MobilStreifen
DER Handy-Film

Ein Leitfaden für die
pädagogische Praxis

HERAUSGEBER: filmothek der jugend NRW

Inhaltsverzeichnis

VORWORT ... 3
AUFWACHSEN MIT HANDY UND INTERNET ... 4

Projekt: Handyfilm ... 5
WAS IST EIN HANDYFILM ... 6
INTENTIONEN EINES HANDYFILM-PROJEKTES ... 6
„GUTE GRÜNDE" FÜR EIN HANDYFILM-PROJEKT AUF EINEN BLICK ... 7
WAS BRAUCHT MAN FÜR EIN HANDYFILM-PROJEKT? ... 8
WOHER BEKOMMT MAN DIE TECHNIK? ... 8
WIE VIEL ZEIT MUSS MAN FÜR DIE PRODUKTION EINPLANEN? ... 9
PLANUNGSSCHRITTE IM VORFELD DES PROJEKTES ... 10

Von der Filmidee zum Handyfilm ... 12
EINSTIEG INS PROJEKT ... 13
METHODEN ZUR IDEENFINDUNG ... 13
ARBEIT AN DER STORY ... 14
HANDY-STORYTELLING (A. MAYER) ... 15
ARBEIT MIT DER HANDYKAMERA: EINSTELLUNGEN UND PERSPEKTIVEN ... 17
DAS STORYBOARD ENTWICKELN ... 21
LOS GEHT'S – DIE DREHARBEITEN ... 23
NACH DEM DREH GEHT'S WEITER: SCHNITT, EFFEKTE, NACHVERTONUNG ... 26
MOBILER VIDEODREH UND SCHNITT MIT HANDY & SMARTPHONE (M. RISCH) ... 28
»10 GOLDENE REGELN« ZUM DIGITALEN VIDEOSCHNITT MIT DEM HANDY UND SMARTPHONE ... 29
FERTIG IST DER FILM – WAS NUN? ... 30
ÖFFENTLICHKEITSARBEIT ... 30

Medienpädagogische Aspekte ... 31
WAS IST MEDIENKOMPETENZ? ... 32
MEDIENPÄDAGOGISCHER ANSPRUCH AN EIN HANDYFILM-PROJEKT ... 32

Rechtliche Grundlagen ... 34
PERSÖNLICHKEITSRECHT ... 35
JUGENDSCHUTZ ... 37
URHEBERRECHT ... 38

Anhang ... 39
ABLAUFPLAN FÜR EIN EINTÄGIGES HANDYFILM-PROJEKT ... 40
ELTERNBRIEF ... 43
GLOSSAR: VON ABSPANN BIS 3G ... 44
ALLE TIPPS AUF EINEN BLICK ... 50
LITERATUR ... 52
NÜTZLICHE LINKS ... 53
BILDNACHWEISE ... 54

vorwort

Das Handy oder auch Smartphone ist Telefon, Fotoapparat, Videokamera, Organizer und internetfähiger Computer zugleich. Neben dem Datentransfer über Funk, Infrarot und Bluetooth ist es somit auch möglich, multimediale Inhalte problemlos und unmittelbar ins Netz zu stellen. Dadurch ist es möglich, diese Inhalte einer breiten Öffentlichkeit preiszugeben.

Der Konsum und die Verbreitung moralisch fraglicher und gesetzlich verbotener Inhalte wie Gewaltclips und Videos mit pornographischen und extremistischen Inhalten stellen dabei ein wachsendes und ernst zu nehmendes Problem dar. Unter den Schlagworten „Happy Slapping" und „Snuff" werden diese Phänomene des Handy-Missbrauchs Jugendlicher zusammengefasst. Lehrer und Pädagogen stehen vor der Herausforderung, diesen entsprechend zu begegnen und Strategien zur Prävention dieser Straftaten zu entwickeln.

Das Handy ist fester Bestandteil im Alltag von Jugendlichen und ist in Schulen und offenen Jugendeinrichtungen allgegenwärtig. Im Bildungskontext wird es jedoch als störend wahrgenommen. Diese Handreichung soll dazu beitragen, neue Denkanstöße anzuregen und soll Lehrer und Pädagogen ermutigen, den Umgang mit dem Handy nicht von vornherein zu tabuisieren. Vielmehr gilt es, die Lebenswelt der Jugendlichen ernst zu nehmen und zu respektieren und das Potenzial zu erkennen, was das Handy als kreatives Ausdrucksmittel mit sich bringt.
Diese Handreichung richtet sich an Multiplikatoren, die selbst ein Handyfilm-Projekt mit Jugendlichen organisieren und durchführen möchten, um das Handy im Spannungsfeld seiner kreativen Potenziale und zahlreichen Risiken zu beleuchten. Darüber hinaus zielt sie darauf, die Medienkompetenz von Jugendlichen durch aktive Medienarbeit zu fördern.

Es werden Handlungskompetenzen vermittelt und Vorschläge zu einem sicheren Umgang hinsichtlich rechtlicher, methodisch-didaktischer und technischer Fragen aufgezeigt. In Anlehnung an aktuelle pädagogische Diskussionen soll die Handreichung zu einer kunstvollen Auseinandersetzung mit dem Thema Handyfilm anregen und die kreativen Potenziale beleuchten.

Die Produktion von kurzen und knackigen Clips ist möglich, des Weiteren kann ein solches Projekt ein Einstieg in die Filmarbeit sein und zu größer angelegten Videoprojekten führen.
Da die kleine Kameratechnik fast überall und schnell einzusetzen oder zu befestigen ist, sind der Ästhetik und Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

Die Texte tragen dazu bei, theoretische Inhalte und Fragestellungen unmittelbar in die praktische Arbeit mit Jugendlichen umzusetzen und Vorbehalte und technische Unsicherheiten von Seiten der beteiligten Pädagogen abzubauen. Hier steht das Ziel im Vordergrund, die kunstvoll-ästhetische Wahrnehmung und die Medienkompetenz der Jugendlichen zu fördern.

Über die vorliegende Handreichung hinaus schafft die filmothek der jugend nrw e.V. durch die Ausschreibung des Handyfilm-Wettbewerbs MobilStreifen für Jugendliche einen Anreiz, um ein Handyfilm-Projekt in die Tat umzusetzen, und eine Plattform für weiteren Austausch.

AUFWACHSEN MIT HANDY UND INTERNET

Kinder und Jugendliche wachsen heute mit digitalen Medien wie Handy, PC und Internet auf. Fast 97% aller Jugendlichen haben heutzutage ein Handy[1]. Nicht zuletzt deshalb, weil es für Eltern zunächst die Sicherheit bietet, dass ihre Kinder bei Bedarf (Unfall, Notfall etc.) Hilfe rufen können oder für familiäre Absprachen erreichbar sind.
Über die Kommunikation per Telefon oder SMS hinaus bieten die multimedialen Fähigkeiten moderner Handys eine Fülle von Möglichkeiten, z.B. die Schnittstellen von Handy und Internet.
Ein Blick auf die Inhalte der Handys von Jugendlichen zeigt, dass dort nicht nur Kontaktdaten der Familie und Freunde, sondern unzählige Bilder und Videos gespeichert sind. Diese wurden größtenteils selbst produziert oder stammen aus dem Internet bzw. wurden von Bekannten via Bluetooth oder anderen Schnittstellen übertragen.

Laut der JIM-Studie 2010[1] nehmen mehr als 40% der Jugendlichen (Mädchen: 46 %, Jungen: 29 %) täglich bzw. mehrmals wöchentlich selbst Bilder mit ihrem Handy auf.

Fotos oder Videos entstehen somit bei fast allen Gelegenheiten: in der Schule, beim Chillen, beim Sport, auf Partys, im Familienurlaub, bei Langeweile und auch immer häufiger in intimen Situationen. Nicht selten verstoßen eine ganze Reihe der Fotos und Filme gegen geltendes Recht. Dazu später mehr im Kapitel „Rechtliche Grundlagen".
Die Gründe für die große Anzahl an Fotos und Filmen sind vielfältig: Jugendliche wollen sich selbst oder andere darstellen, Erlebtes in Erinnerung behalten, aber auch Erlebnisse sofort und jederzeit mit anderen teilen. Häufig werden die mit dem Handy produzierten Bilder und Filme dann in einer Community veröffentlicht oder als Clip auf der Internetplattform YouTube eingestellt.

[1] vgl. JIM Studie 2010: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

PROJEKT: Handyfilm

Was ist ein Handyfilm?

Unter einem Handyfilm oder „MobilStreifen" versteht man einen kurzen Film von maximal 2 Minuten Länge, der sich leicht mit Handys herstellen lässt. Doch: Eine Filmaufnahme, wie sie oft von Jugendlichen bei Konzerten oder anderen Events mit dem Handy aufgenommen wird, macht noch keinen Film! Die Herstellung eines Handyfilms erfordert eine richtige, wenn auch kurze Story, die man erzählen möchte, sowie das Zusammenfügen der verschiedenen Filmsequenzen und die Nachbearbeitung (Postproduktion).

Intentionen eines Handyfilm-Projektes

Neben dem Spaß gibt es auch noch andere gute Gründe, ein solches Projekt in einer Jugendeinrichtung oder in der Schule durchzuführen. Denn: Die Teilnehmer lernen bei medienpädagogischen Projekten auf verschiedenen Ebenen: inhaltlich, technisch, kognitiv, sozial und künstlerisch.

Ziel ist dabei, eine Verknüpfung zwischen dem „normalen" Umgang der Jugendlichen mit dem Handy (telefonieren, SMS verschicken, fotografieren, Videos aufnehmen) und der Herstellung eines Films zu schaffen. Wie auch die Beliebtheit von Kinofilmen und Fernsehserien zeigt, bietet das Medium Film generell, ob als Spielfilm oder als Handyfilm, eine andere Sichtweise auf ein Alltagsphänomen und sorgt für Gesprächsstoff. Im Gegensatz zur technisch aufwändigen Produktion eines professionellen Videofilms ist die Produktion eines Handyfilms jedoch als niederschwellig anzusehen.
Da die Kenntnis über den technischen Umgang mit dem Handy meist vorausgesetzt werden kann, sollte bei einem Handyfilm-Projekt in der Schule und der Jugendarbeit der Fokus auf den Inhalten, der künstlerischen Umsetzung und der kritischen Hinterfragung liegen.
In diesem Zusammenhang bekommen auch Themen wie Mobbing, Urheberrechtsschutz oder Persönlichkeitsrechte eine neue Aktualität für Jugendliche, denn aus einem privaten Film für sich und Freunde wird dann ein öffentliches Medienprodukt.

Pädagogen, die derartige Projekte planen und durchführen, sollten den Jugendlichen die künstlerischen Potenziale und einen reflektierten Umgang mit dem Handy vermitteln und dabei gleichzeitig die Chancen und Gefahren dieses Mediums bzw. der Veröffentlichung von Fotos und Filmen in sozialen Netzwerken und auf Internetplattformen (z.B. YouTube) praktisch mit der Gruppe erarbeiten. So können sie Impulse geben, die die Jugendlichen annehmen und umsetzen können. Da die Jugendlichen Themen und Bilder aus ihrer persönlichen Lebenswelt einbringen, müssen sie überlegen, was von ihnen öffentlich gemacht werden soll und darf. Ganz praktisch stellt sich z.B. die Frage, welche Erwartungen und Befürchtungen Jugendliche in der Gruppe preisgeben, oder welche Bilder und Filme für das Internet geeignet sind und welche nicht. Im Verlauf des Handyfilm-Projektes erarbeiten die Jugendlichen dabei Bewertungskriterien, die in ihr privates Leben zurückgeführt werden können.

FOLGENDE FRAGEN KÖNNEN DISKUTIERT WERDEN:

- Was ist das Besondere an einem Handyfilm?
- Wie kann ich die Handykamera kunstvoll einsetzen?
- Wo sind die Grenzen und Vorteile einer kleinen und handlichen Handykamera?
- Welche (Handy-)Fotos/Filme stehen von mir im Netz?
- Welche Aussagen mache ich im Netz zu verschiedenen Themen?
- Wie beurteilen andere Jugendliche, aber auch Erwachsene diese Darstellungen? Wie wichtig ist mir das?
- Lassen sich Inhalte aus dem Netz wieder löschen?
- Können andere einmal eingestellte Daten im Netz in neuen Zusammenhängen verwenden?

„Gute Gründe" für ein Handyfilm-Projekt auf einen Blick

- Die Motivation ergibt sich aus dem Ziel, mit geringem Aufwand ein eigenes Produkt herzustellen. Mit ein wenig Erfahrung kann ein Handyfilm-Projekt in kurzer Zeit durchgeführt werden (z.B. als Nachmittags-Aktion). Die Teilnehmer können das fertige Produkt – den Film – direkt mit nach Hause nehmen.

- Die Bedienung der Technik (Videofunktion des Handys) ist einfach. Somit lassen sich auch Nutzergruppen mit geringem technischen Interesse ansprechen und zum Mitmachen begeistern.

- Die Jugendlichen bekommen die Möglichkeit, eigene Erfahrungen oder für sie relevante Themen bereits bei der Entwicklung der Story einzubringen und später anhand des fertigen Films zu reflektieren.

- Statt einfach „draufzuhalten" lernen sie kreative Möglichkeiten zur Herstellung und Weiterbearbeitung eines Handyfilms kennen und erfahren, wie filmische Elemente (Kameraeinstellung, Perspektive …) und Musik eine Aussage verstärken können.

- Filmsprache/Filmästhetik wird kurz und knapp vermittelt. Erst das eigene Herstellen eines Films zeigt, was Film ist.

- Kinder und Jugendliche können sich ohne großen Aufwand als „Schauspieler" ausprobieren und so ihre Wahrnehmung erweitern und die Rolle und die Gefühle reflektieren. Da man im Endeffekt nur eine Taste bedienen muss, können die Teilnehmer die Aufgaben während der Produktion einfach und ohne lange technische Einweisung tauschen.

- Sie erlernen nicht nur, welche technischen Erfordernisse bestehen, sondern auch, sich in der Kleingruppe beispielsweise über die Aufgaben bei der Handyfilm-Produktion abzusprechen und sich auf andere zu verlassen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Filmproduktion ist eine Gruppenarbeit: sie fördert Teamgeist, soziale und kommunikative Kompetenz, Durchsetzungsvermögen und Kompromissbereitschaft.

- Kinder und Jugendliche werden im Umgang mit ihrem Handy im Hinblick auf die unkritische Veröffentlichung und Weitergabe von Bildmaterial sensibilisiert und erfahren etwas über Jugendmedienschutz, Persönlichkeitsrecht und Urheberrecht. Im Rahmen eines Handyfilm-Projektes sind sie möglicherweise für diese Themen eher zu gewinnen als im Rahmen einer reinen Informationsveranstaltung.

- Sie lernen, wie Verletzungen und Beleidigungen im Netz durch Missbrauch und durch die Veröffentlichung von privaten Daten, Bildern und Filmen entstehen, wie dies wirkt und welche Konsequenzen das haben kann. Sie erfahren, dass es bei verbalen wie auch filmischen Beleidigungen oder Verletzungen im Internet immer einen realen Täter und ein reales Opfer gibt.

- Sie erfahren, dass Inhalte, Fotos und Filme, die einmal im Netz stehen, nicht wieder zurückgeholt und weiterverwendet werden können und dass man deshalb mit persönlichen Daten verantwortungsbewusst umgehen muss.

- Kinder und Jugendliche lernen, warum sie ihre Lieblingsmusik in der Regel nicht selbst im Internet veröffentlichen dürfen. Sie erfahren, wo die Gefahren von Musik- und Videodownloads aus dem Internet liegen und bekommen Hilfestellungen zum legalen Musikdownload.

- Sie lernen, ihr eigenes und das Verhalten ihrer Freunde im Netz kritisch zu reflektieren und notwendige Änderungen zu erkennen.

was braucht man für ein Handyfilm-Projekt ?

- Um es kurz zu sagen: ein gutes Handy oder Smartphone mit Videofunktion und eine gute Planung!
- Neben dem (meist überall vorhandenen) Computer und einem einfachen Schnittprogramm ist das auch schon fast alles.
- Für die Arbeitsschritte der Nachbearbeitung des Handyfilms wie Schnitt und Vertonung wird meist eine bereits vorinstallierte oder kostenlos downloadbare Freeware eingesetzt.
- Natürlich sind „normal" gedrehte Videoproduktionen um etliches professioneller. Aber sie benötigen auch teure Technik und vor allem: einen Fachmann, der sich damit auskennt.
- Ein Handyfilm-Projekt lässt sich am besten mit Kinder- und Jugendgruppen ab 12 Jahren durchführen.

woher bekommt man die Technik?

Bei einem Handyfilm-Projekt stellt sich die Frage, ob man die eigenen Geräte der Jugendlichen verwendet oder die Geräte z.B. bei der filmothek ausleiht. Im Normalfall empfiehlt sich die Ausleihe, da die Geräte bereits aufeinander abgestimmt sind und alle notwendigen Programme enthalten. Mit dieser Ausstattung kann in jedem Raum gearbeitet werden, der über einen Stromanschluss verfügt. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass genügend Geräte vorhanden sind (Anzahl der Gruppen). Informieren Sie sich vorher über die Kosten der Ausleihe und über die Verfügbarkeit zum geplanten Termin.

TIPP:
Prüfen Sie bei einer Ausleihe die Geräte, sobald Sie sie in Empfang nehmen, denn die Tücke steckt immer im Detail: Der Akku könnte leer sein, eine Steckkarte oder ein passendes Überspielkabel könnten fehlen...

Bei einem kurzfristig anberaumten Projekt kann man durchaus auf das eigene Handy oder die Handys der Kinder und Jugendlichen zurückgreifen. Dabei sollten einem die Nachteile jedoch bewusst sein:

- evtl. zu wenig Speicherplatz
- unterschiedliche Handhabung, wenn mehrere Handys im Projekt gebraucht werden
- keine Haftung bei Defekten

ACHTUNG:

Wenn die Jugendlichen in Projekten mit ihrem eigenen Handy arbeiten, ist zu beachten, dass auf diesen Handys zum Teil hochsensible private Daten oder Informationen, ähnlich denen in einem Tagebuch, gespeichert sind.
Es ist möglich, dass beim Datentransfer z.B. Bilder mit kopiert werden, die nicht im Rahmen des Projektes entstanden sind und auch nicht für andere Teilnehmer gedacht sind. Diese Bilder sind selbstverständlich zu löschen und es ist auch darauf zu achten, dass Teilnehmer nicht ungefragt fremdes Material auf ihr Handy kopieren.

Sollte man im Rahmen des Handyprojektes auf illegales oder jugendgefährdendes Material stoßen, reicht es oft aus, das Gespräch mit den Jugendlichen und deren Eltern zu suchen, damit diese Inhalte gelöscht und nicht an andere weitergegeben werden.

wie viel zeit muss man für die produktion einplanen?

Handyfilm-Projekte können in sehr unterschiedlicher Länge angesetzt werden. Denkbar sind z.B.:

- **kurze, eintägige** Projekte (ca. 8–10 Unterrichtsstunden). Eignet sich besonders beim erstmaligen Angebot in einer Einrichtung oder bei Jugendzentren mit starkem Besucherwechsel.
- **mehrtägige** Workshops, z.B. als Projektwoche. Besonders geeignet für „feste" Gruppen wie z.B. Schulklassen oder Ferienprojekte.
- **mehrwöchige** Projekte als AG

Ein wichtiger Zeitaspekt ist die **Vor- und Nachbereitung** mit Gesprächen und Diskussionen rund um die Themen Handy und Internet sowie über die Veröffentlichung von persönlichen Daten.

Ideal ist eine Dauer von mindestens zwei ganzen Projekttagen. So haben die Teilnehmer genügend Zeit, die Idee zu entwickeln, in Szenen aufzusplitten und das Storyboard zu erstellen. Danach folgt die praktische Produktion mit Dreh, Schnitt, Vertonung, Vor- und Abspannerstellung sowie Sichtung.

TIPP:
Im Anhang ist ein Beispiel für die Zeitplanung eines eintägigen Handyfilm-Projektes.

VOR- UND NACHTEILE VON EIN- ODER MEHRTÄGIGEN PROJEKTEN:

A) EINTÄGIGE PROJEKTE (JUGENDARBEIT)

VORTEILE
- gleichbleibende Gruppenzusammensetzung
- leichte Anknüpfung an vorherige Arbeitsschritte
- Ergebnis liegt am Nachmittag vor
- Motivation von Gruppen, die schwer für längere Projekte zu begeistern sind

NACHTEILE
- Konzentration lässt am Nachmittag nach
- Pausen und Verpflegung zeitlich einplanen und organisieren
- nachlassende Motivation bei Parallelangeboten (in Jugendzentren)
- Nachbearbeitung (Schnitt/Vertonung) muss evtl. aus Zeitgründen durch die Projektleitung erfolgen
- Rechtliche Aspekte (Datenschutz, Urheberrecht u.a.) können nur kurz thematisiert werden

B) MEHRTÄGIGE PROJEKTE ODER AG's: 2–6 PROJEKT TAGE (SCHULE BZW. JUGENDARBEIT)

VORTEILE
- mehr Zeit: Wiederholungen und Vertiefungen sind möglich
- weniger Konzentration erforderlich
- schwierige Bereiche (z.B. Recht) können auf mehrere Einheiten verteilt werden
- An der Nachbearbeitung des gefilmten Materials können die Teilnehmer aktiv mitwirken

NACHTEILE
- verbindliche Teilnahmepflicht, Teilnehmer springen ggf. ab
- höhere Honorar- bzw. Sachkosten
- Räume müssen für mehrere Tage gebucht werden

Planungsschritte im Vorfeld des Projektes

Bei einem größer angelegten Handyfilm-Projekt sind im Vorfeld einige Aspekte zu bedenken, unter anderem:

Termin für die Durchführung und zeitlicher Aufwand für die Vorbereitung und Nachbereitung
Gruppengröße bzw. Anzahl von Kleingruppen
Personal
Finanzierung
Räumlichkeiten
Technik
Öffentlichkeitsarbeit

Auch wenn bei der Durchführung des Projektes das Lernen und der Spaß im Vordergrund stehen, so ist im Nachhinein das vorzeigbare Produkt, d.h. der Handyfilm, entscheidend. Dieser ist später möglicherweise ein wichtiges Instrument für die Öffentlichkeitsarbeit der Schule oder Institution. Deshalb sollte bei der Planung genügend Zeit für die Bearbeitung des gefilmten Materials (Postproduktion) eingeplant werden.

EIN BEISPIEL FÜR DIE VORBEREITUNG EINES PROJEKTES, DAS SICH NACH DEN JEWEILIGEN GEGEBENHEITEN ENTSPRECHEND ABWANDELN LÄSST.

Ca. 3–4 MONATE VOR DEM PROJEKTTAG

- Absprache mit Kooperationspartnern über Termine
- Reservierung der Räume und Technik
- Tagesablauf planen, evtl. Verpflegung organisieren
- Personalplanung, Benennung von Verantwortlichkeiten und Ansprechpartnern
- Ermittlung der Kosten, Bereitstellung/Beantragung von Fördermitteln
- Klären, ob eine Vorführung der Handyfilme stattfinden soll; wenn ja: wo, wann, wer soll eingeladen werden?

Ca. 4–6 WOCHEN VOR DEM PROJEKTTAG

- Teilnehmerakquise in der Einrichtung durch persönliche Ansprache und Aushang
- möglichst mit schriftlicher Anmeldung (siehe Anhang: Muster "Elternbrief")
- zusätzliche Ausschreibung über Zeitung, Schulen (Aushang/Flyer) oder Internet überlegen

Ca. 2–3 WOCHEN VOR DEM PROJEKTTAG

Schriftliche Anmeldung/Einverständniserklärung der Eltern prüfen
evtl. weitere Jugendliche ansprechen
Größe und Zusammensetzung der Teilnehmergruppe vorläufig festlegen

WENIGE TAGE VOR DEM PROJEKTTAG

Räume und Aufgabenverteilung in der Einrichtung überprüfen
notwendige Geräte abholen, eigene Geräte auf Funktion prüfen
Sind Stromanschlüsse im Arbeitsraum vorhanden? Werden Verteilersteckdosen, Verlängerungskabel, Leuchten, Tape benötigt?
Teilnehmer an das Projekt erinnern
Rücksprache mit allen Projektbeteiligten

TIPP:
Zum Thema Schnitt-Software:
Vor Beginn des Projektes sollte sich der Projektleiter für eine Schnitt-Software entscheiden und sich mit den Funktionen des Programms anhand eines kleinen Übungsfilms rechtzeitig vertraut machen, denn während der Arbeit mit den Teilnehmern ist dazu keine Zeit mehr.

TIPP:
Für Schulprojekte: *Wenn man das Projekt nicht in schuleigenen Räumen durchführt, ist es leichter, den Projektablauf nach Inhalten und nicht im 45-Minuten-Takt zu strukturieren. Darüber hinaus bietet die Vernetzung mit einem Jugendzentrum und die Nutzung von deren Räumen auch eine andere Arbeitsatmosphäre. Die Kinder und Jugendlichen können diese Räume für spätere Freizeitangebote kennen lernen.*

VON DER FILMIDEE ZUM HANDYFILM

Einstieg ins Projekt

Informieren Sie die Jugendlichen über den zeitlichen Rahmen des Projektes und machen Sie von vornherein klar, dass kein Spielfilm produziert wird, sondern ein ca. 2-minütiger Kurzfilm entstehen soll. Fragen Sie, wer schon einmal einen Handyfilm erstellt hat, in welchem Zusammenhang dies war und wie der Film beschaffen war (eine oder mehrere Szenen, erfolgte ein Schnitt?). Denn oft halten die Jugendlichen das schlichte filmische Erfassen einer Situation bereits für einen Handyfilm. Erklären Sie die Unterschiede zwischen Handyfilm und Spielfilm: z.B. Länge, Qualität, Anzahl der Szenen, Möglichkeiten und Grenzen.
Erläutern Sie, dass ein „richtiger" Film aus einzelnen Szenen besteht, die im Anschluss an die Drehphase auf einen Rechner überspielt und dort bearbeitet und zum Film aneinander gefügt werden. Vermitteln Sie vorab einige grundlegende Informationen zum Film im Allgemeinen, z.B. dass Film, egal ob Kino-, TV- oder Handyfilm, aus 24 Einzelbildern pro Sekunde besteht.

Diskutieren Sie mit den Teilnehmern über die Art und Häufigkeit der Handynutzung und über die rechtliche Situation; d.h.: wer wann gefilmt werden darf und ob und wie das Material verbreitet werden darf. Hierzu gibt das Kapitel „Rechtliche Grundlagen" interessante Fakten.

Bei einem länger angelegten Projekt (AG oder Projektwoche) können die rechtlichen Fragen (wie Datenschutz, Jugendschutz, Urheberrecht) auch in kleinen Themeneinheiten zwischendurch eingebaut werden, um die Jugendlichen nicht am Anfang mit zu viel theoretischem Wissen zu langweilen.

TIPP FÜR DAS EINSTIEGSGESPRÄCH

- *Wer weiß, was ein Handyfilm ist?*
- *Wer weiß, wie man Handyfilme macht?*
- *Welche Arten von Filmen kennt ihr (Frage nach Genres)?*
- *Was bedeutet Schnitt, Perspektive, Einstellung?*
- *Wer von euch hat schon mal einen Handyfilm gedreht?*
- *Was ist das Besondere an einem Handyfilm?*

Methoden zur Ideenfindung

Das Thema und die Idee für den Handyfilm sollten nach Möglichkeit von den Jugendlichen selbst kommen. Es kann im Zusammenhang mit aktuellen Ereignissen in der Gruppe/Klasse stehen oder sich auf ein vorgegebenes Wettbewerbsthema beziehen.
Für die Entwicklung der Filmidee gibt es mehrere Möglichkeiten:

A) FILMIDEE SELBST ENTWICKELN

- Wenn Sie keine Vorgaben machen, empfiehlt sich zunächst ein Brainstorming.
- Schreiben Sie alle Ideen auf und wählen Sie dann in der Gruppe ein Thema aus, das den größten Zuspruch findet.
- Achten Sie darauf, dass die Teilnehmenden eine kurze, knackige und leicht verständliche Geschichte (Story) kreieren, die mit wenigen Darstellern oder inspirierenden Perspektiven auskommt.

B) VORGABE EINES THEMAS FÜR EINEN ODER MEHRERE HANDYFILME

Es kann sinnvoll sein, ein Thema vorzugeben, z.B. wenn der Film im Rahmen einer Projektwoche entstehen soll, die unter einem Motto steht. Möglicherweise möchten Sie mit Ihrer Gruppe an einem Filmwettbewerb teilnehmen. Dafür gibt es ebenfalls oft thematische Vorgaben (z.B. Zukunft, Gewalt, Chancengleichheit etc.)

C) VORGABE EINER BESTIMMTEN GESCHICHTE

Im Kollegium haben Sie sich bereits im Vorfeld für eine Geschichte entschieden. Diese kann z.B. einen aktuellen Bezug zum Unterricht haben, den Sie filmisch umsetzen möchten. Skizzieren Sie die Geschichte in kurzen Sätzen (z.B. ein Satz pro Szene) oder bereiten Sie das Storyboard schon vor.
Diese Variante eignet sich vor allem, wenn wenig Zeit zur Verfügung steht oder die Gruppe zu lange brauchen

würde, um eine eigene Geschichte zu entwickeln. Ein weiterer Vorteil ist, dass man die Charaktere und die Szenen zügig entwickeln kann, damit das Team bald loslegen kann.

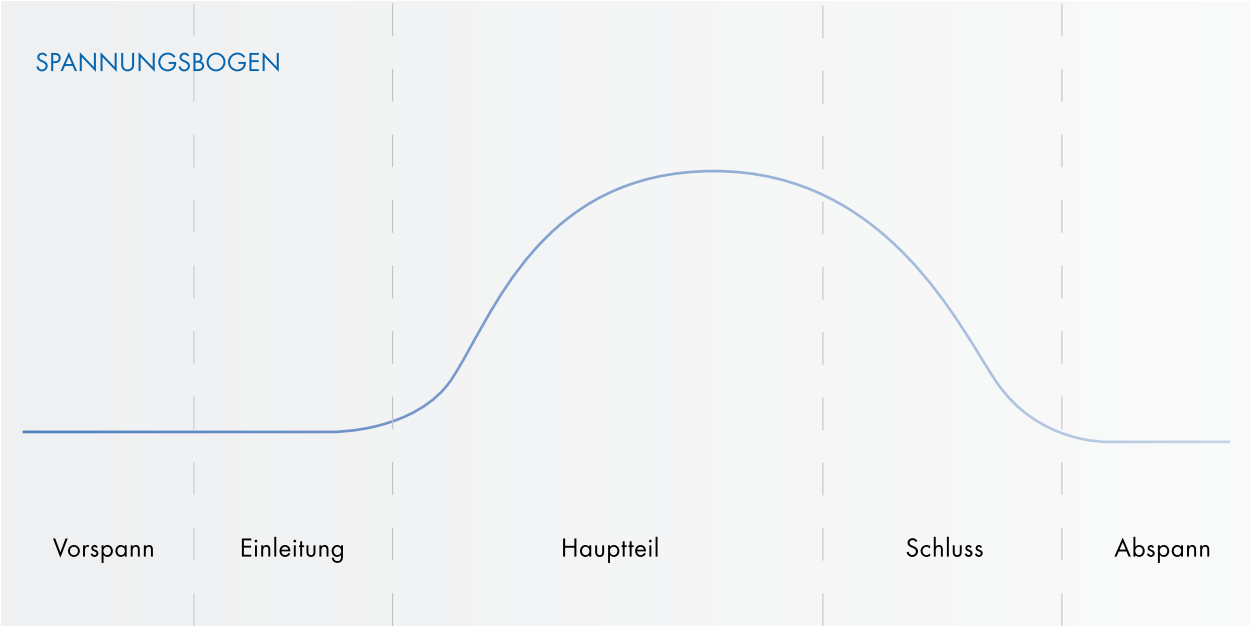
Arbeit an der Story

Für die Story, die man gemeinsam in der Gruppe erarbeitet, gilt: je einfacher, desto besser. Ein guter Handykurzfilm lässt sich in ein bis zwei Sätzen zusammenfassen. Dabei soll die Geschichte einen dramatischen oder witzigen Höhepunkt haben oder ein für den Zuschauer überraschendes Ende bieten.

TIPP:
Es empfiehlt sich, den Teilnehmern einen Spannungsbogen aufzuzeichnen, der für jede Geschichte ob Spielfilm, Fernsehserie oder Handyfilm gleichermaßen gilt. Durch die Visualisierung wird die Idee eines spannenden Films unterstrichen.

BEI DER ENTWICKLUNG DER STORY SOLLTEN FOLGENDE ASPEKTE BEACHTET WERDEN:

- Ist das Thema nur für die Gruppe oder auch für andere interessant?
- Was soll der Film aussagen?
- Hat die Story einen roten Faden, ist sie logisch aufgebaut?
- Wer ist die Hauptfigur und wie hebt sie sich von den Nebenfiguren ab?
- Gibt es Schauspieler?
- Ist ein Erzähler aus dem Off erforderlich?
- Werden Zwischentitel benötigt?
- Soll Musik eingesetzt werden?
- Werden besondere Requisiten benötigt?
- Wie soll das Ende sein: offen, überraschend, ein Happy End?



Insbesondere bei der Produktion eines Handyfilms lassen sich spontane, ideenreiche, kreative und experimentelle Kurzfilme erstellen. Somit ist zu bedenken, ob es nötig ist, eine ins feinste Detail ausgedachte Filmstory mit vielen Schauspielern und einer komplexen Handlung mit dem Handy zu drehen.
Experimentieren Sie, indem Sie das volle Potenzial der Kreativität und Spontaneität ihrer Jugendlichen ausschöpfen!

Das Handy ist heutzutage zu einem mobilen Minicomputer geworden, der viele unterschiedliche Funktionen in sich vereint. Handlich und mobil kann das Handy jederzeit, an jedem Ort und für ganz unterschiedliche Bedürfnisse eingesetzt werden. Beim Handy-Storytelling geht es darum, die kreativen Einsatzmöglichkeiten des Handys auszuloten. Gearbeitet wird mit der Foto-, Video- und Audiofunktion. Abwechselnd eingesetzt, werden kleine Geschichten erzählt, die entweder klassischer Erzählstruktur (z.B. Krimi, Märchen, Komödie ...) oder eher abstrakt und experimentell sind.

Handy-Storytelling funktioniert in zwei Varianten:

1. Es gibt mehrere Kleingruppen, die aus ca. 4 – 5 Personen bestehen. Die Kleingruppen wandern zu verschiedenen Stationen, sodass die Geschichten als Fortsetzungsgeschichten produziert werden.

2. Eine Kleingruppe produziert ihre Geschichte von Anfang bis Ende.

Wichtig bei der Erarbeitung der einzelnen Szenen ist die bewusste Entscheidung für eine bestimmte Handy-Funktion. Die Teilnehmer/innen müssen sich die Frage stellen: Was möchte ich aussagen und mit welcher Funktion ist die Wirkung am stärksten? Die einzelnen Szenen werden entweder mit Hilfe eines Schnittprogramms zusammengesetzt oder in einen Weblog eingebunden.

Variante 1. eignet sich in Verbindung mit einem Weblog beispielsweise auch, um Gruppen an unterschiedlichen Orten oder in unterschiedlichen Ländern über einen längeren Zeitraum hinweg an einer Geschichte arbeiten zu lassen.

DIE VORBEREITUNG

Bevor es mit dem eigentlichen Handy-Storytelling losgehen kann, muss man einige Entscheidungen treffen. Sollen mehrere Gruppen an einer Story arbeiten? Werden die Szenen innerhalb eines Schnittprogramms zusammengefügt oder ein Weblog angelegt? Stehen Projekthandys zur Verfügung oder arbeiten die Teilnehmer/innen mit ihren eigenen Geräten? Welche thematischen Vorgaben sollen die Teilnehmer/innen erhalten?

Je nachdem, wie diese Fragen beantwortet werden, unterscheiden sich die Vorbereitungen geringfügig. Sollen die einzelnen Clips am Ende als zusammenhängender Film angesehen werden können, müssen ausreichend schnittfähige Laptops zur Verfügung stehen. Sind keine Projekthandys zur Durchführung vorhanden, sondern arbeiten die Teilnehmer/innen mit ihren eigenen Handys, muss sichergestellt sein, dass die Dateien problemlos auf die Laptops übertragen und gelesen werden können. Am besten den Teilnehmer/innen im Vorfeld mitteilen, dass sie ein entsprechendes Verbindungskabel mitbringen sollen oder sicherstellen, dass ein Kartenlesegerät vorhanden ist.
Bei der Arbeit mit einem Weblog wird dieses idealerweise im Vorfeld angelegt. Bei der Durchführung müssen dann ausreichend internetfähige Geräte zur Nutzung bereitstehen, sodass die Dateien direkt ins Weblog eingebunden werden können.
In Bezug auf die inhaltliche Umsetzung ist es hilfreich, wenn die Gruppen kleine Vorgaben erhalten. Dies können bei der eher klassischen Erzählstruktur beispielsweise unterschiedliche Genres sein. Eventuell gibt man auch schon bestimmte Charaktere oder einen Konflikt vor. Sollen die Handy-Storys eher experimentell-ästhetischer Natur sein, empfiehlt es sich, lediglich bestimmte Begriffe wie beispielsweise Traumfabrik, Mobilität, Stimmungsschwankungen, Farbenspiel o. ä. vorzugeben. Außerdem sind passende Requisiten hilfreich.

DIE DURCHFÜHRUNG

Gemeinsam mit den Teilnehmer/innen werden die einzelnen Handyfunktionen Foto, Audio und Video besprochen. Wo sind die Funktionen am Handy zu finden? Wie werden Dateien vom Handy auf den Laptop übertragen? Wie wirken die einzelnen Funktionen und wie können sie gestalterisch eingesetzt werden? Eine Verfolgungsjagd beispielsweise ist als Handyvideo schwer darzustellen.
Mithilfe der Audiofunktion dagegen lässt sich Spannung aufbauen, denn der Zuschauer blickt auf ein schwarzes Bild, hört nur die einzelnen Geräusche oder Wortfetzen, was seine eigene Fantasie und das Kino im Kopf anregt. Sollen die Handy-Storys eher experimentellen Charakter haben, können mithilfe der Audiofunktion schlicht bestimmte Tonfolgen zu hören sein oder aber die Teilnehmer/innen lassen auf Fotoreihen, Worte und Satzfragmente oder ganze Gedichte folgen. Werden die einzelnen Szenen am Schnittrechner zusammengesetzt, ist auch denkbar, dass ein Foto mit einer Audiodatei kombiniert wird.
Die Videofunktion kann aufgrund der handlichen Größe des Handys sehr ungewöhnlich genutzt werden. Mithilfe von einfachem Tape lässt sich das Handy beispielsweise an einem Besenstiel oder Schirm, in einem Mülleimer oder an einem Fuß befestigen. So entstehen ungewöhnliche Perspektiven, die eine neue Sicht auf die

Dinge eröffnen. Steht genügend Zeit zur Umsetzung zur Verfügung, empfiehlt es sich, hierzu eine Übung mit den Teilnehmer/innen zu machen, sodass sie diese Möglichkeiten einmal testen und ihre Wirkung erfahren.
Im Anschluss geht es an das eigentliche Handy-Storytelling. Wird die Methode in Variante 1) durchgeführt, beginnen die einzelnen Kleingruppen mit der Entwicklung ihrer Geschichte und produzieren die ersten Szenen. Die Gruppen haben eine bestimmte Zeit zur Verfügung (diese hängt von der zur Verfügung stehenden Gesamtzeit ab, sollte aber mindestens 30 Minuten lang sein), in der sie beliebig viele Szenen produzieren können. Bedingung ist, dass jede Handyfunktion mindestens einmal genutzt wird. Die einzelnen Dateien werden auf den Laptop ins Schnittprogramm übertragen oder direkt in das Weblog eingestellt. Dann wechseln die Gruppen. Sie schauen sich die bereits vorhandenen Clips an und entwickeln die Geschichte weiter. Nach dem letzten Wechsel muss die Geschichte zu Ende erzählt werden. Sind Schauspieler/innen bei den Storys im Einsatz und wechseln die einzelnen Gruppen, muss auf ein gleich bleibendes Outfit und/oder eine markante Requisite der einzelnen Charaktere geachtet werden, sodass der Zuschauer diese wiedererkennt. Dies können z.B. ein Hut, eine Perücke o. ä. sein. Auch der Einsatz von Masken und/oder Schildern ist hilfreich.

ERFAHRUNGEN UND BEMERKUNGEN

Die Teilnehmer/innen neigen zu Beginn dazu, vor allem die Videofunktion zu nutzen und das Handy wie eine klassische Videokamera einzusetzen.
Dies macht sich vor allem dann bemerkbar, wenn die Methode in der Erzählstruktur mit unterschiedlichen Genres durchgeführt wird. Hier gilt es, die Gruppen immer wieder auf die unterschiedlichen gestalterischen Möglichkeiten hinzuweisen.
Da das Handydisplay recht klein und die spätere Auflösung zwar mittlerweile recht gut, aber dennoch nicht mit einer normalen Videokamera zu vergleichen ist, ist es ratsam, den Teilnehmer/innen außerdem nahezulegen, mit dem Handy immer nah an das Geschehen heranzugehen. Totale Aufnahmen von größeren Gruppen wirken mit dem Handy gefilmt sehr amateurhaft, wohingegen ungewöhnliche Perspektiven und extreme Nahaufnahmen einen neuen, interessanten und ästhetischen Blickwinkel eröffnen.
Außerdem zwingt die Arbeit von mehreren Personen/Gruppen an einem „Film" dazu, etwas absurd zu denken, was die Gestaltung der Charaktere angeht, oder gänzlich auf die Darstellung bestimmter Charaktere zu verzichten.
Die Methode bietet viel gestalterischen Spielraum. Auch die zeitliche Ausgestaltung ist recht flexibel. So kann Handy-Storytelling in einer einmaligen ca. 3-stündigen Workshop-Einheit zur ersten Annäherung an den kreativen Handyeinsatz eingesetzt werden. Es ist aber auch denkbar, länger und regelmäßig an der Umsetzung zu arbeiten.
Die einzelnen Funktionen können in verschiedenen Übungen zunächst genauer auf ihre kreativen und gestalterischen Einsatzmöglichkeiten hin ausprobiert und getestet werden. Auch auf die Ausgestaltung der Story sowie der Entscheidung, welche Funktion für welche Szene genutzt werden soll, kann länger Zeit verwendet werden.

Arbeit mit der Handykamera: Einstellungen und Perspektiven

Sobald die Geschichte steht, soll sie in Bilder umgesetzt werden. Mit ein paar Tricks und in kleinen Schritten ist das eigentlich ganz leicht, wenn einfache Regeln der Filmsprache beachtet werden. Im Folgenden erhalten Sie eine kleine Einführung in die Filmästhetik. Sie hilft Anfängern und Fortgeschrittenen gleichermaßen, einen kurzen und ansprechenden Film zu produzieren.

Die Beachtung der unterschiedlichen Einstellungen und Perspektiven erfordert ein wenig Übung, daher sollte das Thema vor Beginn der Dreharbeiten stehen.

TIPP:
Beim Handy-Display sind die Details nicht so gut erkennbar wie auf einer großen Leinwand. Man sollte deshalb also den näheren Einstellungen den Vorzug gegenüber den weiter entfernten Einstellungen geben. Aus dem gleichen Grund sollten sich die Darsteller optisch gut unterscheiden, damit der Zuschauer sie auseinander halten kann.

NOTIZEN

A) EINSTELLUNGEN

Die Szenen werden aus verschiedenen Einstellungen d.h. aus unterschiedlich großen Bildausschnitten gefilmt. Verschiedene Einstellungsgrößen werden hier mit einer kurzen Beschreibung vorgestellt. Welche der Einstellungen man wählt, hängt davon ab, was momentan gerade wichtig in der Geschichte ist.

Beachte: Durch die kleine Kameratechnik sind besonders kunstvolle Einstellungen und Perspektiven möglich.
Da man die kleine Handykamera fast überall einsetzen oder befestigen kann, sind der Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

DETAIL
zeigt wichtige Details wie z.B. die Mimik (Augen, Mund).

Zweck:
Schafft Nähe und Vertrautheit mit der handelnden Person oder lenkt den Blick auf ein bestimmtes Detail, z.B. eine Uhr.

GROSSAUFNAHME
zeigt das ganze Gesicht, evtl. leicht angeschnitten.

Zweck:
Zeigt die Mimik des Darstellers (z.B. Augenbrauen hochziehen).

NAHE
zeigt Kopf und Oberkörper bis unterhalb der Brust.

Zweck:
Schafft Nähe zu der Figur, aber nicht mehr jedes Detail.

HALBNAHE
zeigt die Darsteller vom Kopf bis zur Taille.

Zweck:
Eignet sich am besten für Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen (Reaktionen von zwei Darstellern/ Gruppen von Darstellern auf eine Situation).

AMERIKANISCHE
zeigt den Darsteller vom Kopf bis zu den Oberschenkeln.

Zweck:
Wurde ursprünglich im Genre des Western verwendet, wo der Colt aus dem Gürtel gezogen wurde.

HALBTOTALE
zeigt die Darsteller von Kopf bis Fuß.

Zweck:
Da hier Details der Mimik nicht mehr gut erkennbar sind, kann mit der Einstellung eine Personengruppe gezeigt werden oder ein Ort/Raum/Hintergrund eingeführt werden.

TOTALE
zeigt den ganzen Raum/Ort mit allen Darstellern.

Zweck:
Einstieg in die Situation, Hintergrundinformation für den Zuschauer.

WEITE
zeigt einen Überblick über alles.

Zweck: Eignet sich nicht für den Handyfilm, da auf dem kleinen Ausschnitt nur noch wenig zu erkennen ist. Nur für klar strukturierte Landschaften (z.B.Felder) oder Innenräume (z.B. Konzerthalle).

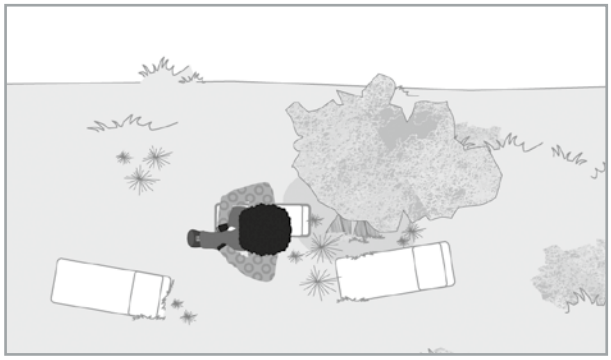
NOTIZEN

B) PERSPEKTIVEN

Die Perspektive ist der Neigungswinkel der Kamera in vertikaler Richtung gegenüber der betrachteten Person oder dem Objekt. Neben der Wahl der Einstellung ist auch die Frage der Perspektive, also die Betrachtungsweise der Situation bzw. Szene, von zentraler Bedeutung für die Aussage der Szene.
Eine Person wirkt somit unterschiedlich, je nachdem, aus welcher Richtung Sie diese filmen. Dies gilt auch für Gegenstände und Landschaften. Durch die kleine Kamera können bei einem Handyfilm vor allem ungewöhnliche Perspektiven eingesetzt werden. Nutzen Sie verschiedene Perspektiven, wie die Normalperspektive, die Froschperspektive, und die Vogelperspektive.

NORMALPERSPEKTIVE
Übliche Perspektive, wenn aus der Augenhöhe im Stehen gefilmt wird.

FROSCHPERSPEKTIVE:
Die Kamera befindet sich in Bodennähe und filmt die Gegenstände oder Personen von unten. Diese Perspektive verzerrt das Bild stark. Gegenstände wirken größer, Menschen wirken übermächtig und überlegen. Verkörperung von Macht und Überlegenheit. Typische „Siegerpose".



VOGELPERSPEKTIVE
Die Kamera filmt über der Augenhöhe der Darsteller. Sie wirken somit klein und unbedeutend. Typische „Verliererpose".

OVER SHOULDER
Mit der Kamera wirft man sozusagen einen Blick über die Schulter eines Darstellers.

Machen Sie vorab ein paar Übungen mit dem Handy oder einer digitalen Kamera: Jeweils zwei oder drei Teilnehmer tun sich zusammen und können anhand der Fotofunktion mit den unterschiedlichen Einstellungen und Perspektiven experimentieren.

Zeigen Sie die aufgenommenen Fotos und diskutieren Sie mit der Gruppe:

- Was kann man verbessern?
- Welche Einstellung wurde auf dem Foto gewählt? Welche Wirkung hat das?
- Wie gut kann man die Personen oder den Hintergrund erkennen?
- Aus welcher Perspektive wurde aufgenommen? Wie wirkt das Motiv?

TIPP:
Machen Sie die Kamera-Übungen zunächst nur mit der Fotofunktion, damit die Jugendlichen die skizzierten Einstellungen und Perspektiven besser nachvollziehen können. Denn der Vorteil gegenüber dem Üben anhand von Filmsequenzen ist, dass das Standfoto jeweils nur eine Einstellung gleichzeitig zeigt und keine Bewegung vorhanden ist.

Das Storyboard entwickeln

Nachdem die Gruppe sich mit den Themen Einstellungen und Perspektive vertraut gemacht hat, sollte die gemeinsam entwickelte Story, die zuvor grob in ein, zwei Sätzen skizziert wurde, nun erneut durchdacht und in Einzelszenen aufgesplittet werden. Der Film sollte nicht mehr als 8 bis 10 Szenen haben. Hierbei ist die Logik der Abläufe im Film ganz wichtig, denn sonst versteht der Zuschauer die Geschichte nicht.
Das Gelingen der Story sollte also nicht dem Zufall überlassen, sondern genau geplant werden. Damit beim Dreh immer alle Beteiligten wissen, wer sich wann und wo aufhalten soll, ist die Erstellung eines Storyboards besonders für ungeübte Filmteams empfehlenswert!

TIPP:
Nutzen Sie die Kopiervorlage für das Storyboard oder den Download unter www.MobilStreifen.de
Dort wird Folgendes aufgeführt:

- *Einstellungen und Perspektiven der Szenen (wie groß wird jemand gefilmt?)*
- *Bewegung von Kamera und Personen vor der Kamera (von wo nach wo läuft jemand durch das Bild? Wird die Kamera geschwenkt?)*
- *Dialoge (stichpunktartig)*
- *Requisiten (z.B. parkendes Auto, Schmuckstück): was und wo?*

Durch das Storyboard wird allen Beteiligten deutlich, wie groß jemand gefilmt wird, von wo nach wo er durch das Bild läuft und von welcher Perspektive bzw. von welchem Punkt aus die nächste Szene gefilmt werden soll.
In das Storyboard fließen ein: Personen (A, B, etc.), Orte, Materialien, Hintergründe, Kameraeinstellungen. Hinzu kommen Texte, Geräusche (Knall, Türen schlagen und erste Überlegungen zur Musik (z.B. spannend, leise)
Auf diese Weise erkennt man auch schnell, welche Übergänge nötig sind oder wie längere Zeitabschnitte filmisch dargestellt werden können (z.B. Einblenden einer Uhr/eines Kalenders). Durch ein gutes Storyboard wird der „rote Faden" im Film deutlich und Anschlussfehler werden reduziert.
Deshalb sollte die Projektleitung darauf achten, dass vor Drehbeginn ein Storyboard erstellt wird. Gerade Kinder und Jugendliche sehen diese Notwendigkeit häufig nicht ein und wollen gleich loslegen, machen dann aber viele „Fehler", die anschließend nicht mehr oder nur mit hohem Zeitaufwand behoben werden können. Das Ergebnis ist dann meist frustrierend.

TIPP:
Einfache Strichmännchen und Pfeile für Bewegungen reichen vollkommen aus. Da es eine reine Arbeitshilfe ist, sollte man sich mit der Erstellung des Storyboards nicht zu lange aufhalten.

STORYBOARD

Seite:

BILD	TEXT / DIALOG	TON	ZEIT

Los geht's – Die Dreharbeiten

DIE STORY IST ENTWICKELT, DAS STORYBOARD ERSTELLT – JETZT KANN'S LOSGEHEN!

MATERIALIEN/REQUISITEN/DREHORTE ÜBERLEGEN UND AUSSUCHEN

Bei mehreren Projekttagen können Sie gemeinsam mit den Teilnehmern überlegen, welche Charaktere auftauchen sollen und wie diese aussehen sollen. Sind Perücken notwendig? Braucht man auffällige Kleidung oder normale Straßenkleidung?
Oft haben aber auch die Teilnehmenden Ideen, was man für den Handyfilm braucht, und bringen entsprechende Kleidung, Materialien und Requisiten (Brillen, Gürtel, Schlüssel etc.) mit.
Teilen Sie den Teilnehmenden frühzeitig mit, an welchem Projekttag gedreht werden soll und bitten Sie die Requisiten rechtzeitig mitzubringen, damit ggf. auch noch umdisponiert werden kann.
Wichtig ist auch, im Vorfeld die Drehorte auszusuchen und auf Tauglichkeit zu prüfen (Zugang zu Räumen, Umgebungslautstärke prüfen, Absprachen mit Hausmeistern, Drehgenehmigung einholen).

WER MACHT WAS? VERTEILUNG VON AUFGABEN

Bei einer Gruppe ab ca. 12 Personen empfiehlt es sich, die Teilnehmer in Untergruppen aufzuteilen.
Die Gruppenzuordnung lässt sich am einfachsten und schnellsten mit den gängigen Methoden realisieren, z.B. mit farbigen Klebepunkten, die Sie vor Beginn unter die Stühle kleben. Besser, aber auch zeitaufwändiger ist es, wenn die Teilnehmer die Gruppen selbst einteilen. Schließlich müssen sie über einen längeren Zeitraum miteinander im Team arbeiten und sollten frei entscheiden können, mit wem sie arbeiten möchten. Weisen Sie darauf hin, dass jeder bei seiner Entscheidung bleiben sollte.

Entweder entwickelt jede Gruppe eine eigene Geschichte oder man lässt zweimal denselben Film mit anderen Beteiligten drehen.
Im Idealfall übernehmen die Teilnehmer selbst die Rollenverteilung: Regie, Kamera, Schauspiel, Schnitt und Nachvertonung. Oder fragen Sie, wer Spaß am Schauspiel und wer Spaß an der Technik hat und teilen Sie danach die Gruppen entsprechend ein. Man kann auch die Rollen wechseln, sodass jeder einmal das Handy bedient und einmal vor der Kamera steht.

Die Einteilung der Gruppen und die Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe sollte möglichst schriftlich festgehalten und ausgehängt werden. So lässt sich später Ärger vermeiden.

> ***TIPP:***
> *Falls Ihnen die Gruppe der Teilnehmenden unbekannt ist, lassen Sie sich gleich zu Beginn von allen Kindern den Namen und das Alter nennen. Notieren Sie die Namen am besten direkt auf einer Teilnehmerliste und erwähnen Sie, dass alle im Abspann genannt werden. So haben Sie bereits alle Namen zur Hand für den Fall, dass am Schnitttag nicht mehr alle Teilnehmer da sind.*

A) REGIE

Wer die Regie übernimmt, muss die Story gut kennen und (gemeinsam mit dem Projektleiter) vor dem Dreh einer Szene alle Details mit dem Team noch einmal absprechen. Beim Dreh muss geprüft werden:

- ob alle Personen am richtigen Standpunkt sind
- von der richtigen Seite kommen
- welche Gegenstände/Personen im Bild zu sehen sind
- ob diese dahin gehören

Ein regelmäßiger Blick auf das Storyboard ist dabei eine große Hilfe.

Lassen Sie ruhig eine Szene einmal ohne Aufnahme durchspielen. So kann man mögliche Fehler entdecken und entsprechende Korrekturen vornehmen.
Achten Sie auf Hintergrundgeräusche (laute Straße, ggf. Fenster schließen). Bitten Sie die übrigen Teilnehmer, ihre Handys auszustellen und bereiten Sie am Drehort ein Schild mit der Aufschrift „Bitte Ruhe! Drehaufnahmen!" vor.
Teilen Sie jemanden ein, dafür zu sorgen, dass während des Drehs niemand den Raum betritt oder durchs Bild läuft.

Bei genügend Teilnehmern ist es auch hilfreich, wenn der Regie eine Assistenz zur Seite steht, die ggf. für einen kurzen Augenblick einmal eine Tür zuhält oder Personen bittet, nicht ins Bild zu laufen.
Lassen Sie nun einen ersten Dreh machen und schauen Sie dabei selbst mit durch die Kamera. Stört noch irgendetwas im Bild? Mäntel, Blumenvasen, Schulranzen, andere Teilnehmer?

TIPP:
Lassen Sie ruhig die Szenen etwas länger drehen als eigentlich nötig. Das heißt, dass die Schauspieler mit einigen Sekunden Vorlauf ins Bild hineinlaufen und mit Nachlauf auch wieder herauslaufen. Auch wenn dieses Material nicht benötigt wird, so hat man dennoch später beim Schnitt genügend Material für die Szenen-Übergänge zur Verfügung.

Weisen Sie die Regie und das Kamerateam auf solche Dinge hin und lassen Sie dann die Gruppe drehen. Greifen Sie nur ein, wenn die Teilnehmer Folgendes nicht wahrnehmen:

- Anschlussfehler
- störende oder unpassende Hintergrundgeräusche
- unpassende Gegenständen im Bild

Falls die Gruppe einen "Historienfilm" dreht, so achten Sie darauf, dass keine modernen Gegenstände wie Handys, Telefone, Computer, Uhren oder Lampen im Bild zu sehen sind.

B) KAMERA

Wer die Kamera bedient, sollte eine ruhige Hand haben. Da Aufnahmen mit dem Handy leicht verwackeln, empfiehlt es sich, entweder die Kamera gar nicht zu bewegen (Stativ) oder nur geringfügige Kameraschwenks zu machen.

Wenn Einzelheiten betont werden sollen, dann mit Schnitten und Großaufnahmen arbeiten. Auf das Zoomen sollte man weitgehend verzichten, denn es macht die Szenen unruhig und ist vielfach technisch gar nicht möglich, da das Bild bei einigen Kameramodellen „ruckelt".

TIPP:
Da es für Handys im Handel kaum Stative gibt, kann man selbst eine kleine Vorrichtung basteln. Oft reicht als Stütze schon ein umgedrehter Besen, auf dem die Hand ruhig aufliegt. Alternativ kann man das Handy bzw. die Hand auch auf einer Mauer auflegen. Dann sollte man allerdings den richtigen Blickwinkel durch leichtes Auf- und Abwärtsschwenken finden.

C) SCHAUSPIEL

Werden in dem Film Schauspieler benötigt? Da ein Handyfilm generell eine geringere Auflösung als ein normaler Videofilm hat, sind die Personen im Film nicht so gut zu erkennen. Daher sollten in einem Handyfilm nicht zu viele Schauspieler (max. 4–5) auftauchen. Diese sollten sich auch besonders in der Kleidung (Farbe) deutlich voneinander unterscheiden und nicht vor zu unruhigen/kontrastreichen Hintergründen spielen.

D) TONAUFNAHMEN

Besonders schwierig ist es, den Ton deutlich aufzunehmen. In der Regel benutzt man dazu bei neueren Handys das interne Mikrofon. Ggf. kann auch ein externes Mikro angeschlossen werden. Da Handys in der Regel mit Mikrofonen mit Kugelcharakteristik ausgestattet sind, nehmen sie alle Geräusche im Umfeld gleichermaßen auf. Deshalb immer möglichst nah an die Szene herangehen und auf Zoom verzichten.

Die Teilnehmer sollten besonders auf störende Nebengeräusche (Sprechen, Telefonläuten) achten. Dramaturgisch gewollte Hintergrundgeräusche, die sogenannte „Atmo", (z.B. Autoverkehr, Pausenlärm auf dem Schulhof, Vogelgezwitscher im Park) sollte möglichst erst nach dem Schnitt unterlegt werden, da sie sonst durch den Schnitt unterbrochen wird und sich abgehackt anhört. Die Atmo unterstützt den Gesamteindruck von der Umgebung der Spielhandlung.

TIPP:
*In der Filmproduktion ungeübte Projektleiter sollten die Sprachaufnahmen jeweils in **Einzelsequenzen** („Takes") aufnehmen. Wenn z.B. etwas gesagt werden soll wie: „Wenig später bei der Freundin", würde dieser Satz ein Take bilden). Das spart viel Schneidearbeit und die Takes lassen sich leicht den Filmsequenzen zuordnen.*

E) LICHT

Wie bei jeder Filmproduktion spielt das Licht natürlich auch beim Handyfilm eine große Rolle. Drehen Sie mit der Gruppe wenn möglich draußen, an nicht zu sonnigen Tagen. Im Hochsommer hat man zum Beispiel starke Schlagschatten. Beachten Sie den Sonnenstand und filmen Sie nicht gegen die Sonne. Machen Sie sich mit der Weißabgleichfunktion des Handys (siehe Glossar) vertraut und führen Sie bei einem Umgebungswechsel jeweils einen Weißabgleich durch.

KURZER CHECK

Ist eine Szene abgedreht, so sollte man auf dem Handy kurz prüfen, ob sie in Ordnung ist:

- Gibt es störende Hintergrundgeräusche?
- Sind falsche Personen im Bild zu sehen?
- Sind die Dialoge, sofern vorhanden, sauber?

Drehen Sie so oft, bis die Szene ihren Vorstellungen entspricht. Ein Nachdreh ist aufwändig und bietet oft nicht die passenden Anschlüsse (Autos parken nicht mehr dort, anderer Sonnenstand, Dunkelheit etc.) Wenn eine Szene mehrfach gedreht werden muss, sollte man aufschreiben, der wievielte Versuch der beste war. Das spart Zeit beim Schnitt!

TIPP:
*Wenn bestimmte **Details** wie z.B. eine Uhr in der Szene auftauchen, ist darauf zu achten, die Uhrzeit immer wieder an die Szene anzupassen.*

F) DREHGENEHMIGUNG

Orte und Gebäude: Vor und insbesondere in öffentlichen Gebäuden, Innenräumen und Galerien etc. kann eine Drehgenehmigung erforderlich sein. Diese Erlaubnis wird von der zuständigen Behörde, der Eigentümer bzw. Betreiber erteilt. Es ist abzuwägen wann das Einholen einer solchen Genehmigung notwendig ist.
Genehmigt werden muss z.B. in jedem Fall der Dreh in einem Bahnhof und öffentlichen Verkehrsmitteln.

Personen: Grundsätzlich dürfen Einzelpersonen nur mit Erlaubnis gefilmt werden (siehe "Persönlichkeitsrecht"); eine schriftliche Genehmigung ist zu empfehlen, um auch im Nachhinein die erteilte Erlaubnis belegen zu können. Politiker oder andere Prominente stehen bei öffentlichen Veranstaltungen z.B. unter öffentlichem Interesse und dürfen fotografiert und gefilmt werden.

Nach dem Dreh geht's weiter: Schnitt, Effekte, Nachvertonung

A) NACHBEARBEITUNG UND SCHNITT

TIPP:
Falls Sie die Anschaffung eines Videoschnittprogramms für Ihre Institution erwägen, erkundigen Sie sich im Fachhandel oder probieren Sie die unterschiedliche Nutzung mit einer kostenlosen Testversion aus.

Wenn alle Szenen aufgenommen wurden, können sie von der Speicherkarte des Handys über einen Kartenleser, ein USB-Kabel, per Bluetooth oder Infrarot auf die Festplatte eines Rechners kopiert werden.
Dann beginnt die eigentliche Arbeit am Schnitt. In diesen Arbeitsprozess sollten die Jugendlichen möglichst aktiv einbezogen werden.
Bei wiederholt aufgenommenen Szenen wählt man die beste aus und löscht die übrigen.

TIPP:
Achten Sie darauf, die Datei ins Schnittprogramm zu importieren und nicht mit Drag'n Drop einzufügen. Damit ist die Sprachaufnahme zwar zunächst sichtbar und vorhanden, wird später aber beim fertigen Film nicht mit übernommen.

Da die aufgenommenen Sequenzen meist zu lang sind, suchen Sie die wichtigste Aussage in einer Szene und schneiden den Rest weg. Achten Sie dabei aber auf Übergänge zwischen den Szenen, damit die Schnitte nicht zu hart werden.

Wenn Figuren aus dem Bild herauslaufen, lassen Sie sie nie komplett verschwinden, bzw. fangen Sie nicht mit einem leeren Hintergrundbild an, in das die Figur hineinkommt. Von der Figur sollte jeweils noch ein Stück zu sehen sein. Das macht den Übergang dynamischer und flüssiger.

Oft erscheint beim Schnitt auf der Zeitleiste (Timeline) ein roter Balken. Das erfordert den Vorgang des Renderns, bevor weiter gearbeitet werden kann.

Stellen Sie beim Schnitt auch einen Vor- und Abspann her.

Nach dem Schnitt muss der Film noch mit der Funktion „Exportieren" in ein anderes Format exportiert werden, z.B. MPEG-4 oder 3gp, wobei die meisten Handys und Multimediaplayer das erstgenannte Format und MMS-fähige Handys und einige Multimediaplayer ebenfalls das Format 3gp unterstützen.

KLEINER TECHNISCHER EXKURS:

Da die Schnittprogramme ggf. nicht die Dateiformate des verwendeten Handys erkennen, müssen die Sequenzen mit einem Konvertierungsprogramm (z.B. free3GP) in das Format AVI umgewandelt werden. Erst danach ist eine Bearbeitung z.B. mit dem Videoschnittprogramm „Movie Maker" oder einem anderen Programm möglich.

Für kommerzielle Videoschnittprogramme gibt es eine Reihe von Anbietern auf dem Markt, z.B.:

- Adobe Premiere Elements
- iMovie (Apple)
- Final Cut Express (Apple)
- Magix Video Deluxe
- Pinnacle Studio

B) EFFEKTE

Nun können noch bestimmte Effekte hinzugefügt werden. Das Videoschnittprogramm bietet hier zahlreiche Möglichkeiten. Spielen Sie einfach einmal mit Effekten wie Umblättern, Überblenden, Fade out etc.
Seien Sie beim fertigen Film jedoch insgesamt sparsam mit den eingesetzten Effekten, da viele verschiedene Effekte den Film unruhig erscheinen lassen. Zum einen lenken zu viele Effekte von der Handlung ab und zum anderen erfordern diese bei der späteren Umwandlung in einen Film, also beim „rendering", Rechnerkapazität und Zeit.

C) NACHVERTONUNG MIT SPRACHE

Von der lippensynchronen Nachvertonung sollte bei einem Handyfilm abgesehen werden, da dies technisch sehr aufwändig ist und ein wenig Übung erfordert.
Sofern Sie einige Szenen mit Sprache aus dem Off unterlegen möchten, kann die Sprachaufnahme mit einem Audioaufnahmegerät oder auch mit der Audiofunktion des Handys aufgenommen und im Schnitt am Rechner auf eine Tonspur gelegt werden.

D) NACHVERTONUNG MIT MUSIK

Nach dem Schnitt kann der Handyfilm mit Musik unterlegt werden.
Legen Sie die Musik bereits unter den Vorspann. Das schafft gleich zu Beginn die richtige Einstiegsatmosphäre.
Anschließend müssen Sie die Tonspur mit der Musik mit dem fertig geschnittenen Film abgleichen.
Passt die Musik an jeder Stelle? Passt sie zur Dramaturgie? An einigen Stellen soll möglicherweise keine Musik unterlegt werden. Diese kann man dann genau wie bei den Filmsequenzen einfach herausschneiden.

Zu Beginn und am Ende jeder Musiksequenz kann man mit der Funktion „Fade in" bzw. „Fade out" weiche Übergänge schaffen. Zum Schluss kann der Abspann noch mit Musik unterlegt werden. Denken Sie daran, den bzw. die gewählten Musiktitel und die dazugehörigen Interpreten im Abspann zu erwähnen.[2]

Bei der Auswahl der Musik muss man zum einen darauf achten, dass Film und Musik zueinander passen (Dramatik, Erzählton) und zum anderen, dass nur legale, gema- und lizenzfreie Musik verwendet wird.

Aus diesem Grund kann man normalerweise einen Film für einen Wettbewerb oder eine andere „öffentliche" Veranstaltung nicht mit aktueller Musik aus den TOP 100/Charts erstellen. Denn diese Musik ist immer urheberrechtlich geschützt und darf nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Rechteinhaber genutzt werden. Es gilt also Musikstücke zu finden, die öffentlich aufgeführt werden dürfen. Im Internet gibt es reichlich freie Musik, aber nicht alle Angebote sind auch wirklich kostenlos!
Hier lohnt es sich nach Angeboten mit „Creative Commons" Lizenzen (CC-Lizenzen) zu suchen. Diese ermöglichen die Nutzung fremder Musik und „fremden geistigen Eigentums" für eigene Produktionen. An der Lizenzform ist zu erkennen, wie das jeweilige Original genutzt werden kann.

Eine weitere Möglichkeit bietet das Stöbern in Online-Katalogen und Musik-Communitys, in denen Künstler ihre Musik kostenfrei anbieten.

E) VOR- UND ABSPANN

Da mit dem Schnitt max. 2–3 Gruppenmitglieder beschäftigt sind, ist es sinnvoll, dass zeitgleich eine andere Gruppe den Vor- und Abspann bearbeitet. Auch das ist mit den meisten Videoschnittprogrammen schnell realisierbar.
Neben einem ansprechenden Titel sollte man auch auf die passende Schriftart achten. Die Schnittprogramme bieten dafür eine Reihe von Optionen an. Eine Schnörkelschrift passt z.B. eher zu einem Liebesfilm oder einem Historienfilm und eine gerade, steile Schrift passt eher zu einem Actionfilm.
Zudem kann im Vorspann noch „freie" Musik unterlegt werden.

Im Abspann sollte Folgendes genannt werden:

- verwendete Musiktitel inkl. Interpret
- alle Beteiligten mit ihrer jeweiligen Aufgabe (Regie, Kamera, Schnitt, Ton, Musik)
- Verantwortliche
- Institution
- Entstehungsjahr
- optional: Kontaktadresse (aber keine Privatadresse!)
- optional: Vermerk über kostenloses Kopieren und Verbreiten des Films
- Logos der Institution und der Förderer

[2] vgl. Kapitel: „Rechtliche Grundlagen"

F) ABSPEICHERN

Nach dem Schnitt wird der fertige Film aus dem Schnittprogramm auf dem Rechner abgelegt. Dazu wählt man im Menü des Schnittprogramms die Funktion „Exportieren" und gibt dort die entsprechenden Einstellungen an. Es empfiehlt sich, den Film in möglichst hoher Qualität zu exportieren, d.h. dass die Auflösung jeweils derjenigen des Ausgangsmaterials entsprechen sollte.

FERTIG IST DER HANDYFILM!

PROJEKTREFLEXION

Wenn der Film fertig ist, schauen Sie sich ihn noch mehrmals gemeinsam mit den Teilnehmern an. Hier kann noch einmal der Entstehungsprozess besprochen und das Ergebnis kommentiert werden.

Folgende Fragen helfen dabei:

- Wie war das für euch, einen Handyfilm von A–Z zu produzieren?
- Was hat euch besonders viel Spaß gemacht?
- Was hat euch nicht gefallen/gestört?
- Was würdet ihr anders machen?
- Habt ihr euch den Produktionsprozess so vorgestellt?
- War es einfach/schwer?
- Wie hat euch eure Rolle als Kameramann, Regisseur, Schauspieler etc. gefallen?

Reflektieren Sie noch einmal, ob die im Projekt gesteckten Ziele erreicht wurden. Bei der Rückschau kann evtl. das Thema Datenschutz noch einmal einfließen.

Mobiler Videodreh und Schnitt mit Handy & Smartphone

Maren Risch, medien+bildung.com

Die »10 goldenen Regeln« zum Videoschnitt mit Handy und Smartphone bieten Tipps für die praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Sie sollen auch Pädagogen ermutigen, sich auf die Möglichkeiten des Handys und Smartphones einzulassen und technische Innovationen gemeinsam zu erproben.
Die »10 goldenen Regeln« können ein Wegweiser sein, um mit dem Handy als Werkzeug eigene Clips zu erstellen. Dabei gibt es technisch sicher so viele Möglichkeiten, wie es Handymodelle gibt.
Im Vorfeld ist es hilfreich, wenn die Medienmacher/-innen ihre eigene Technik checken. Vielleicht können diese als Experten für ihre Geräte auch Tipps geben (siehe Regel 10).

TIPP:
Handyfilme sind meist kurz und knackig. Sie zeigen in der Freizeit spontane Alltagssituationen. In der Schule und für Projektarbeiten sind Handyclips besonders gut als „Erklärstück" oder Tutorial zu nutzen. Eine Methode ist „One Minute, One Take". Die Gruppe setzt dabei ein Thema in 60 Sekunden um. Die Aufgabenstellung lautet dann beispielsweise: „Erkläre bitte in 60 Sekunden die Photosynthese!". Auch Zusammenfassungen von Theaterstücken im Film sind möglich. Eine Aufgabe kann sein: „Verfilme die Geschichte von Romeo und Julia in einer Minute".
Hier bietet es sich an, mit der mobilen Handykamera auch neue Perspektiven zu nutzen und filmisch neue Wege zu gehen.
Handyfilme kommen oft ohne Drehbuch aus. Für das Einstimmen in das Thema können die Akteure aber Handyfotos für „Lichtproben" oder die Planung von Szenen einsetzen. Denn: ein gut durchdachter Drehplan spart viel Zeit im Schnitt. Der Einsatz des interaktiven Whiteboards kann hier hilfreich sein.

Nach dem Videodreh mit dem Handy (siehe Tipp) geht es an die Bearbeitung des Materials. Die Gruppenmitglieder können das entstandene Videomaterial auf dem Handy, dem Smartphone oder am Rechner bearbeiten. Dazu folgen die »10 goldenen Regeln« als Kopiervorlage für die praktische Arbeit mit Jugendlichen.

medien + bildung.com

»10 goldene Regeln« zum digitalen Videoschnitt mit dem Handy und Smartphone

1. Schau nach, ob dein Handy eine Software für Videoschnitt hat, z. B. den »Video DJ« (Sony Ericsson) oder »Video Editor« (Samsung) oder »iMovie« (Apple).

2. Wenn du mit einem Smartphone arbeitest, kannst du »Googles Movie Studio« oder »AndroMedia Video Editor« nutzen. Die Entwicklung ist hier sehr schnell – schau nach, was du im App-Store an kostenlosen Neuigkeiten findest. Mit dem App »VidTrim« kannst du Videos ganz einfach kürzen.

3. Du kannst dein Handyvideo auch auf einem Computer schneiden. Dazu musst du prüfen, ob das Datei-Format erkannt wird. Möglicherweise musst du dein Video dazu konvertieren, z. B. mit »Super 2011«. SUPER ist ein kostenloses Konvertierungs-Programm für nahezu alle Audio- und Videoformate. Videoschnittprogramme wie »Microsoft Movie Maker« oder »Cinelerra« von Linux sind kostenlos. Profis verwenden »FinalCut« von Apple oder Adobe Premiere mit vielen Möglichkeiten – allerdings sind diese beiden Programme nicht kostenlos.

4. Vermeide Anschlussfehler beim Schneiden. Bei jedem Schnitt nimmst du daher eine neue Sequenz oder drehst die gleiche Sequenz in einem anderen Blickwinkel. Achte darauf, dass jede Folgesequenz sinngemäß zur vorherigen passt und sie nahtlos ineinander übergehen.

5. Experimentiere mit Videoeffekten und Überblendungen. Blende einen Vorspann und einen Abspann ein.

6. Unterlege deine Videos mit Musik! Achte aber darauf, dass du die Musik verwenden darfst. Die meisten Lieder sind geschützt und du darfst sie nicht einfach nutzen. Verwende nur gema-freie Musik, z. B. von Jamendo.de oder komponiere deinen eigenen Sound. Lautstärke: Achte darauf, dass das Gespräch laut genug ist, regele die Lautstärke hoch, wenn sie zu leise ist. Achte darauf, dass die Musik nicht zu laut ist, wenn gesprochen wird. Blende Musik langsam ein und aus, ende nicht abrupt.

7. Denke dran, immer mal wieder zu speichern und zu rendern. Speichere auf dem Computer alle Daten für deinen Film in einem Ordner und verhindere so Datenchaos.

8. Ausspielen und als Film abspeichern: Exportiere dein Videomaterial in ein gängiges Format, wie ».wmv« oder ».mpg«. Exportieren bedeutet, dass du dein bearbeitetes Videomaterial so umwandelst, dass du es problemlos mit einem gängigen Videoplayer – wie »Windows Media Player« – abspielen kannst. Dazu gibt es auch Apps.

9. Auch hier gilt: Stellst du dein fertiges Material ins Internet, achte die Privatsphäre anderer. Veröffentliche nichts, was dir oder anderen schaden könnte und womit sie nicht einverstanden sind.

10. Du bist der Experte. Schreibe hier deine eigene Regel auf:

medien + bildung.com

Quellen:
http://medienundbildung.com/mymobile/downloads/10-goldene-regeln/
Friedrich, Bachmair, Risch; Mobiles Lernen mit dem Handy – Herausforderung und Chance für den Unterricht; Beltz Verlag 2011
http://mit80appsumdiewelt.blogspot.de

Fertig ist der Film! - Was nun?

TIPP:
Denken Sie daran, von dem fertigen Film eine oder mehrere Sicherungskopien *anzulegen!*

Eine öffentliche Präsentation der entstandenen Handyfilme (z.B. in der Schulaula) sollte nicht gleich für den letzten Produktionstag angesetzt werden. Es sollte ein Tag für eventuell notwendige Korrekturen eingeplant werden, damit nicht halbfertige Filme vorgeführt werden. Das langweilt das Publikum und enttäuscht die „Produzenten".
Wenn Ihre Einrichtung oder Schule eine Website hat, ist es eine gute Möglichkeit, den produzierten Handyfilm dort einzustellen.

Nach der Produktion können die Handyfilme z.B. bei YouTube eingestellt und dann weltweit abgerufen werden.

Überdies kann man einen mit einer Jugendgruppe produzierten Handyfilm bei einem Wettbewerb einreichen, z.B. bei:

- MobilStreifen
- Ohrenblick mal!

Weitere Informationen, Tipps und Themen rund ums Handy finden Sie auf Medien- und Jugendseiten im Internet, z.B. auf:

- www.MobilStreifen.de
- www.ohrenblick.de
- www.handysektor.de
- www.filmothek-nrw.de
- www.klicksafe.de
- www.medienundbildung.com
- www.LizzyNet.de
- www.mobilemovie-hamburg.de

Öffentlichkeitsarbeit

Wenn das Ergebnis gelungen ist, kann man einen selbst verfassten Text mit guten Fotos von den Dreharbeiten an die Lokalpresse per E-Mail schicken. Die Presse kann auch bereits zu den Dreharbeiten eingeladen werden, um von dem Projekt zu berichten.
Auf jeden Fall sollten die fertigen Filme auf einer Internetseite zu sehen sein, damit alle Beteiligten auf ihr Produkt hinweisen können.
Wenn die Filme dann online sind, wäre ja schon viel erreicht, wenn die Presse in ihrer Berichterstattung auf den Link verweist.
Hat man als Projektleiter bereits Erfahrungen mit Handyfilm-Produktionen gesammelt und/oder kann man die Motivation und Konzentrationsfähigkeit der Teilnehmer einschätzen, kann die Werbung schon im Vorfeld progressiv angegangen werden.

Die Aussicht auf eine Vorführung mit Publikum steigert die Leistungsbereitschaft und das Durchhaltevermögen der Jugendlichen.

Stichpunkte zur Unterstützung für die Vorbereitung einer Vorführung bzw. Abschlusspräsentation:

- Termin festlegen
- Räumlichkeiten klären
- Wer muss eingeladen werden?
- Programmzeiten festlegen/ Rahmenprogramm gestalten
- Grußwort durch Bürgermeister/Schulleiter etc.
- evtl. Jugendliche mit der Gestaltung von Einladungen und Plakatanfertigungen beauftragen
- Pressemitteilungen an regionale und überregionale Zeitungen
- Anmoderation der Filme evtl. durch teilnehmende Jugendliche

Medienpädagogische Aspekte

Was ist Medienkompetenz?

Ein Handyfilm-Projekt greift die Multifunktionalität des meist genutzten Multimediagerätes auf, beleuchtet das Handy im Spannungsfeld seiner kreativen Potenziale und zahlreichen Risiken und zielt darauf, die Medienkompetenz von Jugendlichen durch aktive Medienarbeit zu fördern. Grundsätzlich versteht man unter Medienkompetenz einen fachlich fundierten und sinnvollen Umgang mit Medien. Medien sind alles, was uns Informationen vermittelt, also z.B. Bücher, Zeitschriften, Zeitungen, Fernsehen, Radio, Filme, Hörbücher, Musik-CDs und Computerspiele. Medienkompetenz ist demnach die Fähigkeit, mit diesen Medien selbstständig und kritisch umzugehen.

Da die Medien sehr unterschiedlich sind, erfordert der Umgang mit ihnen komplexe Fähigkeiten:

- die technische Beherrschung,
- die Fähigkeit, aus einem unüberschaubaren Gesamtangebot das Passende heraus zu filtern und
- die kritische Beleuchtung der Inhalte der Medien.

Dazu muss man nicht nur wissen, wie die jeweiligen Medien funktionieren, sondern auch wie sie wirken und auf welche Weise sie informieren, unterhalten oder gar manipulieren.
Die Medienpädagogik wurde maßgeblich durch einen ihrer Vorreiter geprägt: Ende der 1980er-Jahre prägte der Bielefelder Medienpädagoge Prof. Dr. Dieter Baacke den Begriff der „Medienkompetenz" und unterteilte ihn in die vier grundlegenden Elemente:

- Medienkritik und Medienkunde (theoretischer Ansatz)
- Mediennutzung und Mediengestaltung (praktische Medienarbeit)[3]

Für das Handyfilm-Projekt sind die Mediennutzung und Mediengestaltung besonders relevant, denn:

- Jugendliche nutzen das Handy täglich
- und ein Handyfilm-Projekt bietet optimale Möglichkeiten des Gestaltens

Medienpädagogischer Anspruch an ein Handyfilm-Projekt

Da ein Handyfilm-Projekt in engem Zusammenhang mit der persönlichen Lebenswelt Jugendlicher steht, bietet es für den Pädagogen die Chance, in eine vertiefende Diskussion zum Thema Präsentation im Netz einzusteigen. Auch der Umgang mit persönlichen Daten kann kritisch hinterfragt werden. Dabei kann es sich beispielsweise um die Veröffentlichung von Fotos oder Filmen handeln:

- in sozialen Netzwerken (z.B. facebook, SchülerVZ, Google+ etc.)
- auf Internetplattformen (z.B. YouTube, Myspace)

Im Idealfall übernehmen die Jugendlichen die im Projekt erlernten Kriterien und Regeln in ihr tägliches Handeln und geben ihr Wissen an andere Jugendliche weiter.

Aufgrund der sofortigen Verfügbarkeit der Geräte und eines nicht zu hohen Qualitätsanspruchs an den fertigen Film ist ein Handyfilm-Projekt recht niederschwellig, denn auch technisch wenig versierte oder interessierte Jugendliche können sich daran leicht auf kreative Art beteiligen.

Da sich das Projekt im Gegensatz zu einem normalen Videoprojekt in einem kurzen Zeitrahmen realisieren lässt, bedarf es seitens der Teilnehmer nicht zu hoher Konzentration und Ausdauer.
Bei der Filmsichtung lernen sie, wie die selbst produzierten Filme auf sie und andere wirken und dass zwischen Eigen- und Fremdwahrnehmung oft ein Unterschied besteht.

[3] vgl. Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik, Tübingen

KURZ UND KNAPP:

- Das Handy ist schnell und fast „überall" zum Einsatz bereit.
- Ein Handyfilm–Projekt eröffnet eine aktive Medienarbeit durch einen niederschwelligen Anspruch.
- Es bietet den Kindern und Jugendlichen eine kritische Auseinandersetzung mit Verletzungen von Persönlichkeitsrechten und gibt Informationen rund um den Jugendschutz.
- Förderung der Medienkompetenz bei den Kindern und Jugendlichen durch aktive Medienarbeit.
- Kreative Auseinandersetzung mit dem Medium Handy.
- Die Handhabung der Technik ist einfach.
- Das Ziel eines Handyfilm-Projektes ist es, einen eigenen Film zu produzieren. Das Produkt am Ende des Projektes ist eine große Motivationsquelle während des Projektes.

NOTIZEN

Rechtliche Grundlagen

Viele private Videos und Fotos sind auf Internetseiten abrufbar und werden auf den Handys der Jugendlichen gespeichert. Diese Videos können mitunter auch gegen bestehende Gesetze verstoßen und zwar in den Bereichen:

1. Persönlichkeitsrecht
2. Jugendschutz
3. Urheberrecht

Dies ist in vielen Fällen darauf zurückzuführen, dass weder die Jugendlichen noch die Eltern und Pädagogen die entsprechenden Gesetze kennen. In einem Handyfilm-Projekt bietet es sich an, die oben genannten drei rechtlichen Bereiche in Gesprächen zu thematisieren.

Persönlichkeitsrecht

Das allgemeine Persönlichkeitsrecht (kurz APR) schützt die Achtung und Entfaltung der eigenen Persönlichkeit. Grundsätzlich gilt, dass jede Person selbst entscheiden kann, wie sie sich anderen gegenüber oder in der Öffentlichkeit präsentiert. Da Handyfilm-/Medienprojekte in der Regel mit Minderjährigen durchgeführt werden, stellt sich die Frage: wer darf/muss entscheiden, ob Kinder und Jugendliche auf den Filmen zu sehen sind oder im Abspann mit Vor- und Nachnamen genannt werden?[4]

Als Faustregel können folgende Altersgrenzen herangezogen werden:

Bis zum 12. Lebensjahr entscheiden ausschließlich die Erziehungsberechtigten, im Regelfall also die Eltern.

Vom 12. bis zum 18. Lebensjahr ist abzuwägen, ob der Jugendliche bereits über die erforderliche Reife verfügt, sein Persönlichkeitsrecht selbst wahrzunehmen oder nicht. Im Zweifel ist eine Rücksprache immer der ratsamste Weg.

Erst ab 18 Jahren liegt die Entscheidung gänzlich bei den Heranwachsenden selbst.

Eine normierte Altersreglung dieser Problematik gibt es nicht. Generell empfiehlt es sich deshalb bei Jugendprojekten, eine schriftliche Einwilligung der Eltern einzuholen. Das gibt rechtliche Sicherheit. Auch ist der Elternbrief (Muster siehe Anhang) ein wichtiger Teil der medienpädagogischen Arbeit. Kleiner Nebeneffekt: so werden auch die Eltern für das Thema Bildrechte/ Persönlichkeitsrechte sensibilisiert.

Das Recht auf informationelle Selbstbestimmung[5] und das Recht am eigenen Bild (§22 KunstUrhG) garantieren, dass jeder selbst entscheiden kann, welche Bilder oder Filme wann und wie veröffentlicht werden. Deshalb müssen in der Regel auch alle, die in einem Film zu sehen sind, ihre Zustimmung dazu (schriftlich) geben.

§ 22 KunstUrhG

Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die Einwilligung gilt im Zweifel als erteilt, wenn der Abgebildete dafür, dass er sich abbilden ließ, eine Entlohnung erhielt. Nach dem Tode des Abgebildeten bedarf es bis zum Ablaufe von 10 Jahren der Einwilligung der Angehörigen des Abgebildeten. Angehörige im Sinne dieses Gesetzes sind der überlebende Ehegatte oder Lebenspartner und die Kinder des Abgebildeten und, wenn weder ein Ehegatte oder Lebenspartner noch Kinder vorhanden sind, die Eltern des Abgebildeten.

[4]vgl. mekonet kompakt (2008): Datenschutz auf einen Blick, 2. Überarbeitete Aufl. Marl

[5]Beim Recht auf informationelle Selbstbestimmung handelt es sich um Urteile des Bundesverfassungsgerichts, welche sich auf Art.2 Abs. 1 GG (Grundgesetz) in Verbindung mit Art.1 Abs.1 GG beziehen. Auch wird vielfach die Auffassung vertreten, dass sich das Recht auf informationelle Selbstbestimmung aus Art. 8, Abs. 1 der Europäischen Menschenrechtskonventionen ableitet.

Wichtig ist besonders bei Jugendlichen, dass es in einem Raum, der besonders vor Einblick geschützt ist (z.B. eigenes Zimmer, Wohnung, Toilette oder Umkleideräume) verboten ist, ungefragt oder heimlich Bild- und Tonmaterial aufzunehmen. Welche Bilder, Texte und Filmausschnitte veröffentlicht werden, ist mit großer Sorgfalt auszuwählen. Dabei ist darauf zu achten, dass Kinder und Jugendliche durch das eigene Projekt nicht benachteiligt oder ausgelacht werden.

Leider kommt es oft vor, dass Jugendliche „witzige" Fotos und Filme unbedacht ins Netz stellen und damit andere Jugendliche „lächerlich" machen. Oft wissen sie nicht, dass sie damit möglicherweise nicht nur gegen § 22 KunstUrhG, sondern auch gegen § 201a StGB verstoßen und sich strafbar machen:

§ 201a StGB (Auszug)

Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen
(1) Wer von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, unbefugt Bildaufnahmen herstellt oder überträgt und dadurch deren höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.
(2) Ebenso wird bestraft, wer eine durch eine Tat nach Absatz 1 hergestellte Bildaufnahme gebraucht oder einem Dritten zugänglich macht.
(3) Wer eine befugt hergestellte Bildaufnahme von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, wissentlich unbefugt einem Dritten zugänglich macht und dadurch deren höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

Allerdings gibt es auch Ausnahmen: Fotos, die ohne Einwilligung veröffentlicht werden dürfen, zeigen z.B. Personen, die als „Beiwerk" durch den eigenen Film laufen oder Aufnahmen von Gruppen mit mehr als 5 Personen bzw. auf denen Einzelne nicht deutlich hervorgehoben werden (Filmen in einer Fußgängerzone, auf belebten Plätzen etc.)

§ 23 KunstUrhG (Auszug)

(1) Ohne die nach § 22 erforderliche Einwilligung dürfen verbreitet und zur Schau gestellt werden:
1. Bildnisse aus dem Bereiche der Zeitgeschichte;
2. Bilder, auf denen die Personen nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen;
3. Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen, an denen die dargestellten Personen teilgenommen haben.

MOBBING IM NETZ

Eine besondere Problematik stellen Filme dar, die unter die Kategorie Happy Slapping und Bullying (dem englischen Ausdruck für Mobbing) fallen. Diese sind im Internet abrufbar und werden von Jugendlichen oft auf das eigene Handy heruntergeladen.

Happy Slapping ist ein aus England bekanntes Phänomen. Seinen Ursprung hat es im Fotografieren von erschrockenen Gesichtern, z.B. nachdem ein Glas Wasser über den Kopf geschüttet wurde. In der heutigen Form werden meistens Mitschüler oder Passanten ohne Vorwarnung und Grund angegriffen oder misshandelt und dabei mit einem Handy gefilmt. Auch in deutschen Schulen kommt es immer wieder zu derartigen Körperverletzungen, die filmisch festgehalten und anschließend über das Internet verbreitet werden.

Bei Cyber Bullying handelt es sich um eine Form des Mobbings. Demütigende oder peinliche Bilder und Videos werden ins Internet gestellt oder die Täter beleidigen und verleumden die Opfer über Internetforen und Communitys. Dadurch breitet sich das Mobben aus der zeitlich und räumlich begrenzten „Schule" in das private Umfeld (bis auf den Computer im Jugendzimmer) aus.[6]

[6]vgl. Stefanie Rhein / Petra Grimm (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen, Landshut

Machen Sie den Jugendlichen deutlich, dass

- jede **Notiz**
- jeder **Kommentar**
- jedes **Bild**

von dem Moment an öffentlich und für (fast) alle zugänglich wird, in dem sie im Internet veröffentlicht werden, egal ob sie von ihnen selbst oder von anderen ins Netz gestellt wurden. Auch sollten die Jugendlichen erkennen, dass es (fast) unmöglich ist, eine bestehende Identitätsspur im Netz zu löschen, da Bilder und Texte, sobald sie im Netz stehen, von anderen kopiert und (auch in neuen Zusammenhängen) wieder eingestellt werden können bzw. dass veraltete oder gelöschte Webseiten der Öffentlichkeit weiterhin in Webarchiven zugänglich sind.
Hierbei sind die rechtlichen Rahmenbedingungen und Gesetze meist keine große Hilfe, da sie in der Regel erst greifen, wenn ein Bild oder Text bereits veröffentlicht wurde und viele aus dem Bekanntenkreis davon erfahren haben. Einen wirksameren Schutz vor der Veröffentlichung persönlicher Filme, Fotos und Daten gibt es also nicht! Genau im Bereich der Aufklärung setzen medienpädagogische Angebote an, indem sie beispielsweise im Rahmen des Handyfilm-Projektes Alternativen aufzeigen, wenn es darum geht, persönliche Fotos oder Filme, die früher in einem Poesiealbum mit Schloss geschützt waren, nicht öffentlich ins Netz zu stellen.

TIPP:
*Die **Broschüre** „Gewalt auf Handys" gibt hierzu zahlreiche Erklärungen und Beispiele. (Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V., 2007, www.ajs.nrw.de)*

In Punkto Jugendschutz gibt es bei eigenen Produktionen wahrscheinlich nur wenige Fragen. Grundsätzlich gilt:

- Keine Beleidigung oder Verletzung von Menschen durch die Produktion!
- Vorgaben bei der Darstellung von Gewalt, Sexualität/Pornografie und
- Vorgaben bei der Weitergabe solcher Inhalte an Kinder und Jugendliche beachten!

Die Verbreitung von jugendgefährdenden Inhalten ist generell Verboten und kann strafrechtlich verfolgt werden.

urheberrecht

Ende 2007 wurde mit dem „Zweiten Gesetz zur Regelung des Urheberrechts in der Informationsgesellschaft" das Urheberrecht in Deutschland neu geregelt. Nach diesem Gesetz ist es verboten, jegliche Form des Kopierschutzes zu umgehen. Dies gilt auch für „private Sicherheitskopien" oder das Unterlegen eines Films mit Musik von einem kopiergeschützten Datenträger bzw. mit Musik aus einer Tauschbörse. Derartige Tauschbörsen werden rege, nicht nur von Jugendlichen, genutzt. Allerdings werden dort rechtswidrig Musikstücke und Filme angeboten. Genauso wie der Upload ist auch der Download aus illegalen Tauschbörsen gesetzeswidrig und kann straf- und zivilrechtliche Konsequenzen zur Folge haben. Das Urheberrecht bezieht sich auf:

- Texte
- Filme, darunter auch Kurzvideos
- Bilder
- Musik

Aktuell gibt es Bestrebungen, das Urheberrecht auf europäischer Ebene neu zu gestalten, ein Blick in die aktuellen Debatten lohnt sich daher allemal.

TIPP:

Damit Kinder und Jugendliche beim Projekt ihre Medienkompetenz erweitern können, ist es wichtig, ihnen die rechtlichen Inhalte so zu vermitteln, dass sie sie als eigene Themen und Fragestellungen sehen, verstehen und annehmen können. Es reicht dabei nicht aus, ihnen einschlägige Gesetze und Strafandrohungen zu verlesen, vielmehr sollen sie erkennen, wo Grenzen und Problemfelder sind und wie diese Probleme gelöst werden können.

Es ist ratsam, Angebote zu nutzen welche auf Creative Commons (CC) Lizenzen basieren. Diese Angebote sind, wenn sie nicht kommerziell genutzt werden, kostenfrei. Weitere Informationen finden Sie unter de.creativecommons.org, einschließlich einer Information über die verschiedenen Lizenzformen und deren Bedeutung. Musik mit CC-Lizenzen bieten beispielsweise die Seiten:

www.jamendo.com/de
www.freemusicarchive.org

NOTIZEN

Anhang

Ablaufplan für ein eintägiges Handyfilm-Projekt

Zeitrahmen: 8.00–16.00 Uhr
Gruppengröße: max. 30 Teilnehmer in 5–6 Kleingruppen zu 5–6 Teilnehmern
Team: 2 Teamer für die Gesamtgruppe, möglichst für jede Kleingruppe einen älteren Schüler (Scout) als Unterstützung, setzt eine vorherige eintägige Qualifizierung voraus
Ergebnis: je Gruppe ein Film, ca. 2 Min.

Der Projekttag kann zum Beispiel sowohl im schulischen Kontext als auch in einer Jugendfreizeiteinrichtung durchgeführt werden. In der Projektbeschreibung wird von einem ganzen Projekttag ausgegangen, das Konzept kann aber auch zeitlich, z.B. auf mehrere Nachmittage, angepasst werden!

In der offenen Jugendarbeit kann man grundsätzlich von weniger Teilnehmern ausgehen als in der Schule. Bei einer Klassenstärke von ca. 30 Schülern ist der Einsatz von zwei qualifizierten Teamern sinnvoll, da pro Kleingruppe in der Arbeitsphase eine Begleitperson hilfreich ist. Es ist auch möglich, ältere Schüler als Scouts einzubinden, die vorher qualifiziert worden sind bzw. selber schon einmal an einem Handyfilm-Projekt teilgenommen haben.

TIPP:
Die Zeitvorgaben können je nach Größe und Fähigkeiten der Teilnehmer stark variieren.
Eintägige Projekte setzen 1–2 erfahrene Teamer voraus, die auch die Technik gut beherrschen. Ist es möglich, mehrere Projekttage im Projekt anzubieten, können verschiedene Punkte wie z.B. Persönlichkeitsrecht, Recht am eigenen Bild und Urheberrecht variabel vertieft und ergänzt werden.

ZEIT/DAUER	INHALT	HINWEISE/LERNFELD
8.00	Begrüßung und Kurzvorstellung der Teamer und des Projektablaufs	Ablaufplan aushängen Arbeitszeiten und gemeinsame Pausenzeiten (Essen) eintragen
	Aufteilung in 2 Gruppen (je 12–15 Teilnehmer)	Vorgabe durch die Lehrenden
8.15	Einstieg ins Projekt mit allen Teilnehmern zusammen	Wenn es die Rahmenbedingungen ermöglichen, kann die Klasse in 2 Gruppen aufgeteilt werden, dies ermöglicht mehr Zeit und Raum für den Einstieg und die Gespräche (je 12–15 Teilnehmer) Die Gruppeneinteilung erfolgt durch die Teamer

ZEIT/DAUER	INHALT	HINWEISE/LERNFELD
	Gespräch in der Gruppe: ▪ Vorstellungen und Erwartungen an das Projekt ▪ Persönliches Handynutzungsverhalten (Wie/Wofür nutze ich mein Handy?) ▪ Darf ich Fotos von anderen aufnehmen und veröffentlichen? ▪ Darf ich „Werke" (Musik, Fotos, …) von anderen nutzen?	Fragen zur persönlichen Handynutzung können bereits bei der Vorstellung eingebunden werden. ▪ Persönlichkeitsrecht ▪ Urheberrecht ▪ Jugendschutz Die anderen Themen können durch Impulse angestoßen und dann mit der Gruppe erarbeitet werden. Es empfiehlt sich, die Beiträge (in Stichworten) auf Moderationskarten zu sammeln und sichtbar auszuhängen.
9.00	**Kurzeinführung in die Aufnahmetechnik/ Filmarbeit:** ▪ Handykamera vs. Videokamera ▪ Einstellungsgrößen und Perspektiven ▪ Filmlänge	Was unterscheidet einen Handyfilm von einem Fernseh- oder Kinofilm? Grenzen und Möglichkeiten eines Handyfilms Übungen mit der Fotofunktion zu Einstellungsgrößen und Perspektiven
	Aufteilung in Kleingruppen 5–6 TN	
9.30	Pause	
9.45	**Produktionsvorbereitungen in Gruppenarbeit:** ▪ Thema finden ▪ Entwicklung einer konkreten Geschichte ▪ die Story aufschreiben und auf Logik überprüfen ▪ Storyboard anfertigen, Anschlüsse / Übergänge überprüfen	Was ist unser Thema? Wie lässt es sich umsetzen? Was ist ein Storyboard, wozu ist es gut?
	Aufgaben- und Rollenverteilung: Schauspieler, Regisseur, Kameramann	Die Aufgaben- und Rollenverteilung wird schriftlich festgehalten und für jeden sichtbar ausgehängt.
10.50	Drehortbegehung/Drehorte suchen und auf Tauglichkeit prüfen. Welche Räume eignen sich für Aufnahmen?	In der Vorplanung des Projekts sollten bestimmte Requisiten etc. bereitgestellt werden.

ZEIT/DAUER	INHALT	HINWEISE/LERNFELD
11.20	Pause	
11.45	**Dreharbeiten:** ▪ Technische Einführung mit der Handy-kamera/kurze Drehübungen	Ton? Licht? Vergleich der Handlung mit dem Storyboard
12.45	**Nachbearbeitung/Postproduktion:** ▪ Filme auf den PC übertragen/konvertie-ren	Die Gruppen starten, sobald alle Szenen abgedreht sind. Welche Szenen sind gut? (Bild/Ton/ Schauspielerei)
13.00	Mittagspause	
13.45	Szenen sichten und auswählen (Aufnahme-protokoll kann mit dem Storyboard kom-biniert werden) ▪ Festlegung des Filmtitels ▪ Schnitt am PC (beginnen) ▪ Texte für Vor- und Nachspann ▪ evtl. zusätzliche Musik auswählen und einbinden	Auf den Rechnern sollte die gleiche Version der Software aufgespielt sein.
14.40	Kurze Pause	
14.45	**Filmsichtung:** ▪ Sichtung des fertigen Films in der Kleingruppe ▪ Reflexionsgespräch	Gespräch über - die Dreharbeiten, - die Aussage/Wirkung des Films
15.00	Vorstellung der Filme im Plenum mit allen Gruppen	
15.40	Abschluss und Aufräumen	
16.00	Ende	

Elternbrief

Liebe Eltern,

in den kommenden Tagen führen wir in unserer Einrichtung ein Handyfilmprojekt durch, an dem auch Ihr Sohn/Ihre Tochter teilnehmen möchte. Im Projekt wird ein kurzer Film entstehen, der anschließend zum Handyfilmwettbewerb (z.B. MobilStreifen der filmothek der jugend nrv e.V.) eingeschickt und veröffentlicht werden soll. Über das Projekt werden wir auch in der Presse und auf unserer Homepage berichten. Dazu wählen wir gezielt einige gute Fotos aus.

Während des Projektes erfahren die Jugendlichen auch, welche Probleme beim Umgang mit Handy und Internet auftreten können und wie man sich z.B. selbst davor schützen kann, zu viel über sich im Internet preiszugeben.

Damit das Projekt gelingen kann und wir auch darüber berichten dürfen, benötigen wir Ihre Zustimmung! Bitte unterschreiben Sie den Anmeldeabschnitt und geben Sie ihn Ihrem Kind wieder mit.

Ohne diese Einwilligung kann Ihr Kind leider nicht teilnehmen. Bei Rückfragen können Sie mich gerne ansprechen.

Name.....

Einrichtung.....

Telefonnummer.....

Hiermit erlaube ich meinem Sohn/meiner Tochter:

.....

am Handyfilm-Projekt im Jugendzentrum/Schule:

.....

teilzunehmen.

Mir ist bekannt, dass dabei Bild- und Videoaufnahmen entstehen, die innerhalb der Einrichtung, für Pressemeldungen und für die Teilnahme an Wettbewerben veröffentlicht werden. Dem stimme ich zu.

....

Ort und Datum Unterschrift d. Erziehungsberechtigten

Glossar: von Abspann bis 3G

A

ABSPANN
Der letzte Teil des (Handy-)Films. In den meisten Fällen sind dort Informationen über die Darsteller und die Mitwirkenden (Regie, Kamera etc.)

APPS
Engl. Kurzform für application software (dt.: Anwendungen). Apps sind Programme, die ursprünglich von Apple (iPod, iPad, iMac) entwickelt wurden, um das Angebot zu erweitern. Mittlerweile sind Apps auch unabhängig von Apple in Internet-Netzwerken zu finden.

AUFLÖSUNG
Damit ist die Bildauflösung gemeint. Sie besteht aus einzelnen Bildpunkten (Pixel). Je mehr Bildpunkte vorhanden sind, umso schärfer ist das Bild.

B

BLUETOOTH
Eine Funktechnik die eine kabellose Übertragung von Dateien zwischen Mobiltelefonen ermöglicht.

BRANDING
Branding bezeichnet die Anpassung eines Handys oder Smartphones an einen Netzanbieter, insbesondere durch eine geänderte Softwareeinstellung, Tastenbelegungen oder Logos.

BULLYING
Ist ein anderes Wort für Mobbing. Wird oft in Zusammenhang mit sozialen Medien verwendet.

C

CC-LIZENZ (CREATIVE COMMONS)
Standard-Lizenzverträge. Es gibt 6 verschiedene, die von einer gemeinnützigen Gruppe zur Verfügung gestellt werden. Sehr wichtig für nicht juristisch ausgebildete Personen, die ihr Urheberrecht schützen wollen. Es sind sogenannte „Jedermannlizenzen". Das bedeutet, dass mit CC lizensierten Inhalten über das Urheberrecht hinausgehende Rechte verbunden sind. Filme, Musik und Bilder mit CC-Lizenzen dürfen in der Regel für private Zwecke kostenlos genutzt werden. Es gibt „legale Tauschbörsen", besonders für Fotos und Musik.

CELLCASTING
Kleine Handyvideos oder Musikdateien können mit Hilfe des Angebots von cellcasting.de im Internet veröffentlicht werden. Mit dem dazugehörigen Podcast kann man die Dateien der anderen Nutzer einsehen.

COMMUNITY
Communities oder Hybridcommunities wie z.B. SchülerVz, OSC, Lokalisten, Myspace etc. ermöglichen es den Nutzern, untereinander dank verschiedener Angebote synchron sowie asynchron miteinander zu kommunizieren.

COPYRIGHT
Das Copyright (dt.: Kopierrecht) ist das Recht des Urhebers einer Datei o.ä., diese vor einer Kopie zu schützen. Bei Verwendung von Dateien anderer sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass das Urheberrecht nicht verletzt wird.

CYBER-MOBBING
Beschreibt das „mobben" (hänseln, beleidigen etc.) im Internet (Chats, Plattformen wie SchülerVZ und Facebook).

D

DATENSCHNITTSTELLE
Moderne Handys haben verschiedene Möglichkeiten, Daten untereinander oder mit anderen Medien zu tauschen. Dies geschieht über immer leistungsfähigere Datenschnittstellen wie Bluetooth, Infrarot, USB und Firewire etc.

DIGITAL IMMIGRANTS
Menschen, die nicht mit digitalen Medien aufgewachsen sind und sich zum Teil den Umgang mit diesen mühsam aneignen müssen. Z.B. Erwachsene, die sich mit Schreibmaschinen auskennen und sich mühsam in die digitale Welt mit Computern einarbeiten. Sie migrieren (wechseln) von analogen zu digitalen Medien.

DIGITAL NATIVES
Digitale Eingeborene: Menschen, die in der digitalen Welt aufwachsen und z.B. spielend leicht mit der Menüführung eines neuen Handys umgehen. Für sie sind Computer, Handys und andere digitale Medien normal.

DVB-H
(Digital Video Broadcasting-Handhelds; dt.: Digitaler Videorundfunk für Handgeräte). Mit diesem Übertragungsstandard kann man mit Handys digitale Fernsehprogramme empfangen.

E

EMOTICONS
Sind Zeichenverbindungen, mit denen man schriftlich Gefühle ausdrücken kann wie z.B.: Freude durch Smileys: Semikolon, Minuszeichen, Klammer zu ;-)

EMS
Der Enhanced Messaging Service ist eine Variation der SMS und ermöglicht das Versenden von ausgewählten Grafiken.

F

FADE OUT
(dt.: ausblenden) Dieser Begriff kommt ursprünglich aus der Tontechnik und meint das Ausblenden/das Leiserwerden von Ton bzw. Musik.

FLATRATE
Diese Angebote oder „Pauschaltarife" werden von Mobilkommunikationsfirmen angeboten. Beispielsweise kann man mit Abschließen eines Tarifs für einen bestimmten Betrag einen Monat lang ohne weitere Kosten ins dt. Festnetz telefonieren.

FOREN / INTERNETFOREN
Sind Internetplattformen, in denen User ihre Meinung bezüglich verschiedener Inhalte diskutieren können. Die meisten Foren sind themenbezogen, z.B. zu einem Computerspiel.

G

GEMA
Die Abkürzung „GEMA" steht für „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte". Als staatlich anerkannte Treuhänderin verwaltet die Gesellschaft die Rechte von über 64.000 Mitgliedern und über zwei Millionen ausländischen Berechtigten. Sie sorgt dafür, dass das geistige Eigentum von Musikschaffenden geschützt und sie für die Nutzung ihrer Werke angemessen entlohnt werden.

GEOCACHING
Mit Hilfe des GPS ist es möglich, mit dem Handy eine neue Art der „Schnitzeljagd" zu veranstalten. Die Teilnehmer bekommen über bestimmte Internetseiten einen Ort bzw. „Schatz" genannt und begeben sich auf die Suche. Es gibt verschiedene Arten des Geocachings, von einer einfachen Art bis hin zu einem schwierigen Spiel mit Rätselcharakter. Auf verschiedenen Internetseiten stellen die Nutzer ihre Routen anderen zur Verfügung.

GPRS
General Packet Radio Service ermöglicht eine schnelle Datenübertragung mit dem Handynetz, z.B. beim Surfen im Internet.

GPS
Global Positioning System ist ein satellitengestütztes Navigationssystem, mit welchem die Position des Gerätes (Handy/Navigationsgerät) ermittelt werden kann.

H

HAPPY SLAPPING
(dt.: Lustiges schlagen) Beschreibt eine Körperverletzung an unbekannten Opfern oder Klassenkameraden, die mit Hilfe eines Handys gefilmt wird.

HARDWARE
Bezieht sich auf alle realen (im Gegensatz zu virtuellen) elektronischen Bauteile (Handy/Computer).

HSDPA
Ein Datenübertragungsverfahren, womit man eine schnellere Übertragungsrate ins mobile Internet erlangt (siehe UMTS).

HOT SPOT
An einem HotSpot besteht ein öffentlicher Zugriff auf ein Netzwerk. Vielfach werden Internetverbidnungen über HotSpots (z.B an Bahnhöfen oder in Schnellrestaurants) angeboten. Nicht alle HotSpots sind gebührenfrei!

I

INFRAROT
Hauptsächlich bekannt durch Fernbedienungen; kann große Datenmengen allerdings nur langsam übertragen. Bei Handys werden nur noch wenige Geräte mit Infrarot angeboten, da die Geräte nahe beieinander liegen müssen, um Daten übertragen zu können.

INSTANT MESSAGING
(dt.: sofortige Nachrichtenübermittlung) Wird von Anbietern wie ICQ oder Skype angeboten. Damit ist es möglich, in direkten schriftlichen Kontakt (Chat) zu treten, da einsehbar ist, ob die Person im Moment online ist. Diese Funktion kommt auch in sozialen Netzwerken zum Einsatz.

K

KAMERAEINSTELLUNGEN
Dienen der detaillierten oder groben/fernen Darstellung oder Ansicht im Film. Diese Mittel werden zur gewünschten Wirkung auf die Zuschauer eingesetzt. Unterschieden wird dabei in Detail, Großaufnahme, Nahe, Halbnahe, Amerikanische, Halbtotale, Totale und Weite.

KAMERAPERSPEKTIVE
Bezeichnet den Betrachtungswinkel auf das zu filmende Objekt. Die Kameraperspektive legt so zum einen den „Standpunkt" des Betrachters zum anderen die gefilmte Fläche fest. Die wichtigsten sind: Froschperspektive/ Untersicht (Kamera von unten), Normalsicht (Kamera auf „Augenhöhe") und Vogelperspektive (Kamera von oben).

KONVERTIERUNG
Das Umwandeln von Dateiformaten bzw. Videoformaten (z.B. von MPEG zu .AVI). Dies geschieht in der Regel mit einem Konvertierungsprogramm und ist z.B. nötig, um die Filme an einem PC mit einem Schnittprogramm bearbeiten oder abspielen zu können.

KOSTENFALLE
Viele Firmen bieten Abonnements an, an die viele Kosten und Bedingungen geknüpft sind, die man zu Beginn nicht entdeckt. Deshalb Vorsicht z.B. bei verlockenden Klingelton-Abos! Tappen Kinder in eine Abofalle, so können Eltern diese Verträge in der Regel mit Verweis auf die fehlende Geschäftsfähigkeit ihrer Kinder fristlos wieder kündigen. Beratung gibt es bei der Verbraucherzentrale.

M

MIKROBLOGGING
Der bekannteste Mikroblogging-Anbieter ist „Twitter". Beim Mikroblogging können nur kurze Textnachrichten ähnlich einer SMS verwendet werden. Je nach Anbieter lassen sich Kurznachrichten in den eigenen Blog via SMS, E-Mail usw. einpflegen und die verschiedenen Blogs können individuell abonniert werden.

MMS
Multimedia Messaging Service. Erweiterung der SMS. Damit ist die Übertragung von Bildern von Handy zu Handy möglich.

MPEG
Der Name stammt von der „Moving Picture Experts Group", bezeichnet allerdings umgangssprachlich ein Formatierungsstandard für Audio- und Videodateien. In modernen Smartphones kommt derzeit MPEG 4 zum Einsatz.

N

NETLOCK
Bindet ein Handy an ein bestimmtes Netz. Anders als beim Sim-Lock ist aber die Nutzung des Handys mit allen Telefonkarten des ausgewählten Netzes möglich. Die Sperre kann in der Regel erst nach zwei Jahren aufgehoben werden.

P

PIN
(dt.: persönliche Identifikationsnummer) Ist ein Zahlenpasswort womit man einen Zugriff auf persönliche Daten im Handy verhindern kann.

PIXEL
Ein Pixel ist ein Bildpunkt. Mit Hilfe vieler Bildpunkte in verschiedenen Farben oder Farbstufen können Bilder dargestellt werden.

PLATINE
Leiterplatte, ein Trägerelement von elektronischen Bauteilen.

PODCAST
Bei einem Podcast handelt es sich um ein ähnliches Angebot wie bei einem Blog. Die gewünschten Informationen werden allerdings nicht in Form eines Textes, sondern als Audio oder auch als Videodatei übermittelt.

POSTPRODUKTION
Damit ist die Nachbearbeitung von z.B. einer Handyfilmproduktion gemeint. In der Nachbearbeitung wird der Film vertont und die Szenen werden „geschnitten" bzw. aneinandergefügt.

PREPAID
Mit Prepaid-Karten kann man sein Handy mit einem bestimmten Geldbetrag „aufladen". Besonders empfehlenswert für Kinder, da immer nur der aufgeladene Betrag abtelefoniert werden kann und so die Kosten überschaubar sind. Mittlerweile gibt es auch verschiedene Flatrates, die über eine Prepaidkarte monatlich gebucht werden können.

PUK
Der PUK ist der Personal Unblocking Key und ermöglicht es, nach einer wiederholten (oft nach dem dritten Mal) Falscheingabe des PIN die Sim-Karte wieder frei zu schalten. Der PUK kann nicht verändert werden und ist an die Sim-Karte gebunden.

Q

QR-CODE
Ein grafischer Code (Bild), der „fotografiert" und mit einem Programm auf dem Smartphone ausgelesen wird. Es kann Texte aber auch Links zu Internetseiten oder Ähnliches enthalten.

QUICK TIME
Ein Videoformat von Apple zum Abspielen von Filmen auf PCs und Handys. Die Software steht kostenlos zur Verfügung und ist zur Ausführung mancher Programme erforderlich (Quick Time Player).

R

RDS
Radio Daten System, Radiofunktion, die es erlaubt Zusatzinformationen beim Hörfunk mitzusenden.

RENDERING
Arbeitsschritt bei der Bearbeitung von grafischen oder multimedialen Inhalten, z.B. wenn man in Videoschnittprogrammen mehrere Sequenzen zu einem Film zusammenfügt und diese dann in einem bestimmten Format ausgibt. Berechnen von Daten wie z.B. von Videoeffekten, die durch Rendern erst endgültig auf das Videomaterial angewendet werden.

ROAMING
Die Nutzung unterschiedlicher Netze (z.B.) im Ausland wird als Roaming bezeichnet. Dabei fallen Gebühren an, die deutlich über den Gesprächsgebühren im eigenen Netz liegen.

S

SIM KARTE
Die Subscriber Identity Module Karte erhält man von seinem Netzbetreiber. Sie ist notwendig, um ein Handynetz benutzen zu können.

SIM-LOCK
Der SIM-Lock bindet ein bestimmtes Handy an eine bestimmte Telefonkarte. Viele Prepaid-Verträge nutzen Handys mit SIM-Lock um den Kunden für eine gewisse Zeit (in der Regel für zwei Jahre) per SIM-Lock an einen Vertrag zu binden. Eine vorzeitige Aufhebung der Sperre kostet ca. 100,00 Euro (vgl. Netlock).

SMARTPHONE
Moderne Telefone können heute mehr als telefonieren und SMS verschicken. Sie sind Multimediageräte, die vergleichsweise wie ein PC arbeiten, aber zusätzlich mobil sind und über verschieden Schnittstellen verfügen. Es gibt unterschiedliche Betriebssysteme, ähnlich wie bei einem PC, und eine Vielzahl an Programmen (Apps).

SMS
Short Message Service wurde ursprünglich für Geschäftsleute entwickelt, um kurze Mitteilungen (max. 160 Zeichen) von einem Handy an ein anderes übermitteln zu können.

SNUFF-VIDEO
(dt.: jemanden auslöschen) Bezeichnet Filme, in denen ein Verbrechen wie z.B. ein Mord aufgenommen wird, um ihn meist über das Internet an andere Zuschauer zu verbreiten.

SOZIALES NETZWERK
Ist ein Netz von Personen, die sich kennen, zum Teil befreundet sind und untereinander agieren. Im medialen Zusammenhang siehe „Community". Das derzeit größte soziale Netzwerk ist Facebook.

SPEICHERKARTE
Eine optionale Erweiterung der Speicherkapazität eines Handys. Es gibt verschiedene Speicherkarten: miniSD, microSD, SD, MMC. Moderne Speicherkarten haben eine Kapazität von mehreren Gigabytes (GB) und werden genutzt, um große Datenmengen z.B. MP3 oder Filme speichern zu können. Speicherkarten können in verschiedenen Geräten (Handy, Digitalkamera, Computer, Spielkonsolen etc.) genutzt werden.

STORYBOARD
Im Storyboard wird ein Drehbuch in Bilder umgesetzt. Das Storybord kann einfache Strichmännchen enthalten oder wie ein Comic gestaltet werden. Es ist nicht so detailliert wie ein Drehbuch und dient z.B. beim Handyfilm auch zur Abstimmung der am „Film" beteiligten Personen und zeigt Blickwinkel, Einstellungsgrößen und Perspektiven.

STREAMING
Im Gegensatz zum Download werden beim Streaming immer nur die Daten (aus dem Internet) heruntergeladen, die für den jeweiligen Film/das jeweilige Lied benötigt werden. Diese werden anschließend in der Regel wieder gelöscht. Derzeit gilt das „Streamen" von Videofilmen nicht als Straftat, anders als der Download, obwohl ich in beiden Fällen den Film ansehen kann. Da die Rechtsprechung sich aber auch kurzfristig ändern kann: Hände weg von Tauschportalen für geschützte Musik und Filme im Internet.

SYNCHRONISIERUNG
In Deutschland werden fast alle Filme aus dem Ausland synchronisiert. Die Original-Texte werden dafür übersetzt und von deutschen Sprechern über die Originalstimmen gesprochen. Deshalb sind uns viele Kinohelden nur mit der deutschen Synchronstimme vertraut. Andere Länder arbeiten eher mit Untertiteln.

T

TAKE
Ein Take ist eine kurze Sequenz einer Szene.

T9
Erleichtert die Texteingabe bei herkömmlichen Handytastaturen. Das wörterbuchbasierende Eingabesystem soll es ermöglichen, mit nur 9 Tasten schnell Texte einzugeben, wobei jede Taste im Idealfall nur einmal gedrückt wird. Das System sucht anhand einer Liste zur bisher eingegebenen Buchstabenkombination das passende Wort aus, welches es für das richtige hält.

TRIBAND
Bezeichnet Handys, die in drei verschiedenen Netzen mit unterschiedlichen Telefonkarten eingesetzt werden können.

U

UMTS
Universal Mobile Telecommunications Systems ist ein Mobilfunknetz, über das große Datenmengen in kurzer Zeit übertragen werden können.

URHEBERRECHT
Es regelt die Nutzung und Verwertung von Filmen, Texten und Bildern. Wer die Werke anderer nutzen will, benötigt dafür die Zustimmung des Urhebers. Urheberrechtsverletzungen (z.B. illegaler Musikdownload) können abgemahnt und bestraft werden.

USB
Universal Serial Bus: ermöglicht verschieden hohe Übertragungsraten von Daten zwischen verschiedenen Datenträgern.

USER
Nutzer

V

VIDEOFORMATE
Videodatenformate, in denen Filme, Clips abgespeichert werden. Beispiele beim Handy sind: 3GP, 3GPP2 oder MPEG- 4.

VOIP
Mit Voice over IP können Telefonate über das Internet abgewickelt werden. Eine zusätzliche Bildübertragung ist möglich, ebenso Konferenzschaltungen mit mehreren Teilnehmenden. Die Gesprächsgebühren, besonders bei Auslandsgesprächen, sind in der Regel günstiger als über das Telefonfestnetz. Das bekannteste Programm für den PC ist „Skype". Hier werden netzinterne Gespräche nicht berechnet, aber Gespräche zu Handy oder normalen Telefonanschlüssen können teuer werden. Auch einige Telefonanbieter nutzen diese Technik bereits, die aber eine gute Internetanbindung erfordert.

W

WAP
Notwendig für das mobile Internet in speziellem Design. Mit der weiterentwickelten Technik lassen sich nicht nur Texte aus dem Internet darstellen, sondern auch Multimediainhalte übertragen.

WEB 2.0
Mit WEB 2.0 bezeichnet man die Möglichkeit, selbst das Internet mit zu gestalten und vom reinen Konsumenten zum Produzenten von Inhalten zu werden. Internetseiten wie YouTube, Communitys, Wikipedia bieten diese Möglichkeit.

WEISSABGLEICH
Beim Weißabgleich (engl. automatic white balance, AWB) werden die Farben einer Videokamera/digitalen Fotoapparates justiert (eingestellt). Je nach Lichtquelle (Lichttemperatur) würde das Bild sonst Farbstiche bekommen. Dabei werden dann die Farben verfälscht aufgenommen. Viele Kameras führen den Weißabgleich automatisch durch.

WLAN
(dt.: drahtloses lokales Netzwerk) Per WLAN kann man Geräte, die in einer bestimmten Entfernung zueinander stehen, miteinander drahtlos verbinden und Daten austauschen. Neben Handy und Laptop verfügen viele Geräte über WLAN, so z.B. auch Drucker oder neuere TV-Gräte. Wichtig ist hier eine Verschlüsselung der Daten und ein sicheres Passwort als Zugangsbeschränkung für Fremde.

Y

YOUTUBE
Eine WEB 2.0-Plattform, die es den Nutzern ermöglicht, Videos im Internet der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen.

sonstiges

3GP
siehe Videoformate

3G
Die „3.Generation", beispielsweise bei Mobilfunkstandards (UMTS).

Alle Tipps auf einen Blick

TIPP: *Prüfen Sie bei einer Ausleihe die Geräte, sobald Sie sie in Empfang nehmen, denn die Tücke steckt immer im Detail: Der Akku könnte leer sein, eine Steckkarte oder ein passendes Überspielkabel könnten fehlen ...*

TIPP: *Im Anhang ist ein Beispiel für die Zeitplanung eines eintägigen Handyfilm-Projektes.*

TIPP ZUM THEMA SCHNITT-SOFTWARE: *Vor Beginn des Projektes sollte sich der Projektleiter für eine Schnitt-Software entscheiden und sich mit den Funktionen des Programms anhand eines kleinen Übungsfilms rechtzeitig vertraut machen, denn während der Arbeit mit den Teilnehmern ist dazu keine Zeit mehr.*

TIPP FÜR SCHULPROJEKTE: *Wenn man das Projekt nicht in schuleigenen Räumen durchführt, ist es leichter, den Unterrichtsplan nach Inhalten und nicht im 45-Minuten-Takt zu strukturieren. Darüber hinaus bietet die Vernetzung mit einem Jugendzentrum und die Nutzung von deren Räumen auch eine andere Arbeitsatmosphäre. Die Kinder und Jugendlichen können diese Räume für spätere Freizeitangebote kennen lernen.*

TIPP FÜR DAS EINSTIEGSGESPRÄCH

- *Wer weiß, was ein Handyfilm ist?*
- *Wer weiß, wie man Handyfilme macht?*
- *Welche Arten von Filmen kennt ihr (Frage nach Genres)?*
- *Was bedeutet Schnitt, Perspektive, Einstellung?*
- *Wer von euch hat schon mal in einem Film mitgespielt?*
- *Wer von euch würde gerne mal in die Rolle eines Schauspielers schlüpfen?*

TIPP: *Es empfiehlt sich, den Teilnehmern einen Spannungsbogen aufzuzeichnen, der für jede Geschichte – ob Spielfilm, Fernsehserie oder Handyfilm – gleichermaßen gilt. Durch die Visualisierung wird die Idee eines spannenden Films unterstrichen.*

TIPP: *Beim Handydisplay sind die Details nicht so gut erkennbar wie auf einer großen Leinwand. Man sollte deshalb also den* **näheren** *Einstellungen den Vorzug gegenüber den weiter entfernten Einstellungen geben. Aus dem gleichen Grund sollten sich die Darsteller optisch gut unterscheiden, damit der Zuschauer sie auseinander halten kann.*

TIPP: *Nutzen Sie die Kopiervorlage oder den Download unter www.MobilStreifen.de für das Storyboard!*
Dort wird Folgendes aufgeführt:

- *Einstellungen und Perspektiven der Szenen (Wie groß wird jemand gefilmt?)*
- *Bewegung von Kamera und Personen vor der Kamera (Von wo nach wo läuft jemand durch das Bild? Wird die Kamera geschwenkt?)*
- *Dialoge (stichpunktartig)*
- *Requisiten (z.B. parkendes Auto, Schmuckstück): was und wo?*

TIPP: *Machen Sie die Kamera-Übungen zunächst nur mit der Fotofunktion, damit die Jugendlichen die skizzierten Einstellungen und Perspektiven besser nachvollziehen können. Denn der Vorteil gegenüber dem Üben anhand von Filmsequenzen ist, dass das Standfoto jeweils nur eine Einstellung gleichzeitig zeigt und keine Bewegung vorhanden ist.*

TIPP: *Einfache* **Strichmännchen** *und* **Pfeile** *für Bewegungen reichen vollkommen aus. Da es eine reine Arbeitshilfe ist, sollte man sich mit der Erstellung des* **Storyboards** *nicht zu lange aufhalten.*

TIPP: *Falls Ihnen die Gruppe der Teilnehmenden unbekannt ist, lassen Sie sich gleich zu Beginn von allen Kindern den Namen und das Alter nennen. Notieren Sie die Namen am besten direkt auf einer Teilnehmerliste und erwähnen Sie, dass alle im Abspann genannt werden. So haben Sie bereits alle Namen zur Hand für den Fall, dass am Schnitttag nicht mehr alle Teilnehmer da sind.*

TIPP: *Lassen Sie ruhig die Szenen etwas länger drehen als eigentlich nötig. Das heißt, dass die Schauspieler mit einigen Sekunden* **Vorlauf** *ins Bild hineinlaufen und mit Nachlauf auch wieder herauslaufen. Auch wenn dieses Material nicht benötigt wird, so hat man dennoch später beim Schnitt genügend Material für die Szenen-Übergänge zur Verfügung.*

TIPP: *Da es für Handys im Handel kaum Stative gibt, sollte man selbst eine kleine Vorrichtung basteln. Oft reicht als Stütze schon ein umgedrehter Besen, auf dem die Hand ruhig aufliegt. Alternativ kann man das Handy bzw. die Hand auch auf einer Mauer auflegen. Dann sollte man allerdings den richtigen Blickwinkel durch leichtes Auf- und Abwärtsschwenken finden.*

TIPP: *In der Filmproduktion ungeübte Projektleiter sollten die Sprachaufnahmen jeweils in* ***Einzelsequenzen*** *(„Takes") aufnehmen. Wenn z.B. etwas gesagt werden soll wie: „Wenig später bei der Freundin", würde dieser Satz ein Take bilden. Das spart viel Schneidearbeit und die Takes lassen sich leicht den Filmsequenzen zuordnen.*

TIPP: *Wenn bestimmte* ***Details*** *wie z.B. eine Uhr in der Szene auftauchen, ist darauf zu achten, die Uhrzeit immer wieder an die Szene anzupassen.*

TIPP: *Falls Sie die Anschaffung eines Videoschnittprogramms für Ihre Institution erwägen, erkundigen Sie sich im Fachhandel oder probieren Sie die oft recht unterschiedliche Nutzung mit einer kostenlosen Testversion aus.*

TIPP: *Achten Sie darauf, diese Datei ins Schnittprogramm zu* ***IMPORTIEREN*** *und nicht mit Drag'n Drop einzufügen. Damit ist die Sprachaufnahme zwar zunächst sichtbar und vorhanden, wird später aber beim fertigen Film nicht mit übernommen.*

KLEINER TECHNISCHER EXKURS:

Da die Schnittprogramme ggf. nicht die Dateiformate des verwendeten Handys erkennen, müssen die Sequenzen mit einem Konvertierungsprogramm (z.B. free3GP) in das Format AVI umgewandelt werden. Erst danach ist eine Bearbeitung z.B. mit dem Videoschnittprogramm „Movie Maker" oder einem anderen Programm möglich.
Für kommerzielle Videoschnittprogramme gibt es eine Reihe von Anbietern auf dem Markt, z.B.

- *Adobe Premiere Elements*
- *iMovie (Apple)*
- *Final Cut Express (Apple)*
- *Magix Video Deluxe*
- *Pinnacle Studio.*

TIPP: *Denken Sie daran, von dem fertigen Film eine oder mehrere* ***Sicherungskopien*** *anzulegen!*

TIPP: *Die Broschüre „Gewalt auf Handys" gibt hierzu zahlreiche Erklärungen und Beispiele. (Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V., 2007, www.ajs.nrw.de)*

KURZ UND KNAPP:

- *Das Handy ist schnell und fast „überall" zum Einsatz bereit.*
- *Ein Handyfilm-Projekt eröffnet eine aktive Medienarbeit durch einen niederschwelligen Anspruch.*
- *Es bietet den Kindern und Jugendlichen eine kritische Auseinandersetzung mit Verletzungen von Persönlichkeitsrechten und gibt Informationen rund um den Jugendschutz.*
- *Förderung der Medienkompetenz bei den Kindern und Jugendlichen durch aktive Medienarbeit.*
- *Kreative Auseinandersetzung mit dem Medium Handy.*
- *Die Handhabung der Technik ist einfach.*
- *Das Ziel eines Handyfilm-Projekts ist es, einen eigenen Film zu produzieren. Das Produkt am Ende des Projektes ist eine große Motivationsquelle während des Projektes.*

TIPP: *Damit Kinder und Jugendliche beim Projekt ihre Medienkompetenz erweitern können, ist es wichtig, ihnen die rechtlichen Inhalte so zu vermitteln, dass sie sie als eigene Themen und Fragestellungen sehen, verstehen und annehmen können. Es reicht dabei nicht aus, ihnen einschlägige Gesetze und Strafandrohungen zu verlesen, vielmehr sollen sie erkennen, wo Grenzen und Problemfelder sind und wie diese Probleme gelöst werden können.*
Es ist ratsam, Angebote zu nutzen, welche auf Creative Commons (CC) Lizenzen basieren. Diese Angebote sind, wenn sie nicht kommerziell genutzt werden, kostenfrei. Weitere Informationen finden Sie unter de.creativecommons.org, einschließlich einer Information über die verschiedenen Lizenzformen und deren Bedeutung. Musik mit CC-Lizenzen bieten beispielsweise die Seiten:
www.jamendo.com/de
www.freemusicarchive.org

TIPP: *Die Zeitvorgaben können je nach Größe und Fähigkeiten der Teilnehmer stark variieren.*
Eintägige Projekte setzen 1–2 erfahrene Teamer voraus, die auch die Technik gut beherrschen. Ist es möglich, mehrere Projekttage im Projekt anzubieten, können verschiedene Punkte wie z.B. Persönlichkeitsrecht, Recht am eigenen Bild und Urheberrecht variabel vertieft und ergänzt werden.

Literatur

- Anfang, Günther / Demmler, Kathrin / Ertelt, Jürgen / Schmidt, Ulrike (Hrsg.) (2006): Handy. Eine Herausforderung für die Pädagogik. München (Materialien zur Medienpädagogik Band 8). München.

- AJS–Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V. (Hrsg.)(2007): Gewalt auf Handys. Informationen für Schule, Jugendhilfe und Eltern, 4., Aufl. Köln/Essen.

- Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Tübingen.

- Bundesministerium der Justiz (Hrsg.) (2008): KunstUrhG o.O.

- Engelbracht, Mischa (2009): Generation Illegal? Vom Umgang der Jugend mit neuen Medien. Marburg.

- Friedrich, Katja / Bachmair, Ben / Risch, Maren (Hrsg.) (2011): Mobiles lernen mit dem Handy- Herausforderung und Chance für den Unterricht. Weinheim und Basel.

- Grimm, Petra / Rhein, Stefanie, Hg. (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen, Landshut, Bd. 1.

- Landgericht München (Hrsg.) (2008): Eltern haften für ihre Kinder, auch im Internet, Az. 7 O 16402/07. München.

- Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW (Hrsg.) (2009): Freie Musik im Netz. Hilden.

- LFK – Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (Hrsg.) (2007): Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz – Staatsvertrag – JMStV). Stuttgart.

- mekonet kompakt(Hrsg.) (2009): Rechtsfragen in der digitalen Welt auf einen Blick. 4. Aufl. Marl.

- mekonet kompakt (Hrsg.) (2008): Datenschutz auf einen Blick, 2., Überarbeitete Aufl. Marl.

- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2009): JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.

- Schau Hin (Hrsg.) (2007): Schau Hin! Was dein Kind macht. Der Medienratgeber für die ganze Familie. Ottersweier.

- Stascheit, Ulrich (2007): Gesetze für Sozialberufe, 14. Aufl. Baden-Baden.

NÜTZLICHE LINKS

JUGENDSCHUTZ

www.jugendschutz.net
Links, Materialien und Broschüren zum Jugendschutz.

www.ajs.nrw.de/
Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz.

MEDIENPÄDAGOGIK

www.chatten-ohne-risiko.net
Ein gemeinsames Projekt der LFK und jugendschutz.net; viele Informationen für Eltern und Lehrer, bezieht sich hauptsächlich auf Chats.

www.filmothek-nrw.de
Die filmothek der jugend nrw e.V. ist Initiator u.a. der Projekte „Handyfilm und Jugendschutz" und „Mobil-Streifen Handyfilm-Wettbewerb NRW". Hier gibt es verschiedene Fortbildungsangebote und Handreichungen für Lehrer und Pädagogen rund um die filmkulturelle Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

www.goodschool.de
(Medien-)pädagogische Materialien und Arbeitsblätter zur freien Nutzung in Bildungseinrichtungen.

www.grimme-institut.de
Von Interesse für Multiplikatoren. Arbeitsschwerpunkte: medientheoretische und medienpraktische Bildungsarbeit.

www.handysektor.de
Gemeinsames Projekt von LfM – Landesanstalt für Medien NRW und mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Schwerpunkt: Handy, umfangreicher Download-Bereich.

www.handywissen.at
Eine gut erarbeitete Webseite aus Österreich, die sich ausschließlich auf Informationen rund ums Handy bezieht. Besonders lesenswert sind die Broschüren und Flyer.

www.jff.de
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis mit dem Sitz in München.
Initiator des bundesweiten Handyfilm-Wettbewerbs Ohrenblick mal!

www.klicksafe.de
Medienpädagogische Anlaufstelle im Internet mit umfangreichen Material- und Linklisten.

www.lfk.de/medienkompetenz-fortbildung/arbeitsmaterialien.html
LFK – Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, fördert Projekte und Fortbildungen.

www.lfm-nrw.de
Landesanstalt für Medien NRW, unterstützt medienpädagogische Projekte und Fortbildungen.
Beschwerdestelle für Inhalte aus Rundfunk und Medien.

www.LizzyNet.de
Portal für Mädchen und junge Frauen über Bücher, Musik, Filme, Berufswahl, Tests und Quizzes.

www.medialepfade.de
mediale pfade ist eine Agentur für Medienbildung, die Konzepte und Durchführungen von Aktionen und Fortbildungen u.a. in den Bereichen „Mobiles Lernen" und „e-Partizipation" anbietet.

www.medienundbildung.com
Medien und Bildung realisiert Praxisprojekte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in den Bereichen Radio, Fernsehen und Multimedia. Initiator des Projekts „My-Mobile" (www.medienundbildung.com /mymobile/)

www.medienkompetenzportal-nrw.de
Auftraggeber ist die LfM – Landesanstalt für Medien NRW, befasst sich mit dem Thema Medienkompetenzen.

www.medienkompetenz-projekte-nrw.de
Anbieter ist die LfM – Landesanstalt für Medien NRW, Datenbank für Medienkompetenzprojekte. Medienpädagogischer Atlas NRW: bietet flächendeckende Informationen zu Anbietern, Angeboten und Ansprechpartnern für Medienpädagogik in ganz NRW.

www.mekonet.de
Das Medienkompetenznetzwerk wird angeboten vom Europäischen Zentrum für Medienkompetenz GmbH, besonders interessant für Multiplikatoren.

www.mobilemovie-hamburg.de
MobileMovie ist ein bundesweit preisgekröntes und innovatives Handyfilm-Projekt im Unterrichtsfach Bildende Kunst, das an Hamburger Schulen mit außerschulischen Kooperationspartnern durchgeführt wird.

www.mobilStreifen.de
MobilStreifen ist der NRW-weite Handyfilm-Wettbewerb der filmothek der jugend nrw e.V. Auf der Internetseite gibt es Informationen rund um den Handyfilm und alle wichtigen Details und Teilnahmebedingungen zum Wettbewerb.

www.mpfs.de
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Herausgeber der JIM- und KIM-Studien: JIM-Studie 2010: Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.

www.ohrenblick.de
Ohrenblick.de bietet Informationen zum Thema Handy, ob einfach nur zum Spaß und Ausprobieren oder um sich über die Hintergründe des Mobiltelefons schlau zu machen. Des Weiteren gibt es Informationen und Teilnahmebedingungen zum bundesweiten Handyclip-Wettbewerb.

TECHNIK

www.filmothek-nrw.de
Technikverleih

www.slashcam.de
Filmlexikon

www.dvdvideosoft.com/de
Konvertierungstool z.B. für die Konvertierung von 3gp- zu Avi-Dateien und/oder Avi- zu 3gp-Dateien.

MUSIK LEGAL NUTZEN

www.creativecommons.de
CC-Lizenzen ermöglichen die Nutzung fremder Musik und „fremden geistigen Eigentums" für die eigene Produktion. An der Lizenzform ist zu erkennen, wie das jeweilige Original genutzt werden kann.

www.musikzapfsaeule.de/
Die Musikzapfsäule ist ein Projekt der Evangelischen Kirchen in Westfalen. Die Stücke können kostenlos verwendet werden. Vorher unbedingt hineinhören, denn oft enthalten die Songs Teile von Zwischenmoderationen (z.B. Verkehrshinweise).

www.jamendo.com
Größtes deutsches Internetportal, das legale Downloads von Musik bietet.

BILDNACHWEISE

-Alex-/photocase.com
-evali/photocase.com
-kallejipp/photocase.com
-froodmat/photocase.com
-lama-photography/photocase.com
-tilla eulenspiegel/photocase.com
-Mr.Blank/photocase.com
-a_korn - Fotolia.com
-babimu - Fotolia.com
-filmothek der jugend nrw e.V.
-medien+bildung.com

filmothek der jugend NRW

filmothek der jugend nrw e.V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon: 0203 / 410 58 25
fax: 0203 / 410 58 27
info@filmothek-nrw.de
www.filmothek-nrw.de

GEFÖRDERT DURCH: Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen