssystem zumindest nicht noch reicher. Aber bei dem Kostenvorteil des Linux geht es um die Einsparmöglichkeiten für die Einrichtung und das Konzept der Lernmittelfreiheit: Man kann die Software ohne Bedenken kopieren und für den späteren Gebrauch zu Hause an die Teilnehmenden der Medienangebote weitergeben.

Die Vertriebsphilosophie der Linuxdistributionen und das Verständnis von Software als Wissen, das allen, unabhängig von (eigenem) Einkommen (bzw. dem der Eltern), zu freier Verfügung gestellt werden soll, ermöglicht den Zugriff auf gleich mehrere Anwendungen aus einem gewünschten Bereich und zwar innerhalb von Sekunden.

Beispielsweise das Ausprobieren von mehreren proprietären/ unfreien Lösungen für Audioeditoren kostet Zeit für Recherche im Web, Geld und/oder Auseinandersetzung mit einschränkenden Lizenzen bis man das passende Werkzeug gefunden hat und es einsetzen darf. Der freie Zugriff auf mehrere Softwarelösungen und die Vergleichsmöglichkeiten bedeuten auch das Durchschauen von Konzepten statt Erlernen von Produkten: Wer mit einer Benutzeroberfläche und einem Texteditor zu tun hatte, der ist auch auf die Umgebungen der Zukunft vorbereitet – so der Ansatz, den man in der Welt der Vielfalt, die man von Linux kennt, nicht nachvollziehen kann.

GLOSSAR

Glossar Radio

AUSSTEUERUNG Wir steuern aus, um eine Vergleichbarkeit der einzelnen »Teile« zu erreichen. Das Werkzeug dazu ist der Regler (Fader). Gemessen wird die Aussteuerung mit dem Aussteuerungsmesser (Meter), entweder ein Spitzenspannungsmesser (Peakmeter) oder ein VU-Meter. Welches man einsetzt ist Geschmacks- und Gewohnheitssache. Meist sind sie fest eingebaut und man hat deshalb sowieso keine Wahl. Geeicht sind die Geräte in dB (s. unten). Ausgesteuert wird max. bis 0 dB oder 100% oder Beginn des »roten Bereichs«. Also mal genau ansehen, wo die Übersteuerung beginnt. Wer gerne über diese Marke aussteuert, sollte sich vorher einen guten Begrenzer anschaffen.

BEGRENZER Technische Begrenzung der Ausgangsspannung. Kann zu Klangveränderungen führen.

dB Da Lautstärken einem logarithmischen Gesetz unterliegen, hat man eine logarithmische Messgröße eingeführt. Muss man nicht unbedingt wissen. Man sollte aber wissen: Ein dB-Wert gibt immer ein Verhältnis an.

0 dB = keine Veränderung; + 6 dB = Verdoppelung; – 6 dB = Halbierung; + 100 dB = ca. 100 mal; – 100 dB = ca. ein Hundertstel

EFFEKTE Wie Hall, Verzerrungen, Verzögerungen etc. Bitte immer sehr sparsam einsetzen. Zu viel ist mal für zwei Minuten komisch, macht aber das Werk für immer kaputt. 'Ver'hallen kann man nachträglich immer, 'ent'hallen geht nicht!

LAUTHEIT Wir messen mit dem Aussteuerungsmesser Spannungen, nicht Lautheiten. Unser wichtigstes Messinstrument sind die Ohren! Bei gleich gemessenem Pegel hört sich z.B. Rockmusik wesentlich lauter an als gesprochener Text. Beim Aussteuern immer das zu Laute leiser machen, nie die Sprache höher aussteuern wollen, denn bei 100% ist Schluss.

KOMPRIEREN Ein Kompressor kann die Lautheit erhöhen, kann aber auch zu Klangveränderungen führen. Wie immer: genau hinhören.

Glossar Video

ABSPANN Abschluss eines Filmes, in dem meist alle Mitwirkenden erwähnt werden, Danksagungen stehen und die erworbenen Rechte, resp. die Rechteinhaber erwähnt sind.

ASSEMBLESCHNITT *To assemble* (engl.: zusammensetzen) Bei dieser Schnitttechnik werden die einzelnen Bestandteile des Films einfach aneinander gesetzt. Gegensatz: Insertschnitt.

BILDAUSSCHNITT Siehe Praxisbeispiele im Kapitel Fotografie.

CC (CREATIVE COMMONS) Bei den cc handelt es sich um etwas ähnliches, wie im Softwarebereich das OpenSource-System. Unter

der *creativ-commons* (cc) Lizenz bieten manche MusikerInnen GEMA-freie Musik zur (zum Teil) freien Verwendung, wenn die Nutzung, Bearbeitung etc. nicht kommerziell stattfindet und Quellenhinweise in das Werk eingearbeitet werden (z. B. www.jamendo.com).

DV DigitalVideo

INSERTSCHNITT Beim Insertschnitt werden Teile verschiedener Kameraeinstellungen ineinandergesetzt, während der Ton unter dem Videomaterial weiter läuft. Benutzt man diese Schnitttechnik bei synchronisierten Inhalten (zum Beispiel Redebeiträgen) muss beim eingesetzten Material auf Lippensynchronität geachtet werden. Das eingesetzte Material muss exakt bildgenau den Teil ersetzen, der von der ersten Videospur für den Insert entfernt wurde. Videoschnittprogramme mit mehreren Spuren machen es da leichter. Sie arbeiten im so genannten Layer-Design. Die »oben« liegende Videospur wird angezeigt und »verdeckt« die darunter liegenden Spuren. Ihre Audiospuren werden gemischt.

MINI-DV Digitaler Video- und Aufzeichnungsstandard, der im Home- und Hobbybereich weit verbreitet ist.

OUTTAKE Für den Hauptfilm nicht benötigte Aufnahmen, Pannen etc. die dann in schneller Bildfolge und auf die Lacher zusammengeschnitten sind – meist läuft über die O. der Abspann.

PAL Westeuropäische Fernsehnorm (im Gegensatz zu SECAM – früher in der DDR und in Frankreich – oder NTSC – in der USA)

SCHNITT Früher wurde an so genannten Schneidetischen das reale Filmmaterial zerschnitten und mit Spezialklebefilm wieder neu zusammengesetzt. Heute nutzt man die digitale Technik. Sowohl die Aufzeichnung als auch die Weiterverarbeitung geschieht dabei im Computer. Dies nennt man daher auch digitaler S. Siehe auch Insertschnitt, Assembleschnitt.

TIMELINE Die Timeline ist der Bereich des Schnittprogramms, in dem der Film geschnitten wird. In diesem Bereich hat man meist eine oder mehrere Video- und Audiospuren zur Verfügung, so dass man den originalen Ton (O-Ton) der Videospur mit weiteren Tonspuren überlagern oder ersetzen kannst.

URHEBERRECHTE Das Urheberrecht schützt Musik, Ton, Bild ... (sogenannte »persönliche geistige Schöpfungen«). Das heißt, dass der/die AutorIn, KomponistIn, InterpretIn das Recht an ihrem Werk haben und über Weiterverwendung, Aufführung, Veröffentlichung ... entscheiden dürfen. Wenn beispielsweise Musik im Film verwendet wird, dann stellt man die Musik in einen Zusammenhang mit den gezeigten Bildern. So entsteht einerseits ein neues Werk, aber andererseits kann es sein, dass der/die KomponistIn oder MusikerIn (z. B. ein Interpret) ganz was anderes mit dem Musikstück gemeint hat. Außerdem kommt natürlich immer auch der kommerzielle Teil dazu: MusikerIn und Komponisten wollen ja auch leben ...

Wenn ihr also Musik verwenden und den Film letztlich veröffentlichen wollt, müsst ihr die verwendeten Musikstücke für eure Nutzung lizenzieren lassen. Das kann sehr aufwändig und sehr teuer sein! Für die Nutzung in Falkenzusammenhängen gibt es einen Rahmenvertrag, über den du dich im Extranet informieren kannst – www.intern.wir-falken.de

Weiterlesen unter »c« wie »creative commons«.

LITERATUR

Internet

Linkliste rund um den Verhaltenskodex im Internetcafé:
www.internet-abc.de/kinder | www.klicksafe.de
www.security4kids.ch | www.grimabu.ch/de/03_conseils_prudence.php

IHR BRAUCHT RAT Wendet euch an die Falken links vom Niederrhein:
buerer@falken-neuss.de oder buerer@falken-lnr.de

Video

Ralf Biebeler Bildgestaltung, Schnitt und Musikauswahl.

Das Praxisbuch für bessere Filme,
 mediabook Verlag Reil, 2007, ISBN: 978-3937708065

Klaus Zellweger Das iMovie Buch (mit CD-ROM)
 Midas-Verlag, 2002, ISBN: 978-3907020616

M. Keller, D. Dorn, E. Wonder (Autoren) J. Weiß (Illust.)

DuMonts Handbuch der Bühnenbeleuchtung

DuMont Reiseverlag Ostfildern, 1985,
 ISBN: 978-3770115792 (Leider seit Jahren vergriffen.)

Jugend macht Medien

Deutscher Bundesjugendring (Hrsg.), Berlin Dez. 2007

Elfi Littmann Theorie und Praxis des Videoschnitts

mediabook Verlag Reil, 2002, ISBN: 978-3932972201

IHR BRAUCHT RAT Dann frag mal bei Georg Gunkel-Schwaderer und Philippe Bulasch von dem Projekt Mobile Medienarbeit der Falken im UB Nordniedersachsen (Lauensteinstr. 1, 21339 Lüneburg, Telefon: 0 41 31 – 77 88 37
 E-Mail: info@mobile-medienarbeit.de
 web: <http://www.mobile-medienarbeit.de>

Videoschnittsoftware unter Linux

KDENLIVE Dieses Schnitt-Programm bietet alle wichtigen Funktionen. Ihr könnt mehrere Video- und Audiospuren anlegen, verschiedene Effekte integrieren und später den Film direkt auf eine DVD mit Menüs brennen.

CINELERRA Dieses Schnitt- und Composing-Programm lässt kaum einen Wunsch offen. Ihr könnt etwa zahllose Videospuren anlegen, Mehrkanal-Sound und einige Effekte nutzen.

KINO Das Programm ist nicht so umfangreich wie Cinelerra, dafür wesentlich einfacher zu bedienen.

BLENDER Blender ist eine freie professionelle 3D-Grafik-Software mit eingebauten Videoschnitteditor. Sie enthält Funktionen, um dreidimensionale Körper zu modellieren, sie zu texturieren und animieren. Mit dieser freien Software entstanden »Open Movies«, freie Filme, die man bedenkenlos herunterladen und den BesucherInnen in der Einrichtung auf die MediaCenter-Rechner packen kann. Die Qualität spricht für sich und den »Big Buck Bunny« wollen alle direkt ein zweites mal sehen:

<http://www.bigbuckbunny.org/index.php/download/>

Videoschnittsoftware unter Windows

WINDOWS MOVIE MAKER (Bundle mit Windows)

PINNACLE STUDIO Kommerzielles, aber erschwingliches Programm – gibt es in verschiedenen Versionen und damit Preiskategorien.

ULEAD VIDEOSTUDIO Kostengünstiges Programm, gibt's gelegentlich in älteren Versionen auf Heft-CDs von Computerzeitungen.

ADOBE PREMIERE ELEMENTS | ADOBE PREMIERE PRO

Kommerzielle Programme – Elements = Light, d. h. deutlich günstiger weil in etwas abgespeckter Form, als die Pro-Version)

Videoschnittsoftware für Apple Macintosh

IMOVIE Gehört zur iLife-Suite, ist aber bei neuen Rechnern seit 2002 mit dabei.

HYPERENGINE AV Freeware – OpenSource:

<http://sourceforge.net/projects/hyperengine/>

EXPRESS LIGHT Light, d. h. deutlich günstiger weil in etwas abgespeckter Form, als die Pro-Version.

ADOBE PREMIERE Kommerzielles Programm, seit Neuestem wieder für »Mac«.

RUND UM DIE LICHTTECHNIK Es gibt für fast alles bereits professionelle Lösungen (siehe: www.sunbounce.com/cms/) von denen ihr sehr viel lernen könnt, um euch dann z. B. viel Geld einzusetzen, um sie zu kaufen – oder sie eben selbst zu bauen. Viele Lösungen könnt ihr selbst bauen, im Internet finden sich gute Bauanleitungen für Filmlicht aus z. B. Baustrahlern mit verschiedenen Materialien als »Diffusern« (matte, halbtransparente Vorsätze, die das Licht streuen). Alles das müsst ihr auch bei Außenaufnahmen bedenken: Im grellen Sonnenlicht entstehen harte Schlagschatten. Sollen die so sein? Wenn nein, dann müsst ihr tricksen. Wir arbeiten z. B. gern mit einem diffusen Reflektor, den uns die Fa. Sunbounce gesponsort hat. Damit können wir den Sonnenschein in schattige Plätze reflektieren und damit Gesichter etc. so weit aufhellen, so dass sie gut sichtbar sind.

Musical

Mechthild von Schoenebeck Musical Werkstatt

Stücke für Kinder und Jugendliche. Beurteilen – schreiben – aufführen
 Fidula-Verlag, 2006, ISBN: 3872269240

Insgesamt wirst du gut fündig im Sortiment des »Fidulaverlag« und des »Kontakte Musikverlag«.

IHR BRAUCHT RAT ZU RAP UND HIPHOP

Erfahrung mit Rap- und HipHop-Projekten haben z. B. die Falken aus Hessen-Süd, Frankfurt, Braunschweig, Lüneburg, Duisburg, Essen ...

Radio

Audioprogramme gibt es z.T. gratis im Internet, z. B.:

<http://magix-music-maker.softonic.de/download> (Dez. 08)

http://www.chip.de/downloads/Audacity_13010690.html (Dez. 08)

Audioeditoren und Studios unter Linux

LMMS Midi-Software mit editierbaren Einzelnoten und einer Reihe von Soft-Synthesizern. Mit LMMS realisieren wir z. B. HipHop-Workshops.

ADOUR Nichtlineares Soundstudio zum mixen beliebig vieler Tracks.

ROSEGARDEN Audio- und MIDI-Sequencer mit Notenschreibfunktionen.

UBUNTU-STUDIO Diese Linuxdistribution wurde für kreative Menschen konzipiert. Dazu bringt die Distribution zahlreiche Anwendungen für Audio-, Video- oder Grafik-Bearbeitung mit.

DYNE:BOLIC Die Linuxdistribution dyne:bolic ist auf die Anforderungen von Medienaktivisten und Künstlern ausgerichtet, um ein nützliches Werkzeug zur Erstellung von multimedialen Inhalten zu sein. Es ermöglicht mittels spezieller Aufnahme-, Bearbeitungs-, Konvertierungs- und Streamingprogrammen die Erstellung und Verbreitung von Ton und Filmwerken.

AUDACITY Keine virtuelle Studioumgebung, aber ein handlicher SoundEditor. Sehr hilfreich bei der Produktion von Podcasts.

IHR BRAUCHT RAT ZU RADIO/PODCAST Dann meldet euch bei Mariusz Dziwis im Falken-Studio Essen. Telefon: 02 01/70 80 25 www.essener-eigenart.de | www.myspace.com/falkenstudio

Fotografie & Bildbearbeitung

John Freeman Fotografieren, analog und digital

Das Universallehrbuch. Knauer-Verlag; 2004, ISBN-13: 978-3426669655

PRÄSENTATION & KOMMENTIERUNG Zur Präsentation und zur Kommentierung der Bilder empfehlen sich viele verschiedenen Dienste:

• Flickr.com • picasaweb.google.com • blogspot.com

ARCHIVIERUNG Hier bieten sich z. B. Programme an wie etwa »Irfanview« oder »ImageResizerPowertoy«.

Trickfilm

SCHNELLE HILFE NOTWENDIG Für Nachfragen stehen euch Mark Medebach oder Volker Haasper im Falkenheim Duisburg Beeck unter 02 03/46 26 20 oder per E-mail an ot-beeck@falken-duisburg.de gern zur Verfügung. Oder schaut doch einfach im Internet – dort findet man viel zum Thema Trickbox.

• Geräusche findest du unter www.hoerspielbox.de.

• Musik gibt's unter: www.starfrosch.ch

Zeltlager-Postkarte

SCHNELLE DRUCKEREIEN IM INTERNET

• www.flyerpilot.de • www.flyeralarm.de • www.flyerwire.de

Handy

»Handy life« - Tricks und Tipps rund ums Handy

Die Broschüre gibt Anregungen, Hinweise und Hilfen, wie sich Handylogos entwerfen und Klingeltöne selber machen, wie sich Videoclips auf dem Handy aufnehmen und am PC mit Effekten und Sound versehen lassen. Ein Leitfaden für alle, die mit dem Handy eigene Medieninhalte erstellen und das Handy kreativ nutzen möchten. Zum Herunterladen oder Bestellen: www.netzcheckers.de.

Open Source | Freie Software & Linux

Ein sehr lesenswertes Dossier zum Thema Open Source hat die Bundeszentrale auf ihrer Website unter:

http://www.bpb.de/themen/32K5CW,0,0,Open_Source.html veröffentlicht. Dort gibt es Texte zum gesamten Themenspektrum von A wie Anfänge bis Z wie zivilgesellschaftliche Bedeutung.

Eine kleine Auswahl beliebter und nützlicher Open Source-Software/Freeware kommt in der Folge, (in den Klammern sind die Arbeitsoberflächen genannt auf denen diese laufen).

Arbeitsoberflächen

Ein Linux, das direkt nach der Installation ein Falkenlogo als Desktop-hintergrundbild hat und statt normalen Sounds Mitschnitte der Falkenlieder spielt, kann im Falken-Studio in Essen bestellt werden. (www.falken-essen.de oder [falkenstudio.de](http://www.falkenstudio.de)). Dort erfährt man auch mehr über Ubuntu-Linux.

Bei der Suche nach der passenden Linux-Distribution hilft der deutschsprachige Linux Distribution Chooser unter:

<http://www.zegeniestudios.net/ldc/index.php>

Windows in seinen verschiedenen Generationen kennen wohl alle, ebenso MacOS, die Basis aller Apple-Betriebssysteme. Linux-Distributionen, also Arbeitsoberflächen, die auf Linux aufbauen gibt es unendlich viele. Die momentan populärsten sind:

OPEN-SUSE Kostenlose Distribution, auch als installierbare Live-CD erhältlich

DEBIAN Stabile Distribution mit einer großen Softwareauswahl

UBUNTU Momentan die populärste Linux-Distribution für Heimrechner kostenlos; auch als installierbare Live-CD erhältlich; basiert auf Debian. Mit einer LIVE-CD kann man Linux einfach mal anschauen, ohne alles neu installieren zu müssen: Einfach CD ins Laufwerk, Rechner von CD starten und sich einfach mal umschaun.

Software-Auswahl

BÜROANWENDUNGEN

- **OpenOffice** Die Alternative zum MS Office Paket (Win/MacOs/Linux).
- **PDF Creator/FreePDF** PDF-Erstellung aus jedem Programm (Win).
- **Foxit Reader** PDF Anzeige, kleiner und schneller als Acrobat Reader

GRAFIK

- **Irfanview** Ansicht/Konvertierung/Web-Optimierung v. Bildern (Win)
- **Gimp** Komplexe Bildbearbeitung à la Photoshop (Win/MacOs/Linux)
- **Inkscape** Vektorgrafikprogramm (Win/MacOs/Linux)
- **Scribus** Desktop Publishing / Layoutprogramm (Win/MacOs/Linux)

MULTIMEDIA

- **Audacity** Audio-Editor und -Recorder (Win/MacOs/Linux)
- **Winamp** Abspielen von mp3's sowie CD-Ripping (Windows)
- **mp3DirectCut** mp3 Editor, keine Umwandl. in div. Formate (Win/Linux)
- **VLC** Allround Media Player – der Allesspieler
- **Kdenlive** (Linux)

INTERNET | NETZWERK

- **Firefox Mozillas** Populärer Webbrowser (Win/MacOs/Linux)
- **Thunderbird** Email-Programm m. integr. RSS-Reader (Win/MacOs/Linux)
- **NVU** Website-Editor, HTML-Kenntn. nicht erforderl. (Win/MacOs/Linux)
- **Clam Win** Antivirus Programm (Win)
- **SpyBot S&D** Findet und entfernt Spyware (Win)

Werkzeuge

- **7 Zip** Komprimieren von Dateien und Ordnern (Win/Linux)
- **FullSync** Daten-Synchronisation und Backup (Win/Linux)

Media-Center-Linuxdistributionen und Systeme

• **Linux Media Center Edition** Basiert auf der Linuxdistribution Kubuntu u. kombiniert Home-Entertainment, Telefonanlage und Haussteuerung.

• **MythTV** System zum Schauen von analogem und digitalem Fernsehen und Hören von Radio; verwandelt einen Computer in einen Festplattenrekorder.

• http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:MythTV-blue_menu.png

• **Elisa** Verwaltet und spielt als Media Center die Musik, Videodateien- und Bilder ab und kann auch mit DVDs umgehen. Elisa findet alle Medien auch im Netzwerk (z. B. Internetradios und Bildergalerien) und erkennt angeschlossene Mp3-Player, Kameras und USB-Festplatten.

• http://www.linux-user.de/ausgabe/2008/03/014/elisa-0.3.3_5.png

• **Freevo** Media Center Software, um Musik, DVDs, Fernsehen und Spiele auf einem PC unter einer einheitlichen Oberfläche abzuspielen.

• <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/56/Freevo-main-menu-de.png>

Unter <http://sourceforge.net> findest Du ein zentrales Verzeichnis fast aller Programme aus dem OpenSource Bereich

Finanzierung von Medienarbeit

Es gibt zahlreiche Stellen, die die pädagogische Medienarbeit fördern und finanzieren. Zentral sind hier die Medienanstalten der Bundesländer und die städtischen Bildstellen bzw. Medienzentren aktiv. Hier kann nach Material und Equipment für die Medienarbeit gefragt werden. Außerdem bieten sie auch eigene Veranstaltungen zur Steigerung der Medienkompetenz an und unterstützen andere Träger der pädagogischen Medienarbeit. Darüber hinaus gibt es auch Vereine, Verbände und Stiftungen, die die Medienarbeit fördern, teilweise auch in Form von Wettbewerben. Insgesamt verändern sich Fördermöglichkeiten allerdings häufig und unterliegen regionalen Unterschieden. Deshalb haben wir an dieser Stelle darauf verzichtet, Förderstrukturen vorzustellen. Zur Finanzierung eurer Medienarbeit bietet es sich an, genauer zu schauen, wo und zu welchen Bedingungen Mittel beantragt werden können! Informiert uns über eure Erfahrungen, wir werden die Informationen im Extranet bereithalten! (www.intern.wir-falken.de) Ansonsten stehen die Bildungsstätten und Einrichtungen unseres Verbandes immer gern als Ansprechpartner zu Verfügung.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Diese Broschüre wurde gefördert
aus Mitteln des Kinder- und
Jugendplans des Bundes-
ministeriums für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend.

OFFEN, BUNT UND SOLIDARISCH

Interkulturelle Arbeit im Zeltlager

HEFT 22

IMPRESSUM

TIPPEN, FILMEN, SENDEN (Neue) Medien im Zeltlager

Heft 21 der Reihe *24 Stunden sind kein Tag*

1. Auflage 2008

HERAUSGEBERIN

Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken | Bundesvorstand

Redaktion: Marion Kleinsorge | Bundes-F-Ring

TEXTE

Heike Zenk Falken ›Linker Niederrhein‹

Immanuel Benz, Eric Schley Bundesvorstand

Martin Berkemeier Fotograf | Bundesbüro

Volker Haaspe, Mark Roorda OT Beeck | KV Diusburg

Christina Mertinat Falkentreff Kray | KV Essen

G. Gunkel-Schwaderer, P. Bulasch Mobile Medienarbeit | Bezirk Hannover

Ulli Sandmann Bezirk Hessen-Süd

Klaus Bechtold LV Hessen

Hendrik Giese Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein | Werftpfuhl

Mariusz Dziwis Falken-Studio | Falkenzentrum Süd, KV Essen

Marion Kleinsorge Bundesbüro

FOTOS

Georg Gunkel-Schwaderer, Volker Haaspe,

Heike Zenk, Klaus Bechtold, Mariusz Dziwis, Udo Beck

Marion Kleinsorge, SJD – Die Falken | Bundesvorstand

GESTALTUNG

Gerd Beck, Beckdesign

DRUCK

Möller & Roche

REDAKTIONSANSCHRIFT

Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken, Bundesvorstand

Lützowplatz 9, 10785 Berlin

Fon: 030/26 10 30-0

E-mail: info@sjd-die-falken.de | www.sjd-die-falken.de



Sozialistische Jugend Deutschlands –
Die Falken

▶ **Bisher sind in der Reihe • 24 Stunden sind kein Tag • folgende Hefte erschienen:**

- Vorbereitung des Zeltlagers • *Fit für die Freizeit!* • HEFT 1
- Orientierung und Vertrauen • *Die ersten Tage im Zeltlager* • HEFT 2
- Kinderrechte sind Kinderpolitik • *Inhaltliche Arbeit mit Kindern im Zeltlager* • HEFT 3
- Gewaltlos macht gross! • *Umgang mit Aggressionen im Zeltlager* • HEFT 4
- Demokratie im Zeltlager • *Kinder auf dem Weg zur Selbstbestimmung* • HEFT 5
- Im Paragraphendschungel • *Rechtliche Rahmenbedingungen für HelferInnen im Zeltlager* • HEFT 6
- Auf die Sinne kommt es an • *Erfahrungsorientierte HelferInnenschule im Zeltlager* • HEFT 7
- Mensch, Mädchen! Mensch, Junge! • *Aktionen mit Mädchen und Jungen im Zeltlager* • HEFT 8
- Regenwetter im Zeltlager • *Spiele und Aktionen rund um's Wasser* • HEFT 9
- Lirum – larum – laut gelacht • *Spielzeugfreies Zeltlager (nicht nur) für Mädchen* • HEFT 10
- Modul ist cool • ... und andere Konzepte der HelferInnenausbildung bei den Falken • HEFT 11
- Sex ist mehr als ... • *Sexualpädagogik im Zeltlager und in der HelferInnenausbildung* • HEFT 12
- Beteiligung ist das Salz in der Suppe • ... *Kochen mit Kindern im Zeltlager* • HEFT 13
- Die Enkel fechten's besser aus! • *Geschichtsprojekte mit Kindern im Zeltlager* • HEFT 14
- Wir sind das Bauvolk der kommenden Welt! • *Partizipation und Mitbestimmung im Falkenzeltlager* • HEFT 15
- Zusammen wachsen • *Erlebnispädagogik in der Falkengruppe* • HEFT 16
- Bloß nichts vergessen! • *Organisation und Finanzierung von Falkenzeltlagern* • HEFT 17
- Go Creative • *Kreatives Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen* • HEFT 18
- Die Vielfalt entdecken • *Geschlechterrollen und sexuelle Identität im Zeltlager* • HEFT 19
- Selber singen macht laut! • *Lieder im Zeltlager* • HEFT 20
- Tippen, filmen, senden • *(Neue) Medien im Zeltlager* • HEFT 21

