

Autor: Bloech, Michael.

Titel: Die Fotostory neu entdecken.

Quelle: Günther Anfang/Kathrin Demmler/Klaus Lutz (Hrsg.): Erlebniswelt Multimedia. Computerprojekte mit Kindern und Jugendlichen. Materialien zur Medienpädagogik Band 2. München 2001. S. 34-37.

Verlag: kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

MICHAEL BLOECH

Die Fotostory neu entdecken

Kinder haben viel Spaß daran, selbst erdachte Geschichten zu erzählen, sich zu verkleiden und dabei in neue Rollen zu schlüpfen. Darüber hinaus sind Kinder von ihren eigenen, selbst geschossenen Fotos fasziniert. Noch immer ist die Fotografie das klassische Dokumentationsmedium schlechthin und in seiner Benutzbarkeit nahezu universell: kaum eine Einrichtung der Kinder- und Jugendarbeit, in der sich nicht Fotos zur Dokumentation der vielfältigen Aktivitäten finden, seien es Spielfeste, Geburtstags-Partys, gemeinsame Unternehmungen oder vieles mehr. Außerdem geht von diesem klassischen Medium nicht nur beim aktiven Part des Fotografierens, sondern auch beim Betrachten eine gehörige Portion an Faszination aus: ist ein Film entwickelt und sind die Fotos vergrößert, stürzen sich die Kinder sofort auf die neuen Fotos. Daher liegt es nahe, an diese Faszination anzuknüpfen und Kindern mit der Produktion einer eigenen Fotostory eine neue Dimension für kreatives Handeln zu eröffnen. Eine Fotostory verbindet harmonisch die Faszination für ein technisches Medium mit der Lust am Erzählen und am Rollenspiel. Anders jedoch als beim Videofilm müssen hier keine Texte gelernt werden, die Dramaturgie ist leichter zu bewältigen und technische Pannen sind auf ein Minimum reduziert. Doch warum wurde bisher diese Art der medienpädagogischen Arbeit vernachlässigt? Wahrscheinlich liegt einer der Gründe dafür darin, dass oft ein sehr entscheidender Teil der Produktion ausgelagert werden musste. War der Film erst einmal

belichtet, musste dieser (wenn, wie zumeist, kein eigenes Fotolabor vorhanden ist) zur Entwicklung und Vergrößerung in ein Fachlabor gegeben werden. Dann begann die Zeit des Wartens. Der Prozess zwischen dem Belichten des Films bis zum fertigen Papierbild war gänzlich abgekoppelt von den MacherInnen. Eine nachträgliche Einflussnahme, was den Bildausschnitt oder die Manipulation von Helligkeit, Kontrast oder Farbe betrifft, war dann von den Kindern nicht oder nur bedingt möglich. Anschließend mussten umständlich, mit Schere, Kleber und Papier, die Sprechblasen und Untertitel mit den Fotos zusammengebastelt werden. Das Endresultat sah dann oft nicht besonders befriedigend aus, da der improvisierte Charakter zwar gewissen Charme bewies, aber dennoch einem visuellen Vergleich mit professionellen Fotostories in Jugendzeitschriften nicht standhielt. Dies war besonders schade, da inhaltlich, im Unterschied zu den glatten, oberflächlichen Geschichten der Medienprofis, in der Kinder- und Jugendarbeit ganz andere Stories möglich sind: Kinder können unmittelbar an ihre eigenen Erfahrungen, Vorlieben und Phantasien anknüpfen und sind keinerlei kommerziellen und redaktionellen Zwängen unterworfen.

Ein weiterer Grund für das stiefmütterliche Dasein von Fotostories in der Kinder- und Jugendarbeit liegt, neben dem abgekoppelten, zerrissenen Produktionsprozess und der meist unprofessionell anmutenden Präsentationsform, in der Einmaligkeit des Endproduktes. Eine wie hier beschriebene, analog erstellte Fotostory, macht eine Reproduktion des Endresultats zur Mitnahme für alle beteiligten Kinder nahezu unmöglich. Dies bedeutet in der Konsequenz, dass nach der Fertigstellung meist das Resultat in Form einer Wandzeitung aufgehängt wird und damit in einer dem Medium nicht adäquaten Form präsentiert wird. Das Produkt kann nicht als „Zeitung zum Lesen“ weitergegeben, mitgenommen und kommuniziert werden. Auch fehlt damit der Bezug der produzierenden Kinder zu ihrem Produkt. Im Zeitalter digitaler Fotografie lassen sich all diese Beschränkungen umgehen und mit den Vorteilen der beschriebenen medienpädagogischen Arbeit verknüpfen. Kinder sind von Anfang bis Ende am Produktionsprozess aktiv beteiligt und erstellen ein reproduzierbares Endprodukt. Kinder haben dabei die Möglichkeit, in Form handelnden Lernens, sowohl ihre eigenen Vorstellungen inhaltlich als auch künstlerisch zu realisieren. Sie qualifizieren sich im Bereich der Fotografie und erhalten Einblicke in die digitale Bildbearbeitung. Außerdem erfahren sie unmittelbar, mit welcher Technik aktuell Printmedien erstellt werden, und

zwar durch eine Verknüpfung analoger und digitaler Verfahren unter Zuhilfenahme unterschiedlicher Hard- und Software.

Zielgruppe

Die geschilderte Projektkonzeption zielt auf Kinder im Alter zwischen acht und dreizehn Jahren: Jüngere Kinder sind wegen der notwendigen textlichen Erstellung von Sprechblasen und Untertiteln meist überfordert und auch die Software setzt gewisse Lesefähigkeit voraus. Jugendliche produzieren natürlich auch Fotostories, vor allem ironische Persiflagen auf gängige Klischees, welche sie dann gerne im Internet, quasi als „E-soaps“ präsentieren.

Dauer

Die Story kann an ein oder zwei Nachmittagen entwickelt werden. Anschließend braucht man weitere zwei bis drei Nachmittage zum Fotografieren. Die Arbeit am Computer ist ähnlich aufwändig, so dass von der Konzeption bis hin zum fertigen Produkt insgesamt fünf bis sieben Nachmittage notwendig sind. Natürlich kann das Projekt auch kompakt, mit gewissem Zeitdruck an einem Wochenende realisiert werden.

Ort

Als Veranstaltungsorte eignen sich vor allem Kinderhorte, Kinder- und Jugendzentren, Begegnungsstätten für Kinder, Schulen etc.

Material

Da die gesamte Technik bis auf einen digitalen Fotoapparat inzwischen nahezu in jedem gut organisierten Büro vorhanden ist, hält sich der technische Aufwand im Großen und Ganzen in Grenzen.

Hardware

Nahezu unabdingbar ist ein digitaler Fotoapparat, am besten mit einem wechselbaren Speichermedium, um auch dann weiterarbeiten zu können, wenn der Speicher in der Kamera bereits mit Bildern belegt ist. In diesem Fall müssen die Fotoarbeiten nicht zeitraubend unterbrochen werden, um die Fotos zwischenzeitlich in den Rechner zu laden. Sinnvoll ist es, nicht nur mit einem Computer, sondern mit mindestens zwei Rechnern zu arbeiten. Ein Gerät, an dem die Kinder zu zweit oder dritt die Texte erstellen,

und mindestens ein weiteres, an dem parallel dazu die Bilder bearbeitet werden. Vor allem für die Bildbearbeitung ist ein schneller Rechner mit großem Arbeitsspeicher empfehlenswert. Günstig ist natürlich auch ein Scanner, um andere grafische Elemente, wie Bilder aus Zeitungen oder andere Fotos etc. mit einbauen zu können. Zu guter Letzt wird ein Computerfarbdrucker mit guter Auflösung benötigt, der am besten mit speziellem DIN A4 Filmpapier bestückt wird.

Software

Neben einem Textverarbeitungsprogramm mit Layout-Funktionen für Sprechblasen, Kästen für Untertitel etc, wie es das Programm Microsoft Word 2000 bietet, ist ein professionelles Bildbearbeitungsprogramm notwendig, wie zum Beispiel Adobe Photoshop oder Ulead Photoimpact. Digitale Fotoapparate, Scanner und Drucker benötigen zumeist ebenfalls spezifische Software, die üblicherweise zusammen mit den benutzten Geräten ausgeliefert wird.

Sonstiges

Natürlich kann bei diesem Projekt auch improvisiert werden. Ist zum Beispiel kein digitaler Fotoapparat aber ein herkömmlicher vorhanden, können die Bilder mit einem Scanner digitalisiert und dann weiterbearbeitet werden. Ebenso kann auch nur mit einem Rechner und einem Schwarzweißdrucker ein derartiges Projekt realisiert werden, allerdings mit gewissen zeitlichen Unbequemlichkeiten und eventuell entsprechenden Qualitätseinbußen im Bildbereich. Auch in der Übertragungsgeschwindigkeit der Bilder von dem digitalen Fotoapparat auf die Festplatte des Rechners gibt es durchaus Unterschiede. Wenn sowohl Fotoapparat wie auch Computer jeweils einen USB-Anschluss haben, geht es meist noch eine Ecke flotter. Das Zusammenspiel der Geräte sollte vorher möglichst ausprobiert werden, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben. Wenn das Projekt ins Netz gestellt werden soll, ist natürlich eine entsprechende Software notwendig, wie zum Beispiel Microsoft Frontpage oder Netscape Composer.

Team

Ein bis zwei Teamer können mit jeweils fünf bis acht Kindern arbeiten, wobei die verwendete Hard- und Software souverän in der grundsätzlichen Funktionsweise

beherrscht werden muss. Darüber hinaus sollten grundlegende Kenntnisse im Bereich Fotografie und Dramaturgie von Bildergeschichten vorhanden sein.

Kurze Projektbeschreibung

Die vom Medienzentrum München in einem Hort und einem Zentrum zur Hausaufgabenbetreuung ausländischer Kinder durchgeführten Fotostory-Projekte sollen hier exemplarisch geschildert werden, um einen möglichen Ablauf für ein eigenes Projekt zu skizzieren.

Bei den ersten Treffen wurde jeweils die Story im Rahmen eines Brainstormings entwickelt und eine kurze Einführung in die Fotografie und die Handhabung der Fotoapparate gegeben. Danach haben die Teamer das von den Kindern entwickelte Storyboard schriftlich fixiert und beim nächsten Treffen mit den Kindern nochmals besprochen. Dabei wurde vor allem auf die Verständlichkeit der Geschichten geachtet. Noch am selben Nachmittag begannen die Fotoarbeiten. Die fehlenden Fotos wurden beim darauf folgenden Termin realisiert. Schließlich bearbeiteten die Kinder beim letzten Treffen mit dem Computer die Fotos, erstellten die Texte und montierten das Ganze mit dem Text/Layoutprogramm zusammen, bis schließlich die fertige Fotostory zum Drucken vorlag.

Reflexion

Generell sind die Kinder begeistert und sehr stolz auf ihre selbst produzierte Fotostory. Nicht zu unterschätzen ist dabei der Aspekt, dass sie ihr Produkt anderen Kindern problemlos zeigen und überall hin mitnehmen können. Ein weiterer Wert liegt darin, dass Kinder gelernt haben, den Computer als universelles Werkzeug zu nutzen, das sich gut zur Umsetzung eigener, auch kreativ künstlerischer Vorstellungen verwenden lässt. Unsinnig ist es jedoch, Kinder mit allen Feinheiten digitaler Bildbearbeitung zu drangsaliieren, da es hier eher um Basisqualifikationen gehen soll. Als Problem des Projektes stellte sich das unterschiedliche Alter der beteiligten Kinder innerhalb einer der Gruppen heraus. Die Interessen in dieser Gruppe differierten sehr stark. In altersspezifisch homogeneren Gruppen gestaltet sich die Themenfindung und Entwicklung der Story wesentlich einfacher.

PUBLIKATIONEN

Einen guten Einblick in die digitale Fotografie und Bildbearbeitung gibt zum Beispiel Helmut Kraus: Digitales Fotografieren, Verlag: Addison-Wesley. Ausführlich werden nicht nur die Möglichkeiten der nachträglichen Korrektur und Optimierung von Bildern, sondern auch sehr anschaulich Manipulationsmöglichkeiten mit Werkzeugen des Computerprogramms Photoshop erläutert.

KONTAKTADRESSE

Medienzentrum München

Michael Bloech

Rupprechtstraße 25-27

80636 München

Tel. 089-126 653 14

Fax 089-126 653 24

E-mail: mzm_mb@jff.de

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.