

Matthias Wörther

MOVIEMAKER
Live

**Mit einfachen Mitteln
Filme drehen**



ISSN 1614-4244

Impressum

Erzdiözese München und Freising (KdöR)
vertreten durch das Erzbischöfliche Ordinariat München
Generalvikar Dr. Dr. Peter Beer
Rochusstr. 5 - 7
80333 München
UID DE811510756

Herausgegeben von
fachstelle medien und kommunikation
Schrammerstraße 3
80333 München

www.m-u-k.de

juni 2013



Vorwort

Bis vor noch nicht allzu langer Zeit war es sehr aufwändig, **einen Film zu drehen**, zu schneiden und zu publizieren. Das hat sich grundlegend geändert.

Zentrale Idee des hier vorgestellten **Projektes** ist es, die neuen Möglichkeiten, die sich durch die integrierte Filmfunktion digitaler Fotoapparate und mit Kameras versehener Handys und Smartphones ergeben, im Unterricht, mit Jugendgruppen oder in anderen Zusammenhängen zu nutzen. Auf diese Weise lässt sich auch die Forderung nach **aktiver Medienarbeit und dem Erwerb von Medienkompetenz** mit geringem Aufwand und großem Erfolg umsetzen.

Das Filmprojekt wurde in unserer Publikations-Reihe 2009 unter dem Titel '**Low Budget**' als **muk-Publikation 42** bereits vorgestellt. Inzwischen hat sich einiges getan und der zum Schneiden verwendete kostenlose Moviemaker von Microsoft liegt inzwischen für Windows 7 unter dem Namen '**Moviemaker live**' in einer völlig neuen und fortlaufend verbesserten Version vor.

Es ist daher Zeit, auch die Projektbeschreibung den Entwicklungen anzupassen. Am Grundmodell hat sich nichts geändert. Wir haben es immer wieder erfolgreich durchgeführt, gerade auch mit

der neuen Version des Moviemakers. Es benötigt im Prinzip einen Zeitraum von ca. 5 - 6 Stunden und umfasst eine **Vorbereitungsphase** und **vier Arbeitseinheiten**. Ergebnis sind in der Regel Filme von etwa drei bis acht Minuten Länge.

Aber auch wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, kann das Projekt erklärt, exemplarisch durchgeführt und mit einem Film im 'Rohschnitt' erfolgreich abgeschlossen werden. Diese **Kurzversion** des Projektes bietet sich vor allem als Einführung für Multiplikatoren an, die später mit eigenen Gruppen kleine Filme erstellen wollen.

Ich habe versucht, im Folgenden die bei den von uns durchgeführten Projekten gesammelten Erfahrungen komprimiert wiederzugeben. Zahlreiche praktische Erkenntnisse sind auch in den Abschnitt '**Tipps und Tricks**' eingegangen.

Matthias Wörther

Inhalt

1. Vorbereitungsphase	4
2. Themenfindung	8
3. Materialbereitstellung	9
4. Schnitt	10
5. Präsentation	13
6. Tipps und Tricks	14

1. Die Vorbereitungsphase

Um die erfolgreiche Durchführung eines Moviemaker-Filmprojektes zu ermöglichen, gilt es zunächst, **Software und Technik** bereit zu stellen und einige praktische Dinge abzuklären. Um die eigentlichen Arbeitsphasen nicht zu sehr durch bereits im Vorfeld leistbare Abklärungen und die Bewältigung von erwartbaren Problemen zu belasten, ist auf Folgendes zu achten:

a) Installation des Schnittprogramms Moviemaker

Das Schnittprogramm Moviemaker wird von Windows 7 (läuft auch unter Vista / Windows 8) im Ordner **Windows Live/Photo Gallery** abgelegt. Es ist Teil des Programmpaketes 'Windows Live / Windows Essentials', das von Microsoft immer wieder aktualisiert wird. Um den aktuellen Stand zu erhalten, empfiehlt sich der **Download** des neuesten Paketes von der Website:

windows.microsoft.com/de-de/windows-live/essentials



Bei der **Installation** werden einige Programmen angeboten, die man nur dann mit installieren sollte, wenn man sie benutzt. Sonst die Häkchen herausnehmen. Sind Programme bereits installiert, werden sie auf den neuesten Stand gebracht. Die für die Erstellung dieser Broschüre verwendete Version von Moviemaker zeigt dann unter Optionen folgende **Versionsnummer**:



b) Auswahl der 'Filmkamera'

Im Prinzip lässt sich das Filmprojekt auch mit **Handy- oder Smartphone-Kameras** durchführen. Die möglichen Auflösungen sind völlig ausreichend und der Transfer der Filmdateien, um sie auf einem Computer zu schneiden, ist über **USB-Kabel** oder **Online-Speicher** wie Drive kein Problem.

Die vorliegende Beschreibung beschränkt sich jedoch auf die Anforderungen an **digitale Fotoapparate**, die gegenüber einem Smartphone dann doch einen besseren Bedienungskomfort bieten und leichter zu handhaben sind. Da in einer Gruppe in der Regel eine ganze Reihe von Fotoapparaten zur Verfügung stehen, gilt es, den am besten geeigneten auszuwählen.

Folgende **Auswahlkriterien** sind dabei von besonderer Bedeutung:

1) Zeichnet die Kamera auf **SD-Karte** auf? (Einfache Handhabung. Je exotischer die Speicherkarten, desto größer die Überspielprobleme).



2) Zeichnet die Kamera so lange Film auf, bis die Speicherkarte voll ist oder gibt es eine **Beschränkung**, die für ein Speichern in Blöcken sorgt? (Ohne Beschränkung ist besser, auch wenn eine Sequenzierung aufgrund der Kürze der benötigten Filmclips kaum stören wird).

3) In welchem **Format** zeichnet die Kamera Filme auf? **Avi** und **mp4** sind optimal, mov und qt machen gelegentlich Probleme. Allerdings liest der neue Moviemaker **deutlich mehr Filmformate** (u.a. mpeg1 und mpeg2) als die alte Version, weswegen das Aufzeichnungsformat der Kamera fast schon gleichgültig ist. Wenn man nicht weiß, welches Format der Fotoapparat verwendet, nimmt man ein kurzes Filmchen auf und schaut sich in einer Dateiverwaltung wie dem Explorer die **Endung** an.

4) Wie gut ist die **Tonqualität der Aufzeichnung**? Die Tonaufnahme ist

Name	Erw.	Größe	Datum	Attr.
[.]		<DIR>	28.05.2013 14:32	—
AI Trailer	mov	16.349.434	09.03.2010 14:03	a-
Bbalance 8 min	mpg	412.049.510	23.03.2010 13:25	a-
Wallfahrten in Bayern..	mp4	4.361.996.663	29.03.2013 01:31	a-

naturgemäß eine Schwachstelle bei den kleinen Fotoapparaten mit ihren winzigen Mikrofonen. Man sollte also möglichst diejenige Kamera verwenden, die die beste Aufnahmequalität besitzt. Auf jeden Fall **Testaufnahmen** machen. Es gibt große Unterschiede.



5) Kann man während der Filmaufnahme **zoomen**? Das muss nicht sein, funktioniert es jedoch, hat man mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Allerdings ist in der Regel von gleichzeitiger Tonaufnahme abzusehen, da das **Zoomgeräusch** den Ton meistens massiv stört.

6) Besitzt die Kamera einen **Sucher**? Sucher erleichtern die Arbeit bei sonnigen Lichtverhältnissen: auf den Displays ist dann nämlich in den meisten Fällen nicht mehr viel zu erkennen. Inzwischen sind auch viele **Spiegelreflexkameras** mit einer 'Live-Funktion' versehen und können Film aufzeichnen. Dennoch ist eine **Kompaktkamera** vorzuziehen: Damit kommt jeder gleich klar und sie ist klein und handlich.



7) Oft kann man mehrere **Aufnahmequalitäten** einstellen. Am sinnvollsten sind mittlere Auflösungen: die Bildqualität ist gut und die dann zu bearbeitenden **Filmdateien werden nicht zu groß**. Sehr große Dateien verlangsamen die Arbeit beim Schneiden und führen u. U. zu ruckelnder Wiedergabe sowie Hängern und Abstürzen.

	Bildgröße	Bildfrequenz
	800 x 592	30 Bilder / Sekunde
→	640 x 480	20 Bilder / Sekunde
	320 x 240	15 Bilder / Sekunde

c) Auswahl des Schnittcomputers

Zum Schneiden eignet sich jedes einigermaßen ausgestattete **Notebook ab 15 Zoll** mit installiertem Windows 7. Es geht auch mit **Netbooks**, aber da sind Tastatur und Bildschirm doch sehr klein und mit der Performance kann es auch hapern. Außerdem sollte das Notebook einen **Kartenleser** integriert haben, der mit möglichst vielen, auf jeden Fall aber mit **SD-Karten** zurecht kommt. **VGA-** oder **HDMI-Ausgang** für den Anschluss eines Beamer sind inzwischen selbstverständlich.



d) Beamer

Die Präsentation der Filme am Ende des Projekts macht mit **Beamer** und gutem Ton am meisten her. Zur Not tut es natürlich auch ein Notebook mit großem Display oder die Wiedergabe über einen Fernseher. Für den Ton genügt eine **kleine Box** oder tragbare **Lautsprecher**, wie sie für die mp3-Wiedergabe üblich sind. Die integrierten Beamerlautsprecher und viele Notebook-Lautsprecher sind oft wenig befriedigend.

e) Festlegung der Filmteams

Jedes Filmteam sollte aus **5 - 8 Mitgliedern** bestehen und jeweils über ein eigenes **Notebook** und mindestens **einen** Fotoapparat verfügen. Notebooks machen die Gruppen mobil und man ist so nicht auf Computerräume oder unbewegliche Desktop-Computer angewiesen. Bereitstehen sollten auch **USB-Sticks** für den allfälligen Datentransfer und zu den Kameras passende **USB-Kabel**, falls kein Kartenleser vorhanden ist oder es mit der Speicherkarte zu Problemen kommt. Ob bestimmte **Funktionen** während der Arbeitsphasen (Film aufnehmen, das Schnittprogramm bedienen usw.) bestimmten Personen zugewiesen werden, kann man getrost der Gruppe überlassen. Allenfalls sollte man ein Auge auf zu dominante **Technikfreaks** haben.

2. Die Themenfindung (90 min)

Für die Themenfindung gibt es zwei **Haupt-Varianten**: Jede Gruppe sucht sich ein **eigenes Thema** für ihren Film **oder** alle Gruppen bekommen **das-selbe Thema** vorgegeben. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile.

Nachteil von **Variante 1**: Kann kompliziert werden und dauern. Vorteil: unter Umständen hoch-kreative **Gruppenprozesse**. Nachteil von **Variante 2**: Die Gruppen bekommen etwas vorgezsetzt und haben nicht die Wahl. Vorteil: Gute **Vergleichbarkeit** der zustande gekommenen Filme.

Ebenfalls offen lassen oder festlegen könnte man das angestrebte **Genre**: Kurzspielfilm, Dokumentarfilm oder Trickfilm. Hier ist es aber empfehlenswert, als Gruppenleiter **ein Genre für alle Gruppen** festzulegen, um sich nicht zu überfordern. So bleiben die Fragestellungen vergleichbar und es treten nicht zu unterschiedliche Technik- und Gestaltungsprobleme auf.

Als Hilfsmittel für die Themenfindung stellt man auf einem großen Papierbogen ein einfaches **Storyboard** zur Verfügung (sechs leere Felder genügen).

The image shows a storyboard template consisting of two rows of three empty rectangular boxes each. The boxes are arranged in a 2x3 grid, intended for students to draw or write their film ideas.

Wichtige Vorgaben bei der Entwicklung und Gestaltung des Storyboards:

- a) Das Storyboard sollte den **Plot des Films** in Grundzügen wiedergeben. Es bedarf dazu keiner besonderen zeichnerischen Fähigkeiten.
- b) Die spätere Umsetzung der **Bild- und Inszenierungsideen** sollte im Rahmen der gegebenen Klassen-, Seminar- oder Gruppensituation ohne großen Aufwand möglich sein (keine Massenszenen am Himalaja).
- c) In großen Zügen sollte anhand des Storyboards klar werden, welche Einstellungen man braucht, **was** und **wo** man drehen will, **wer** welche Rolle übernimmt usw.

3. Materialbereitstellung (90 min)

Bereitstellung des Materials heißt: Der Dreh beginnt. Neben dem **Drehen der Filmsequenzen** kann zur Bereitstellung von Material auch gehören: Das Fotografieren von Standbildern, die **Musik-Auswahl** oder das Zeichnen von **Grafiken**, die in das Projekt eingebunden werden sollen.

Im Falle eines **Kurzspielfilms** geht es also ans Schauspielern, bei einer **Dokumentation** nimmt man vielleicht Interviews auf, und wenn es ein **Trickfilm** werden soll, besteht die Hauptarbeit in der Bild-für-Bild-Aufnahme für die Animation. Je nach Animationsart wird in dieser Phase also eher fotografiert als gefilmt.

Spätestens jetzt beginnen die Filmteams Feuer zu fangen, entwickeln Alternativ-Ideen und haben in aller Regel jede Menge **Spaß**. Das lässt sich sogar bei Lehrergruppen feststellen, die oft bis zu diesem Zeitpunkt eher medienkritische Grundsatzpositionen vertreten haben oder mit Technik angeblich nichts am Hut haben.

Um Frust zu vermeiden, auch hier drei **Merkmale**:

- a) Wenigstens einmal **überprüfen**, ob die Kamera auch tatsächlich aufnimmt. Es schadet nicht, das Handling der Kamera ein wenig zu üben.
- b) Noch einmal daran erinnern, dass ein vernünftiger **Ton** nur dann zu erwarten ist, wenn man sich der beschränkten Möglichkeiten des **Kameramikrofons** bewusst bleibt: Auf die Kamera hin sprechen, laut reden, zu große Abstände vermeiden.
- c) Aufgenommenes Material zwischenzeitlich auf dem Notebook **sichern**. Was man hat, das hat man. Immer auch von den externen Datenträgern (SD-Karte, Festplatte, USB-Stick) **kopieren** und **nicht verschieben**: Doppelt hält besser, wie man weiß.

Den Abschluss dieser Arbeitsphase bildet das Überspielen des gesamten Materials in **einen** entsprechend benannten **Ordner**, am Besten auf dem Desktop des Notebooks. Arbeitet man später nämlich beim Schneiden mit dem Material auf einem externen Datenträger, wundert man sich am Ende, warum der Film nicht funktioniert: Weil man inzwischen den Datenträger entfernt hat und für den Moviemaker die **Datei-Pfade** nicht mehr stimmen.



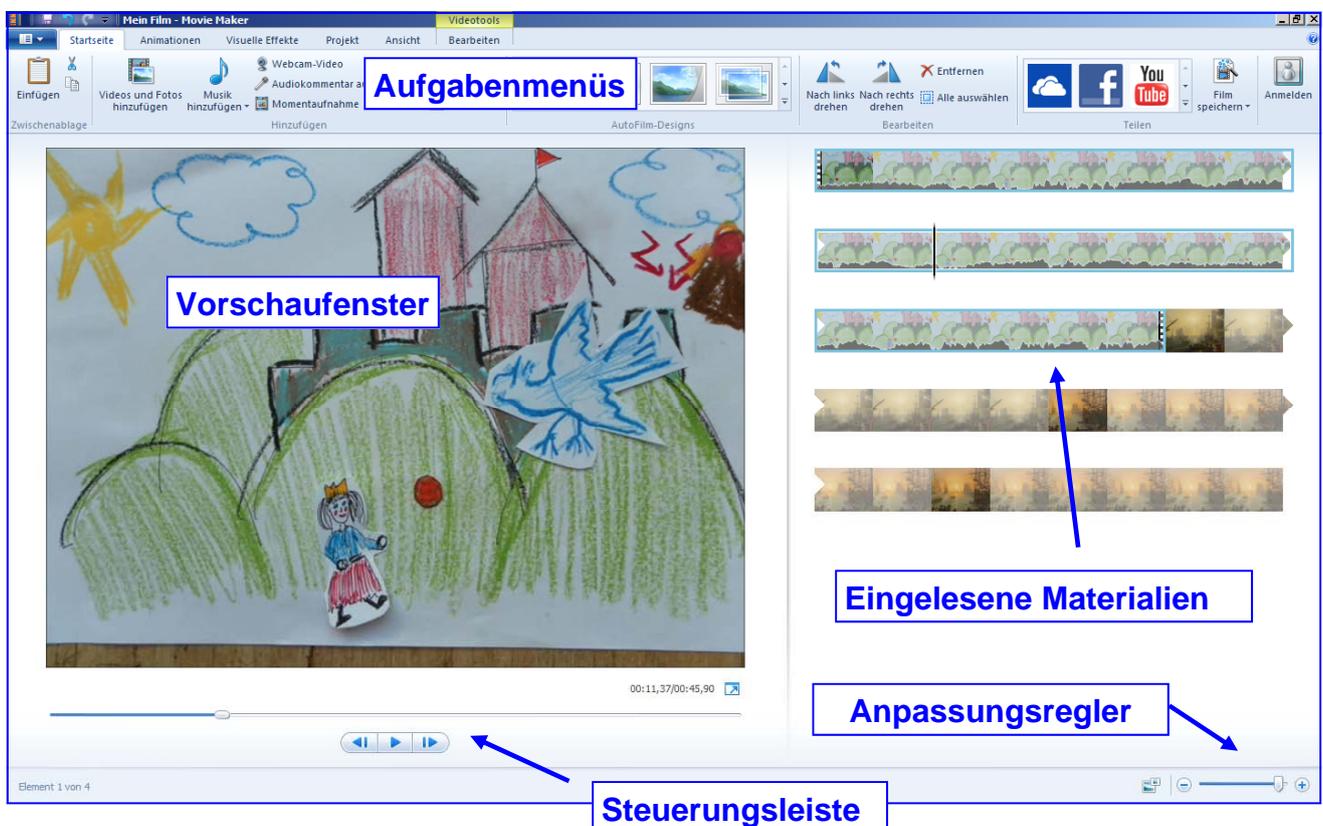
Unser Material

4. Einführung in 'Moviemaker' und Filmschnitt (120 min)

Man kann davon ausgehen, dass sich eines oder mehrere der 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 sollte in jedem Fall eine **kurze Einführung** geben, die nicht länger als 20 Minuten zu sein braucht.

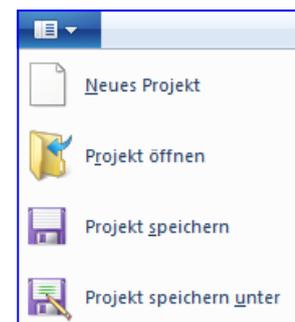
Themen, die in einer kurzen **Einführung** in Moviemaker abzuhandeln sind:

a) Aufbau der Arbeitsoberfläche erklären



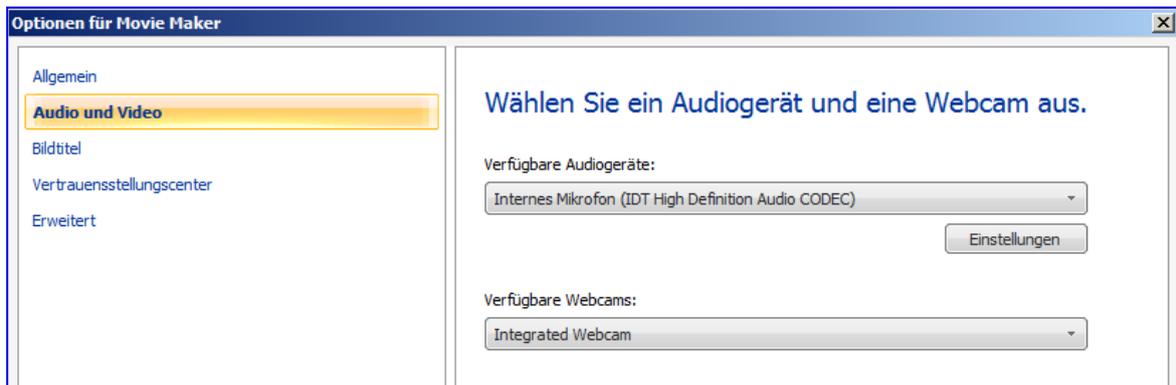
b) Anlegen einer Projektdatei

Gleich zu Beginn der Schnittarbeiten sollte ein **Moviemaker-Projekt** angelegt werden. Dabei handelt es sich um ein elektronisches **Schnittprotokoll**, das es gestattet, nach einem Absturz die bis dahin erarbeitete Schnittfassung wieder herzustellen. Moviemaker sichert automatisch, vorsichtige Naturen können aber zwischendurch auch über '**Projekt speichern**' selbst sichern.

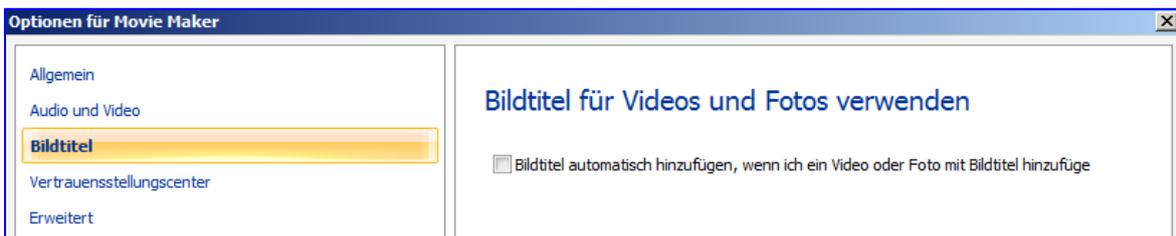


c) Einstellungen überprüfen

Unter '**Optionen**' kann man das **interne Mikrofon** und die **interne Webcam** konfigurieren. Sind sie richtig eingestellt, lassen sich auch über das Mikro (eigener Text) oder die Webcam (Filmaufnahmen) Elemente für ein Projekt erzeugen, die direkt in Moviemaker eingefügt werden.



Bei '**Bildtitel**' sollte kein Häkchen gesetzt sein. Bei gesetztem Häkchen fügen manche Kameras automatisch generierte Titel mit Markenname und Nummer oder ähnliches ein.



d) Einfügen (Importieren) des Materials



Hier wählt man die gewünschten **Clips, Musikstücke** und **Fotos** aus, die man zuvor in einem Ordner auf dem Desktop abgelegt hat oder von einem anderen Ort auf der Festplatte in das Programm lädt.

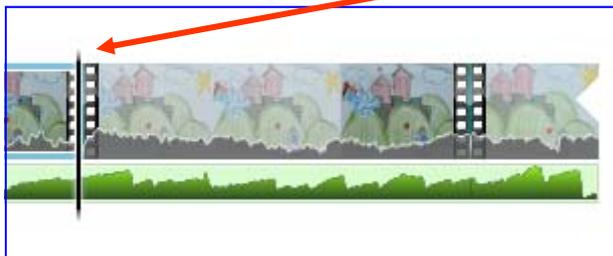
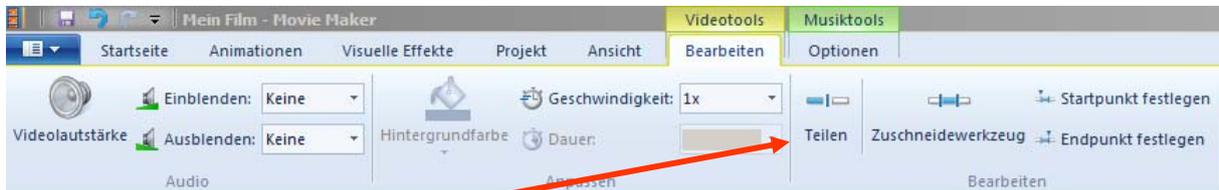
Es ist zu beachten, dass **Musik** einfach unter schon eingeleseene Filmclips oder Bilder gelegt wird. Das heißt also: Musik erst dann einlesen, wenn der Bildschnitt des Films **komplett** ist. Dann kann man sie nämlich frei schneiden und genau positionieren und muss Musikstücke nicht fortlaufend mit der Entwicklung des Schnitts neu positionieren.



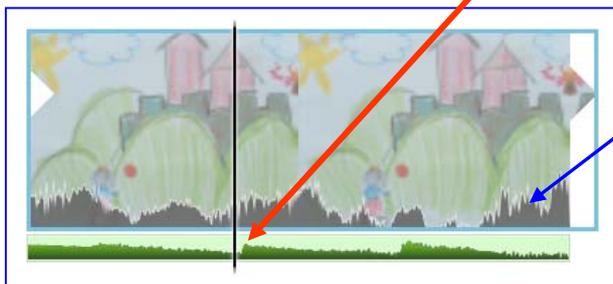
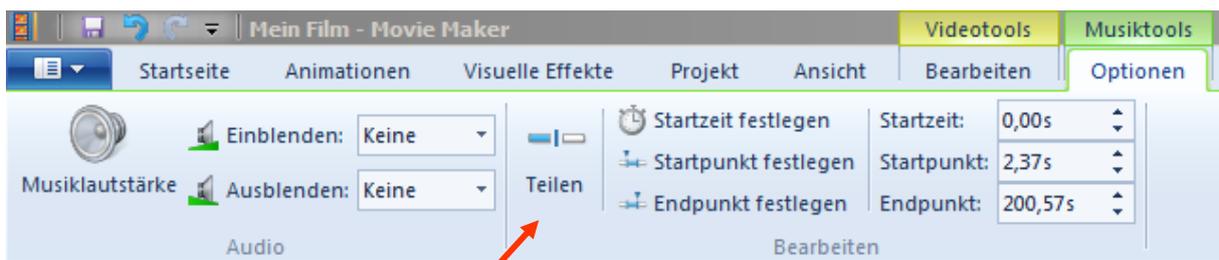
Mit diesem Button kann man (siehe oben) Clips und Ton generieren. '**Momentaufnahme**' erzeugt aus einem eingeleseenen Clip beliebig **Standbilder**.

e) Bearbeiten des Materials

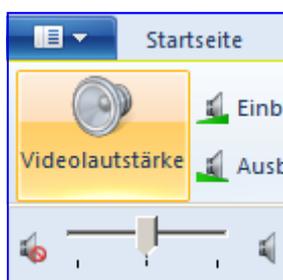
Im Menü '**Bearbeiten**' finden sich **Tools** für den Schnitt von Videos und für die Musik. Film und eingelesener Ton können unabhängig voneinander geschnitten werden.



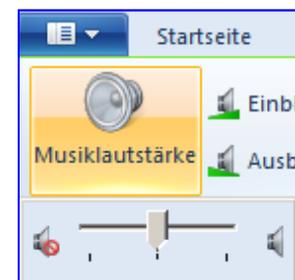
Jeweils dort, wo der **Cursor** steht, kann man den Film teilen. Die so entstehenden Stücke lassen sich **löschen** oder **verschieben**. Das ist schon fast die ganze Kunst. Dasselbe gilt für eingefügte **Tonspuren**:



Separat schneiden lässt sich nur zusätzliche Musik (**Grüne Welle**). Die **grauen** Wellen repräsentieren den integrierten Ton eines Video-clips. Der kann nur gemeinsam mit dem Bild geschnitten werden.

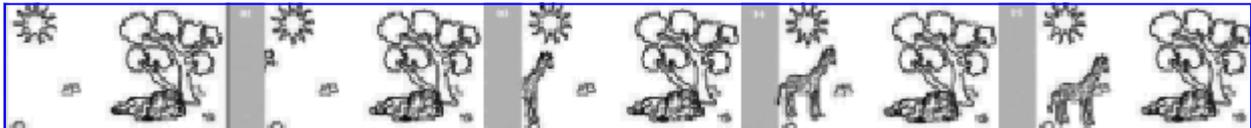


Das **Verhältnis** der beiden Tonspuren zueinander wird über die **Lautstärkeregler** bestimmt. Man kann also den Originalton eines Filmclips auch völlig **ausblenden** und eine eigene neue Tonspur erzeugen.



Ebenfalls ist es mit beiden Tools möglich, die Tonlautstärke am Beginn eines Film- oder Tonsegments allmählich **einzublen** und am Ende wiederum allmählich **auszublen**. Das Programm lässt dabei die Varianten **langsam**, **mittel** und **schnell** zu.

Will man einen **Trickfilm** gestalten, was nichts anderes ist als **Daumenkino mit elektronischen Mitteln**, ist folgendes zu beachten: Grafiken und Fotos, die man importiert, werden von Moviemaker standardmäßig auf eine **Dauer von 7 Sekunden** gesetzt. Man braucht also ziemlich Geduld, wenn man eine Bewegung wahrnehmen möchte. Lösung: Alle **Einzelphasen** eines Animationsfilms markieren und über Videotools die Dauer heruntersetzen. Der **niedrigste mögliche Wert sind 0,03 Sekunden**. Und schon eilt die Giraffe äußerst flott durchs Bild.



f) Animationen und visuelle Effekte

Mit Moviemaker ist es kein größeres Problem, sowohl die **Übergänge** (Animationen) zwischen Schnittelementen zu gestalten als auch diese mit visuellen **Effekten** nachzubearbeiten. Bei der **Fülle an Optionen** gilt natürlich: 'Weniger ist mehr' und Sinn sollte ihr Einsatz auch machen. Aber das Ausprobieren ist natürlich erst einmal ein ziemliches Vergnügen ...

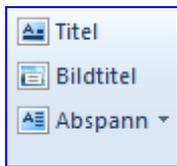
Übergänge



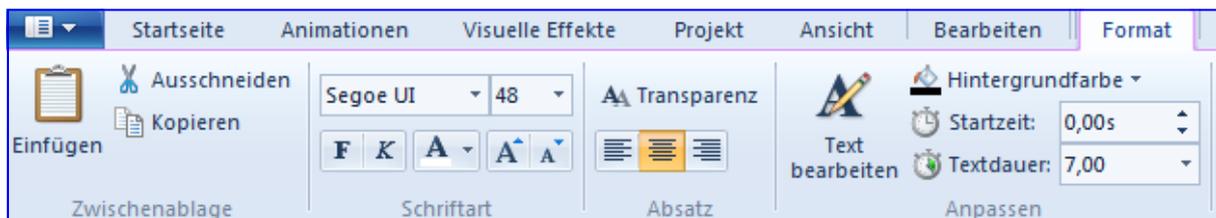
Visuelle Effekte



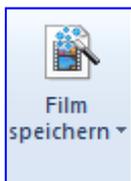
g) Vorspann, Nachspann, Beschriftung



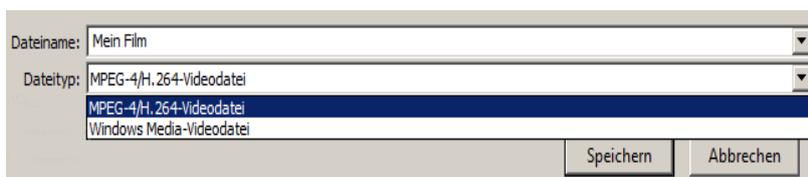
Moviemaker enthält ein eigenes Tool, um **Schriftelemente** in den Film zu einzubauen. Man kann es sich leicht machen und die Vorgaben einfach übernehmen, genau so gut kann man aber auch diesen Teil des Films ausfeilen und die vorhandenen Möglichkeiten der **Textgestaltung** nutzen.



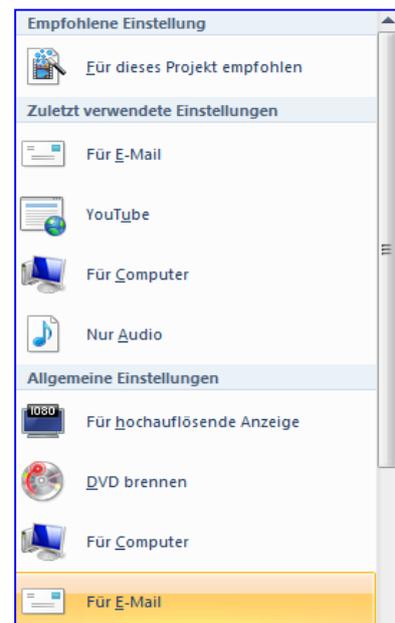
f) Ausspielen des Films



Sind die Schnitтарbeiten abgeschlossen, wird der fertige Film **ausgespielt**. Moviemaker verfügt über zwei Formate, Windows Media Video (**wmv**) und **mp4**. Mit mp4 wählt man das universalere Format, das von allen Playern problemlos abgespielt wird.



Eine lange Liste von Optionen erlaubt die Anpassung der endgültigen Filmdatei an verschiedene Nutzungen. Im Prinzip wird hier über die **Auflösung** und damit über die **Bildqualität** und **Dateigröße** entschieden. Hat man keine besonderen Vorstellungen, belässt man es bei der Einstellung: **'Für dieses Projekt empfohlen'** oder wählt **'Für Computer'**. Kennt man sich mit Videoformaten aus, kann man auch individuelle Einstellungen vornehmen.



5. Präsentation (Dauer in Abhängigkeit von der Gruppenanzahl)

In dem beschriebenen Projekt- und Zeitrahmen kommen Filme von **3 - 8 Minuten** zustande. Als **Faustregel** kann man festhalten: 1 Minute Film - 20 Minuten Schnittarbeit (und mehr).

Es hat sich auch als sinnvoll erwiesen, die **Kursleitung möglichst zu zweit** durchzuführen, jedenfalls wenn mehr als zwei Gruppen gleichzeitig an Filmprojekten arbeiten. Es treten **immer** Fragen, Wünsche und Problemfälle auf, deren Behandlung Zeit und Konzentration erfordert. Deshalb ist es gut, wenn eine Person für solche Fälle Luft hat, während der/die andere für allgemeine Fragen und die generelle Begleitung der Gruppen zur Verfügung steht.

Wichtig ist während der Arbeitsphasen auch, immer wieder einmal an den **Zeitrahmen** zu erinnern. Der Zeitrahmen ist ein wichtiges Element des Projektes, weil kreative Arbeiten dazu tendieren, immer mehr Raum und Zeit in Anspruch zu nehmen als eigentlich zur Verfügung steht. Ziel ist es, innerhalb des gesetzten Rahmens zu einem **vorzeigbaren Ergebnis** zu kommen. Vorzeigbar heißt: Der Film ist in etwa abgeschlossen, er hat Titel und Nachspann und kann ohne Erklärungen: "Da fehlt jetzt dies und dort gehört eigentlich jenes hin" vorgeführt werden.

Selbstverständlich sind die Projektteams 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 während des Arbeitsprozesses vorgestellt hat. **Kritische Kommentare** kommen oft schon von den Gruppen selbst: Eigentlich wollten wir hier ..., das hat nicht geklappt, aber usw. Deshalb geht es vor allem um:



APPLAUS

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 in diesem Zusammenhang nur ein erstes **Kennenlernen der Grundelemente von Filmgestaltung** darstellt. Geht es nicht in erster Linie darum, es beim nächsten Mal besser zu machen, dann sollte man den Tag ohne Mäkeleien beenden.

Die folgende Seite soll einen kleinen Eindruck davon geben, wie sich gelungene Ergebnisse von Projekten darstellen:

Fiktive Dokumentation: 'Wir besuchen eine Kirche'

Angelehnt an die 'Sendung mit der Maus' und in Kombination von dokumentarischen Bildern und Spielszenen wird auf witzige und auch satirische Weise ein Kirchenraum vorgestellt.



Trickfilm: 'Gemeinschaft'

Grundidee dieses Films war es, die Gläser per Stop-and-Motion in Bewegung zu bringen. Der neutrale Hintergrund wurde durch ein Tuch erzeugt.

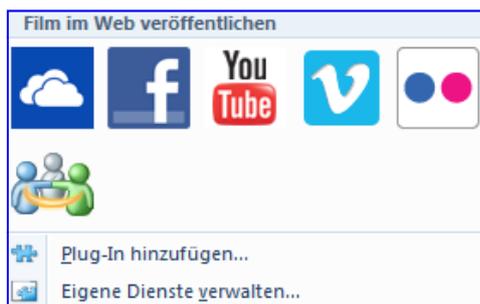


6. Tipps und Tricks

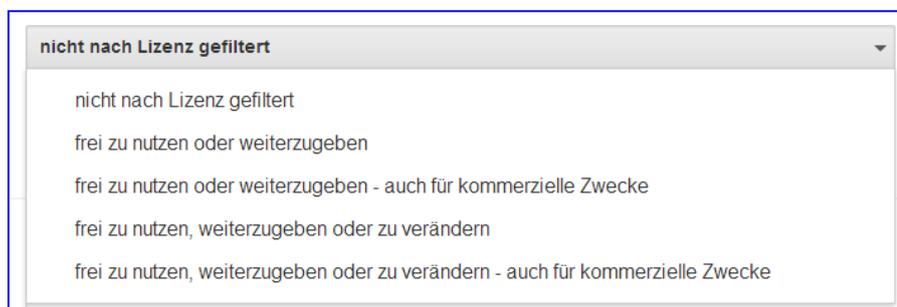
a) Stellt sich heraus, dass es **Formatprobleme** gibt und Dateien konvertiert werden müssen, weil Moviemaker sie nicht einliest oder holpernd wiedergibt, verwendet man am Besten das Freeware-Programm **Free Video Converter** (www.koyotelab.net/video-software/free-video-converter.html). Es hat sich auch gezeigt, dass Moviemaker **Probleme** machen kann, wenn man Filmformate mischt: Also möglichst nur avi oder nur mpeg usw. einlesen. Ebenfalls zu beachten: Aufnahmen für ein Projekt nur in **einer** Kameraorientierung vornehmen: horizontal oder vertikal. Mischt man die Orientierungen, bekommt man **schwarze Ränder** oder muss **Verzerrungen** in Kauf nehmen. Übrigens kann man Filme jetzt auch **16:9** produzieren.



b) **Moviemaker Live** stellt eine direkte Verknüpfung mit Video Plattformen wie **Youtube** oder **sozialen Netzwerken** und **Online-Speichern** zur Verfügung. Man kann also Filme direkt hochladen und einer größeren Öffentlichkeit vorstellen. Dabei sollte sowohl darauf geachtet werden, dass **alle Teammitglieder**, vor allem die, die im Bild erscheinen, damit **einverstanden** sind, und dass zweitens keine **Urheberrechte** verletzt werden. Eine nicht lizenzierte Verwendung kann bei Musik oder Bildern und Grafiken aus dem Netz sehr schnell **teuer** werden.



c) Um Musik und Bilder zu finden, die man ohne rechtliche Bedenken für eigene Projekte verwenden kann, sucht man am besten nach Medien, die unter **Creative-Commons-Lizenzen** (etwa bei commons.wikimedia.org) stehen oder unter **Public Domain** fallen. Viele Suchmaschinen und Plattformen bieten in den erweiterten Sucheinstellungen entsprechende Suchfilter an, beispielsweise **Google** oder auch **Flickr**.



Ebenso steht **frei nutzbare Musik** im Netz zur Verfügung. Eine Liste hierzu: www.compboard.de/blog/quellen-fuer-lizenzfreie-und-gemafreie-musik/.

d) Sind Leute während des Moviemaker-Projektes auf den Geschmack gekommen und haben bereits die Grenzen und Beschränkungen von Moviemaker erkannt, kann man ihnen das Programm **Magix** (www.magix.com) empfehlen. Es ist nicht teuer und erlaubt professionelles Arbeiten. Ansonsten gibt es zahlreiche mehr und weniger geeignete Filmbearbeitungsprogramme als Freeware, z.B. **Virtualdub** (www.virtualdub.org) oder **Avidemux** (avidemux.berlios.de), die mit zahlreichen Formaten zurechtkommen, aber für aufwändigere Filmgestaltung nicht flexibel und komfortabel genug sind. Für die Anhänger der Apple-Sekte gibt es das **Schnittprogramm iMovie**.



e) Ein hervorragender **Freeware-Videooplayer** ist der inzwischen allgemein bekannte **VLC-Player** (www.videolan.org). Es gibt ihn auch in einer **portablen Version**, die vom USB-Stick oder anderen externen Datenträgern aus läuft. Sie findet sich, wie andere portable Programme, auf der Plattform **portableapps.com**.

f) Möchte man die eigenen Filme nicht nur am Computer abspielen, sondern **als DVD** brennen, damit sie auch von gewöhnlichen DVD-Standgeräten



gelesen und abgespielt werden, muss man das entsprechende **DVD-Format** erzeugen. Ein Tool dafür findet sich zum Beispiel im Freeware-Programmpaket **Freestudio** (www.dvdvideosoftware.com/de/free-dvd-video-software.htm), das zahlreiche weitere nützliche Werkzeuge für die Filmgestaltung enthält.

g) Wer einen Account bei Youtube.com besitzt, kann seine Filme auch **online bearbeiten**. Man erreicht die Bearbeitungswerkzeuge über den 'Videomanager' und den Link: **'Youtube-Videoeditor testen'**, sobald man einen Clip in den eigenen Bereich hoch geladen hat.

h) Und zu guter Letzt noch ein hochprofessionelles Beispiel dafür, was inzwischen filmisch mit **Handy-Kameras** zu machen ist (wenn man Aardman beauftragt und über etwas Kleingeld verfügt), ein **Werbefilm von Nokia** auf Youtube und gleichzeitig ein wunderhübscher Trickfilm: www.youtube.com/watch?v=oIPDrqC2MGM.



Viel Spaß beim Anschauen und bei den eigenen Filmprojekten!

MUK-PUBLIKATIONEN

1 - # 39 : Gesamtliste und PDF-Download aller Hefte unter www.m-u-k.de

40 Franz Haider

Medienarbeit mit Senioren
Methoden, Praxistipps, Medien
(Oktober 2008)

41 Gottfried Posch

Fundamentalismus. Ein Überblick
(März 2009, wird nicht mehr aufgelegt)

42 Matthias Wörther

Low Budget
Mit einfachen Mitteln Filme drehen
(April 2009)

43 Franz Hauber

Gentechnik
Medien, Literatur, Quellen (Juli 2009)

44 Gottfried Posch

Infokoffer Buddhismus (November 2009)

45 Gottfried Posch

Infokoffer Islam (April 2010)

46 Matthias Wörther

Himmel und Erde. Google Earth
im Religionsunterricht (Mai 2010)

47 Gottfried Posch

Infokoffer Judentum (Juni 2010)

48 Matthias Wörther

Bingo! Webseiten, Konzepte, Software
(Oktober 2010)

49 Franz Haider

Holy+wood
Spielfilmarbeit in der Pfarrei (Januar 2011)

50 Matthias Wörther (Hrsg.)

Best Practice. Kirchliche Medienstellen
In Bayern (Juni 2011)

51 Franz Haider

Kurzfilm [im] Kino. 20 Jahre Augenblicke
(April 2012)

52 Matthias Wörther (Hrsg.)

Fünfzig Jahre Konzil
Materialien - Medien - Hinweise (Juni 2012)

53 Matthias Wörther

Jenseits der Pixel. Digitale Bilder in der
Bildungsarbeit (September 2012)

54 Franz Haider

Kurz und gut • Zwanzig Filme für Schule
und Bildungsarbeit (Dezember 2012)

55 Fachstelle muk (Hrsg.)

Abschied nehmen ... will gelernt sein
(Februar 2013)

ISSN 1614-4244

Die Reihe wird fortgesetzt.

Sämtliche Publikationen können bei 'medien
und kommunikation', Schrammerstr. 3,
80333 München, Tel. 089/2137 1544,
fsmuk@eomuc.de, auch in gedruckter Form
kostenlos angefordert werden.