

*Wulf Schlünzen:*

## **VIDEOFILMEN IM DARSTELLENDEN SPIEL**

Videofilmen ist eine für viele Schülerinnen und Schüler interessante Alternative zum Theaterspielen. Die aktive Videoarbeit kann auf den Seherfahrungen der Jugendlichen aufbauen, sollte sie aber auch kritisch hinterfragen.

Film ist eine eigene Kunstform, hat zwar als darstellende Kunst gewisse Gemeinsamkeiten mit dem Theater, aber setzt in den Gestaltungsfeldern auch deutlich andere Akzente. So erfährt das Gestaltungsfeld Bild und Raum durch die Kamera ganz andere Formen der konkreten Gestaltung. Auch das Darstellen unterscheidet sich deutlich von der Art der Darstellung auf der Bühne.

Gegenüber der häufig stilisierten, symbolischen oder abstrahierenden Darstellung von Wirklichkeit im Theater besteht der Reiz des Films im glaubwürdig realistischen Abbild von Wirklichkeit. Damit ist keine Einschränkung für die gestalterische Arbeit, sondern ihre Richtung benannt. Das Abbild der Realität wird durch die Kamera und das Spiel gestaltet (Wahl des Motivs, Bildgestaltung, Bildauschnitt, Einstellungsgrößen und Perspektiven, Spiel der Darsteller). Dabei geht es weniger um die tatsächliche Wiedergabe des Vorgefundenen, sondern um die auf die Wahrnehmung des Zuschauers zielende Gestaltung. Dabei kann z.B. die Montage von Aufnahmen an ganz unterschiedlichen Orten dem Zuschauer suggerieren, dass das Geschehen an einem zusammenhängenden Ort stattfindet.

### **Schwerpunkt der Arbeit**

Der Schwerpunkt der filmischen Arbeit liegt im Darstellenden Spiel im Bereich des personalen Spiels vor der Kamera, und nicht in erster Linie in einer optisch trickreichen Gestaltung mit der Kamera oder einer verfremdenden Nachbereitung mit Computern. Die Kunstform Spielfilm hat eher im Darstellenden Spiel ihren Platz als in der Bildenden Kunst. Das Darstellen vor der Kamera ist für alle als Zentrum des Unterrichtsfachs Darstellendes Spiel unverzichtbar. Daher sollte eine neu zusammengesetzte Gruppe im Fach Darstellendes Spiel auch nicht als erstes einen Videofilm drehen, sondern zunächst ihre theatrale Spielfähigkeit entwickeln. Vergleichbar der Schultheaterarbeit ist beim Videofilmen der Ansatz, sich in gemeinsamer ästhetisch-produktiver Arbeit mit dem Medium Film auseinander zu setzen. So wie das Schultheater sich als Gruppentheater versteht, sollte die Filmarbeit im Darstellenden Spiel auf den Gruppenfilm zielen. Diese Positionierung wird sich allerdings eher auf kleinere Gruppen beziehen (vgl. unten).

Anders als im professionellen Film verzichtet die Videofilmarbeit an der Schule auf die extreme Arbeitsteilung. Alle Schülerinnen und Schüler gehen gemeinsam die verschiedenen Arbeitsfelder an, alle sollten an der Filmkonzeption, an der Aufnahmearbeit, an der Darstellungsarbeit und dem Schnitt beteiligt sein. Arbeitsteilung wäre für das Vorhaben, alle 20 Schülerinnen und Schüler unterzubringen, vielleicht erleichternd, aber entspricht eben nicht den Rahmenplanvorgaben. Die Aufgaben wären bei einer deutlichen Arbeitsteilung vom Anforderungsprofil her nicht mehr vergleichbar. Beteiligung heißt nicht, dass alle in jedem Feld genau gleiche Anteile haben, es kann also durchaus der eine Schüler oder die andere Schülerin Schwerpunkte bilden.

## **DSP-Profil der Filmprojekte**

Die Zuordnung zum Darstellenden Spiel mit der Schwerpunktlegung auf dem personalen Spiel legt spielfilmartige Projekte nahe, in jedem Fall Projekte, die deutlich fiktional sind. Da die Gruppe ja auch vor der Kamera agieren soll, scheiden für die Videoarbeit im Darstellenden Spiel Formen, die sich als Reportage oder Dokumentation verstehen, weitgehend aus. Aber auch formal orientierte Bildexperimente sind dann nicht Sache des Darstellenden Spiels, wenn die Möglichkeit zu einer Entfaltung von personalem Spiel vor der Kamera nicht gegeben ist.

Wenig sinnvoll ist es, vorhandene Filmdrehbücher umzusetzen. Anders als im Theaterbereich sind die mit einem enormen finanziellen, technischen und personellen Aufwand hergestellten "Originale" jederzeit verfügbar, die Gefahr einer unbeholfenen Nachahmung mit untauglichen Mitteln ist somit groß. Im Vergleich mit Theaterprojekten wird es in einem Filmprojekt also immer um einen noch höheren Grad an notwendiger eigenständiger Erfindung gehen, sei es als filmische Adaption oder als Eigenproduktion.

Es macht wenig Sinn, eine Filmhandlung für 20 Personen zu entwerfen. Das führt entweder zu sehr unbefriedigenden Nebenrollen und einigen interessanten Hauptrollen oder zu einem unübersehbar komplexen Werk. Die ästhetische Qualität bleibt dann meist auf der Strecke, schon weil die Zeit nicht reicht. Denn es ist nicht einfach, eine Handlung zu erfinden, in der 20 Personen ihre eigene Rolle mit vergleichbaren spielerischen Anteilen verkörpern können. Daher werden in der Regel -vielleicht zu einem gemeinsamen Oberthema- mehrere Kurzfilme in Kleingruppen von 5-6 Personen nebeneinander entstehen. Die Filme sind in der geschnittenen Fassung meist nicht länger als 5-10 Minuten.

Beim Videofilmen mit Jugendlichen ist darauf zu achten, dass die Jugendlichen zu ihren eigenen filmischen Ausdrucksmitteln finden. Daraus folgt, dass Filmarbeit mit Jugendlichen eine ästhetisch experimentierende Arbeit ist. Was entsteht, wird vielleicht nicht im absoluten Sinn "neu" sein, soll aber insofern die "eigene" Filmsprache der Jugendlichen sein, als es die ist, mit der sie sich angemessen ausdrücken können. Das experimentierende Vorgehen sollte sich nicht auf ein paar Vorübungen beschränken, sondern auch in der Projektarbeit für die Aufnahme (Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen), für das Darstellen vor der Kamera sowie für den Schnitt und die Montage gelten.

## **ARBEITSPROZESS**

### **Einstieg in die Videoarbeit**

Vor einer ernsthaften Projektarbeit müssen die Schülerinnen und Schüler in kleinen Aufgaben mit der Sprache der Kamera und dem Spiel vor der Kamera vertraut werden. Nur so lernen sie die speziellen Gestaltungsmöglichkeiten kennen (Differenzierte Darstellung in Mimik und Gestik, Bildeinstellungen, Perspektiven, Bildaufbau, Kamerafahrt, Kameraschnitt usw.). Es ist sinnvoll, dass kleine Aufgaben gestellt werden, die in ca. einer Stunde bewältigt werden können. Es ist nicht möglich, die filmische Arbeit sofort für das Projekt zu nutzen, da die technische und gestalterische Qualität der ersten Aufnahmen mit Sicherheit gering sein wird. Übungen vor der Kamera sollten von Beginn an die Übungen mit der Kamera ergänzen. Besser als jeder Hinweis, jeder Vortrag eignen sich für die Verbesserung der gestalterischen

Qualität (spielerische Darstellung und Gestaltung mit der Kamera) die Analyse überschaubarer Gestaltungsversuche und damit das Lernen aus den eigenen Fehlern. Diese Fehler sind bei den kleinen Aufgaben leicht zu verschmerzen, würden aber in der späteren Projektarbeit zu Frustrationen führen, wenn unbrauchbares Videomaterial produziert worden ist. Jede der Gestaltungsaufgaben wird in der Gesamtgruppe ausgewertet.

Beispiele:

a. *Nach einer kurzen Einführung in Einstellungsgrößen der Kamera (Totale bis Detail) und Kameraperspektiven wird in Kleingruppen zu zweit oder dritt mit mehreren Kameras folgende Aufgabe bearbeitet:*

- Sucht ein Objekt im Schulgelände, das in der Detailaufnahme interessant und rätselhaft aussieht, das ihr in mehreren (mindestens aber drei) Einstellungsgrößen dann filmend enträtselt, bis der Betrachter schließlich weiß, um welches Objekt es sich handelt. Experimentiert dabei auch mit den Kameraperspektiven Vogel- und Froschperspektive. Verzichtet auf den Zoom in der Einstellung. Präsentiert eure Verrätselung/Enträtselung vor der Gesamtgruppe.

*Die Auswertung geht vor allem auf den Bildaufbau, die Notwendigkeit mit dem Stativ zu filmen, die Wirkung von Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven ein.*

b. *Nach einer Einführung in die filmische Gestaltung von Dialogen durch Schuss/Gegenschuss wird jeweils 3-4 SchülerInnen folgende Aufgabe gestellt:*

- Spielt und filmt in wechselnden Kombinationen folgenden Dialog:

A: Hallo.

B: Hm?

A: Stör ich dich?

B: Nein, nein! - Warum denn?

A: Naja! Man könnte meinen, dass es dir grad nicht passt.

B: Nein, nein, schon in Ordnung.

A: Na ja, also irgendwie, ich weiß nicht...

B: Aber wieso denn? Es ist doch gar nichts.

A: Hm.

B: Hm?

A: Ich geh ja schon.

Findet einen passenden Drehort, entscheidet euch für eine Grundsituation (Was macht B dort und wie steht A zu ihm?) und filmt den Dialog im Kameranchnitt mit Schuss/Gegenschuss. Verwendet unbedingt ein Stativ.

*Die Auswertung geht ein: auf die Handlungsachse, die Vermeidung des Achsensprungs, die besondere Umsetzung der Schuss-/Gegenschuss-Gestaltung: Bildaufbau (v.a. Bildausschnitt), auf den Vorteil naher Einstellungsgrößen, auf die Wirkung der Kameraperspektiven und auf die besondere Spielweise vor der Kamera (reduzierte Bewegung, leise Töne in Mimik und Gestik).*

c. *Nach einer kurzen Einführung in die Gestaltungsmöglichkeiten mit bewegter Kamera (langsamer Schwenk, geleiteter Schwenk, Reißschwenk, subjektive Kamera, Kamerafahrt) erhalten die SchülerInnen folgende Aufgabe:*

- Spielt und filmt experimentierend im Kameranchnitt mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und bewegter Kamera in wechselnden Rollenkombinationen Szenen, in denen die Person A auf dem Weg zur Person B ist. Die Person B hat aber eigentlich die Person C erwartet. Welcher Weg wird zurückgelegt und wie wird er gefilmt? Wo trifft A auf B

und wie reagiert B? Und wie reagiert daraufhin A?

Vermeidet das Zoomen in einer Einstellung, verwendet auch die subjektive Kamera.

Präsentiert euer Ergebnis vor der Gesamtgruppe!

*Auswertung: Reflektierter Umgang mit den Möglichkeiten des Schwenks, Gefahr des Reißschwenks, Möglichkeiten der subjektiven Kamera, stummes Spiel (v.a. Mimik).*

d. *Zunächst eine kurze technische Einführung in die Bedienung des Videoschnittprogramms. Nach Beispielen zum Thema Schnitt/ Montage wird für Vierergruppen folgende Aufgabe (für 1 1/2 Stunden) gestellt:*

1. Entwickelt, spielt und filmt einen kurzen Videofilm. der nach sehr viel Unruhe die Ruhe sucht. Der Anfang der Szene soll ohne Dialog auskommen. Lasst stattdessen die Bilder sprechen. Der folgende Dialog steht in der Mitte oder am Ende des Kurzfilms. Der Text kann gekürzt und leicht verändert werden. Denkt euch an der Leerstelle (...) eine Konkretisierung aus.

Verwendet u.a.:

- subjektive Kamera,
- Oben-(Vogel-) und Unten-(Frosch-) Standpunkt der Kamera,
- mindestens vier unterschiedliche Einstellungsgrößen, davon eine Detail,
- Änderung der Kameraperspektive, wenn die Einstellungsgröße verändert wird,
- eine bewusste Bildkomposition in jeder Darstellung.

Alle Einstellungen sollen in unterschiedlichen (mindestens zwei) Einstellungsgrößen gefilmt werden. Gestaltet das Gespräch mit Schuss/Gegenschuss.

2. Importiert das Material in den Computer, schneidet und montiert experimentierend das Material. Gestaltet einen Titel und einen Abspann und präsentiert den geschnittenen Film vor der Gesamtgruppe.

Text:

Ruhig ist's.

Man könnte sogar sagen, dass es richtig still ist.

Ja.

Dass es das gibt, dass es so still ist. Es ist direkt schön, wenn's so still ist.

Ja, man möcht's nicht für möglich halten. Richtig ruhig ist's.

Nein, ich würd sagen, es ist still. Verstehst du, weil es still ist.

Ja, richtig still und ruhig.

So still kann's auch nur sein, weil...

Ja.

Und weil niemand da ist. Wenn jemand da wär, wär's richtig still.

*(Szene nach Martin Sperr: Jagdszenen aus Niederbayern.)*

*Auswertung: Arbeit mit subjektiver Kamera, Perspektiven, Schwenk, Einstellungsgrößen, stummem Spiel.*

*Länge der Einstellungen nach dem Schnitt, Montage von Einstellungen, Komposition, kausaler Schnitt, Parallelschnitt.*

## **Projektplanung**

Nach der Einstiegsarbeit ohne Projektbezug beginnt die Projektplanung.

Zunächst geht es um die Frage, zu welchem Thema die Gruppe arbeiten will.

Dazu kann ein offener Impuls von der Spielleitung gegeben werden (vgl.

unten), es kann ein gemeinsames Thema aus einem Brainstorming entwickelt werden, es kann auch um die filmische Adaption einer Vorlage (vgl. unten) gehen.

Auch in dieser Phase sollte die Arbeit im Kurs von einem Wechsel experimentierend-filmpraktischer Arbeit aus dem Umfeld des Projektes (noch ohne den Anspruch, dieses Material im Film zu verwenden), der Analyse der Versuche und dem Vorantreiben der Projektplanung (Arbeit am Exposé, Treatment, Filmdrehbuch) bestimmt sein, um die gestalterische Kompetenz zu erweitern, die für die immer konkreter werdende Projektarbeit notwendige Voraussetzung ist.

Die Projektplanung setzt Termine für die Entwicklung des Treatments, für die Aufnahmen, für die Montage und für die Präsentation des Films bzw. der Filme vor Publikum. Dabei ist darauf zu beachten, dass die Arbeit am Computer mit dem Videoschnitt, der Montage, der Nachvertonung und der weiteren Nachbearbeitung des Films sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Die Zeit für die Arbeit am Computer übertrifft deutlich die reine Aufnahmezeit.

### **Exposé**

Ein Exposé ist ein kurzer Entwurf der Handlung auf etwa einer Seite, ohne schon auf die speziell filmische Gestaltung einzugehen. Es ist die Grundlage für das Treatment.

### **Treatment**

Ein Treatment gibt sehr genau den Inhalt des Films wieder. Es ist eine genauere Ausarbeitung und filmische Umsetzung des Exposés in Sequenzen und Einstellungen an den Drehorten (auch schon mit der Aufteilung in Bild und Ton). Ein Treatment enthält nur grundlegende Teile des Dialoges. Es ist für die Videoarbeit in der Schule als Grundlage der Aufnahmen an den Drehorten häufig ausreichend.

### **Storyboard**

Ein Storyboard ist eine zeichnerische Version des Drehbuchs. Mit Hilfe eines Storyboards können vor Drehbeginn komplexe Sequenzen, Kamera-Einstellungen und Bewegungen ausgearbeitet werden. Ein Storyboard stellt auf einer Zeitachse den genauen Ablauf des Films meist grafisch dar. Es kann Sinn machen, zumindest für Teile des Films ein Storyboard anzufertigen.

### **Drehbuch**

Ein Drehbuch ist die genaue Beschreibung und Erzählung des Films, es ist in einzelne Bilder eingeteilt mit den entsprechenden Kameraeinstellungen und Perspektiven, mit genauen Rollentexten, Hinweisen zu Requisiten, Lichteinstellungen, zur Tonsituation und zu den Hauptdarstellern. Die Bildleiste wird dabei von der Tonleiste getrennt aufgeführt.

Eine genaue Festlegung "am grünen Tisch" bis hin zur Angabe der Kameraeinstellungen übersteigt wegen der fehlenden Erfahrung allerdings häufig das Vorstellungsvermögen der Beteiligten. Bei den Aufnahmen sollte sich dann vor Ort entscheiden, welche Kameraeinstellungen gewählt werden sollten. Deshalb reicht häufig für das Filmen in der Schule ein Treatment.

### **Drehplan**

Wenn das Treatment oder das Drehbuch steht, müssen Drehtermine vereinbart werden (häufig außerhalb der Kurszeit, nach Möglichkeit mit "open end") und es wird ein Drehplan aufgestellt.

Der Drehplan orientiert sich eher an den Drehorten als -wie das Drehbuch- an der fortlaufenden Filmhandlung. Aus praktischen Gesichtspunkten werden möglichst alle Filmaufnahmen an einem Drehort hintereinander aufgenommen, auch wenn diese im Film dann zeitlich weit auseinander liegen. Voraussetzung dafür ist natürlich die Möglichkeit des Schneidens.

### **Drehzeit: Aufnahme**

Das Filmen erfolgt in der Regel außerhalb der normalen Unterrichtszeit, da sich das Schulgelände fast nie für einen Film eignet. Es geht ja gerade darum, Realität im Bild einzufangen, dafür benötigen wir Originalschauplätze: Straßen, Häuser, die Wohnung, öffentliche Verkehrsmittel, die Wiese, den Wald o.ä.

Die Gruppen filmen also nicht gleichzeitig in den Unterrichtsstunden, sondern zeitlich versetzt. Das Material wird in der nächsten Unterrichtsstunde gemeinsam mit dem Lehrer und den anderen Gruppenmitgliedern ausgewertet.

Jede Gruppe erhält für eine bestimmte, unbedingt eng begrenzte Zeit (für einen Nachmittag/ Abend, evtl. ein Wochenende) die Kamera, nachdem die Spielleitung mit der Gruppe das Treatment besprochen hat, sie also auch absehen kann, dass die Gruppe zum Filmen kommen wird.

Diese Drehzeit wird zusätzlich durch eine Checkliste abgesichert, damit nicht am Drehort unliebsame Überraschungen passieren.

### **Checkliste**

Kamera auf Funktion geprüft (Kassetten-Import, Aufnahme, Wiedergabe)?

Akkus geladen?

Akkuladegerät bzw. kombiniertes Netz-Ladegerät vorhanden und funktionsfähig?

Anschlusskabel vom Netzgerät zur Kamera vorhanden?

Stativ funktionsfähig?

Kontaktplatte zur Kamera vorhanden?

Kabel Kamera-Fernseher (Scart bzw. Cinch) vorhanden und funktionsfähig?

Aufnahmekassetten in ausreichender Anzahl vorhanden?

Externes Mikrofon und langes Mikrofonkabel vorhanden und funktionsfähig (Akku)?

Mikrofon-Anschlusskabel mit der Kamera kompatibel?

Mikrofon-Ständer bzw. Angel vorhanden und funktionsfähig?

Videoleuchte vorhanden und funktionsfähig (evtl. zusätzliche Akkus)?

Treatment/Drehbuch/Drehplan ausgearbeitet und vorhanden?

Rollenträger und Rollentexte geklärt?

Rollenträger anwesend?

Stimmt die Kleidung (oder die Frisur) der Darsteller mit den vorherigen

Aufnahmen überein?

Drehorte festgelegt, evtl notwendige Genehmigungen eingeholt?

Transportmittel geklärt?

Kostüm/Requisiten festgelegt und vorhanden?

### **Filmerlaubnis**

Im öffentlichen Raum darf gefilmt werden. Dies gilt auch für Personen, aber nur wenn diese nicht im Mittelpunkt des Bildes stehen, sondern als Passanten o.ä. Teil der Umgebung sind. Großaufnahmen ohne Genehmigung durch die aufgenommenen Personen verletzen aber die Persönlichkeitsrechte der aufgenommenen Person. Viele Menschen sind allerdings durchaus bereit, sich bildfüllend filmen zu lassen, wenn sie gebeten werden, für die authentische Atmosphäre in diesem Schulfilm kurz mitzuspielen (z.B. Busfahrer, Wochenmarktverkäufer). In halb-öffentlichen Räumen wie Flughafenhalle, Laden, Ladenpassage, Restaurant, Café muss eine Genehmigung eingeholt werden.

## **Drehort**

Am Drehort sollte mit Kameraperspektiven und Bildausschnitten experimentiert werden. Jede Einstellung muss mindestens zweimal aufgenommen werden, um für den nachbereitenden Schnitt auswählen zu können. Eine Szene, in der die Einstellungsgrößen wechseln sollen, sollte zunächst einmal ganz in der Grundeinstellung (z.B. Halbtotale) aufgenommen werden. Anschließend sollten andere Einstellungen (Großaufnahme, Nahaufnahme, Wechsel der Kameraperspektive usw.) aufgenommen werden. Wenn mehrere Kameras zur Verfügung stehen, ist dies auch gleichzeitig machbar. Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden, dass längere Einstellungen gefilmt werden, als sie voraussichtlich für den Film Verwendung finden, um für den Schnitt genügend Material (z.B. für Anschlüsse, Alternativen usw.) zur Verfügung zu haben.

Vor Ort passiert immer etwas Unvorhersehbares: da kann ein Krankenwagen, die Polizei oder die Feuerwehr plötzlich im Bild sein, es kann gerade ein Bauzaun aufgestellt werden, ein Haus abgerissen oder die Straße aufgerissen werden. Es kann statt des erhofften Sonnenscheins ein Regenschauer heruntergehen oder ein Sturm wehen. Selbst in der Wohnung kann Unvorhersehbares passieren: Handwerker arbeiten mit der Schlagbohrmaschine, das Telefon klingelt im „falschen“ Moment. Die Filmgruppe sollte dann nicht verzagen, sondern im Gegenteil diesen Einbruch der Realität für ihr Spiel nutzen und filmen und beim Schnitt überlegen, inwieweit dieses Zufallsmaterial vielleicht in ihrem Film verwendet werden kann.

## **Schnitt / Montage**

Wenn alle Aufnahmen "im Kasten" sind, werden beim Schnitt und bei der Montage gestalterische Impulse gesetzt. Auch die evtl. notwendige Nachvertonung ist noch zu leisten, außerdem Titel und Abspann. Für die Schnittarbeit ist sehr viel Zeit zu veranschlagen. Dies muss bei der Projektplanung mitbedacht werden.

Art des Schnitts und Gesichtspunkte zur Montage sind für die Gestaltung des Films wichtig. Das Filmmaterial wird in einem besonderen Vorgang gesichtet, in einem Protokoll notiert und Einstellung für Einstellung und Sequenz für Sequenz montiert. Beim Schnitt ist auf die Reduktion des Filmmaterials auf das für die Wahrnehmung Notwendige und auf die Übergänge zwischen den Einstellungen zu achten. Die Schülerinnen und Schüler sollten mit unterschiedlichen Möglichkeiten von Montage und Übergängen experimentieren.

Bei der Montage unterscheidet man die Kausal-Montage (Grund-Folge-Kette der Sequenzen) von der Parallel-Montage (zeitlich parallele Handlungen an unterschiedlichen Orten) der Kontrast-Montage (Sequenzen stehen in deutlichem Kontrast) und der Assoziativmontage.

Bei der Montage ist darauf zu achten, dass zwei nebeneinander stehende Bilder sich im Bildmotiv oder in der Perspektive oder in der Einstellungsgröße deutlich unterscheiden. Zu geringe Unterschiede werden vom Zuschauer als Bildsprung und damit als fehlerhaft wahrgenommen.

Der Betrachter braucht Zeit, um ein Bild aufzunehmen. Daher sind allzu kurze Einstellungen zu vermeiden (außer bei bewusst videoclip-gemäßer Gestaltung einiger Passagen), andererseits sind sehr lange Einstellungen leicht

ermüdend. Es gibt für Windows- (Pinnacle Studio 9) und für Macintosh-Computer (iMovie) einfache Videoschnittprogramme, die das Schneiden erleichtern. Voraussetzung ist allerdings, dass die Videoaufzeichnung in digitalisierter Form vorliegt (so bei DV-Kameras, VHS, Hi8 und Super-VHS müssen erst digitalisiert werden) und dass der Computer eine Firewire-Schnittstelle hat.

### **Ton**

Der mit dem eingebauten Mikrofon der Videokamera aufgenommene Originalton wird häufig in der Tonqualität nicht ausreichen (Entfernung vom Sprecher, Nebengeräusche wie z.B. Geräusche an der Kamera). Wenn mit Originalton gearbeitet werden soll, ist es besser ein externes Mikrofon zu verwenden. Evtl. ist auch Nachvertonung der Sprecher notwendig ; diese ist allerdings schwierig, da die für die Videofilmarbeit vorzuziehenden nahen Einstellungen ein exaktes lippensynchrones Sprechen verlangen. Auch Mängel in der Hintergrundsatmosphäre können neben einer Mischung mit Musik und speziellen Geräuschen eine Nachvertonung notwendig machen.

Die Unterlegung von Filmszenen mit Musik ist den Schülerinnen und Schülern vertraut. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Auswahl der Musik sich nicht in erster Linie am Musikgeschmack der Gruppe oder der Spielleitung orientiert, sondern an den Erfordernissen der jeweiligen Szene und der Aussageabsicht des gesamten Films.

Dazu sollten Versuche mit unterschiedlichen Musikstücken gemacht werden, deren Wirkung auf die Wahrnehmung der Szenen erprobt wird.

### **Aufführung/ Filmabend**

Was für ein Theaterprojekt die Aufführung ist, ist beim Filmprojekt die Vorführung vor einem Publikum. Diese sollte unbedingt das Ziel sein. In der Regel werden mehrere kurze Filme nebeneinander in der Gruppe entstehen. Diese werden an einem Filmabend präsentiert, zu dem wie zu einer Theateraufführung eingeladen wird.

### **Technische Ausstattung**

Videofilmen enthält eigene Gesetzmäßigkeiten, eine eigene Bildsprache. Damit die Schülerinnen und Schüler diese auch wirklich erfahren und entwickeln können, ist die dauernde Verfügbarkeit von mindestens einer Kamera unumgängliche Voraussetzung. Denn es lässt sich nicht "trocken" ein Drehbuch erstellen, das dann geballt mit einer ausgeliehenen Kamera an einem Wochenende realisiert werden kann.

Wenn die endgültigen Aufnahmen gemacht werden, ist das zusätzliche Ausleihen einer weiteren Kamera von Vorteil (z.B. im Landesinstitut, Medienverleih im Hartsprung). Es ist dann allerdings darauf zu achten, dass die Bildqualität annähernd gleich ist, sonst kann es z.B. bei der Wiedergabe der Farben unangenehme Abweichungen geben.

Da nahezu jede Schule eine ganze Anzahl an Computern hat, ist es sinnvoll, bei Neuanschaffungen Mini-DV (Digital Video)- Kameras anzuschaffen. Die Kamera muss über eine Firewire-Buchse verfügen, die sowohl DV-IN als auch DV-Out ermöglicht. Über die Firewire-Schnittstelle lässt sich das Videomaterial verlustfrei und komfortabel in den Computer laden. Der Schnitt mit dem Computer führt zu keinem Qualitätsverlust. DV-IN wird benötigt, um den im Computer geschnittenen Film wieder zurück auf das DV-Band in die



Kamera zu laden, um den Film direkt von der Kamera aus auf einem Fernseher vorzuführen oder ihn auf einen VHS- oder S-VHS-Videorekorder zu überspielen. Wenn diese Möglichkeiten in der Schule noch nicht vorhanden sind, können die Filme im Landesinstitut an mehreren Macintosh-Rechnern (nach Anmeldung) geschnitten und auch in das VHS-Format konvertiert werden.

Mit geeigneter Software, die dem Computer beiliegt (iMovie bei Apple, hier ist auch die Firewire-Schnittstelle im Gerät schon vorhanden) oder die zusammen mit der Firewire-Karte verkauft wird (z. B. ULead Movie und Pinnacles Video Studio 9 für Windows-Rechner), lässt sich der Film benutzerfreundlich, bildgenau und mit vielen technischen Möglichkeiten schneiden und montieren (Titel, Überblendungen, Einbinden von Standbildern, Nachvertonung, Mischung von Originalton und zweiter Tonspur). Profiprogramme wie Adobe Premiere (oder Apples Final Cut Pro) sind für den Schnitt in der Schule nicht notwendig. Analoge Kameras (Hi-8, Super-VHS) lassen sich über entsprechende Grafikkarten digitalisieren. Dieser Umweg ist aber bei einer Neuanschaffung nicht zu empfehlen (je nach Grundausstattung des Computers großer Kostenaufwand bis zu ca. 800 Euro).

Die Videokameras haben eingebaute Mikrofone. Diese reichen zumindest bei größerer Entfernung als der Nahaufnahme nicht aus. Mindestens ein externes Mikrofon mit Richtcharakteristik, das nahe an die gewünschte Tonquelle (z.B. die Sprechenden) gebracht werden muss (z.B. mit einer "Angel"), ist eine wichtige Voraussetzung, gerade wenn mit dem Originalton gearbeitet werden soll. Um Windgeräusche zu vermeiden, ist bei Außenaufnahmen ein Windschutz für das Mikrofon wichtige Voraussetzung. Werden bei der Nachvertonung mehrere Tonquellen gemischt, ist ein Tonmischpult sinnvoll.

Gerade für die Aufnahmen in Innenräumen ist mindestens eine Videoleuchte notwendig. Um die Ausleuchtung kontrollieren zu können, reicht der kleine Suchermonitor (oder das Farbdisplay bei Mini-DV-Kameras) nicht aus. Es sollte, wenn immer es möglich ist, Farbe und Helligkeitsverteilung mit einem Farbmonitor (in Wohnungen ist dafür natürlich der Heim-Fernseher einzusetzen) kontrolliert werden.

Direktes Anstrahlen von Personen mit der Videoleuchte führt häufig zu hellen, verschwimmenden Gesichtern. Es ist daher meist besser, die Szene indirekt (z.B. über die Decke) zu beleuchten, wenn möglich auch zwei Videoleuchten aus verschiedenen Winkeln einzusetzen. So sind auch störende Schlagschatten zu vermeiden.

#### **Ausstattung: Zum Aufnehmen**

- mindestens 1 Videokamera (Camcorder), bei Neuanschaffung: Mini-DV-Kamera
- mindestens 2, möglichst mehr Akkus für die netzfreie Stromversorgung der Kamera
- transportabler Farbmonitor
- Kabeltrommel
- 1 Videostativ mit ruckfreiem Kopf
- mindestens 1 externes Mikrofon mit Richtcharakteristik und Windschutz, Stativ und möglichst Ton-"angel"
- mindestens 1 Videoleuchte mit Stativ

### **Zum Schneiden**

- ein Computer (mit guter Grafikkarte und Soundkarte, Firewire-Anschluss) und Schnittprogramm
- 1 Fernsehgerät
- möglichst ein Tonmischpult zum Nachvertonen

## **GESTALTUNGSBEREICHE**

### **Personales Spiel**

Das für die Filmarbeit zu entwickelnde personale Spiel weist gegenüber dem Bühnenspiel Besonderheiten auf. Die Kamera kann auch kleinen Gesten und leisen Tönen zur Wirkung verhelfen, die auf der Bühne "untergehen" würden. Andererseits wirken große Gesten und tönende Sprechweisen, die im Theater durchaus angemessen sind, im Film häufig deplatziert.

Die Befangenheit vor der Kamera lässt sich dadurch abbauen, dass in Phasen des Erprobens über lange Strecken die Kamera mitläuft, ohne dass dabei die filmische Gestaltung im Vordergrund steht. Videomaterial lässt sich überspielen, also mehrfach verwenden, daher kann man sich eine solche Arbeitsweise auch leisten; in den Zeiten der Super8-Filmkameras wäre man ein Vermögen los geworden.

Das Spiel vor der Kamera ist erst dann überzeugend, wenn die Spielerinnen und Spieler ihre Darstellung nicht nur als Gestaltung in der Situation, sondern auch als ein durch die Möglichkeiten der Kamera gestaltetes Bild dieser Situation begreifen. Dafür sind Übungen der Darsteller vor der Kamera und kritische Analysen dieser Versuche mit den Spielerinnen und Spielern nötig.

### **Gestaltung mit der Kamera**

Die Gestaltung mit der Kamera beeinflusst in hohem Maße die Wahrnehmung der Zuschauer. So lenken Einstellungsgrößen (Totale, Halbtotale, Nahaufnahme etc.), Kameraperspektiven (von links, von rechts, von vorn, von hinten, von Augenhöhe aus, von oben (Vogelperspektive), von unten (Froschperspektive) und Bewegungen der Kamera (Schwenk, Zoom, Kamerafahrt) immer auch die Interpretation der dargestellten Szene durch den Zuschauer.

Der Bildaufbau ist sehr wichtig, es geht nicht nur darum, was abgebildet ist, sondern auch wie es abgebildet ist.

Auch wenn die Schülerinnen und Schüler sicher mehr Seherfahrung im Bereich des Films als im Theaterbereich haben, so müssen sie die spezielle "Filmsprache" erst lernen, denn der passive Medienkonsum führt zu einer erstaunlich geringen aktiven Kompetenz.

### **Fachbegriffe für Videofilm und mediales Theater**

Einstellung, Take, Schnitt, Montage

Einstellungsgrößen: Detail, Groß, Nah, Halbnah („amerikanische Einstellung“), Halbtotale, Totale

Perspektive: Unten/Frosch, Oben/Vogel, Schräg, Frontal, Links, Rechts

Schuss/Gegenschuss

bewegte Kamera, Kamerafahrt, Zoom, Schwenk, Reißschwenk

subjektive Kamera, entfesselte Kamera

Bildaufbau, statische/ dynamische Bildkomposition  
Exposé, Treatment, Drehbuch, Storyboard  
Drehplan  
Schnitt, Montage: Assoziativ-Montage, Parallel-Montage, Kontrast-Montage,  
Kausal-Montage  
Bildsprung  
Handlungsachse

## PROJEKTE

### A. Von einem Satz oder Kurztext ausgehen

#### Beispiel:

"Es ist früher, als ich glaubte... Gleichviel, besser zu früh, als den Augenblick verpassen... Wenn jemand ahnte, dass ich hier...  
Zum Teufel mit dem Kerl da!"

(Nach Beaumarchais: Der Barbier von Sevilla.)

Aufgabe: Entwickelt einen Film, in der der vorliegende Text Ausgangspunkt für eine filmische Handlung ist. Arbeitet bewusst mit der Bildsprache der Kamera, achtet auf filmgerechtes Spiel der Darsteller.

### B. Einen literarischen Text (episch, lyrisch) für den Film adaptieren.

#### Beispiel:

##### Franz Kafka: Gibs auf!

Es war sehr früh am Morgen, die Straßen rein und leer, ich ging zum Bahnhof. Als ich eine Turmuhr mit meiner Uhr verglich, sah ich, dass es schon viel später war, als ich geglaubt hatte, ich musste mich sehr beeilen, der Schrecken über diese Entdeckung ließ mich im Weg unsicher werden, ich kannte mich in dieser Stadt noch nicht sehr gut aus, glücklicherweise war ein Schutzmann in der Nähe, ich lief zu ihm und fragte ihn atemlos nach dem Weg. Er lächelte und sagte: "Von mir willst du den Weg erfahren?" "Ja", sagte ich, "da ich ihn selbst nicht finden kann." "Gibs auf, gib auf", sagte er und wandte sich mit einem großen Schwunge ab, so wie Leute, die mit ihrem Lachen allein sein wollen.

*Entwickelt einen Film, der von dieser Vorlage ausgeht, aber das Personal der Vorlage ausbaut. Variiert und steigert das Verhalten der Personen. Experimentiert auch mit der subjektiven Kamera.*

### C. Dramatische Szenen für das filmische Medium adaptieren.

(Z.B.:

##### Deichsel: "Frankenstein. Aus dem Leben der Angestellten"

*(Einige kurze Szenen sind geeignet, sie lassen sich evtl. zu einem eigenen Filmprojekt verbinden.)*

#### Beispiel:

##### Satz und Kuss

*Gaby und Helmut gehen Hand in Hand spazieren.*

Gaby: Erst sag!

Helmut: Warum?

Gaby: Vorher gibts gar nichts.

Helmut: Warum, du bist doch kein Kind, das geht heute nicht mehr.

Gaby: Dann darfst du, aber vorher musst du sagen. Sowas von schäbig.

Helmut: Ich kauf dir lieber was!

Gaby: Meine Hand her, jetzt lässt du dafür auch die Hand los!  
Helmut: Gut, wenn du mir so kommst, dann hängt mir auch schon zum Hals raus. Wegen mir >Ich liebe dich, Ich liebe dich<, Scheiße nochmal.

*Die Szene könnte mit Szenen anderer Autoren zu einem Video- Projekt zum Thema "Liebst du mich?" ausgebaut werden, z.B. Texte von Laing (aus dem Buch mit obigem Titel) u.a. Der Text lässt sich auch mit weiteren Szenen von Deichsel ("Frankenstein. Aus dem Leben der Angestellten." Berlin: Wagenbach/Quartheft.) und Fitzgerald Kusz ("Stücke aus dem halben Leben", Verlag der Autoren) zu einem Projekt ausbauen und unter ein gemeinsames Thema stellen (Vorschlag: "Funktionieren. Oder: Dieses unser Leben heute.") Der gemeinsame Film ist dann eine Collage aus den in den Kleingruppen entstandenen Szenen mit Zwischenszenen als Übergänge, die eigene Ideen aufnehmen und sich in der Gestaltung deutlich unterscheiden (z.B. vom realistischen Abbild sich lösend, videoclipmäßige Gestaltung).*

**D.**

**Aus einem Thema ein Exposé entwickeln, daraus ein Treatment entwickeln und dieses realisieren.**

**Beispiel: Schattenseiten**

Zum Thema „Schattenseiten“ werden zunächst in einer Kartenabfrage zu den Begriffen „Licht“ und „Schatten“ (kein Schatten ohne Licht) Ideen und Assoziationen gesammelt und geclustert, dann wird nach einer Diskussionsphase und ersten Darstellungsversuchen zum Thema „Schattenseiten“ in kleineren Gruppen (3-4 Gruppen mit 5-6 TeilnehmerInnen) mögliches Material zu den Aspekten: Handlungen, Orte, Rollen, Stimmungen gesammelt. Daraus wird gemeinsam ein Exposé entwickelt. Nach weiteren Darstellungsversuchen zu diesem Thema vor der Kamera wird ein Treatment entwickelt, das die Grundlage für den Film darstellt.