

Kreatives Arbeiten mit neuen Medien

Ludger Hanisch

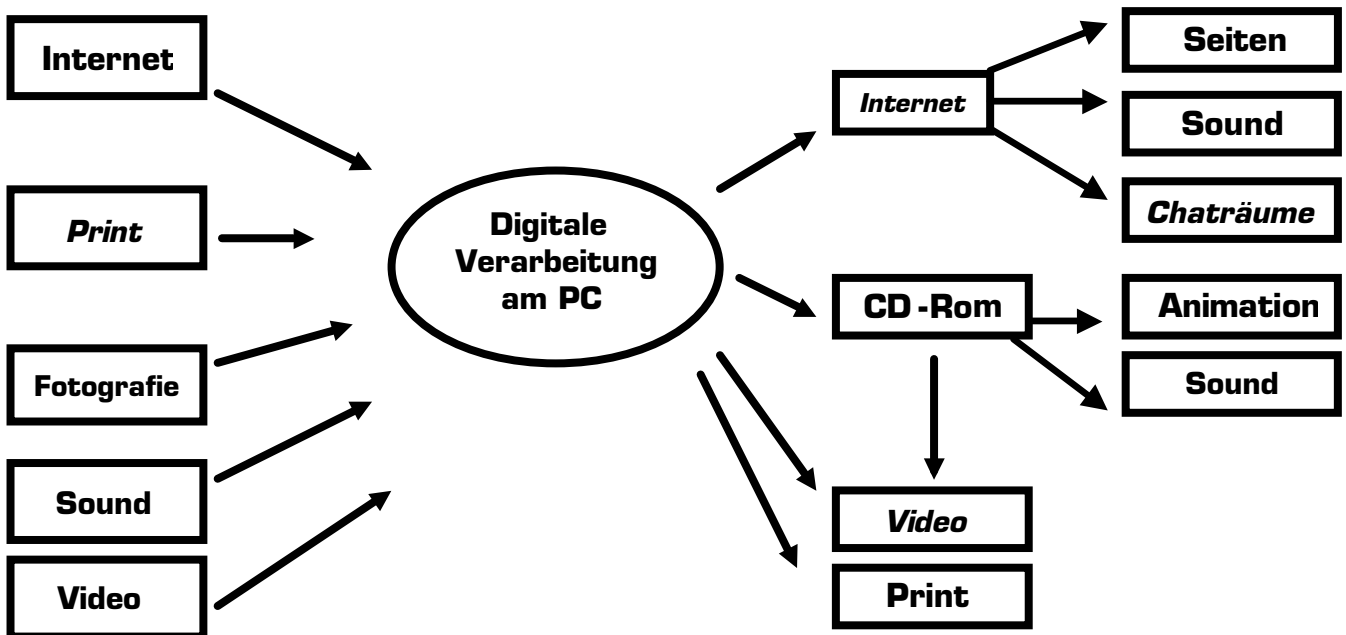
Die neuen Medien werden neben ihrer Rolle als Informationsmedien (3.7.1.) auch zunehmend in verschiedenen kreativen Bereichen genutzt. Diese Chance wird vor allem durch die Jugendlichen selbst erschlossen. Vielfach sind sie diejenigen, die die neuen Programme kennen, nutzen, weiterverbreiten, und nicht zuletzt an Erwachsene vermitteln. Häufig findet diese Entwicklung nach dem Schneeball-Prinzip statt.

Ein Beispiel: Im Chat erzählt mir ein Freund, er habe das Programm ICQ kostenlos im Netz gefunden. Eine Woche später kannten deutschlandweit alle Bekannten unserer Einrichtung ICQ und nutzten es fleissig. Das Wissen im Netz vermehrt sich so nicht linear, sondern potentiell. Durch die Digitalisierung

in allen Medienbereichen ergeben sich neue Durchlässigkeiten und neue Kommunikationsmöglichkeiten. Sowohl Radio als auch Fernsehen ist inzwischen über das Internet zu empfangen. Alle digitalen Quellen lassen sich verwenden, zu neuen Einheiten kombinieren und mit verschiedenen Ausgabemedien wieder weiterentwickeln. Die im Internet erprobte Netzwerkstruktur verändert auch die kreativen Prozesse. Zu jedem beliebigen Thema können neben den reinen Informationen auch Bilder und Sounds heruntergeladen, neu bearbeitet und wieder ins Netz gestellt werden.

Für die Gruppenarbeit ist es wichtig, daß vorhandene technische und personelle Potential zu nutzen. Für eine Freizeit wird es sich nicht lohnen eigene Rechner anzuschaffen, aber häufig sind unter den Teilnehmer/innen Experten, sowohl für die PC, als auch im Anwendungsbereich. Meistens freuen sich diese Spezialisten, wenn sie Ihre Fähigkeiten für die Gruppe einsetzen können. Hier sollen einige pädagogische Möglichkeiten dargestellt werden.

Die folgende Grafik zeigt das Zusammenwachsen der verschiedenen Medien:



Netzwerk

Auch während einer Ferienfreizeit kann es sinnvoll sein, ein internes Netzwerk aufzubauen. Die einfachste Variante besteht darin, zwei Rechner miteinander zu vernetzen. Hierzu werden zwei Netzwerkkarten mit einem dazugehörigen Kabel benötigt. Heute sind 100 Mb Datendurchsatz Standard. Im Handel sind diese Netzwerklösungen bereits im Set erhältlich (ca 150,-DM).

Für Ferienfreizeiten können auch kabellose Netzwerklösungen ein Weg sein. Vorteil ist eine räumliche Variabilität, da keine Kabel verlegt werden müssen. Der Datendurchsatz dieser

Lösung liegt derzeit bei 5Mb; die Entfernung, die überbrückt werden kann, liegt bei 50 Metern (ca 150,-DM). Der Aufbau größerer Netzwerke ist bei Kosten von mindestens 1500,-DM nur für dauerhafte Nutzung rentabel.

Wer kann weiterhelfen?

Wer größere Medienprojekte verwirklichen will, sollte professionelle Hilfe von Medienzentren anfragen. Dies kann in Form von Weiterbildungen für die Mitarbeiter personeller Unterstützung bei einzelnen Projekten oder Hardwareunterstützung geschehen.

Die Ansprechpartner hierfür sind die jeweiligen Landesmedienanstalten. Die Anschriften der Landesmedienanstalten sind in verschiedenen unten genannten Veröffentlichungen der Bundeszentrale für politische Bildung enthalten. Hier kann auch Beratung über die Schwerpunkte der regionalen Medienzentren erfolgen. Die Medienzentren leihen auch z.T. gegen geringe Gebühr Medien und Hardware aus. Gerade wenn nur einzelne Aktionen geplant sind, ist dies eine kostengünstige Variante. Die umfangreichste und aktuellste Literatur wird von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegeben.

Sie findet sich im Internet unter:

www.bpb.de

Dieter Baake u.a. (Hrsg.): „*Handbuch Medien: Medienkompetenz*“ Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

Außerdem ist empfehlenswert:

Wolfgang Zacharias (Hrsg.) „*Interaktiv – im Labyrinth der Möglichkeiten*“ Remscheid 1997

Dieter Glaap, Jürgen Ertelt (Hrsg.) „*Konnekt – Das Medienpaket*“ Remscheid 1999

Bilder, nichts als Bilder

Für die Bildbearbeitung eignen sich die Bildbearbeitungsprogramme, die heute bei den digitalen Kameras, Scannern oder Rechnern beigelegt sind. In diesem Bereich ist es nicht notwendig die jeweils neueste Version einer Software zu haben, aber einige Grundvoraussetzung müssen erfüllt sein:

1. Die Software sollte auf deutsch sein.
2. Sie muss eine Funktion haben, die einzelne Bildausschnitte ausschneiden kann.(Lasso)
3. Sie muss über die Funktion „*Größe verändern*“ verfügen; hiermit ist nicht die Lupenfunktion gemeint.

Bevor Sie mit der Bildbearbeitung beginnen, sollten sie wissen, was mit den fertigen Bildern nachher geschehen soll. Denn das Ausgabemedium entscheidet über die Kriterien für die Bildbearbeitung. Bei der Erstellung von Internetseiten müssen sehr kleine Dateien von nur wenigen Kilobyte erstellt werden, da der Nutzer sonst die Seite nicht besuchen wird. Für die Erstellung einer CD- Rom oder eines Ausdrucks auf Papier heben große Dateiformate die Qualität.

Auf Internetseiten können zudem nur drei Bildformate genutzt werden:

- jpeg eignet sich am besten für Bilder; einige Programme erlauben eine verschieden starke Komprimierung der Bilddateien (z.b. Paint shop pro).
- Gif ist ein Format, daß nur 256 Farben verwendet und eignet sich besonders für Buttons, transparente Farben und Animationen.
- Png ist ein sehr wenig gebrauchtes Format.

Kameraspiel

Teilnehmer: ab 3 Teilnehmer/innen
 Alter: ab 9 Jahre
 Aufwand: gering
 Kosten: keine
 Zeitbedarf: ein bis zwei Stunden
 Material: Vorbereitete Karten; Verkleidungskiste, Tücher oder Seile

Das Kameraspiel will den Blick schärfen und für gute Fotos sensibilisieren. Die Gruppe wird in Dreiergruppen eingeteilt. Diese Dreiertteams werden unter einem Thema zur Beobachtung mindestens 30 Minuten in die Natur, oder in die Stadlandschaft, oder wenn es zu stark regnet im Gebäude auf Motivsuche geschickt. Jedes Team erhält drei Karten zu den drei Personen und den Auftrag jeweils (imaginäre) Fotos zu machen, und diese im Gedächtnis zu speichern. Alle 10 Minuten werden die Karten und die Aufträge getauscht, so daß jeder die Perspektive des anderen kennenlernt.

Person1 ist die Linse und hat folgende fotografische Funktionen: Bild erfassen, merken nach Objektiv: Macro (von 10 cm - 100 cm); Weitwinkel (gesamte Sehfläche, die die Augen erfassen ohne sich hin und her zu bewegen, also weiter als 180 Grad) Tele (Den Nahbereich ausschalten; nur einen kleinen Ausschnitt in der Ferne). Person2 ist zuständig für Helligkeit und für Licht und Schatten. Person3 wählt eine geeignete Szene aus und achtet hierbei darauf, daß der Hintergrund nicht stört.

Wenn das Thema etwas mit Personen zu tun hat, ist es hilfreich Verkleidungsmaterialien, Tücher, oder Seile bereit zu halten, mit denen Szenen verfremdet werden können. Besonders Mädchen stehen sonst unter dem Streß fotogen sein zu müssen. Schließlich trifft sich die Gruppe wieder und bespricht die „Fotos“. Wenn anschließend mit Foto- oder Videokameras gearbeitet wird, ist es erstaunlich, wie die Teilnehmer bewußt anfangen Szenen, Bilder und Landschaften zu komponieren.

Bilder auf der Brust – T-Shirt Aktion

Teilnehmer: max. 20
 Alter: ab 9 Jahre
 Aufwand: erfordert mindestens zwei Betreuer
 Kosten: weißes T-Shirt; 5,-Dm für Transferfolien und Druckerpatronen
 Zeitbedarf: pro Teilnehmer etwa 30 Minuten
 Material: Rechner (Digitale Kamera, Scanner), Drucker, Bügeleisen, Transferfolien für T-Shirtdruck, Farbpatronen

Der T-Shirtdruck eignet sich besonders als Anfängeraktion, da nur jeweils ein Bild pro Teilnehmer bearbeitet wird. Die Bilder werden zunächst in den Rechner geladen, und anschließend im Bildbearbeitungsprogramm geöffnet und weiterbearbeitet.

Wichtige Hinweise zu Bildbearbeitung und Ausdruck beim T-Shirtdruck

- Wenig weiße Flächen benutzen, da sie im Druck in der Regel grau erscheinen. Die Helligkeit des Bildschirms verursacht diese Täuschung für unser Auge.
- Die Bilder müssen sehr großflächig angelegt sein. Ein Baum mit vielen kleinen Blättern und Ästen wird im Druck sehr schlecht erscheinen. Die Ursache ist hier die Transferfolie, die aus einem Kunststoff besteht, der unter dem Bügeleisen schmilzt. Sehr feine Konturen verschmieren hierbei.
- Die Farben, die wir auf dem Bildschirm sehen, werden im Druck häufig anders dargestellt. Vor allem bei Mischönen wie Lila fällt dies stark ins Gewicht. Eine präzise farbliche Darstellung ist nur im Profibereich möglich.
- Für die Ausdrücke der Transferfolien müssen die Gebrauchsanweisungen beachtet werden.
- Schriften und Bilder müssen auf der ausgedruckten Transferfolie seitenverkehrt erscheinen, da sie umgekehrt aufgebügelt werden.
- Eine Druckerpatrone reicht für etwa 20 DinA4 Ausdrücke.
- Es muß eine Farbpatrone verwendet werden. Photopatronen sind ungeeignet, da die Ausdrücke nicht farbecht sind.

Die T-Shirts sollten

- weiß sein, da farbliche T-Shirts häufig nicht zu den tatsächlich erscheinenden Farben passen s. oben. Für schwarze T-Shirts gibt es spezielle Folien. Die Darstellungsqualität ist hier jedoch deutlich schlechter als bei weißen.
- Von guter Qualität sein, da sie sonst sehr schnell einlaufen und zu klein werden. Billigprodukte bewähren sich hier leider nicht.
- vorgewaschen sein, damit die Ausrüstungsstoffe entfernt sind, die eine Farbaufnahme behindern.
- sehr sauber gebügelt sein, da alle Falten ein sauberes Aufbügeln verhindern.

Beim Aufbügeln sollte

- ein flache, glatte Unterlage vorhanden sein (Decke, oder Bügelbrett).
- das T-shirt faltenfrei auf der Unterlage aufliegen. die in der Beschreibung angegebene Temperatur des Bügeleisens erreicht sein.

Internet – virtuelle Reisen zueinander

Teilnehmer	alle Teilnehmer
Alter:	ab 7 Jahren
Aufwand:	erfordert Internetzugang
Kosten:	Telefon und Providergebühren
Zeitbedarf:	variabel
Material:	Rechner, Software (kostenlos)

Da der Zugang zum Internet inzwischen zum Allgemeingut geworden ist (selbst Boris Becker ist drin) werden hier einige Spielmöglichkeiten im Netz vorgestellt.

Chaträume

Chaträume sind virtuelle Räume, in denen gleichzeitig mit mehreren Teilnehmer geredet werden kann. Mit allen Teilnehmern im Netz, die auf die jeweilige Seite gehen, kann kommuniziert werden, indem auf der Tastatur der jeweiligen Rechner kurze Texte geschrieben werden. Wer eine eigene Internetseite im Netz stehen hat, der kann eigene Chats dort einbauen. Die meisten Provider stellen ihren Kunden diesen Service kostenlos zur Verfügung. Diese Chats sind Textchats, und verfügen nicht über virtuelle Hintergründe und Avatars..

Diese Chats bieten sich für Gespräche mit Freunden zu Hause, oder in anderen Ferienfreizeiten an. Vor dem Chat müssen feste Tageszeiten vereinbart werden, so daß die anderen auch anwesend sind.

ICQ

Ebenfalls wie ein Textchat funktioniert das Programm ICQ. Zwei Vorteile dieses Programms: Es kann auch offline wie ein E-mail – Programm genutzt werden. Der Nutzer erhält einen Briefkasten unter einer Nummer, die die anderen Teilnehmer speichern und anwählen können. Es kann gleichzeitig mit anderen Internetseiten oder Chaträumen genutzt werden. Kostenlos, aber mit Werbung erhältlich unter: www.mirabilis.com

Cyberland

Ein spezieller, nichtkommerzieller, virtueller Chatraum ist das Cyberland. Virtuell heißt, daß ein Bild als Hintergrund erscheint, und der Teilnehmer als Avatar (Smilys, oder andere Icons) auf dem Bildschirm aller am Chat beteiligten Rechner erscheint. Er wird vom Berliner Jugendzentrum Wannsee Forum betreut. Zunächst muß die unter der unten angegebenen Adresse die „Palace-Software“ heruntergeladen und installiert werden.

Wenn im internen Netzwerk von allen Arbeitsplätzen aus gepochet werden soll, ist entweder eine Hardwarelösung (Server) notwendig, oder eine Softwarelösung (Wingate). Im Cyberland wird man zunächst ein Gast, und hat die Möglichkeiten sich an den meisten Chats zu beteiligen. Eine Anzahl von „Avatars“ stehen für Gäste zur Verfügung. Interessanter für die Jugendarbeit ist es jedoch Mitglied zu werden. Dies ist kostenlos und hat eine Reihe von Vorteilen. Einige Räume stehen nur „Einwohnern“ zur Verfügung; selbsterstellte, eigene Avatars dürfen während des Chat verwendet werden; eigene virtuelle Seiten können in den Chat eingebaut werden.

Die eigenen Seiten müssen folgende Voraussetzungen erfüllen: Format: 480x320 Pixel; Farben: 256 Farben; Bildformat: *bmp Die „Regierung“ des Cyberland entscheidet dann, ob die Seiten eingestellt werden können (keine Angst, die freuen sich immer über gute, neue Seiten). Im Cyberland existieren viele Seiten von Jugendeinrichtungen aber auch ein Rätsel, ein Mörderspiel, ein Kuschelraum (jeweils nur für zwei Chatter allein) etc.

www.thepalace.com Software (für alle virtuellen Chaträume)
www.wingate.com (für zwei Rechner kostenlos)
www.wannseeforum.de (Berliner Jugendzentrum, das den Cyberland betreut)
www.virtuellewelt.de

Blind date – Ein Spiel im Cyberland

Teilnehmer: Alle Besucher im Chat
 Dauer: etwa eine halbe Stunde
 Kosten: Telefon und Providergebühren
 Spaßfaktor: hoch
 Besonderes: muß vorher angekündigt werden.

Alle Besucher vereinbaren, sich für eine halbe Stunde Pseudonyme zu geben, und insbesondere eine neue Geschlechtsidentität. Nun wird eine halbe Stunde mit allen anderen über ‚Gott und die Welt‘ geredet, aber die eigene Identität nicht preisgegeben. Nach einer halben Stunde muß jeder Teilnehmer raten, welchen Geschlechts die jeweils anderen sind. Je nach Qualität des Rollenspiels kommen doch erstaunliche Ergebnisse zustande.

Linklisten

Teilnehmer: ab etwa 5 Personen
 Alter: ab 9 Jahren
 Aufwand: gering
 Kosten: Telefon/Providergebühren
 Zeitbedarf: etwa zwei – drei Stunden
 Material: die vorhandenen Rechner mit Internetzugang

Hier lassen sich beliebige Themen in ihrer Behandlung im Netz darstellen. Wichtig ist es eine konkrete Themenstellung zu formulieren, da sich die Teilnehmer sonst schnell langweilen. z.B. kann die Aufgabe heißen: „Sucht alles zum Thema ‚Blau‘“ Alle gefundenen Seiten werden als LINK auf der eigenen Homepage aufgelistet. Beispiel: www.naturfreundejugend.de/blau.htm

CD-Rom – Mitmachscheiben

Teilnehmer: mindestens 5 Teilnehmer
 Alter: eignet sich für Jugendliche; für Kindergruppen eignen sich eher Kleinprojekte
 Aufwand: erfordert Teilnehmer, die sich intensiver mit dem Programm und der Navigation beschäftigen
 Kosten: ca. 150,-DM für Software; 3,-DM für CD-Rohlinge
 Zeitbedarf: variabel, mehrere Tage
 Material: Rechner mit Brenner, Digitale Kamera, Scanner, Videokamera

Die Erstellung einer CD-Rom eignet sich besonders für Ferienfreizeiten, da sie sowohl Inhalt, Tagebuch und Präsentation einschließen können, und der Zeitaufwand sehr unterschiedlich den äußeren Bedingungen (Regenwetter) angepaßt

werden kann. Technisch möglich ist mit einem HTML-Editor zu arbeiten, geeigneter ist es jedoch mit dem **Autorenprogramm** zu arbeiten. Das Programm mediator pro 5 hat sich hierfür in der Praxis bewährt.

Das digital vorliegende Material kann eingebunden werden. Das Programm bietet sowohl Anfängern, als auch Fortgeschrittenen an den Computern viele Möglichkeiten. **Anfänger** lernen aus den Bildverzeichnissen per „*drag and drop*“ Bilder auf die Oberfläche zu laden, dort zu animieren, oder zu einer Collage zu verbinden. Auch kleine Texte können unmittelbar wie in einer Textverarbeitung geschrieben und bearbeitet werden. Wenn im Arbeitsverzeichnis auch Sounddateien abgelegt sind, können diese auch unmittelbar eingebunden und abgespielt werden. Wie in einem Bilderbuch sollten einige Seiten mit den jeweiligen Seitenwechseln als Vorlage für die Teilnehmer vorbereitet sein. Die hier vorgestellten Arbeitsschritte sind für Anfänger leichter zu lernen, als die verschiedenen Bearbeitungsschritte einer Bildbearbeitungssoftware. Deshalb beginnen wir bei Anfängern nur mit der Vorstellung diesen Programmes.

Fortgeschrittene arbeiten mit der „*Zeitlinie*“, die es erlaubt Aktionen auf dem Bildschirm hintereinander ablaufen zu lassen. Besonders interessant ist es kleine Trickfilme und Animation herzustellen. So können z.B. „*Ufos*“ über den Bildschirm fliegen und nachher wieder verschwinden. Bilder können in der Größe verändert, oder auf einer Zeitlinie hintereinander als Slideshow angeordnet werden. Sie können aber auch mit einem Sound hinterlegt werden, der entweder von einer CD, aus dem Internet, oder selbstproduziert vorliegt. Natürlich können die Bilder auch animiert werden, so daß kleine Zeichentrickfilme entstehen.

Die absoluten **Cracks** finden Spaß an diesem Programm, weil sie eigenständig programmieren können, und auf diese Weise Spiele oder Puzzles entstehen. Schließlich ist auch die Einbindung von Videomaterial möglich. Die Jugendlichen, die schon viel mit dem Computer gearbeitet haben, werden gefordert, da auch eigenständige Spiele oder Puzzles programmiert werden können. Die CD wird am Ende der Freizeit alle Bilder, alle fertigen Projekte, alle Sounds enthalten, so daß sie gleichzeitig Inhalt, Dokumentation und Präsentation der Freizeit ist.

Die CD-Produktion erlaubt es im Gegensatz zu anderer Medienarbeit nichtlineare Produkte herzustellen. In der Video oder der Hörspielproduktion muss immer ein Drehbuch vorliegen, an dem sich die Gruppe orientiert. Auf der CD hingegen können sowohl Einzelbilder, fertige Projekte, Sounds in Verzeichnissen gesammelt werden, oder wieder in ein neues Projekt eingebunden werden. Der Umfang der Produktion paßt sich so den Gegebenheiten der Gruppe an.

Die Gruppe kann auch ihre verschiedenen Fähigkeiten nutzen und alle Teilnehmer mit einbinden. Jugendliche mit graphischen Fähigkeiten können Bilder malen, die dann eingescannt werden. Wer gerne Texte schreibt kann die Aufgabe

des Chronisten übernehmen. Den eher technisch begabten Jugendlichen wird die Aufgabe zufallen die Projekte zu sammeln, die Fehler zu beheben, und die Endredaktion vorzunehmen. Zu Beginn der Arbeit wird das Projekt in einer gemeinsamen Besprechung vorgestellt. In groben Zügen sollten hier die Themen besprochen werden, die in der Freizeit vorkommen werden; dies können sowohl reale Themen wie Ausflüge, Besichtigungen etc. sein, als auch fiktive Themen wie „Seeräuber“, „Gespenstergeschichten“, „Die sieben faulen Zähne von Lothar Lutscher“ etc. sein. Erfahrungsgemäß werden reale Themenstellungen eher sachliche Berichte als Ergebnis hervorbringen, fiktive Themenstellungen eher Phantasiegeschichten.

Auf einer große Tapete werden alle Ideen notiert, die der Gruppe einfallen. Im zweiten Schritt werden Gruppen gebildet, die die verschiedenen Themen mit den unterschiedlichsten Medien bearbeiten können. Ein Zeitraster hilft die Projekte zu einem bestimmten Zeitpunkt fertigzustellen; und Workshops zu verschiedenen Themen anbieten zu können. Mindestens einen Tag sollten Sie für die Endredaktion und das Brennen aller CDs einplanen(auf die Dokumentation des Abschiedsabends sollte verzichtet werden) siehe Beispiel:

Die Medien werden den verschiedenen Kleingruppen zugeordnet. Wer malen will, wird Maler/in; wer sich mit der Videokamera auskennt wird „Kamerafrau/mann“; wer sich für Geräusche interessiert wird „Tonmeister“. Sinnvoll ist es am Anfang auch schon eine gemeinsame Navigationsseite zu vereinbaren. Hier ist es möglich z.B. eine Landkarte der Ferienregion, oder bei einer Segelfreizeit ein Segelschiff, oder bei einer Bergfreizeit ein Bild des Bergmassivs als Navigation zu nehmen. Von dieser Seite aus sollte zu möglichst vielen Ereignissen und Themen der Freizeit ein Link bestehen. In der Praxis ist es hilfreich jeden Tag die vorliegenden Einzelprojekte jeweils fertigzustellen und abzuspeichern. Dies hat den Vorteil, das alle Themen, egal ob „fertig“ oder nicht, vorliegen, alle technischen Fehler unmittelbar behoben werden (dies ist die Voraussetzung um ein Projekt fertigstellen zu können), die Projekte überschaubar bleiben und auch bei Rechnerabstürzen in der Regel nicht verloren gehen. Wenn die CD gestartet wird, müssen die Einzelprojekte jeweils neu geöffnet werden, hierbei sieht der Betrachter den Ladevorgang.

Programm:

Mediator pro 5 Preis ca. 150,-DM der Firma Machtware (wichtig: Eine Bescheinigung beilegen, daß das Programm für Jugendarbeit oder Ausbildungszwecke verwandt wird.)
www.matchware.net

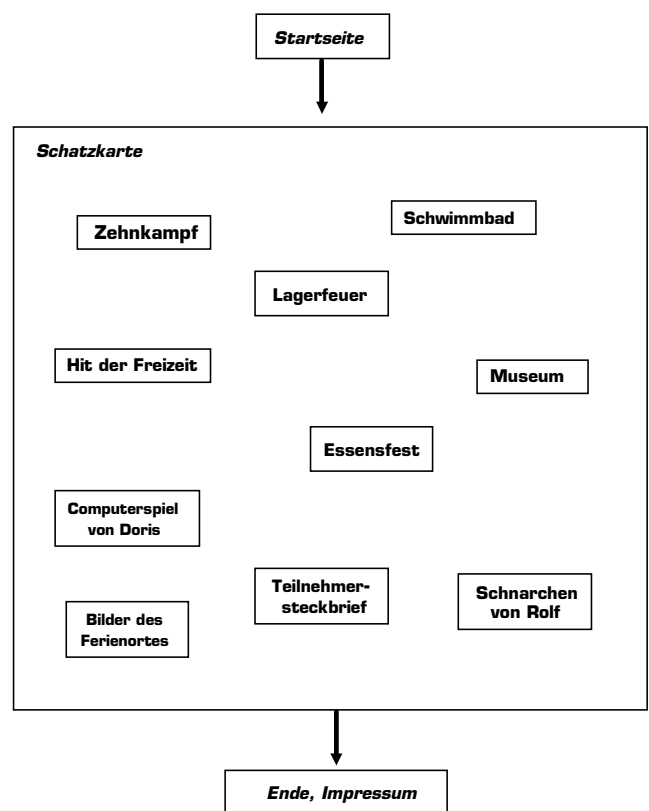
*Literaturtipp: Barbara Landbeck „Die Erstellung eines Edutainment – Titels“ in Handbuch Medien: Computerspiele Bundeszentrale für politische Bildung 1999

Beispiel für ein Zeitraster

1. Tag Anreise
2. Tag Ideensammlung, Aufgabenverteilung
3. Tag Kameraspiel, erste Einführung in das Programm

4. Tag Ausflug Schwimmbad, kleine Projekte
5. Tag Bildbearbeitung für Anfänger,
6. Tag Materialsammlung und erste Teambesprechung
7. Tag Soundwerkstatt Lagerfeuer mit Piratenkartoffeln,
8. Tag Ausflug Museum
9. Tag Präsentation der Zwischenergebnisse für alle
10. Tag Spiele am PC selbst erstellen
11. Tag Essensfest
12. Tag Letzter Abgabetag für die Projekte
13. Tag Endredaktion, Brennen
14. Tag Feierliche Übergabe der CD-Rom

Beispiel für eine Navigationsseite:



Kontakt

Ludger Hanisch
Jugendherberge Lindlar
Umweltstudienplatz
Jugendherberge 30
51789 Lindlar

Tel 0 22 66 / 52 64
e-mail: jugendherberge@lindlar.de