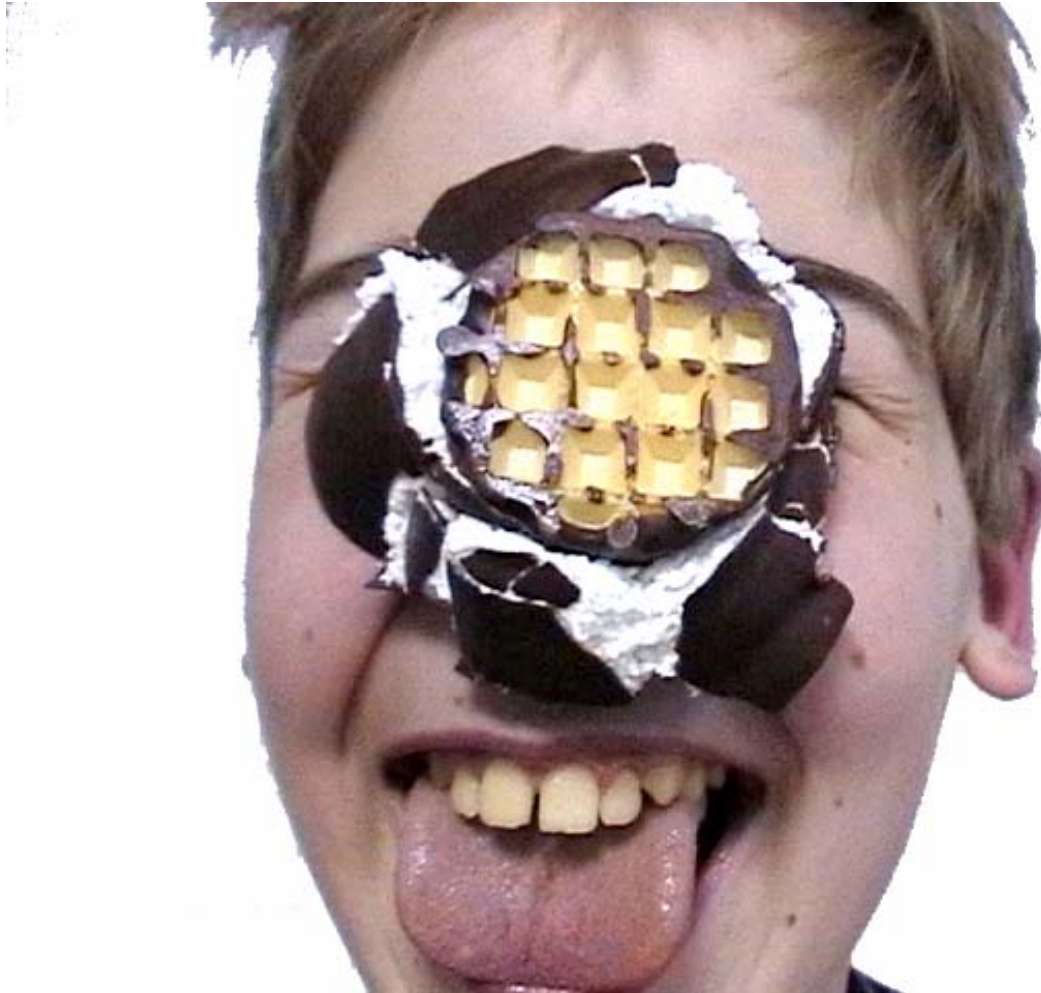


Video, Animation und Darstellendes Spiel in der KJP -
„Schaun’ wir mal“ - ein paar Tipps zur Praxis ...



- | | |
|---|---|
| 1. Anregungen für die eigene Praxis | 2 |
| 2. Gartenzwerge, Gummienten, Plastikmonster | 2 |
| 3. Kameraführung | 3 |
| 4. Anregungen 1: Wie macht man Illusionen? | 4 |
| 5. Anregungen 2: Markt der Möglichkeiten | 5 |
| 6. Steigerung der spielerischen Anforderungen | 7 |

1. Anregungen für die eigene Praxis

Der Gruppenraum muss ausreichend groß zum Spielen und Filmen sein. Inspirierende Nebenräume (Büros mit ihren technischen Geräten, Keller, Disco-Raum o. ä.) sollten zur Verfügung stehen. Fragen zur technischen Grundausstattung sollten vorher geklärt, ausreichend Material und Musik rechtzeitig besorgt werden (siehe unten). Notwendig ist es gerade für Nichtprofis, die technischen Möglichkeiten von Kamera, Abspielmöglichkeiten, Videotricks usw. einige Male gründlich auszuprobieren: Ein Videokurs wäre nützlich, aber nicht obligatorisch!

2. Gartenzwerge, Gummienten, Plastikmonster

Zur **technischen Grundausstattung** gehören Camcorder, Stativ, Fernsehapparat (Monitor) und die entsprechenden Anschlusskabel. Diese Geräte können kostenlos bei den Landesfilmdiensten, Kreisbildstellen u. ä. Einrichtungen ausgeliehen werden. Außerdem sind ein paar helle Lampen und ein CD-Player sinnvoll.

Notwendig als **Verwandlungsmaterial** sind viele Flohmarktfunde und Spenden, wie Perücken, Haarteile, Brillen, Hüte, Tiermasken, Tücher, Kleider, Mäntel usw. **Seltsame und alltägliche Gegenstände** kommen ebenfalls vom Flohmarkt und aus Spenden und dienen als Requisiten bzw. Inspirationshilfe zum Schauspielen: Gartenzwerge, Leuchtstäbe, Kinderspielzeug, Taucherausrüstungen, Sportartikel, jede Menge kleinerer und größerer Plastiktiere wie Drachen, Fische..., Arme von Schaufensterpuppen, überhaupt große Puppen, Koffer, Taschen, Plastikblumen, ausgediente Musikinstrumente. Und natürlich alles, was die jeweilige Einrichtung an besonderen Dingen zur Verfügung und die man benutzen darf...

Musik ist bedeutungsvoll für die Stimmungen der Spielenden und später für die Betrachter: Auf CDs ist eine Sammlung von Musik aus allen Bereichen notwendig, d.h. Volksmusik, Rockmusik, sanfte klassische Musik, Meditationsmusik, aufregende moderne ("Neue") Musik, Filmmusik...

3. Kameraführung

Die folgenden Grundsätze der Kameraführung müssen unbedingt beachtet werden:

- Gewackel vermeiden und ein Stativ benutzen.
- Keine Schwenks oder Zooms während laufender Kamera, sondern die Kamera in der Regel vor jeder Veränderung ausstellen.
- Nicht ins Licht (Fenster, Lampen) filmen.
- Nahaufnahmen machen, d.h. immer mit der Kamera bzw. dem Zoom so nahe an die Akteure herangehen wie möglich, denn ein Fernsehmonitor ist keine Großbildleinwand!
- Für Clips - also Sammlungen kurzer Bilder - nur Aufnahmen von wenigen Sekunden Länge machen. Es gibt bei verschiedenen Kameras Unterschiede von Aufnahme- und Abspielzeit - deshalb optimale Bildlänge (4-6 Sekunden) ausprobieren.
- Handlungen nicht in ihrer ganzen Länge filmen sondern aus Einzelszenen zusammensetzen: Es kommen also nicht "böse Gangster" herein, öffnen und schließen die Tür, gehen zu ihrem Opfer und kitzeln es dann, sondern "böse Gangster" im Türrahmen/Schnitt/entsetze Gesicht der "Opfer"/Schnitt/kitzeln...

4. Anregungen 1: Wie macht man Illusionen?

Verschwinden

Einen schönen oder aufregenden Ort suchen, Personen gruppieren sich und werden kurz einige Sekunden gefilmt. Dann wird die Kamera angehalten, die Personen verschwinden oder werden weniger/mehr, es wird wieder gefilmt. Erneutes Anhalten der Kamera, weitere Veränderungen. Die Illusionsmöglichkeiten des Mediums werden sehr schön deutlich.

Zauberei

Eine Person hat eine Brille oder einen Hut auf, wird einige Sekunden gefilmt, dann wird die Kamera angehalten, eine andere Brille/ein anderer Hut aufgesetzt, es wird wieder gefilmt, Kamera angehalten, erneute Veränderung. Eine neu ins Spiel geratene Person kann Brille, Hut oder ein anderes Requisit der zuvor gefilmten Person benutzen.

Verwandlungen

Jemand trinkt oder isst etwas, wird geküsst - und verwandelt sich dadurch, dass die Kamera angehalten wird und beim Weiterfilmen eine andere Person, ein Kaninchen oder ein Frosch auftaucht...

5. Anregungen 2: Markt der Möglichkeiten

Einfach nur Bilder ...

Es werden Bilder von ein paar Sekunden Länge hintereinander gesammelt, wobei immer wieder Gesichter und Gegenstände, kleine Verwandlungen gezeigt werden. Eine durchgehende Musik verbindet die Bilder, übrigens können unterschiedliche Musiken - etwa sanft, bedrohlich, fröhlich - verschiedene Stimmungen und damit unterschiedliche Wirkungen bei den Betrachtern hervorrufen. Das gilt auch für die folgenden Vorschläge.

Bilderstellen...

Alle verkleiden sich und stellen lebende Bilder. Zusätzlich können auch "schöne" oder "seltsame" Orte mit einbezogen werden. Die lebenden Bilder werden hintereinander mit einigen Sekunden Länge abgefilmt.

Varianten des Bilderstellens...

- Die lebenden Bilder werden im Zeitlupentempo ganz kurz lebendig und bewegen sich, frieren wieder ein. Schnitt: Neues Bild, kurz lebendig werden, einfrieren usw.
- In den lebenden Bildern kommen auch Requisiten vor, mit denen Handlungen oder Kommunikationen angedeutet werden: Jemand wird mit einem Netz gefangen oder mit einer Pistole bedroht, Rosen werden verschenkt...
- Die lebenden Bilder können auch an schönen oder spannenden, ebenfalls wechselnden Orten mit ihren Requisiten gruppiert werden
- Ein guter Übergang zu längeren Handlungen kann z.B. durch die Nachtwächter- oder Putzfraufilme ermöglicht werden. Die Gruppe ist - als beinahe klassisches lebendes Bild - ein Schaufenster oder Denkmal. Ein kontrollierender Nachtwächter oder eine abstaubende Putzfrau wird geneckt, beschmust, überfallen oder selbst zum Teil des Bildes.

Verwandlungsfilme

- Jeder Mitspieler hat beispielsweise einen kleinen seltsamen, selbst ausgesuchten Gegenstand, etwa einen Boxhandschuh, ein Gummikrokodil, eine Plastikblume, der in irgendetwas verpackt wird und sich beim Weitergeben unaufhörlich verwandelt. Die Kamera wird vor jedem Wechsel angehalten.
- Oder jemand kriecht vor der Kamera in einen Sack, eine große Kiste oder unter eine Decke, dann wird die Kamera angehalten. Jemand anders geht in das Objekt und kommt, nach dem Anstellen der Kamera heraus usw. Verkleidungen und Requisiten machen alles lustiger...

Play-Back-Clips

Drei Mitspieler bringen ihre Lieblings-CDs mit. In selbst ausgesuchten Verkleidungen imitieren sie und andere Mitspieler die Musikgruppen. Während der Dreharbeiten läuft die Musik - wird aber später separat vom Band zum Clip dazu gespielt oder das Band wird nachvertont.

Werbefilme

Mit selbstgesuchten Requisiten und Verkleidungen erfinden die Spieler kleine Ironisierungen von Werbung: "Verarschen als Erkenntnisprinzip" (Hartwig). Jeweils nach einem Kamerastopp sprüht sich beispielsweise jemand mit Haarspray ein und die Haare verfärben oder verwandeln sich bis zur Glatze, jemand benutzt Parfüm und bekommt mehr und mehr bunte Flecken (Niveacreme mit Konfetti), jemand ist eine Bratwurst und wird zum Schwein (mit Schweinemaske)...

Geschichten

Mit ein paar Verkleidungen und Requisiten denken sich alle zusammen eine kleine Geschichte aus, die ohne vorherige Proben vor der Kamera gespielt wird. Wirkungsvoll sind hierfür immer Verwandlungen und Veränderungen, die beispielsweise durch einen Zauberer oder einen Zauberspruch hervorgerufen werden.

Orte

Inspirierend sind auch interessante Räume in der Einrichtung oder spannende Orte draußen. Lange dunkle Flure, Fahrstühle, Keller oder Gärten, Hütten, Baustellen bieten Geheimnisse, die meist ausgehend von lebenden Bildern sichtbar gemacht werden können.

Blutrünstige Horrorfilme...

...sind einerseits medienpädagogisch wertvoll und wichtig,
...können andererseits natürlich nur mit halbwegs (wieder) stabilen Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden!

Mit vielen Kostümen und seltsamen Requisiten, etwa dem Arm einer Schaufensterpuppe, Gummimessern, roter Marmelade usw. werden gemeinsam in der Gruppe unheimliche Handlungen erfunden, die alle aus dem Fernsehen oder Kino kennen.

6. Steigerung der spielerischen Anforderungen

- Zunächst ergeben sich einfache Rollen (Gangster, schöne Frau, Soldat, Hexe, Fee usw.) durch Verkleidungen und Requisiten. Im Stegreifspiel wird improvisiert, es werden kleine Einheiten gefilmt.
- Die Rollenfindung zu einem Thema wie "Disco", "Kneipe" usw. kann langsam gefördert werden ("Wer bist du?, wie heißt du? Was willst du?")
- Zur Rollenfindung wird eine Rahmenhandlung abgesprochen, in der improvisiert und gefilmt wird ("Jemand lernt eine Frau kennen, doch der alte Freund ist eifersüchtig...")
- Die Gruppe denkt sich eine vage Geschichte zu Rollen und Thema aus, die dann - immer noch mit Improvisationen - realisiert und gefilmt wird ("Jemand kommt in ein Tagungshaus/den Park/die KJP ... und erlebt gruselige, verwunschene, auf jeden Fall aufregende Sachen").
- Die Rollen werden festgelegt und ausprobiert, die Filmgeschichte mit ihren einzelnen Szenen genauer skizziert: Nun gibt es fast schon ein Drehbuch...