

Materialien für die Medienarbeit

21.11.2005

Roland Kohm

Videofilme drehen

Inhaltsverzeichnis

ABC der Filmerstellung	3
Video in der aktiven Medienarbeit	4
Bedeutungstragende Elemente im Film	6
Drehbuch (Vorlage)	7
Grundsätze fürs Drehbuchschreiben	9
Wie komme ich auf eine Geschichte	10
Ablauf einer Videoaufnahme	11
Einstellungslängen	12
Einige Montageformen	13
Wettbewerbe	14
Urheberrechte beachten	15
Institutionen, die Videoarbeit fördern	16
Literatur	17
Medien	19
Internet-Adressen	20

Die Arbeitshilfe ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Sie darf nicht weiter verbreitet, kopiert oder vervielfältigt werden.

Impressum

Herausgeber:

Evangelisches Medienhaus GmbH

Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart, 0711/222 76 -40, kohm.emh@elk-wue.de

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik

Redaktion, Text, Layout: Roland Kohm, Evangelisches Medienhaus GmbH

© November 2005, Version 2.0

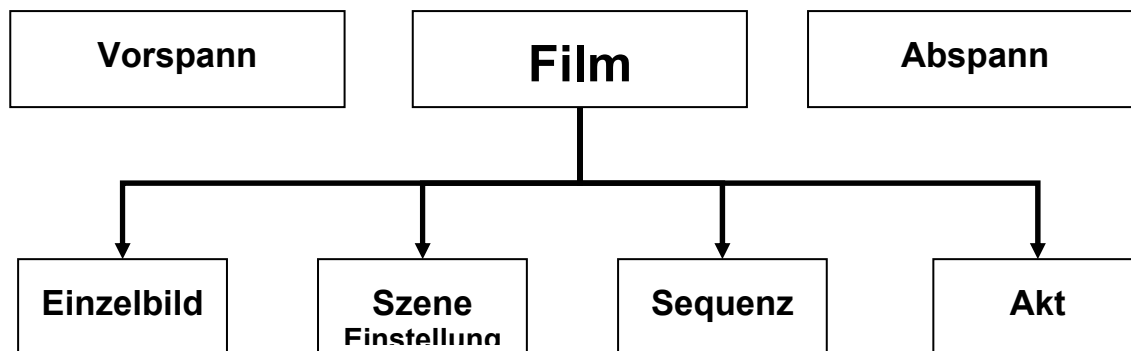
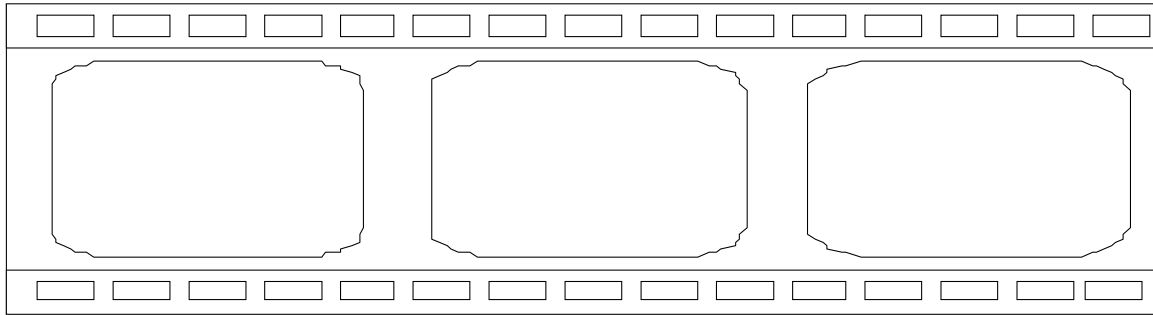
Wir übernehmen keine Verantwortung für Webseiten, auf die wir verlinken.

ABC der Filmerstellung

A Pre-Production	B Dreharbeit	C Post-Production
<ul style="list-style-type: none"> ● Finden einer Idee ● Verfassen einer Geschichte ● Drehbuch 	Drehplan	Schnitt und Vertonung
Erlernen der Filmsprache	Aufgabenverteilung: Wer ist verantwortlich?	Aufführung
Technik bereitstellen	Teamwork sicherstellen Wer entscheidet bei Meinungsverschiedenheiten?	Vervielfältigen von Kassetten
Bedienung der Geräte		Teilnahme an Video-Wettbewerben
<p>Videogeschichten: Drehbuchschreiben mit Jugendlichen. Materialpaket mit Videokassette und Textheft (MP 4024)</p> <p>Daily Soap - Alles Seife. Medienpaket zur Analyse der Serie "Unter uns" (MP 4036)</p>	„Filmen wie die Profis“ – DVD (DVK 039)	„Schneiden wie die Profis“ – DVD (DVK 073)

Aufbau eines Filmes

Ein Film gliedert sich in verschiedene Teile.



Einzelbild	Szene oder Einstellung	Sequenz	Akte
entspricht einem Foto	eine einzelne Aufnahme	mehrere Szenen	mehrere Sequenzen
1/24 Sekunde	oft nur von wenigen Sekunden Dauer	meist mehrere Minuten	längere abgeschlossene (Handlungs-)Einheit
im Film meist als längeres Standbild eingesetzt			

Video in der aktiven Medienarbeit

Wer Videos drehen will, braucht neben der technischen Ausrüstung das Knowhow, wie eine Filmgeschichte entsteht und verwirklicht wird. Dies geschieht in drei Phasen. Generell unterteilt man den Entstehungsprozess in folgende Abschnitte: die Pre-Production, die Dreharbeiten und die Post-Production.

Pre-Production

In dieser Phase geschehen alle notwendigen Vorarbeiten. Dazu zählt das Besorgen der Ausrüstung, das Beschaffen evtl. finanzieller Mittel, das Auswählen von Drehorten, das Einholen von Drehgenehmigungen. Natürlich gehört auch das Casting dazu: Die Besetzung der Rollen mit Schauspielern. Aber bevor man diese Schritte tun kann, braucht man eine Geschichte oder eine Idee, die man verfilmen will.

Dieser Part ist der schwierigste. Entweder hat niemand eine richtige Idee oder es schwirren zig Ideen herum, die letztendlich unrealisierbar sind, da sie sich zu sehr an den Vorbildern im Kino anlehnen. Im professionellen Kino spielt Geld keine Rolle und es wird hier mit Millionenetats gearbeitet. Videogruppen können sehr wohl sich der Genres und der Motive des großen Kinos bedienen. Aber man muss realistisch einschätzen können, was mit wenig Geld und einer kleinen technischen Ausrüstung überhaupt möglich ist.

Unverzichtbar das Drehbuch

Beim Finden und Verfassen einer Geschichte kann das Medienpaket "Videogeschichten. Drehbuchschreiben mit Jugendlichen" (**MP 4024**) von Eva-Maria Oehrens helfen. Sehr empfehlenswert ist auch das Buch "Film verstehen". James Monaco, der Autor, führt hier allgemeinverständlich in Technik, Geschichte und Theorie des Films ein.

Drehbuchschreiben ist eine etwas trockene Angelegenheit. Sie ist notwendig, denn am Drehort sich erst Gedanken zu machen über Dialoge oder die Musik, die dazu eingespielt wird, kostet nur Zeit und Nerven. Das Drehbuch dient dazu, sich klar zu machen, was man sagen will. Das Drehbuch regelt auch, was jeder später bei den Dreharbeiten zu tun hat. Es ist wie ein Kompass, der die Richtung weist. Dies schließt spätere Umwege oder Abkürzungen bei den Dreharbeiten nicht aus.

Die Dreharbeiten

Diese Phase wird heiß herbeigesehnt. Doch sie hat durchaus ihre Tücken. Ein Video zu drehen verlangt hundertprozentige Teamarbeit. Soziale Kompetenzen sind hier gefragt. Arbeitsaufträge und Aufgabenteilung müssen klar sein. Bei unvorhergesehenen Problemen muss diskutiert werden und schnell eine Entscheidung getroffen werden.

Dreharbeiten geschehen immer unter Zeitdruck. Alles dauert viel länger als geplant und ständig sind neue Kompromisse in der Auseinandersetzung mit Technik, Schauspielern und Drehort gefordert. Die Filmaufnahmen sind deswegen eine Belastungsprobe für das Team. Doch wenn alle hinter dem Vorhaben stehen,

können diese Stunden für alle hinterher ein tolles Erlebnis sein. Alle sind dann froh, dass sie durchgehalten haben und dass die Aufnahmen gut geworden sind.

Die Post-Production

In der Nachbearbeitungsphase geschieht das Schneiden und Nachvertonen. Dies kann sehr zeitintensiv sein. Aber die Mühe lohnt sich. Eine gelungene Montage kann die Wirkung eines Videos deutlich erhöhen. Oftmals ist es notwendig, Abschnitte eines Films zu vertonen. Denn nicht selten ist der "Sound" von Filmaufnahmen, der durch die eingebauten Kameramikrofone aufgenommen wird, schlecht und unverständlich, bisweilen sogar unerträglich.

Video in der Jugendarbeit

Video ist ein für Jugendliche adäquates Ausdrucksmittel. Sie begreifen schnell und intuitiv die notwendigen Regeln der Filmsprache. Bald kommen viele Einfälle zusammen, die dann in eine Form gebracht werden müssen. Hilfreich ist es, wenn die Jugendlichen ohne viel Worte und Schauspielerei Action machen können. Allzu oft wirken gespielte Szenen verkrampft und hölzern. Statt langatmiger Dialoge lieber einen Vorgang in Handlung und Bewegung auflösen. Das geht viel leichter und macht mehr Spaß. Vertont mit passender Musik braucht es manchmal nur noch wenige Worte, um eine Geschichte zu verstehen.

Eigene Öffentlichkeit

Jugendliche können damit ihre eigene Öffentlichkeit herstellen und ihre Sichtweisen darstellen. Gerade wenn Worte nicht so leicht über die Lippen kommen oder reflektierte Analysen nicht das Lebensgefühl ausdrücken können, kann Video zur Verständigung und Veranschaulichung beitragen. Deswegen sollte der Abschluss eines Filmwerks von einer großen Premiere gekrönt sein. Zum ersten Mal vor einem großen Publikum von Freunden und Fremden das eigene Werk zu zeigen, ist nicht nur sehr aufregend. Jetzt kann geprüft werden, ob das, was man zeigen und sagen wollte, auch vom Publikum so verstanden wird.

Video verändert die Situation.

Das Auftauchen einer Kamera löst neben Neugierde und Erwartung bei vielen starke Gefühle der Unsicherheit und des Beobachtetseins hervor. Die Menschen vor der Kamera fühlen sich als Objekt. Denn wer die Kamera hat, besitzt die Macht. Die Menschen schützen sich davor, indem sie sich übertrieben und unecht verhalten z.B. Faxen machen, plötzlich den Raum verlassen oder völlig gehemmt sind. Gruppenprozesse erfahren dadurch eine merkbliche Veränderung.

Eine Eingewöhnung ist notwendig

Die Teilnehmer brauchen Zeit, sich an die neue Situation zu gewöhnen, die sie oft an das echte Fernsehen erinnert. Das Kennenlernen der Technik schützt vor Pannen und ermöglicht größere Projekte in Angriff zu nehmen. Außerdem steigt die Qualität der Bilder, was den Spaß am nachfolgenden Betrachten erhöht.

Videoarbeit mit **Kindern** bereitet weniger Probleme. Die Kinder agieren noch sehr spontan vor der Kamera, schneiden Grimassen und produzieren sich. Mit Neugier gehen sie an die Technik heran, die sonst nur Erwachsene bedienen dürfen. Schwierigkeiten haben Kinder aber bei der Umsetzung ihrer z.T. phantastischen Geschichten in konkrete Filmbilder. Auch haben sie nicht die Geduld die manchmal langwierigen und für sie bald langweiligen Dreharbeiten durchzuhalten.

Schwieriger wird es mit **Jugendlichen**. Eine Studie über die Therapie jugendlicher Straftäter, in der Video eingesetzt wurde, berichtet folgendes:

"Die Konfrontation mit dem eigenen Verhalten führte zunächst dazu, dass diese Jugendlichen defensiver, erregter, empfindlicher und selbstkritischer reagierten als die Jugendlichen in den Gruppen ohne Video. Sie konnten die Auswirkungen ihres Verhaltens schlechter wegleugnen und daher auch positive Gefühle sich selbst gegenüber nicht in gewohntem Umfang aufrechterhalten."

Urheberrechte beachten

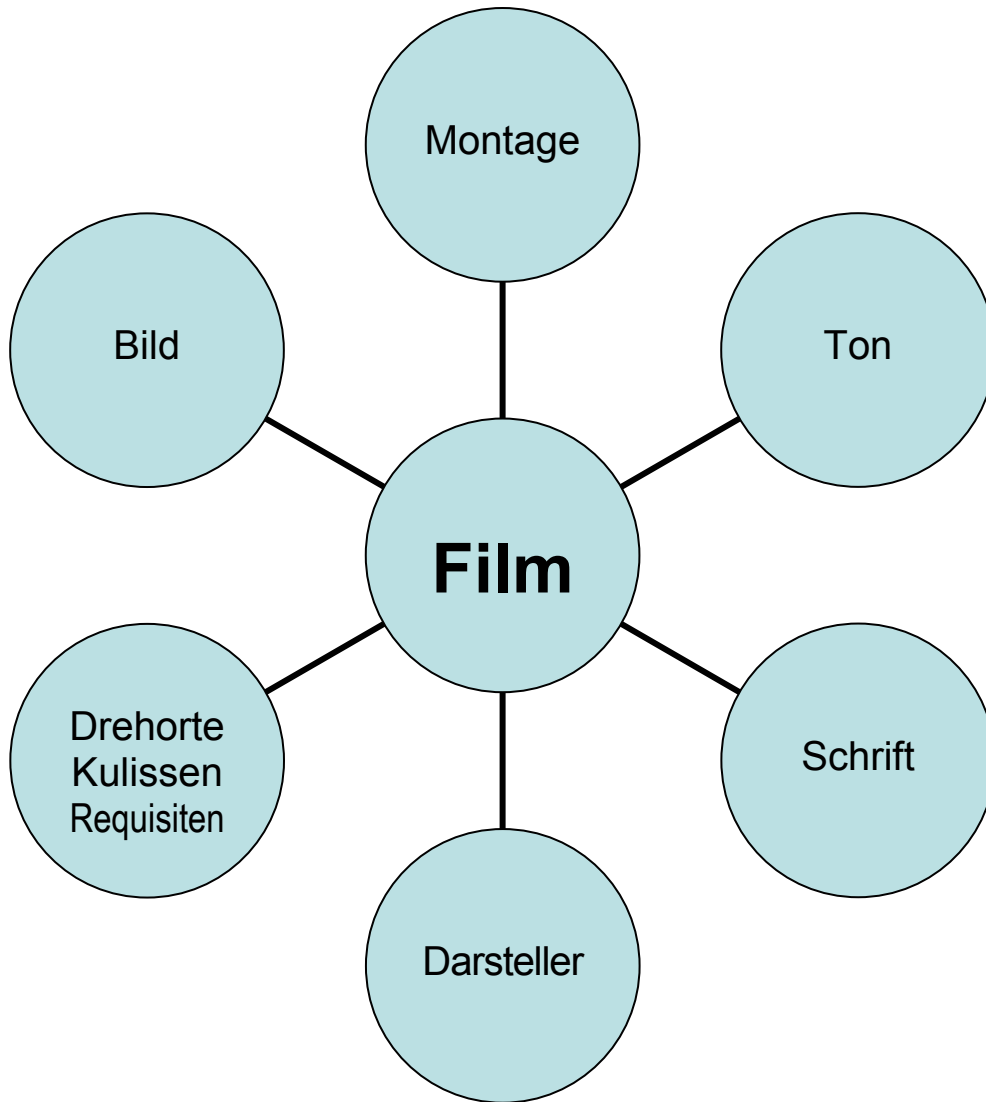
Allerdings ist zu beachten, dass bei allen öffentlichen Aufführungen, z.B. im Jugendzentrum oder bei einem Schulfest, die Bestimmungen des Urheberrechts zu beachten sind. Werden z.B. Ausschnitte aus kommerziellen Videoclips verwendet, verlangt dies die Erlaubnis des Rechteinhabers. Die Aufführung im privaten Kreis ist dagegen weit weniger problematisch.

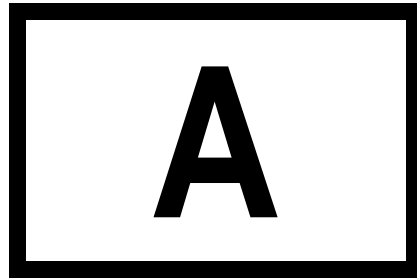
Meist ist das Urheberrecht tangiert, wenn Gruppen Musik in Filmen benutzen. Wird Musik eingesetzt und ein Film in der Öffentlichkeit gezeigt, muss man dafür ein Entgelt zahlen. Die Aufführung ist der GEMA vor Verwendung zu melden, sonst muss man ein erhöhtes Entgelt zahlen (www.gema.de). Die GEMA ist eine sog. Verwertungsgesellschaft, die für musikalische Urheberrechte zuständig ist. Man erhält dann eine Rechnung. Selbst wenn zufällig Musik von einem nahe gelegenen Volksfest oder von einer Jukebox mit aufs Band gekommen ist, muss man diese Nutzung der Musik anmelden. Das scheint zwar absurd, aber die urheberrechtlichen Bestimmungen sind so und machen selbst Profis das Leben schwer.

Über die komplizierten Bestimmungen des Urheberrechts informiert die Download-Datei „Urheberrecht“ (pdf):

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Bedeutungstragende Elemente im Film





Drehbuch zu

Nr.	Einstellung	Handlung / Dialog	Kamera	Musik / Requisite

Nr.	Einstellung	Handlung / Dialog	Kamera	Musik / Requisite

Grundsätze fürs Drehbuch schreiben

Schlechte Filme sind nicht schlecht gefilmte Filme, sondern auf ein schlechtes Drehbuch zurückzuführen.

Jeder Film hat einen Anfang und ein Ende. Jeder Film sollte/muss zu Anfang eine Frage stellen und zum Schluss darauf eine Antwort geben.

Jeder Film sollte sich darum möglichst auf ein zentrales Thema konzentrieren und sich nicht in Einzelaspekten verzetteln.

Eine Geschichte eignet sich als Drehbuch, wenn sie sich gut in Bilder umsetzen lässt.

Wer keine Geschichte erfinden will, kann eine literarische Vorlage (Kurzgeschichte, Teil eines Romans) verfilmen.

Laiendarsteller wirken echt, wenn sie Rollen spielen, in denen sie sich selbst darstellen können.

Grundsätzlicher Aufbau der Kurzgeschichte (Dreiaktschema)

Held – Bedrohung – Sieg (oder Niederlage)

1. Exposition (Einführung): Wer ? Was ? Wo ? Wann ?
Möglichst in einem oder wenigen Sätzen
2. Konflikt: äußere oder innere Bedrohung
3. Lösung des Problems oder des Konflikts

Regeln für eine Kurzgeschichte

- Reduktion auf ein einziges Geschehnis
Winzige Nebenhandlungen zugelassen, wenn sie Haupthandlung stützen
- Gedrängter Beginn.
Kurze Exposition: Hauptperson, Haupteigenschaft, Umwelt und Handlungsmotiv
- Auflösung in Handlung
Eigenschaften von Figuren sollen durch Taten vermittelt werden.
- Reduktion auf einen hervorstechenden Charakterzug
- Reduktion auf ein Motiv der Hauptfigur
- Einheit der Stimmung
Entweder traurig oder heiter.
- Vorbereitende Überraschung
Eine verblüffende Überraschung steigert die Spannung. Aber diese unerwartete Wendung sollte vorbereitet sein.
Zuschauer sollte sagen: „Das hätte ich mir denken können.“

Quelle: Schneider, Michael: Vor dem Dreh kommt das Buch. Ein Leitfaden für das filmische Erzählen Mit den wichtigsten Dramaturgien, vielen Filmanalysen und originellen Texten von Studenten der Filmakademie Baden-Württemberg. Gerlingen: Bleicher Verlag 2001, S. 20 – 23).

Weitere Elemente, welche die Spannung steigern

- Kontraste und Widersprüchlichkeiten

erzeugt Wunsch im Zuschauer nach Erklärung z.B. Erwachsener fürchtet sich vor Wasser in „Truman-Show“. Grund: Verlust des Vaters bei Segelfahrt auf dem Meer

- Unwissenheit der Handelnden

Zuschauer hat mehr Information. Klassische Form des „suspense“, die besonders der Regisseur Alfred Hitchcock benutzt hat

- Überraschung

oftmals im harten Schnitt oder schnellem Schwenk gezeigt

- ungewöhnlicher Bildaufbau

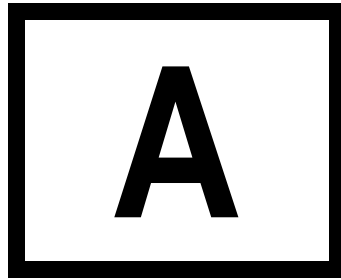
- Retardierung

Lösung des Problems wird verzögert, z.B. durch (motivierte) Parallelhandlung

- Erregung durch Schauwerte

Erotik, Schockbilder, Zynismus

- Humor und Gags



Wie komme ich auf eine Geschichte?

Kontaktanzeigen

Entwickeln einer Szene

Kontaktanzeigen aufschneiden. In der Kleingruppe wählt jeder eine Anzeige aus und schreibt einen Antwortbrief. Die Gruppe einigt sich auf eine Anzeige und denkt sich aus, wie ein evl. Treffen ablaufen könnte. Dabei werden die Figuren, ihr Aussehen, Charakter, Ort des Treffens genau festgelegt.

Zeit: 45 Min. und mehr (hoher Spaß-Faktor)

Mein Leben als Filmbiographie

Gestalten einer Figur

Die TN schreiben für sich vier oder mehr Krisen, Höhe- und Wendepunkte ihres Lebens auf. Diese werden dann in der Kleingruppe vorgestellt. Ähnlichkeiten, Parallelen und Unterschiede werden besprochen. Danach wird aus den unterschiedlichen Lebenserfahrungen ein fiktiver Lebenslauf bzw. ein erfundener Charakter zusammengebastelt.

Mimik-Würfel

Entwickeln lustiger Dialoge

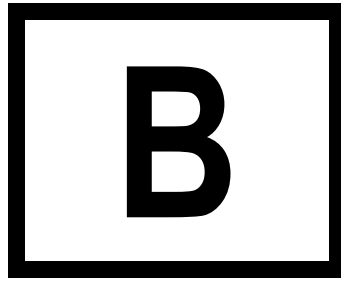
Der Mimik-Würfel mit sechs verschiedenen Gefühlszuständen bestimmt die Dialoge einer Situation bzw. der einzelnen Figuren.

Zeitungsausschnitte

Entwickeln eines Plots

Die TN schneiden aus verschiedenen Tageszeitungen Artikel aus, denen offensichtlich eine längere Geschichte zugrunde liegt. Zu dem dort berichteten Vorgang denken sie sich eine Vorgeschichte und ein Nachspiel aus. Die Artikel und ihre Geschichten werden in der Kleingruppe vorgestellt und auf ihre Schlüssigkeit geprüft. Die Gruppe einigt sich auf eine erfolgsversprechende Geschichte und entwickelt eine Handlung.

Quelle: Oehrens, Eva-Maria u.a.: Videogeschichten. Drehbuchschreiben mit Jugendlichen. Deutschland 1994, Materialheft und Videokassette (88 Min.), geeignet ab 12 Jahren



Ablauf einer Videoaufnahme

Vorbereitung, einige Zeit vor Drehbeginn

- Verlängerungskabel, Kabeltrommel bereit legen
- Ladezustand Akkus überprüft
- Akkus geladen
- Bedienungsanleitungen parat

Drehbeginn

- Wahl des Kameraortes (Was will ich filmen? Welche Aussage verfolge ich? Aufnahmen im Gesamtzusammenhang bedenken. Jede Aufnahme hat Vorgängerin und Nachfolgerin.)
- Gegenlicht ausschließen (auch Gefahr des Einbrennens auf Chip bei direkter Sonne oder bei Scheinwerfern).
- Störende Geräuschquellen außerhalb des Bildes vorhanden?
- Wahl des Bildausschnitts. Achten Sie auf das, was sich neben, vor und hinter dem Hauptmotiv befindet. Auge im Sucher kreisen lassen.
- Wahl möglicher Kamerabewegungen (Schwenk, Zoom, Neigung). Beachten Sie: Eine Kamera bewegt sich nur in Ausnahmefällen und nie ohne Grund.
- Probelauf bei Schwenks, Zooms oder anderen Kamerabewegungen

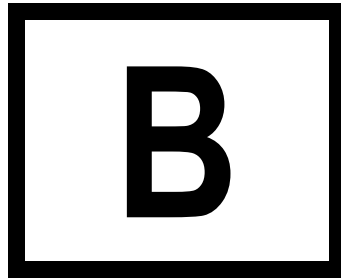
- Kamera mit Netzgerät betreiben (ein Muss bei Innenaufnahmen, schont die Akkus)
- Kassette einlegen
- Überprüfen, ob Band an richtiger Stelle steht.**
Bandstand muss unbedingt kontrolliert werden, sonst können bestehende Aufnahmen versehentlich gelöscht werden!
- Bei neuem Band ca. 30 Sekunden weiße Wand oder mit geschlossenem Deckel filmen
- Kamera auf Stativ

unmittelbar vor Aufnahme:

- Kamera einschalten (viele Kameras schalten sich nach einiger Zeit automatisch ab)
- LCD-Monitor oder Sucher ausklappen
- Energiezustand Akkus überprüft
- Objektivdeckel abnehmen
- Weißabgleich auf Automatik gestellt oder ggf. manueller Weißabgleich bzw. Einstellen auf Kunst-, Tages- oder Mischlicht
- Autofocus aktiviert. Falls Autofokus ausgestellt, Scharfstellen des Kameraobjektivs.
- sonstige Einstellungen aktivieren oder deaktivieren
- Überprüfen der Bildschirmanzeigen
- Finger leicht auf Aufnahmeknopf

Aufnahme

- Kameramann fordert Ruhe
- Aufnahmeknopf einmal drücken und wieder loslassen. Berühren Sie nicht unnötig die Kamera.
- Beobachten ob „REC“ im Sucher erscheint bzw. sich Zählwerksnummern verändern
- Per Handzeichen beginnen Darsteller
- Aufnahmeknopf wieder drücken, um Aufnahme zu beenden
- Szene genügend Vor- und Nachlauf geben, im Zweifelsfall immer länger (Totale ca. 8 Sekunden, Halbtotale ca. 5 Sekunden, Nah ca. 4 Sekunden, Detail ca. 3 Sekunden)



Einstellungslänge

Grundregel

Jeder hält sich nur solange mit einem Bild auf, bis er es

- wahrgenommen und
- verstanden hat und
- nur so lange, wie es ihn interessiert.

Danach springen die Augen zu einem anderen Fixpunkt d.h. zu einem anderen Motiv, das sie betrachten. Die Kamera simuliert diese Sehweise. Sie verändert nicht nur Größe ihrer Bilder, wie es das Auge tut, sondern sie setzt ihm dieselben zeitlichen Grenzen. Solange Bilder

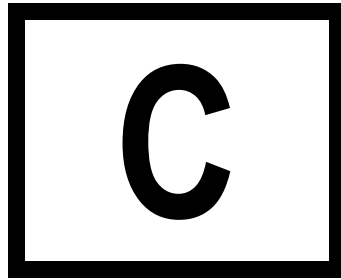
- aussagekräftig sind
- Handlungen andauern
- und den Fortgang der Geschichte weiter befördern

können sie stehen bleiben.

Faustregel

Die Einstellungslänge orientiert sich am natürlichen Sehen.

Totale	ca. 8 Sekunden
Halbtotale	ca. 5 Sekunden
Nah	ca. 4 Sekunden
Detail	ca. 3 Sekunden



Einige Montageformen

Assoziativ-Schnitt

Die Anordnung der Einstellung löst beim Betrachter eine bestimmte Situation aus.

Bsp. Ein Mann wettet beim Pferderennen. Die nächste Einstellung zeigt ihn in einem teuren Sportwagen.

→ Zuschauer interpretiert Mann als glücklichen Gewinner.

Parallel-Schnitt

Zwei gleichzeitige laufende Handlungen A und B werden abwechselnd bzw. nacheinander gezeigt (A₁ B₁ A₂ B₂ A₃ B₃ usw.). Die Portionierung gestattet oft, die Teilhandlungen zu verkürzen.

Bsp. Ein Mann wettet beim Pferderennen. Das Pferd wird gesattelt. Der Mann geht zur Zuschauertribüne. Das Pferd wird aus dem Stall geführt usw. Der Mann auf seinem Sitz im Stadion. Das Pferd in der Startbox usw.

→ Zuschauer interpretiert die Handlungen als gleichzeitig ablaufend.

Kontrast-Schnitt

Aneinanderreihen stark unterschiedlicher und gegensätzlicher Einstellungen.

z.B. Arm und reich

Ersatz-Schnitt

Ereignisse werden nicht direkt, sondern metaphorisch gezeigt.

Ein Kind wird geboren. Statt der Geburt wird eine aufblühende Knospe gezeigt.

Kausal-Schnitt

Folge der Handlung wird gezeigt.

Ein Bösewicht schießt. Die nächste Einstellung zeigt, wie jemand getroffen zu Boden sinkt.

Formal-Schnitt

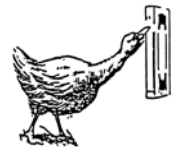
Einstellungen, die visuell oder inhaltlich eine Gemeinsamkeit haben, werden zusammen geschnitten.

Gleiche Farbe, runde Form rechts oben etc., Fallschirmspringer und fallende Feder, Wahrsagerkugel und Erdball

Wettbewerbe

Krönung eines Filmprojekts ist die Auszeichnung auf einem Filmwettbewerb. Hier erfahren die Filmemacher, wie ihr Werk von einem kritischen Publikum aufgenommen wird. Es gibt eine Reihe von regionalen und überregionalen Wettbewerben, an denen Videogruppen ebenfalls teilnehmen können (Infos über Wettbewerbe siehe unter www.jungfilmszene.de). Hier eine kleine Auswahl von meist bundesweiten Wettbewerben:

- Bayerisches Kinder- und Jugendfilmfestival. Veranstaltung des Bayerischen Jugendring (BJR) und des JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, www.jufinale.de.
- Deutscher Jugendvideopreis, veranstaltet vom Kinder- und Jugendfilmzentrum KJF, Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Tel. 02191/ 794233 Remscheid. www.jugendvideopreis.de.
- fast forward. Bundesweites Festival für Filmemacher bis 15 Jahre der Kinder- und Jugendkulturwerkstatt Pasinger Fabrik München, www.fastforwardfestival.de.
- Kids for Kids Festival. Internationaler Filmwettbewerb für junge Filmemacher in den Kategorien Animation, Live Action und 1-Minuten-Film. www.kidsforkidsfestival.org
- Video der Generationen. Ein intergenerativer Wettbewerb für Jugendliche und Menschen ab 50 Jahren. Veranstaltet vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Remscheid. www.video-der-generationen.de.
- Goldene Gans. Kirchlicher Videowettbewerb der Evang. Medienzentrale für Anfänger und Amateure. Regionale Begrenzung auf Baden-Württemberg. www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/goldenegans



Institutionen, die Videoarbeit fördern

- Bundesverband Deutscher Film-Autoren: Der BDFA e.V. - Bundesverband Deutscher Film-Autoren ist der Dachverband aller organisierten nichtprofessionellen Filmer in Deutschland. www.bdfa.de/indexbdfa.htm
- Bundesverband für Jugendvideoarbeit: BVJA-Büro, Marbacher Str. 34 A, 70435 Stuttgart, Tel. 0711/ 566959, info@bvja.de www.bvja.de/default.htm
- Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK).

Die GMK ist der größte Dach- und Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen in den Bereichen Bildung, Kultur und Medien. GMK, Körnerstraße 3, 33602 Bielefeld, E-Mail: gmk@medienpaed.de, www.gmk.medienpaed.de

- Junge Filmszene: Ein Service für junge Filmemacher des Bundesverbands Jugend und Film (BJF). Hier ist eine übersichtliche Einführung in die theoretischen und praktischen Aspekte des Filmemachens zu finden. Terminübersicht über Filmwettbewerbe und Lehrgänge. Kennedyallee 105a, - 60596 Frankfurt am Main, Tel. 069 - 631 27 23, Fax. 069 - 631 29 22, E-Mail mail@BJF.info, www.bjfev.de oder www.jungefilmszene.de/praxis

Literatur

Anfang; Günther/ Demmler, Kathrin/ Lutz, Klaus (Hrsg.): Mit Kamera, Maus und Mikro. Medienarbeit mit Kindern. München: Kopaed 2003. (Bestellnummer Apg 54)

Brenner, Gerd/ Niesyto, Horst (Hrsg.): Handlungsorientierte Medienarbeit. Video, Film, Ton, Foto. Weinheim, München: Juventa 1993. (Bestellnummer Aph 1/26)

Fernsehen entzaubern. Videoarbeit im Kindergarten - eine Projektdokumentation. Hrsg.: Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter (LPR), Regionalbüro für Offene Kanäle. 2001. Als Download erhältlich unter: www.lpr-online.de

Haarmeyer, Holger: Geniale Videotricks mit Pinnacle Studio. Düsseldorf: Data Becker 2005. (Apm 49)

Kahrmann, Klaus-Ove/ Reise, Niels (Hrsg.): Kamera läuft ...! Handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Frankfurt a.M.: Bundesverband Jugend und Film e.V. 1993. (Bestellnummer Amd 63)

Kittelberg, Rainer/ Freisleben, Immo: Lernen mit Video und Film. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991. (Bestellnummer Ap 25)

Kohm, Roland / Brehm, Anton: Medienpädagogik und Medienpraxis für soziale Berufe. Lehr- und Arbeitsbuch. Band 2. Freiburg i.B.: Lambertus 2005.

Maurer Björn: Was willst Du mal werden. Videoprojekt in der Hauptschule. In: Medienpädagogische Praxismodelle. Hrsg. von der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart 2001 (Bezug über www.oekumenischer-medienladen.de).

Maurer, Björn: Medienarbeit mit Kindern aus Migrationskontexten. Grundlagen und Praxisbausteine. München: Kopaed 2004. (Bestellnummer Aph 1/56)

Niesyto, Horst: Erfahrungsproduktion mit Medien. Selbstbilder – Darstellungsformen – Gruppenprozesse. Weinheim, München: Juventa 1991.

Niesyto Horst: Jugendforschung mit Video. Formen, Projekte und Perspektiven eines Forschungsansatzes. In: ders. (Hrsg.) Selbstausdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung. München: Kopaed 2001, S. 89 – 102. (Bestellnummer Ap 44)

Niesyto, Horst (Hrsg.): VideoCulture. Video und interkulturelle Kommunikation. München: Kopaed 2003. (Bestellnummer Aph 1/49)

Schneider, Michael: Vor dem Dreh kommt das Buch. Ein Leitfaden für das filmische Erzählen Mit den wichtigsten Dramaturgien, vielen Filmanalysen und originellen Texten von Studenten der Filmakademie Baden-Württemberg. Gerlingen: Bleicher Verlag 2001. (Afg 19)

Stiebitz, Rüdiger: Videopossen. Eine Anstiftung zum Selbermachen. Vorschläge für die Videoproduktion mit Kindern und Jugendlichen. Bern: Zytglogge 1992. (Bestellnummer Aph 1/30)

Video Culture. Videoarbeit, Interkulturelle Kommunikation, Schule. Hrsg. vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. Stuttgart 2001. (Bestellnummer Ap 43)

Witzke, Margrit: Selbstbilder in eigenproduzierten Videos – ein Vergleich präsensativer und diskursiver Selbstdarstellung Jugendlicher. In: Niesyto, Horst (Hrsg.): Selbsta Ausdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung. München: Kopaed 2001, S. 187 - 200. (Bestellnummer Ap 44)

Literatur zur Filmsprache

Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins 1998. (Bestellnummer Af 29)

Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: WUV-Universitäts-Verlag 2002. (Bestellnummer Afg 8)

Monaco, James: Film verstehen. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg 1995. (Bestellnummer Af 13)

Reisz, Karel: Geschichte und Technik der Filmmontage. München: Film-Landpresse 1988. engl. Original 1953. (Bestellnummer Va37)
Der Band kann trotz seines Alters die Feinheiten und Gesetzmäßigkeiten der Filmsprache bei der Montage erhellen. Detaillierte Filmanalysen Bild für Bild.

Medien

Filme schneiden wie die Profis

Andreas Schulz, Deutschland 2004 (FWU), 125 Min., f., Lernprogramm auf DVD, für Jugendliche ab 14 Jahren. Der Praxiskurs für Videoamateure ist ein Einstieg in die Theorie und Praxis des Filmschnitts. Zusätzlich enthält der Kurs eine leicht verständliche Software-Anleitung für die Schnittprogramme Pinnacle Studio, Adobe Premiere und Ulead Video Studio. (Bestellnummer DVK 073)

Filmen wie die Profis - Kamera

Andreas Schulz, Deutschland 2003 (FWU), 97 Min., f., DVD, FSK: o.A., für Jugendliche ab 14 Jahren. Die interaktive DVD erläutert in 22 Kapiteln das Einmaleins der professionellen Kameraarbeit. (Bestellnummer DVK 039)

Jugendliche machen Videos

Thomas Schmidt, Deutschland 1996 (Bzpb), 8 Min., f., Dokumentarfilm, ab 14 Jahren. Im Film schildern Jugendliche, wie ihre Videoarbeit zunächst mit sehr einfachen Mitteln begann und sich schließlich zu größerer Professionalität weiterentwickelte. (Bestellnummer VC 1242)

Medienkoffer: Filmsprache

Rigobert Baumann, 2001, Anschauungsmaterial auf Papier und CD, ab 14 Jahren
Der Medienkoffer enthält umfangreiche Materialien und viele einzelne praxisorientierte Textbausteine, um das Thema "Filmsprache" in einer großen Breite abzuhandeln. Die Textbausteine sind auf der CD zum Weiterbearbeiten oder Ausdrucken vorhanden. (Bestellnummer MP4203)

Oehrens, Eva-Maria u.a.: Videogeschichten. Drehbuchschreiben mit Jugendlichen. Deutschland 1994, Materialheft und Videokassette (88 Min.), geeignet ab 12 Jahren. Zusammenstellung verschiedener Materialien zur praktischen Videoarbeit mit Jugendlichen (Texte, Arbeitspapiere, Spielanleitungen, methodische Anregungen, Drehbuchvorlagen etc.) sowie ein Begleitvideo mit Beispielen zur Umsetzung in Bild und Ton und zur Verdeutlichung einzelner Arbeitsschritte. (Bestellnummer MP4024)

Bezug der Medien über:

Ökumenischer Medienladen

Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart
Tel.: 0711/222 76 67 bis 70 (Beratung)
Fax: 0711/222 76 -71
E-Mail: EMZ.EMH@elk-wue.de

Mediensuche über Internet:

www.oekumenischer-medienladen.de

Öffnungszeiten:

Mo, Di + Di: 9.00 bis 16.30 Uhr, Mi + Fr: 9.00 bis 12.30 Uhr



Links

Medienbestellung

www.oekumenischer-medienladen.de

Arbeitshilfen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/arbeitshilfen

Literatur zur Medienpraxis

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/literatur

Medienreferenten

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienreferenten

Medienempfehlungen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienempfehlungen

Recherche

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/recherche

Urheberrecht

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Diese und andere Arbeitshilfen können Sie aus dem Netz laden unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Weitere Arbeitshilfen

- „Medien einsetzen – Grundkurs“, 20 Seiten
- „Medien einsetzen – Aufbaukurs“, 18 Seiten
- „Der Overhead-Projektor“, 23 Seiten
- „Digitale Fotografie“, 20 Seiten
- „Materialbrief Medienpädagogik“. Diesen kostenlosen elektronischen Rundbrief zur Medienarbeit können Sie unter schubert.emh@elk-wue.de abonnieren. Das Archiv finden Sie unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/rundbriefarchiv

Filmarbeit

- Jugendfilmclub Köln: www.jfcmedienzentrum.de
- Medienprojekt der Stadt Wuppertal: www.medienprojekt-wuppertal.de
- Videowerkstatt Clipper, Düsseldorf: www.akki-ev.de
- Videoarbeit mit Migrantenkinder (EU-Projekt Chicam): www.ph-ludwigsburg.de/medien/chicam

Tipp

www.dreharbeiten.de: Die Adresse für alle Filmschaffenden und Filminteressierten.