

**Matthias Wörther**

# **AUGENLUST**

**Digitale Bilder  
in der Bildungsarbeit**



ISSN 1614-4244

**herausgeber**  
fachstelle medien und kommunikation  
schrammerstraße 3  
80333 münchen

[www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de)

mai 2006

## Einleitung

Die vorliegende Publikation wendet sich an diejenigen Nutzer von Internet, Computern und digitalen Fotoapparaten, die sich zwar nicht zu den Freaks und 'Powerusern' zählen, aber in ihren Arbeitsbereichen gerne von den neuen Möglichkeiten profitieren wollen. Gerade für den didaktisch motivierten Einsatz von Bildern hat die elektronische Revolution eine Art Paradies entstehen lassen, in dem man nicht nur an jede Art von Bild herankommt, sondern dieses Bildmaterial auch noch nahezu beliebig verändern und den eigenen Intentionen anpassen kann.

Die vorliegende Handreichung will den Einstieg in dieses Wunderreich der Bilder erleichtern, den gestressten Praktikern eventuell ein wenig Zeit sparen und den einen oder anderen weiter führenden Tipp geben.

Vorausgeschickt sei, dass es hier nur um den Einsatz von lizenzfreiem Bildmaterial gehen soll. Es gibt inzwischen einige Fälle, bei denen Schulen zu Zahlungen verpflichtet wurden, weil beispielsweise eine Schülerzeitung ohne Genehmigung urheberrechtlich geschütztes Bildmaterial aus dem Internet verwendet hat. Dabei kann man solche Probleme leicht vermeiden: Es herrscht kein Mangel an lizenzfreien

Bildern und Motiven, deren Einsatz im Unterricht und in der Bildungsarbeit zulässig ist. Will man Abbildungen publizieren, sei es in Druckpublikationen oder im Internet, dann gelten andere Regeln. Man muss Abdruckgenehmigungen einholen und die Bildrechte müssen dann meist abgegolten werden.

Genauere Informationen über die rechtlichen Verhältnisse bei der Verwendung von Bildmaterial findet man unter dem Stichwort 'Bildrechte' auf <http://de.wikipedia.org>. Was speziell den Mediengebrauch im Unterricht angeht, informiert ausführlich <http://remus.jura.uni-sb.de>.

Aber rechtliche Fragen sollen hier nicht im Vordergrund stehen, sondern die Möglichkeiten, Bilder zu recherchieren und mit ihnen zu arbeiten.

**Teil 1** gibt deshalb einen ersten Überblick über die zahlreichen Quellen für digitales Bildmaterial. Dabei werden vier Schwerpunkte angesprochen: Symbolbilder, Bilder aus der Kunst, Dokumentarfotos und Standbilder aus Filmen: Themenbereiche also, die in der praktischen Arbeit von Nutzen sind.

**Teil 2** wendet sich den zahlreichen Möglichkeiten der eigenen Bildproduktion zu, d.h. vom Scannen von

Vorlagen über die Reproduktion von Großformaten mit der eigenen Digitalkamera bis hin zur Erstellung eigener Fotos.

**Teil 3** stellt ein Freeware-Bildbearbeitungsprogramm vor, das leicht zu bedienen ist, keinen Cent kostet und für den Einsatz im Alltag völlig ausreichend ist, aber auch ausgefeiltere Bildmanipulationen erlaubt.

**Teil 4** schließlich macht ein paar Vorschläge, wie mit Bildern im Unterricht umgegangen werden kann. Im Mittelpunkt stehen dabei die Möglichkeiten des Overheadprojektor und die Präsentation von Bildmaterial mit Powerpoint.

## 1. Wo finde ich Bildmaterial?

### a) Symbolbilder

Sprechende und ausdrucksstarke Bilder sind in vielen Situationen eine gute Möglichkeit, ins Gespräch zu kommen, ein bestimmtes Thema zu setzen, einen Sachverhalt zu illustrieren oder eine Meditation zu initiieren. Was früher die Diasammlung der Medienstelle an Motiven zur Verfügung stellte, findet sich heute im Internet. Quellen dafür sind u. a. die Websites einzelner Diözesen, verschiedene Plattformen und die Internetseiten von Hobby-Fotografen.

So bietet das Katechetische Institut des Bistums Essen ein Fotoarchiv (<http://87.106.6.16/beftp/bildung/ki/>), das ständig erweitert wird. Es ist nach Themen gegliedert, die vor allem im Religionsunterricht eine Rolle spielen: von 'Alter' bis 'Zivilisation'.



*Thema "Licht" (Bistum Essen)*

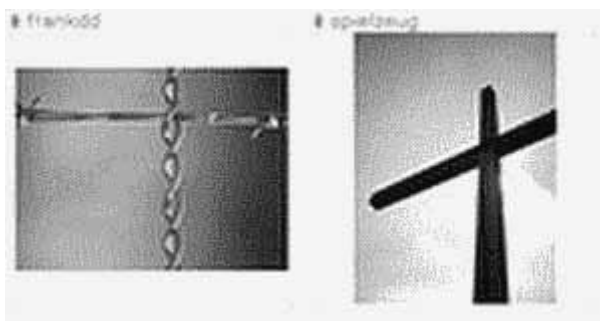
Ein ähnliches Angebot findet sich auf den Seiten des Presseamtes der Erzdiözese Köln (<http://www.kirche-und-medien.de/bildarchiv/>): Von 'A und O' bis 'Zweiter Weltkrieg'. Neben Fotos sind hier auch Zeichnungen, Karikaturen und Logos archiviert.

Noch sehr viel weiter gespannt ist der Bogen des Bildmaterials auf der Plattform <http://commons.wikimedia.org/wiki/Hauptseite>, wo man derzeit über 500 000 Medien verschiedener Art recherchieren kann. Einen ersten Überblick über das Angebot gibt die Zusammenstellung unter dem Link 'Exzellente Bilder'. Auf der Suche nach Symbolbildern sind die Rubri-

ken 'Natur', 'Glaube' und 'Menschen' besonders ergiebig.

Seit es die Digitalfotografie gibt, haben sich für die Hobbyfotografen ganz neue Möglichkeiten ergeben. Bilder, die bisher den Familien- und Freundeskreis kaum verließen, lassen sich jetzt im Internet einem breiten Publikum präsentieren. Hier drei Beispiele aus der Vielzahl der zu diesem Zweck entstandenen Websites: <http://www.fotocommunity.de/>, <http://www.photocase.com> und das englischsprachige Angebot <http://www.flickr.com/>.

In allen drei Fällen sind die Bilder in verschiedene Rubriken eingeteilt und zusätzlich über eine Stichwortsuche erschlossen. **Fotocommunity.de** enthält zum Beispiel in der Rubrik Themen/Weltanschauung über 3000 Motive. Noch weit üppiger ist die Ausbeute unter den verschiedensten Fragestellungen bei **flickr.com**.



*Kreuzmotive (photocase.com)*

Was die Nutzungsrechte betrifft, so ist die Handhabung unterschiedlich geregelt. Frei verfügbares Ma-



*Frère Roger (wikimedia)*

terial erkennt man bei **flickr.com** an einem kleinen grünen Signal, das für 'Public' steht. Bei **photocase.com** muss man sich registrieren lassen (E-Mail-Adresse) und kann nur eine bestimmte Anzahl Bilder pro Tag herunterladen. Alle Bilder sind für unterrichtliche Zwecke lizenziert. Bei **fotocommunity.de** dagegen muss man jeweils den Fotografen kontaktieren, um die Nutzungsbedingungen in Erfahrung zu bringen.

Noch im Aufbau befindlich sind die Bilddatenbanken der Religionspädagogischen Plattformen <http://bild.rpi-virtuell.de/> (evangelische Kirche) und <http://www.rpp-katholisch.de>, die aber in Zukunft für ReligionslehrerInnen die erste Anlaufstelle bei der gezielten Suche von Bildmaterial werden könnten, vor allem wenn, wie angestrebt, die Nutzer der Plattformen eigenes Material zur Verfügung stellen.

Ebenfalls einsetzbar ist das Bildmaterial von professionellen Bild-datenbanken wie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>, sofern man die im Internet zur Verfügung gestellten Vorschaubilder nur verwendet, um sie beispielsweise in eine Powerpointpräsentation einzubinden. Die Bilder sind niedrig aufgelöst, die Bildqualität reicht aber aus, um projiziert zu werden.

### b) Bilder aus der Kunst

Neben Symbolbildern sind Bilder aus der Kunst das zweite große Gebiet, das für Unterricht, Gemeinde und Erwachsenenbildung von Bedeutung ist.

Hier existiert schon seit längerem die Seite 'Religiöse Bilder und Kunstgestaltung im Unterricht' (<http://www.uni-leipzig.de/ru/>) des Instituts für Religionspädagogik an der Universität Leipzig. Sie stellt nicht nur eine umfangrei-

che, nach religiösen Motiven gegliederte Gemäldesammlung (von 'Apostel' bis 'Passion') zur Verfügung, sondern liefert zusätzlich auch Überlegungen zum Umgang mit Bildern, eine Einführung in die Bildbearbeitung und weiter führende Links.

Noch wenig bekannt, aber ebenfalls sehr empfehlenswert ist die bei RPI-Virtuell angesiedelte 'artothek'. (<http://www.rpi-virtuell.de/arbeitsbereiche/artothek/>). Sie empfindet die Räume eines Museums nach und wird sehr sachkundig von Andreas Martin gepflegt, dem Herausgeber des Onlinemagazins für Theologie und Ästhetik 'theomag' (<http://www.theomag.de/>).

Sehr viele Gemälde, vor allem aber auch Porträts und zahlreiche Architektur-fotografien bietet <http://www.bildindex.de>, wo die Bestände einer Reihe großer Bildsam-



lungen zusammengeführt sind.

Und dann gibt es natürlich noch die großen Museen, die alle im Internet vertreten sind, und von denen stellvertretend nur das Metro-



*El Greco, (Metropolitan Museum)*

politan Museum in New York (<http://www.metmuseum.org>) genannt werden soll. Zwei Drittel seiner 15 Millionen Besuchern im Jahr kommen gar nicht nach New York, sondern nutzen die virtuelle Präsenz des Museums. Großzügigste Nutzungsbedingungen (freie Nutzung für den Bildungsbereich) und eine hervorragende Suchmaschine machen es zu einer grandiosen Quelle für Gemälde aus der gesamten Kunstgeschichte.

Wer dauerhaft auf einen großen Fundus an Kunstdarstellungen zurückgreifen will, ohne erst im Internet recherchieren zu müssen, sei

abschließend auf zwei in der Digitalen Bibliothek (<http://www.digitale-bibliothek.de>) erschienene Angebote aufmerksam gemacht. Die CD-ROM 'Christliche Kunst' enthält etwa 2000 gezielt zu dieser Themenstellung ausgewählte Bildmotive. Die DVD-ROM '25 000 Meisterwerke', dagegen deckt das gesamte Spektrum der Malerei ohne motivische Engführung bis in die frühe Neuzeit ab. Mit Hilfe einer perfekten Suchoberfläche ist es jedoch kein Problem, für die eigene Fragestellung geeignete Motive nachzuweisen. So liefert zum Beispiel das Stichwort 'Isaak' sofort einen Überblick über die Darstellung Isaaks quer durch die Kunstgeschichte. Jede Kunstdarstellung liegt in jeweils drei unterschiedlichen Bildauflösungen vor, so dass man die für die eigene Zielsetzung nötige und mögliche Dateigröße und Detailgenauigkeit auswählen kann.

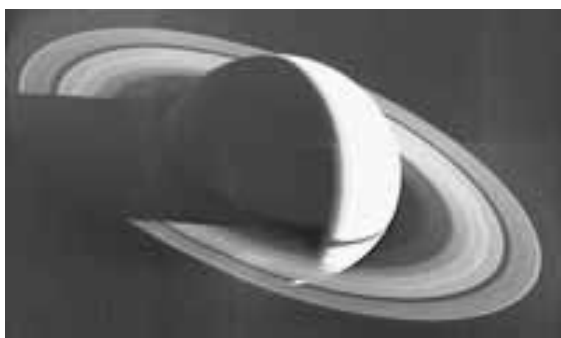


**c) Dokumentarisches Bildmaterial**  
Neben Symbolbildern und Bildern aus der Kunst ist auch dokumenta-

risches Bildmaterial für verschiedene Fragestellungen von Interesse. Wer zum Beispiel das Thema 'Schöpfung' behandeln möchte, findet reichhaltiges Material sowohl was den Mikro- als auch was den Makrokosmos betrifft.

Pflanzen und Tiere, Naturphänomene, die zum Staunen anregen: Es gibt fast nichts, was nicht auch in beeindruckenden Bildern eingefangen wäre. Einen guten Einstieg in diese Welt stellt <http://www.naturfotos-digital.de> dar.

Durch die Weltraummissionen vor allem der NASA hat sich der Blick auf den Makrokosmos entscheidend geändert: Fernste Welten liegen in faszinierendem Detailreichtum vor uns. Nur zwei Zugänge unter vielen: <http://photojournal.jpl.nasa.gov/index.html> und <http://hubblesite.org/>, beide englischsprachig.



*Saturn (NASA)*

Ebenso hat sich die Perspektive auf unseren eigenen Planeten verschoben. Seit <http://earth.google.com/> im Netz ist, kann jeder



*Petersplatz, Rom (Google Earth)*

die Perspektive Gottes einnehmen, mit der Erde spielen und sie an jedem Punkt unter die Lupe nehmen. Praktische Nutzenanwendung: Schauplätze der Geschichte lassen sich greifbar nahe vor Augen führen. Die eingebaute Schnappschuss-Funktion speichert das gewünschte Motiv direkt in eine Grafikdatei.

### 3. Bildmaterial selbst produzieren

#### a) Dias digitalisieren

Bei vielen Fotofreunden haben sich über die Jahre aus den Zeiten der analogen Fotografie oft große Dia-Bestände angesammelt. Für die marktüblichen Scanner gibt es Aufsätze, mit denen sich Dias digitalisieren lassen.

Lohnt es sich, eigene Dias zu digitalisieren? Die Antwort kann nicht pauschal gegeben werden, aber so viel kann man sagen: das Digitalisieren von Dias stellt einen relativ großen Zeit- und Arbeitsaufwand



dar. Oft sieht man den digitalisierten Bilder auch bei großer Sorgfalt und elektronischer Nachbearbeitung im Bildprogramm ihre Herkunft an. Die Brillanz des Ausgangsmaterials lässt sich kaum bewahren.

Im Grunde lohnt sich die Digitalisierung also nur für Motive, die man auf keinen Fall missen möchte und für solche, die von besonderem persönlichen oder gar historischen Interesse sind. Für die praktische Arbeit, also etwa den Religionsunterricht oder die Erwachsenenbildung, lassen sich die gewünschten Motive meistens schneller beschaffen, indem man im Internet recherchiert oder die entsprechenden Bilder selbst digital neu produziert.

### **b) Scanner**

Scanner sind eine unkomplizierte Möglichkeit, gedruckte Bildvorlagen zu digitalisieren. Die Qualität hängt dabei vom Druckverfahren ab, mit dem die Bilder wiedergegeben werden. Gerasterte Vorlagen erzeugen beim Scannen störende Muster, die sich in Bildbearbeitungsprogrammen aber über die Funktion 'Weichzeichnen' wieder entfernen lassen.

Eine kreative Möglichkeit, mit dem Scanner Bilder zu erzeugen, besteht darin, dreidimensionale Objekte zu scannen. Es entstehen fo-

tografieähnliche Abbildungen, die einen ganz eigenen Reiz besitzen. Schöne Beispiel dafür finden sich auf der Seite von Katinka Matson (<http://www.katinkamatson.com>).



*Scannerfotografie (Gordon Coale)*

### **c) Digitalkameras**

Wie schon im Abschnitt 'Symbolbilder' deutlich geworden ist: An Bildmaterial besteht kein Mangel. Um so weniger, als der Siegeszug der Digitalkamera jeden in die Lage versetzt, beliebige Mengen von Bildern zu erzeugen, ohne dass dabei nennenswerte Kosten anfallen, solange man die Bilder nicht ausdrucken möchte.

Auch wer sich nicht zum Fotografen berufen fühlt: manches Motivproblem lässt sich mit der Digitalkamera schneller lösen als durch aufwändige Recherchen. Man kann das Bild gleich den eigenen Vorstellungen anpassen und es entstehen kein Probleme mit den Rechten an den Bildern.

Ebenfalls sehr praktisch sind die



*Screenshot (Pasolini: Das erste Evangelium)*

Digitalkameras, wenn man Motive reproduzieren möchte, die die Fläche des Scanners überschreiten: Großformatige Gemälde, Plakate, oder Werbeflächen mit einem reizvollen Motiv.

#### **d) Handykameras**

Die in Handys eingebauten Kameras sind ein relativ neues Phänomen und im Grunde nur ein Unterthema zu den Digitalkameras. Erwähnung finden sie hier, weil sie inzwischen allgegenwärtig sind. Durch sie werden Schnappschüsse, spontane Aufnahmen und die Dokumentation von überraschenden 'Motivfunden' möglich. Die Kamera hat man vergessen, aber das Handy ist dabei.

#### **e) Screenshots**

Screenshots oder 'Schnappschüsse' sind Standbilder, die Spielfil-

men oder Fernsehsendungen entnommen werden. Alle einschlägigen Software-Videoplayer wie WinDVD oder PowerDVD besitzen einen entsprechenden Menüpunkt, der es erlaubt, per Mausklick jede beliebige Einstellungen eines Films in eine Grafik-Datei zu verwandeln. Die Dateien werden entweder im Programmverzeichnis oder in einem frei bestimmbar Ordner abgelegt. Verzerrungen des Seitenverhältnisses, die besonders bei Widescreen-Filmen auftreten können, lassen sich im Bildbearbeitungsprogramm korrigieren.

Für technisch versiertere Nutzer bietet der konfigurierbare Freeware-Media-Player VLC (Video LAN Client), <http://www.videolan.org> zusätzliche Möglichkeiten, auf den Videostream zuzugreifen.

### 3. Bildmaterial sichten und bearbeiten

An Bildbetrachtungs- und Bildbearbeitungsprogrammen herrscht wahrlich kein Mangel. Alle haben ihre Vor- und Nachteile und nach einiger Zeit des Experimentierens bleibt man schließlich bei bestimmten Programmen und lebt mit ihren Einschränkungen, weil man arbeiten und sich nicht ständig in neue Menüführungen und Funktionen hineinfinden will.

Die beiden Programme, die hier vorgestellt werden, erfüllen nicht nur die meisten Wünsche, die ein durchschnittlicher Nutzer an Bildprogramme haben kann, sondern sie haben einen weiteren großen Vorteil: Sie sind kostenlos.

#### a) Bildmaterial sichten

„Irfanview“ ist inzwischen sehr bekannt und weit verbreitet. Die aktuellste Version trägt die Versionsnummer 3.98 und kann von der Homepage des Autors (<http://www.irfanview.com/>) sowie von allen Softwareplattformen für Freeware und Shareware heruntergeladen werden. Neben der Programmdatei benötigt man noch eine zweite Installationsdatei mit Plug-Ins, die dafür sorgt, dass eine Vielfalt zusätzlicher Grafikformate erkannt und dargestellt wird.



*Irfanview-Logo*

Bevor man Bilder bearbeiten kann, muss man diejenigen aussuchen, die man bearbeiten will. Hier leistet Irfanview gute Dienste, denn man kann mit seiner Hilfe Bildverzeichnisse schnell durchschauen oder sich Übersichtsseiten mit kleinen Vorschaubildern (Thumbnails) generieren lassen, so dass die Auswahl keine Mühe macht.

Eine zweite sehr hilfreiche Funktion von Irfanview ist die Möglichkeit, gleichartige Vorgänge zu automatisieren, also die so genannte Batchverarbeitung.

Beispiel 1: Man möchte die Bilder eines ganzen Bildverzeichnisses systematisch umbenennen, etwa die von der Digitalkamera generierten Nummern durch eine aussagekräftige Benennung ersetzen.

Beispiel 2: Man möchte eine Reihe von Bildern auf eine kleinere Dateigröße herunterrechnen lassen: Mit Irfanview eine Angelegenheit von wenigen Eingaben.

Beispiel 3: Man hat Bilder im BMP-Format vorliegen, möchte sie jedoch zu JPEG oder GIF konvertieren. Hat man die gewünschte Konvertierung eingestellt, läuft alles Weitere automatisch.

Selbstverständlich lassen sich auch mehrere Veränderungswünsche (Umbenennen, Größe verändern, Dateiformat konvertieren) gleichzeitig durchführen.

Irfanview enthält auch einige Werkzeuge für die eigentliche Bildbearbeitung, aber für diesen Zweck empfiehlt sich dann doch ein ausgesprochenes Bildbearbeitungsprogramm. Die erste Wahl hierfür ist ‚Photofiltre‘.

#### **b) Bildmaterial bearbeiten**

Der Autor von ‚Photofiltre‘, Antonio da Cruz, stellt sein Bildbearbeitungsprogramm auf der Seite <http://www.photofiltre.com/> kostenlos zur Verfügung.

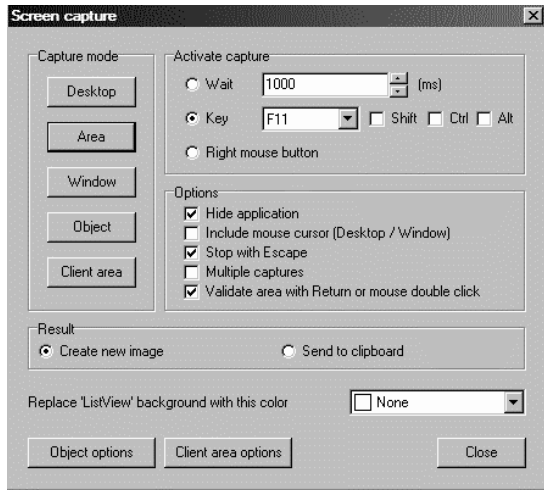
Neben dem Hauptprogramm (man kann etwa die englischsprachige Version herunter laden) benötigt man noch die Sprachdatei für die deutsche Oberfläche (<http://photofiltre.free.fr/utills/TranslationDE.zip>) und die Plug-In für die Bild-Capture-Funktion (<http://plugins.photofiltre.free.fr/plugins/Capture.zip>) und das Einlesen von Scanner-Daten ([#### \*\*ins.photofiltre.free.fr/plugins/PlgTwain.zip\)\*\*](http://plug</a></p></div><div data-bbox=)

So ausgestattet, ist man ziemlich jeder Aufgabe gewachsen, die sich beim Einsatz von Bildern in der Bildungsarbeit stellen könnte. Da das Programm sehr klar aufgebaut ist und sich leicht erlernen lässt, kommen auch weniger geübte Nutzer schnell damit zurecht. Natürlich können hier nicht alle Programmfunktionen dargestellt und erklärt werden, zu den Highlights gehören jedoch die Capture-Funktion, die Möglichkeit, Bilder unkompliziert zu beschriften und eine Reihe von interessanten Filtern und Werkzeugen.

##### *1. Die Capture-Funktion*

Die Capture-Funktion gehört im Grunde in das Kapitel ‚Bildmaterial selbst produzieren‘. Mit ihrer Hilfe kann man praktisch alles, was auf dem Bildschirm erscheint, in eine Bilddatei verwandeln. Ausnahme sind nur Screenshots von Filmen auf DVD, die man (siehe voriges Kapitel) in der Regel nur mit der in den Softwareplayern eingebauten Schnappschuss-Funktion erhält. Das hat technische Gründe, die hier nicht von Interesse sind.

Ruft man die Capture-Funktion auf, erscheint ein Auswahlfenster, in dem man eine Reihe von Einstellungen vornehmen kann. Die wichtigsten davon sind:



### ***Photofiltre: Capture-Funktion***

- Man legt eine Taste (Key) fest, die die Schnappschuss-Funktion aktiviert. Am besten sind dafür Funktionstasten wie F11 oder F12 geeignet, die nicht bereits mit anderen Funktionen belegt sind.

- Man entscheidet, in welcher Form das Bild erfasst werden soll. Der Normalfall sollte 'Area' sein: Ist diese Schaltfläche aktiviert, erscheint bei Aufruf über die vorher definierte Taste ein Fadenkreuz, mit dem man einen beliebigen Ausschnitt des Bildschirms markieren und erfassen kann. Die Ränder des Markierungs-Rechtecks lassen sich verschieben, bis der Ausschnitt den eigenen Vorstellungen entspricht. Bestätigt man den Ausschnitt, wird das erfasste Bild direkt in Photofiltre eingelesen und steht dort zu weiteren Bearbeitung zur Verfügung.

- Neben 'Area' ist die Wahlmöglichkeit 'Client Area' von besonderem

Interesse. Sie erlaubt es nämlich, auch Bilder oder ganze Websites zu erfassen, die über den Bildschirm hinausreichen. Das Programm verschiebt den Erfassungsausschnitt so weit, wie die Seite reicht (nach unten, aber auch nach rechts und links), so dass die am Bildschirm momentan nicht sichtbaren Bereiche ebenfalls als Grafik erfasst werden.

### ***2. Bilder beschriften***

Merkwürdigerweise hat man oft sogar bei teuren und professionellen Bildbearbeitungsprogrammen Schwierigkeiten, eine Grafik schnell und unkompliziert zu beschriften. 'Photofiltre' hat dafür eine unkomplizierte und flexible Textfunktion, in der man in jedes Bild Schriftelemente einfügen kann.

Wenn man die mit einem großen 'T' bezeichnete Textfunktion aufgerufen hat, erscheint ein Editorfenster, in dem man die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftfarbe sowie den vorgesehenen Text festlegen kann. Bestätigt man die Einstellungen, erscheint der Text in einem blinkenden Rahmen in der Grafik, lässt sich dort frei verschieben und durch wiederholten Aufruf des Editorfensters so lange verändern, bis er den eigenen Vorstellungen entspricht. Sobald man die Einstellungen bestätigt, verschwindet der blinkende Rahmen und die Schrift ist fest in die Grafik integ-



*Mit Photofiltre erstellte Bildanalyse (Schweinchen Babe in der großen Stadt)*

riert. Sollte sie dann immer noch nicht passen, lässt sich die ganze Aktion mit der entsprechenden Taste wieder rückgängig machen.

Als Beispiel für die Visualisierung einer Bildanalyse ist oben ein mit Photofiltre bearbeiteter Screenshot aus dem Film 'Schweinchen Babe in der großen Stadt' wiedergegeben. Er enthält folgende Bearbeitungselemente:

- ein Raster, um den Gesamtaufbau des Bildes sichtbar zu machen
- perspektivische Linien, die die Bewegungsrichtungen und die Blickführung innerhalb der Szene herausstellen
- aufgehellte Teil des Bildes, die für seine inhaltliche Aussage von Bedeutung sind, so etwa im Zentrum der Komposition der Kampfhund, der vom Täter zum Opfer geworden ist, und am rechten Bildrand unten

im Wasser Schweinchen Babe, das zu seiner Rettung herbei schwimmt - Texteingfügungen, die die Bildausage zusätzlich unterstreichen

### *3. Filter und Werkzeuge*

Alle Bildbearbeitungsprogramme stellen eine Unmenge von Filtern und Werkzeugen bereit, die den Nutzer zunächst einmal dazu verleiten, spielerisch alles Mögliche auszuprobieren. Es zeigt sich jedoch schnell, dass die Möglichkeiten ‚an sich‘ nur dann als Bereicherung erlebt werden, wenn sie konkreten Zielsetzungen dienen. Wer ratlos vor der Vielfalt steht, sollte sein Vorgehen umkehren. Nicht ungezielt alle Funktionen ausprobieren, sondern zielstrebig nach denen suchen, die der eigenen Absicht und Aufgabenstellung dienen. Was ist wirklich nützlich? Einige Beispiele aus Photofiltre:

### - Der Zauberstab

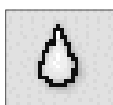


Der Zauberstab eignet sich vor allem dazu, klar abgegrenzte Bereiche innerhalb eines Bildes mit einem Klick auszuwählen, auszuschneiden und in andere Bilder einzufügen oder als eigenes Bild zu behandeln. Der Zauberstab spart im Idealfall die Mühe, Umrisse mit anderen Auswahlwerkzeugen genau nachzufahren. Beispiel: Der nachfolgende Umriss ist per Zauberstab dem Screenshot aus



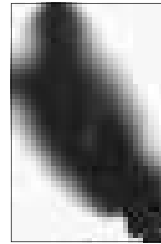
Pasolinis Jesus-Film entnommen (vgl. Seite 10).

### - Verschwimmen/Weichzeichnen



Die beiden Werkzeuge 'Verschwimmen' und 'Weichzeichnen' dienen im Wesentlichen dem Kaschieren von Rändern. 'Verschwimmen' funktioniert wie ein Pinsel, mit dem man gezielt an einzelnen Stellen eines Dokumentes arbeiten kann, die Funktion 'Weichzeichnen' verändert das gesamte Bild. Nach-

folgend ein Beispiel für 'Verschwimmen':



Ein Bild im ganzen weich zu zeichnen macht dann Sinn, wenn dadurch störende Bildeigenschaften gemildert oder entfernt werden. Das ist etwa bei Scans von gerasterten Fotos aus Tageszeitungen der Fall, die durch die Anwendung von 'Weichzeichnen' glatter und ansprechender wirken:

### - Der Finger



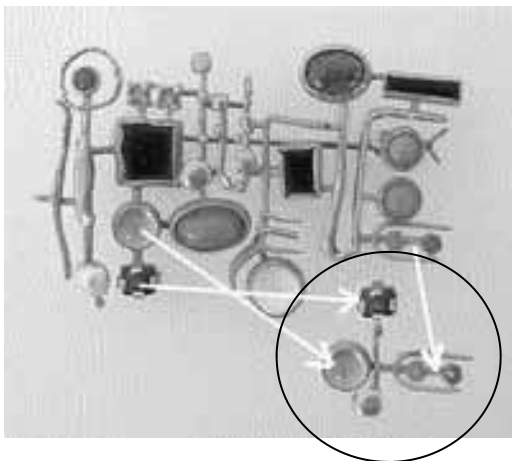
Mit dem Finger lassen sich leicht störende Elemente in digitalen Bildern kaschieren. Der 'Finger' nimmt die Farbe seines Ausgangspunktes an und wischt sie in Richtung der Mausbewegung. Beispiel: kaschierter Schriftzug.



## - Der Clone-Stempel



Mit dem Clone-Stempel definiert man einen Bereich des Bildes, den man kopieren möchte. Der dabei entstehende Clone-Stempel dupliziert die am Ursprungsort mit dem Pinsel abgetastete Fläche und gibt sie an einem vom Nutzer bestimmten Ort wieder. Beispiel: mit Hilfe des Clone-Stempels hergestelltes neues Schmuckstück.



Wie gesagt: selbst ein so einfaches und kostenloses Bildbearbeitungsprogramm wie Photofiltre stellt dem kreativen Nutzer schon ausreichend Werkzeuge zur Verfügung, um seine Ideen in die Realität umzusetzen. Für Bilder gilt inzwischen der bekannte Werbespruch: 'Nichts ist unmöglich'. Allerdings haben sie dadurch auch jeden Anspruch verloren, dass ihnen eine Entsprechung in der realen Welt der Dinge zugeordnet werden kann. Mag sein, aber der Fachmann rät: eher nicht.

## 4. Bildmaterial präsentieren

### a) Der Overheadprojektor

Die Präsentation von Bildern war vor noch nicht allzu langer Zeit eine Domäne des Diaprojektors. Es besteht auch kein Zweifel daran, dass dessen Bildqualität durch Bildprojektion mittels Datenprojektionsgerät (Beamer) oder Auflegen einer Folie auf den Overheadprojektor nicht erreicht wird. Aber diese Qualität wird im Alltagsgeschäft von Schule und Bildungsarbeit nur in den seltensten Fällen benötigt. Da Bildprojektion mittels Beamer technisch etwas aufwändiger ist und die entsprechenden Geräte nicht immer zur Verfügung stehen, ist der Overheadprojektor zum Nachfolger des Diaprojektors geworden. Ihn gibt es in jedem Klassenzimmer.

Wer einen Tintenstrahl-Farbdrucker besitzt und sich klargemacht hat, dass die Bildqualität für die üblichen Unterrichtsziele gar nicht so gewaltig gut sein muss, kann mit einer Handvoll bedruckter Folien komplexe visuelle Eindrücke vermitteln. So sind oft schon die Vorschaubilder von Bilddatenbanken ausreichend, um als ansehnliche Illustrationen zu dienen.

### b) Powerpoint und Konsorten

Mehr Möglichkeiten stellen natürlich Präsentationsprogramme wie Powerpoint zur Verfügung, wobei



hier die technischen Voraussetzungen das Problem sein können, oft aber auch die Kosten für das entsprechende Programmpaket.

#### - Open Office

Was den finanziellen Aufwand betrifft, ist man inzwischen mit dem kostenlosen Office-Paket 'Open Office' in der Version 2.0 völlig aus dem Schneider. Es enthält ein Präsentationsprogramm namens 'Impress', das mit Microsoft Powerpoint von den Funktionen her auf gleicher Höhe steht und auch damit kompatibel ist. In Powerpoint erstellte Präsentationen lassen sich problemlos in Open Office wiedergeben und in der umgekehrten Richtung gilt dasselbe.

Das Programmpaket 'Open Office' ist unter <http://de.openoffice.org> erhältlich und wird auch auf Com-

puter-Zeitschriften beigelegten Programm-CDs immer wieder angeboten. Neben dem Präsentationsprogramm enthält es eine Textverarbeitung, ein Grafikprogramm, eine Tabellenkalkulation und eine Datenbank.

#### - Portable Open Office

Völlige Unabhängigkeit von den Hard- und Software-Voraussetzungen vor Ort erhält man, wenn man sich des 'Portable Open Office' bedient. Es handelt sich dabei um das komplette Programm-Paket, das jedoch nicht installiert werden muss, sondern direkt von einem USB-Stick ab 256 MB oder von einer mobilen Festplatte aus lauffähig ist.

Zur Vorführung von Präsentationen genügt also ein Rechner, auf dem Windows installiert ist und der eine



*Screenshot Impress (Open Office)*



USB-Schnittstelle besitzt. Der Vorteil der Portable-Version liegt darin, dass man jeden Ärger mit eventuell nicht vorhandenen, aber benötigten Präsentationsprogrammen oder mit irgendwelchen Kompatibilitätsfragen vermeidet. Man führt das vor, was man vorbereitet hat und es läuft genau so, wie man es vorbereitet hat.

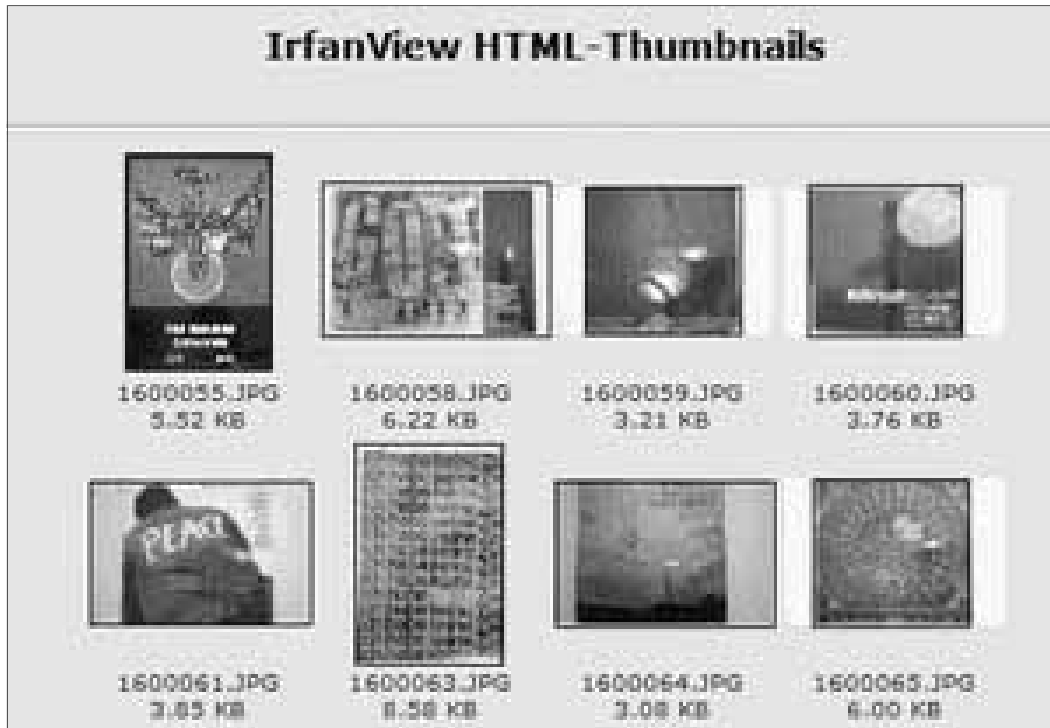
Portable Office liegt derzeit leider nur in Englisch vor, was aber kein größeres Problem darstellt, wenn man sich auf der deutschen Oberfläche auskennt. Setzt man Impress Portable nur ein, um unabhängig von fremden Rechnersystemen präsentieren zu können, dann genügt die Auswahl der gewünschten Präsentation und ein Click auf den Button 'Slide Show'. Ein Foliennavigator ist während der Vorführung über Steuerung, Umschalttaste, F5 zugänglich. Er enthält auch einen Stift, so dass man während der Präsentation Hervorhebungen und Markierungen anbringen kann, die mit dem Schließen der Präsentation wieder verschwinden.

In diesem Zusammenhang ist interessant, dass es auch den Firefox-Internet-Browser und den weiter oben bereits erwähnten Mediaplayer VLC, der auch DVDs abspielt, als Portable-Lösungen gibt. Alle genannten Portable-Programme lassen sich von der Website **<http://portableapps.com>** herunterladen.

#### **d) Das Internet**

Das Internet ist nicht nur eine Quelle für Bildmaterial aller Art, es stellt auch eine Plattform zur Präsentation von Bildmaterial dar.

Bestehen keine urheberrechtlichen Probleme, etwa bei den Bildern eines Malwettbewerbs, der an einer Schule veranstaltet wurde, dann können online ohne großen Aufwand Bildergalerien eingerichtet werden, die das Bildmaterial allen Interessierten in ansprechender Form vor Augen führen und gleichzeitig der Verteilung dienen. Hinterlegt man die Vorschau bilder mit höher aufgelösten Dateien zum Ausdrucken oder für Abzüge durch einen Fotodienst, erübrigt sich der sonst notwendige Bestellvorgang. Da Zugang zum Internet und Kenntnisse über den Umgang mit Dateien zunehmend zur Allgemeinbildung gehören, treten die technischen und Handhabungsprobleme dabei allmählich zurück.



*Mit Irfanview erstellte Bildergalerie für das Internet*

Für die Erstellung solcher Galerien bedarf es keiner besonderen Programmierkenntnisse, da die meisten Bildbearbeitungsprogramme auch den Export von Galerien vorsehen. Die Exportfunktion liest nicht nur die Bilder aus, sondern erzeugt gleichzeitig den entsprechenden Code in HTML, so dass man die fertige Seite nur noch ins Internet hochladen muss.

Beim schon vorgestellten Programm Irfanview heißt der entsprechende Menüpunkt 'Thumbnails'. 'Thumbnails' erzeugt einen Überblick über die in einem Verzeichnis vorhandenen Bildern. Dort kann man diejenigen auswählen, die im Internet als Galerie angezeigt werden sollen. Unter dem Punkt

'Selektierte Thumbnails als HTML speichern', besteht dann noch die Möglichkeit, Einfluss auf die Gestaltung der Seite zu nehmen, etwa zu entscheiden, in wie vielen Spalten die Bilder angezeigt werden sollen. Die dabei automatisch erzeugte HTML-Seite ist so programmiert, dass ein Klick auf das Vorschaubild zur hinterlegten Originaldatei führt.

Wenn dann Bildmaterial in Hülle und Fülle zur Verfügung gestellt, bearbeitet und für die Präsentation aufbereitet ist, fängt die eigentliche Arbeit erst an: Das Sehen zu schulen und die Bilder zu erschließen. Nicht jeder, der etwas sieht, hat auch schon verstanden, was er sieht.

## MUK-PUBLIKATIONEN

**# 1 Matthias Wörther**

Zukunftsperspektiven der Medienpastoral.

**# 2 Matthias Wörther**

Religiöse Zeichen im Spielfilm

**# 3 Gottfried Posch**

The Sixth Sense. Totenerscheinungen im Spielfilm

**# 4 Gottfried Posch**

Gewalt überwinden. Chagall: Die weiße Kreuzigung

**# 5 Matthias Wörther**

Gestaltung von Overheadfolien (Januar 2002)

**# 6 Franz Haider / Klaus Hinkelmann.**

Grundkurs Filmgeschichte (Februar 2002)

**# 7 Franz Haider**

Zum Einsatz von Digitalkameras (März 2002)

**# 8 Gottfried Posch**

Jesusfilme im Spiegel der Zeit (Mai 2002)

**# 9 Ralph Geisenhanslüke**

Der Abspann (Juli 2002)

**# 10 Matthias Wörther**

Fearless (September 2002)

**# 11 Franz Haider / Matthias Wörther**

Medienreligiösität (Dezember 2002)

**# 12 Gottfried Posch**

Liturgische Filmnächte (Januar 2003)

**# 13 Cora Stephan**

Mordgeschichten (Februar 2003)

**# 14 Haider / Hinkelmann / Wörther**

Der Geschmack des Blutes. (März 2003)

**# 15 Gottfried Posch**

Schuld und Vergebung im Kurzfilm (April 2003)

**# 16 Klaus Hinkelmann**

Thema Kurzfilm – Veränderungen in Mediennutzung und Entleihverhalten (Oktober 2003)

**# 17 Renate Krier u.a.**

20 Highlights. Kurzfilme für die Bildungsarbeit. (November 2003)

**# 18 Werner Schulz**

Methoden der Filmauswertung (Dezember 2003)

**# 19 Renate Krier**

Linktipps. Kommentierte Internetadressen zum Thema Medien (März 2004)

**# 20 Fachstelle 'muk'**

Das aktuelle Urheberrecht. Orientierungen für Schule und Bildungsarbeit. (Mai 2004)

**# 21 Matthias Wörther**

Dancer in the Dark. Eine Verteidigung des Melodramas (Juli 2004)

**# 22 Gottfried Posch**

Arbeiten mit Photos und Einzelbildern (September 2004)

**# 23 Klaus Hinkelmann**

Lehre mich tanzen - 40 Jahre Alexis Sorbas (November 2004)

**# 24 Renate Krier**

Das Abenteuer des Schreibens - Eine Einführung in das kreative Schreiben (Dezember 2004)

**# 25 Gottfried Posch**

Luther im Religionsunterricht (Februar 2005)

**# 26 Franz Haider / Sabine Sautter**

Kino- und Filmarbeit 1 - Hilfreiche Materialien und Adressen (März 2005)

**# 27 Matthias Wörther**

Schäumende Medien. Überlegungen zu Sloterdijk (Mai 2005)

**# 28 Otmar Schöffler u.a.**

13 x 2. Spielfilmtipps für den Religionsunterricht (Juli 2005)

**# 29 Matthias Wörther**

Spielfilm im Unterricht. Didaktik, Anregungen, Hinweise (September 2005)

**# 30 Franz Haider**

Kino- und Filmarbeit 2 - Modelle und Beispiele (Dezember 2005)

**# 31 Gottfried Posch**

Kurzfilm im RU. Kriterien, Methoden, praktische Beispiele (März 2006)

### ISSN 1614-4244

Die Reihe wird fortgesetzt.

Sämtliche Publikationen sind als PDF-Dateien auf unserer Homepage [www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de) verfügbar oder können bei muk, Schrammerstr. 3, 80333 München Tel. 089/2137 1544, [fsmuk@web.de](mailto:fsmuk@web.de) kostenlos angefordert werden.