

Matthias Wörther**Low Budget – Mit geringem Aufwand Filme drehen. Ein Modell für Gruppen.**

Bis vor noch nicht allzu langer Zeit war es sehr aufwändig und kostspielig, einen Film zu drehen, zu schneiden und zu veröffentlichen. Das hat sich mit der rasanten Entwicklung der neuen Medien und den Filmaufnahmemöglichkeiten von digitalen Fotoapparaten und Handys grundlegend geändert. Zentrale Idee des hier vorgestellten Projektes ist es, diese neuen Möglichkeiten im Schulunterricht, in der Projektarbeit und mit Jugendgruppen zu nutzen, weil sich so die Forderung nach aktiver Medienarbeit mit geringem Aufwand und großem Erfolg umsetzen lässt. Filme konzipieren und drehen macht Spaß und die Ergebnisse können sich sehen lassen.

Dieses Filmprojekt wurde mit unterschiedlichen Gruppen schon mehrfach praktisch erprobt: es funktioniert mit Kindern und Jugendlichen genauso gut wie mit Erwachsenen. Das Projekt lässt sich ohne Weiteres an einem Tag von ca. 9.00 – 17.00 Uhr durchführen und gliedert sich in eine Vorbereitungsphase und fünf Arbeitseinheiten. Ergebnis der Projektgruppenarbeit sind in der Regel kurze Filme von etwa drei bis acht Minuten Länge. Einzige Voraussetzung des Projekts: Die Leiterin/der Leiter sollte selbst schon einmal einen Film mit Fotoapparat und Moviemaker gedreht und geschnitten haben. Zu bedenken ist auch: Wenn mehr als zwei Gruppen gleichzeitig arbeiten, ist mindestens ein weiterer Verantwortlicher für die Begleitung der Gruppen notwendig, da in jeder Gruppe immer eine Reihe von (meist technischen) Detailproblemen auftreten, die zeitnah zu lösen sind.

Es wird im Folgenden versucht, die bei den Projekten gesammelten Erfahrungen komprimiert wiederzugeben, so dass die Voraussetzungen für eine eigene Umsetzung leicht abzulesen sind. Weitere praktische Erkenntnisse sind in den abschließenden Abschnitt 'Tipps und Tricks' eingegangen.

1. Die Vorbereitungsphase (ca. 30 min)

Trotz der einfachen Technik und der Vertrautheit der Schülerinnen und Schüler mit ihren Fotoapparaten hat es sich als wichtig erwiesen, vor Beginn eines Filmprojektes einige Dinge abzuklären, um in den eigentlichen Arbeitsphasen nicht zu sehr durch vermeidbare

Abklärungen und kleine, aber Zeit fressende Schwierigkeiten aufgehalten zu werden. Die erste Entscheidung, die zu treffen ist, besteht darin, ob man mit Fotoapparaten oder mit Handys arbeiten will. Das Projekt kann auch mit Handys durchgeführt werden, es empfiehlt sich aber bei einer erstmaligen Durchführung auf jeden Fall die Nutzung von Fotoapparaten, da Aufnahme, Dateiformate, Transfer von Daten und Datenbearbeitung deutlich einfacher zu handhaben sind. Auf die Besonderheiten bei der Nutzung von Handys wird deshalb im Folgenden nicht weiter eingegangen.

a) Zunächst gilt es, die Gruppen festzulegen. Jedes 'Filmteam' sollte aus 4 - 6 Mitgliedern bestehen und benötigt jeweils einen digitalen Fotoapparat mit Filmfunktion sowie ein neueres Notebook mit einem der Betriebssysteme Windows XP, Windows Vista oder Windows 7, da diese das verwendete kostenlose Filmschnittprogramm 'Moviemaker' standardmäßig installiert haben. Allerdings handelt es sich dabei um jeweils unterschiedliche Versionen. Bewährt hat sich der Moviemaker in der Version 2.6, der auf der Moviemaker-Seite von Microsoft heruntergeladen und dann auch parallel zu vielleicht schon auf den Notebooks vorhandenen anderen Versionen installiert werden kann. Benötigt wird die auf der Downloadseite aufgeführte Installationsdatei: MM26_GER.msi. Außerdem sollte das verwendete Notebook einen Kartenleser integriert haben, der mit möglichst vielen, auf jeden Fall aber mit SD-Speicherkarten zurecht kommt. Natürlich kann man die Film-Daten aber auch mit entsprechenden und den Fotoapparaten beigelegten USB-Kabeln überspielen.

b) Da in der Regel eine ganze Reihe von Fotoapparaten von den Gruppenmitgliedern zur Verfügung gestellt werden können, gilt es, das am besten geeignete Gerät auszuwählen. Folgende Auswahlkriterien sind dabei von besonderer Bedeutung:

- Zeichnet die Kamera so lange Film auf, bis die Speicherkarte voll ist oder gibt es eine Beschränkung? (Ohne Beschränkung ist besser).
- Zeichnet die Kamera auf SD-Karte auf? (Unproblematische Handhabung. Je exotischer die Speicherkarte, desto größer die Überspielprobleme).
- In welchem Format zeichnet die Kamera Filme auf? Viele Kameras verwenden das mov- oder mp4-Format, optimal ist jedoch eine Kamera, die im avi-Format aufzeichnet, da deren

Filme dann ohne Konvertierung direkt in das Schnittprogramm 'Moviemaker' eingelesen werden können.

- Wie gut ist die Tonqualität der Aufzeichnung? Die Tonaufnahme ist bei den kleinen Fotoapparaten mit ihren winzigen Mikrofonen naturgemäß eine Schwachstelle. Man sollte also möglichst das Gerät verwenden, das die beste Aufnahmequalität besitzt.

- Kann man während der Filmaufnahme zoomen? Das muss nicht sein, funktioniert es jedoch, hat man mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Allerdings ist zu beachten, dass das Motorgeräusch des Zooms beim Filmen oft störend mit aufgenommen wird

- Besitzt die Kamera einen Sucher? (Sucher erleichtern die Arbeit bei sonnigen Lichtverhältnissen).

Spiegelreflexkameras erlauben inzwischen meist auch das Aufnehmen von Filmen, sollten aber nicht verwendet werden. Eine so hohe Bildqualität ist nicht nötig und sie widersprechen der Low-Budget-Devise: geringe Kosten, einfaches technisches Niveau.

Meist kann man an den Fotogeräten drei oder mehr unterschiedliche Aufnahmequalitäten einstellen. Am sinnvollsten sind mittlere Auflösungen: die Bildqualität ist gut und die zu bearbeitenden Filmdateien werden nicht zu groß. Sehr große Dateien verlangsamen die Arbeit und führen u. U. zu Hängern im Schnittprogramm und zu Abstürzen des Notebooks. Bestehen beispielsweise die unten aufgeführten Auswahlmöglichkeiten, ist die mittlere Option vorzuziehen. Auch bei späterer Projektion mit Beamer ist die Qualität dann noch völlig ausreichend:

Bildgröße	Bildfrequenz
800 x 592	30 Bilder / Sekunde
640 x 480	20 Bilder / Sekunde (auszuwählende Qualität)
320 x 240	15 Bilder / Sekunde

Ebenso sollte man am Standardseitenverhältnis 3:4 oder 4:5 festhalten und auf den 16:9- oder Panoramamodus verzichten.

c) Neben dem schon erwähnten Schnittprogramm 'Moviemaker' benötigt man einen Software-Player zum Abspielen der Filme. Man kann den vom Betriebssystem mit gelieferten Windows Mediaplayer nutzen, findet aber unter den Freeware-Angeboten im Internet beispielsweise den empfehlenswerten VLC-Player (www.videolan.org), der einen

deutlich größeren Funktionsumfang als der Windows Mediaplayer besitzt und mit mehr Formaten umgehen kann. Wählt man die portable Version dieses Players, bedarf es für seine Nutzung keinerlei Installation oder irgendwelcher Eingriffe in das Betriebssystem.

d) Es sollte vorab geregelt sein, wer das Notebook bedient und wer als Kameramann oder Kamerafrau agiert. Vorschlag: Der/die sich am besten mit dem Gerät auskennt auskennt. Stolze BesitzerInnen neuer Geräte, die deren Möglichkeiten gerne kennen lernen wollen, halten das Projekt eher auf.

e) Die Präsentation der fertigen Filme am Ende des Projektes macht natürlich mit Beamer und gutem Ton am meisten her. Aber eine Fernseh wiedergabe über S-VHS oder ein großes Notebook-Display tun es zur Not auch.

f) Verfügt man bereits über das Arbeitsergebnis eines vorhergehenden Projektes, kann man zu Beginn eines neuen Projekts einen der dort entstandenen Filme als Beispiel vorführen, um zu zeigen, was möglich ist, und um erste Gestaltungsanregungen zu geben. Sehr gelungene Beispiele finden sich auch auf der im Zusammenhang des Ökumenischen Kirchentages entstandenen Webseite: <http://www.60-sekunden-hoffnung.de>.

2. Die Themenfindung (45 – 60 min)

Zum Thema eines Filmes kann praktisch alles werden. Es bestimmt sich in der Regel aus dem Zusammenhang, in dem das Projekt durchgeführt wird: Religionsunterricht, Klassenfahrt, Jugendgruppe usw. Dabei funktionieren auch ganz plakative und abstrakte Themenvorgaben wie 'Gerechtigkeit', 'Gemeinschaft' oder 'Auferstehung' sehr gut, da sie zu kreativen Überlegungen zwingen und überraschende Ideen hervorbringen. Auch die Verfilmung einer Geschichte oder biblischen Perikope bieten sich an. Vorgaben wie 'Unsere Kirche' oder 'Unsere Schule' führen eher zu kleinen Dokumentarfilmen, Themen wie 'Sehnsucht', 'Zufriedenheit' o.ä. dagegen zu filmischen Impressionen, oft mit starkem Musikanteil.

Für die Themenfindung gibt es zwei Haupt-Varianten: Jede Gruppe sucht sich ein eigenes

Thema oder alle Gruppen bekommen dasselbe Thema vorgegeben. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile. Nachteil der eigenen Themensuche: Kann kompliziert werden und braucht Zeit. Vorteil: unter Umständen hoch spannende Gruppenprozesse. Nachteil von festgelegten Themen: Die Gruppen bekommen etwas vorgesetzt und haben nicht die Wahl. Vorteil dagegen: Gute Vergleichbarkeit der zustande gekommenen Filme. Ebenfalls festlegen oder offen lassen kann man das angestrebte Genre: Kurzspielfilm, Dokumentarfilm, Stummfilm usw ... Auch Trickfilme, also dazu Zusammensetzen vieler Einzelaufnahmen zu einer bewegten Animation, sind mit Moviemaker problemlos zu verwirklichen.

Als Hilfsmittel für die Themenfindung stellt man auf einem großen Papierbogen ein einfaches Storyboard zur Verfügung (sechs leere Felder genügen). Wichtige Vorgaben bei der Gruppendiskussion und Gestaltung des Storyboards:

- Das Storyboard sollte die Geschichte des Films in Grundzügen wiedergeben.
- Die Umsetzung der Bild- und Inszenierungsideen sollte im Rahmen der gegebenen Situation möglich sein (keine Massenszenen am Himalaja ...).
- In großen Zügen sollte klar sein, welche Einstellungen man braucht, was und wo man drehen will, wer welche Rolle übernimmt usw.
- Es kommt nicht auf eine möglichst ausgefeilte zeichnerische Darstellung der Geschichte an. Das Storyboard ist nur eine Orientierungshilfe

3. Die Bereitstellung des Materials (60 – 90 min)

Bereitstellung des Materials heißt: Der Dreh beginnt. Neben dem Drehen der Filmsequenzen selbst kann zur Bereitstellung von Material auch gehören: Requisiten besorgen, Drehgenehmigungen einholen, das Fotografieren von Standbildern, die Musik-Auswahl oder das Zeichnen von Grafiken, die in das Projekt eingebunden werden sollen usw. Soll ein Trickfilm erstellt werden, ist zu bedenken, dass man für eine einigermaßen flüssige Bewegung acht bis zehn Bilder pro Sekunde rechnen muss.

Spätestens in dieser Phase beginnen die Filmteams Feuer zu fangen, entwickeln Alternativideen und haben in aller Regel jede Menge Spaß. Das lässt sich sogar bei

Lehrergruppen feststellen, die bis zu diesem Zeitpunkt eher medienkritische Grundsatzpositionen vertreten oder mit der neuen Technik angeblich nichts am Hut haben.

Um Frust zu vermeiden, auch hier ein paar Merkpunkte:

- Wenigstens einmal vor Beginn der Dreharbeiten überprüfen, ob die Kamera tatsächlich aufnimmt und anschließend das entstandene Material auf seine Qualität hin überprüfen: Sind die Einstellungen korrekt? Lässt sich das Speichermedium problemlos auslesen?
- Noch einmal eindringlich daran erinnern, dass ein vernünftiger Film-Ton bei Fotoapparaten nur dann zu erwarten ist, wenn man sich der beschränkten Möglichkeiten der winzigen Kameramikrofone bewusst bleibt: Auf die Kamera hin sprechen, laut reden, zu große Abstände vermeiden.
- Aufgenommenes Material zwischenzeitlich auf dem Notebook sichern. Was man hat, das hat man. Auch erst einmal eine Sicherungskopie zu behalten, kann nie ein Fehler sein.

Der Abschluss dieser Arbeitsphase besteht darin, das gesamte Material in einen entsprechend benannten Projektordner auf dem Notebook abzulegen. Arbeitet man später nämlich beim Schneiden direkt mit den Aufnahmen auf der jeweiligen Speicherkarte, wundert man sich, dass der Film nicht funktioniert. Er funktioniert nicht, weil man inzwischen die Speicher-Karte herausgezogen hat. Das Schnittprogramm verzeichnet nur die Pfade zu den verwendeten Aufnahmematerialien. Haben sich die Pfade verändert oder sind nicht mehr vorhanden, kann es die Bilder oder Filme auch nicht mehr anzeigen. Es empfiehlt sich auch, das Material bereits jetzt zu sichten, zu ordnen und zu benennen, sodass beim eigentlichen Schneiden ein schneller Zugriff auf das Gewünschte möglich ist.

4. Einführung in das Schnittprogramm 'Moviemaker' (30 min)

Man kann davon ausgehen, dass sich eines oder mehrere Gruppenmitglieder bereits mit dem Schnittprogramm auskennen. Sollte das nicht der Fall sein, ist es auch nicht so schlimm, denn 'Moviemaker' ist nahezu narrensicher und intuitiv zugänglich. Die Leiterin/der Leiter des Projektes kann eine kurze Einführung geben, die nicht länger als 30 Minuten zu sein braucht. Kernpunkte der Einführung sollten sein:

- Das erstmalige Anlegen eines Moviemaker-Projekts (Schnittprotokoll): Projekt speichern unter. Noch vor jeder konkreten Schnittarbeit muss die Projektdatei gesichert werden. Im zweiten Schritt sollte in den Einstellungen festgelegt werden, dass diese Datei alle zwei Minuten automatisch gespeichert wird. Das ist deshalb so wichtig, weil sich mit Hilfe dieser Datei nach einem Absturz des Programms oder Rechners der jeweilige Schnitzzustand ohne Probleme wieder herstellen lässt.
- Das Importieren des Materials (Filmclips, Musik, Bilder, Grafiken) in den Moviemaker. Moviemaker legt das Material in so genannten 'Sammlungen' ab. Am Besten führt man alle Elemente in einer einzigen Sammlung zusammen, weil so die Schnittarbeit deutlich erleichtert wird.
- Die Funktionalität der Schnittleiste. Beliebige Elemente aus der Sammlung werden auf die Schnitt-/Zeitleiste gezogen. Eine vertikale blaue Linie zeigt dann an, wo auf der Zeitleiste man sich befindet und gleichzeitig wird die entsprechende Stelle des Films dann im Vorschaufenster angezeigt. Man kann die Bild-Elemente beliebig arrangieren, kürzen und schneiden und sich mit dem blauen Balken im Film bewegen. Die Steuerungsleiste unterhalb des Vorschaufensters ermöglicht das Abspielen des Films, das Schneiden an der Stelle, wo der blaue Balken steht und das Erstellen von Standbildern.
- Der Umgang mit den beiden Tonspuren. Moviemaker zeigt den Originalton der Filmclips an, stellt aber eine zweite Tonspur zur Verfügung, auf die man beliebige Musik ziehen kann. Ein Rechtsklick auf die Tonspur bringt öffnet ein Menü, in dem man den Ton je Spur in der Lautstärke regulieren oder stumm stellen kann. Es ist so möglich, die beiden Tonspuren zu überlagern oder auch den Originalton der Filmclips durch einen anderen Sound zu ersetzen.
- Moviemaker bietet zahlreiche Möglichkeiten, die Filmclips durch Effekte zu verändern und die Übergänge an den Schnittstellen zu gestalten. Die Verwendung von Effekten und Übergängen ist denkbar einfach: Man zieht den gewünschten Effekt / Übergang auf den Clip oder an die Schnittstelle, wo man ihn haben möchte.
- Für die Titelgestaltung gibt es ein Menü, das zu einem einfachen Textfenster mit einer Reihe von Formatierungsmöglichkeiten führt (Schriftart, Farbe, Text zentriert usw.). Man kann sowohl eigenständige Titel erzeugen als auch Schriftelemente in den Film selbst einblenden.

- Ist der Film fertig gestellt, spielt man das Projekt als Filmdatei aus. Der Film wird im wmv-Format (Windows Media Video) ausgespielt und gespeichert. Im Regelfall belässt man die Voreinstellung ('Optimale Qualität zur Wiedergabe auf eigenem Computer'), es gibt aber eine Reihe weiterer Optionen, die zu Unterschieden in Bildqualität und Dateigröße führen.

5. Das Schneiden des Films (120 min)

Jetzt beginnt die eigentliche Arbeitsphase. Die Gruppen beginnen mit der Gestaltung des Films. In der Auseinandersetzung über die beste Umsetzung des eigenen Konzepts auf der Grundlage der vorhandenen Materialien und technischen Voraussetzungen entstehen lebhaft und fruchtbare Auseinandersetzungen. Die Aufgabe der Projektleiterin/des Projektleiters in dieser Phase besteht im Wesentlichen darin, auftretende Probleme zu lösen. Dazu gehören oft: Fragen zur Umsetzbarkeit gestalterischer Ideen, Fragen nach speziellen Funktionen von Moviemaker, Konvertierungsprobleme, Fragen nach dem Schneiden des Tons und ähnliches.

6. Die Präsentation der Filme (30 min)

In dem beschriebenen Projekt- und Zeitrahmen kommen Filme von wenigen Minuten Länge zustande. Als Faustregel kann man festhalten: 1 Minute Film - 20 min Schnitтарbeit (und mehr). Selbstverständlich sind die Teams von ihren Produktionen überzeugt und sehr stolz darauf. Sie freuen sich auf die Präsentation. Alle sind gespannt, ob das Publikum so reagiert, wie man sich das vorgestellt hat. Kritische Kommentare kommen oft schon von den Gruppen selbst: Eigentlich wollten wir hier ..., das hat nicht geklappt, aber usw. Weiter gehende kritische Analysen durch andere Gruppen oder direkte Vergleiche und Wertungen machen nur dann Sinn, wenn der Projekttag in einem größeren Zusammenhang steht und nur ein erstes Kennenlernen der Grundelemente von Filmgestaltung darstellt. Geht es nicht darum, es beim nächsten Mal besser zu machen, dann sollte man den Tag nicht mit Mäkeleien beenden.

Weitere Tipps, Tricks und Ratschläge

- a) Stellt sich heraus, dass es Formatprobleme gibt und Dateien konvertiert werden müssen, verwendet man am Besten ein Freeware-Konvertierungs-Programm wie Free Video Converter. Man zieht die zu konvertierende Datei auf die Programmoberfläche, legt das Zielformat fest (Für Moviemaker immer: avi) und schon wird die Datei umgewandelt: <http://www.koyotesoft.com/indexEn.html>.
- b) Plattformen wie Youtube bieten die Möglichkeit, Filme hoch zu laden und einer größeren Öffentlichkeit vorzustellen. Dabei muss sowohl darauf geachtet werden, dass alle Teammitglieder, vor allem die, die im Bild erscheinen, damit einverstanden sind, und dass zweitens keine Urheberrechte verletzt werden. Das kann bei Verwendung von Musik ziemlich schnell der Fall sein: <http://de.youtube.com>. So lange die gedrehten Filme nur im Kreis der Projektgruppe Verwendung finden, bestehen keine Probleme.
- c) Sind Gruppenmitglieder während des Projektes auf den Geschmack gekommen und haben bereits die Grenzen und Beschränkungen von Moviemaker erkannt, kann man ihnen das Programm Magix (<http://www.magix.com>) empfehlen. Es ist nicht sehr kostspielig und erlaubt semiprofessionelles Arbeiten.
- d) Man kennt das: Ton aber kein Bild, Bild oder kein Ton, oder gleich gar nichts zu sehen und zu hören. Da hilft unter Umständen Videoinspector, eine Freeware. Das Programm untersucht eine Datei auf die verwendeten Video- und Audiocodecs (die für die jeweilige Komprimierung zuständig sind), benennt sie und überprüft, ob sie auf dem verwendeten Rechner installiert sind. Wenn nicht, bietet es Downloadmöglichkeiten an: www.kcsoftwares.com.
- e) Möchte man ein für alle Mal alle wichtigen Codecs auf seinem Rechner haben, sollte man FFdShow installieren: <http://sourceforge.net/projects/ffdshow-tryout/>.