

Wie beginnen?

Ein Crashkurskonzept der kameradisten.org für die Aufnahme von Videoarbeit durch Gruppen ohne Teamer*innen

*Erforderliche Technik: Zwei Schuhkartons, Moderationskarten, bei den Teilnehmer*innen vorhandenes Equipment, wie Camcorder, Smartphonekameras, Laptops, ggf. Beamer; Schnittsoftware wie Lightworks, Premiere oder Final Cut*

Anleitung: Einfach dieses Konzept mit wechselnden Sprecher*innen der Gruppe verlesen und den Anleitungen folgen. Viel Spaß.

1. Einleitung

Ihr habt euch heute getroffen, weil ihr gemeinsam mit dem Medium Video arbeiten wollt. Mit großer Sicherheit haben einige von euch, vielleicht sogar alle, bereits Erfahrungen auf dem Gebiet Video oder Film. Jeder Mensch unter euch weiß bereits etwas zum Thema. Kein Mensch unter euch weiß alles zum Thema. Das führt zu einer einfachen Schlussfolgerung, die euch von Anfang an und später durch alle Erfahrungen in der späteren Arbeit leiten kann: Teilt euer Wissen. Begegnet euch auf Augenhöhe. Sucht euch keine Rollen des Spezialistentums, wie es üblicherweise beim Film der Fall ist. Seid anders, als es in der Welt da draußen die Regel ist. Dann werdet ihr euch als Gruppe und als Individuen entwickeln. Vielleicht macht ihr es so, dass ihr euch ersteinmal gegenseitig kurz vorstellt.

2. Vorstellungsrunde

Sprecht bitte nicht zu lange, denn richtig kennenlernen werdet ihr euch über die Zeit, in der ihr später zusammen arbeitet. Sagt doch einfach, wie ihr heißt, was ihr im Leben so macht und warum ihr heute hier seid und was ihr für Erfahrungen mit Video habt.

3. Das Werkzeug Video

Video ist natürlich nur eine technische Form des Mediums Film. Von dem sagen Psycholog*innen und Medienwissenschaftler*innen das er das Medium sei, das dem eigenen Erleben am Nächsten käme. Anders als beim Lesen eines Text oder beim Betrachten einer Fotografie oder dem Anhören von Sprache oder Musik – haben die Betrachter*innen von Film das Gefühl, das Gesehene geschehe tatsächlich, sei fast real. Die Regionen des menschlichen Gehirns, die beim Betrachten von Film besonders aktiv sind, sind in etwa die Regionen, die auch beim Träumen besonders aktiv sind.

Das macht Film und Video zu einem gewaltigen politischen Tool, mit dem Menschen manipuliert, verführt, dumm und gleichgültig gemacht werden können. Doch dasselbe Tool kann Menschen auch aufklären, zu guten Dingen motivieren, sie klug und empathisch machen.

Wie bei wohl allen Dingen kommt es auf die konkrete Verwendung eines Tools an. Es kommt auf die Menschen an, die Video machen. Wie arbeiten sie zusammen? Wie kritisch sind sie gegenüber der Realität? Wie kritisch sind sie sich selbst gegenüber?

Welches Bild haben sie von der Welt und dem Menschen? Weil es darauf keine einfachen Antworten gibt, gibt es nur eine einzige schwierige Lösung: Diese Fragen stets im Kopf zu behalten, wenn sie in der Praxis relevant werden.

Leichter ist es, zu beschreiben, wie das Medium Video rein technisch zu verwenden ist. Es gibt eigentlich nur 4 Phasen bei der Videoarbeit: Vorbereitung, Aufzeichnung, Schnitt, Veröffentlichung.

In diesem Crashkurs werden wir alle vier Phasen simulieren. Dazu bekommt ihr nun die folgende Aufgabe.

4. Die Aufgabe

Eure Aufgabe ist es, einen fertigen Videoclip zusammen herzustellen und danach zu überlegen, wie ihr ihn publizieren könnt. Euer Clip soll dazu dienen, weitere Menschen für euer Projekt zu gewinnen und hat die Funktion eines Imageclips. Eure Aufgabe zerfällt dabei in vier Unteraufgaben, die genau den vier Phasen der Videoarbeit entsprechen.

a) Vorbereitung

(aa.) Stellt euch einen fertigen Clip von ca. 2 Minuten fiktiv vor. In diesem Clip sind verschiedenen Menschen zu sehen, die Stellung nehmen zu Sinn und Zweck eurer Videogruppe, die die Betrachter*innen geradeheraus einladen, mitzumachen, vielleicht auch ihre eigenen persönlichen Motive erwähnen (warum sie schon dabei sind) – und die bei alledem glaubwürdig wirken und nicht wie in einer Waschmittelwerbung, wo alle wissen, dass die Schauspieler*innen ihre Kleidung ohnehin in die Reinigung bringen. ;-)

Euch das oben Geschilderte vorstellen, bedeutet kurz für euch selbst individuell im Stillen darüber nachzudenken und euch dann im Plenum kurz auszutauschen. Dann macht das mal bitte.

(bb.) Seid ihr soweit durch?

Okay, dann geht es weiter. Nun wird es darum gehen, wie ihr solche glaubwürdigen Aussagen überhaupt bekommt. Ihr werdet dazu das Mittel des Interviews einsetzen. Überlegt euch bitte im Plenum vier Interviewfragen zum Thema. Hier kommen ein paar Vorschläge, die ihr übernehmen, abwandeln oder verwerfen und ersetzen könnt.

- Warum willst du hier in der Gruppe mitmachen?
- Was willst du mit Video politisch erreichen?
- Was fasziniert dich in technischer Hinsicht an Video?
- Sag bitte was Nettes in die Kamera und lade neue Leute ein, hier mitzumachen.

(cc.) Habt ihr eure vier Fragen fertig? Ja? Dann schreibt sie bitte auf vier Moderationskarten und das ungefähr so leserlich, dass es hinterher noch ohne Mühe decodierbar ist. Dann packt die vier Moderationskarten bitte in den Schuhkarton Nr. 1 und zwar so, dass die Schrift nach unten zeigt. Nun nehmt ihr neue Moderationskarten und schreibt jeweils eure Namen darauf und packt die auch mit der Schrift nach unten in den Schuhkarton Nr. 2.

Alles fertig? Gut. Dann macht doch eine kleine Pause und danach kommt der zweite Schritt der Aufgabe, nämlich die Aufzeichnung.

b.) Aufzeichnungs-Spiel

(aa.) Willkommen zurück. Nun werdet ihr eine Kamera brauchen, um Bild und Ton aufzuzeichnen. Ihr könnt fürs erste eine Smartphonekamera nehmen. Vielleicht einigt ihr euch auf ein Smartphone, das zunächst alle verwenden dürfen oder ihr habt einen Camcorder, der diese Funktion in der Gruppe haben kann. Ihr könnt auch mit mehreren Geräten arbeiten, aber dann werdet ihr im Schnitt später einen zusätzlichen Aufwand haben.

(bb.) Irgendjemand unter euch zieht nun einen Namen aus dem Schuhkarton Nr. 2 mit den Namen – das ist die erste Person, die die Kamera übernimmt. Nun zieht bitte einen zweiten Namen aus dem Karton – das ist die erste Person, die interviewt werden wird. Legt beide Namen wieder zurück in den Karton und mischt gut durch. Nun zieht aus dem Karton Nr. 1 eine eurer Fragen und gebt sie der Kameraperson.

(cc.) Kameraperson und zu interviewende Person positionieren sich bitte; Gebraucht wird ein Ort ohne Gegenlicht (Licht das frontal gegen die Kamera strahlt) und der angenehm ist für die interviewte Person. Die Kameraperson achtet bitte darauf, die Kamera ruhig zu halten (und falls es ein Smartphone ist, bitte keine Hochkantvideos). Die Kameraperson achtet auch auf den richtigen Bildausschnitt. Das Bild endet im oberen Bereich mit etwa Raum über dem Kopf der interviewten Person und zeigt im unteren Bereich maximal die Hälfte des Oberkörpers.

(dd.) Bitte Ruhe am Set. Die Kameraperson verliest die Frage und bittet die interviewte Person die Frage zu wiederholen, wobei das „Du“ in der Frage ggf. durch ein „Ich“ ersetzt wird. Die interviewte Person wiederholt auf diese Weise die Frage und beantwortet sie dann.

(ee.) Am Ende der Aufnahme legt die Kameraperson die vorher übergebene Frage zurück in den Fragenkarton und übergibt die Kamera weiter an die Person, die gerade interviewt wurde, die nun die Kamera übernimmt. Aus dem Fragenkarton wird eine neue Frage gezogen und aus dem Personenkarton eine neue Person. Falls die gezogene Person bereits im Spiel ist, wird neu gezogen. Die gezogene Person wird nun mit der neuen Frage interviewt und übernimmt später wieder die Kamera.

(ff.) So geht das Spiel immer weiter, bis es euch langweilig wird, weil irgendwie alles schon gesagt wurde. Es kann vorkommen, dass eine Person auf dieselbe Frage mehrfach antwortet, weil es der Zufall so will. Lasst das ruhig geschehen. Dann habt ihr später im Schnitt eine bessere Auswahl.

(gg.) Wenn ihr das Spiel durch habt, bleibt noch etwas offen: Ihr braucht für euren späteren Clip noch Schnittbilder. (Schnittbilder illustrieren Interviewaussagen, dienen zugleich dazu Abwechslung zu schaffen und sind auch technisch wichtig, falls beim Zusammenschneiden von zeitlich versetzten Interviewbildern „Jumps“ entstehen würden – wenn ihr das jetzt noch nicht versteht, werdet ihr es im Schnitt verstehen.)

(Vielleicht macht ihr eine kurze Pause vorher?)

Nun übergebt die Kamera an irgendjemanden unter euch. Diese(r) führt Kamera und hat zugleich Regie am Set. Gefilmt werden sollen mindestens: Schweigende Gesichter (lächelnd, nachdenklich, freundlich, abweisend, etc.), Bildern von Händen, die gestikulieren und Bilder von Technik, die ihr da habt (Smartphones, Laptops, Kabelsalat, etc.)

Jede Kameraperson hat 5 – 10 Minuten und alle anderen helfen mit, dass die Aufnahmen gelingen. Dann wird getauscht, bis alle dran waren.

Jetzt habt ihr die zweite Aufgabe gelöst. Wenn ihr noch Zeit habt, dann geht zur dritten Aufgabe über oder ihr trifft euch dazu ein zweites Mal. In jedem Fall sichert bitte die Aufnahmedaten vorher auf dem Computer, auf dem ihr schneiden wollt. Das könnt ihr so tun, in dem ihr entweder den Datenchip euer Kamera mit einem USB-Adapter am Computer auslest oder aber die Kamera via USB-Kabel vom Computer auslesen lasst.

c) Schnitt

Nun werdet ihr schneiden. Vermutlich gibt es Jemanden unter euch, der schon einmal ein Schnittprogramm bedient hat. Vielleicht habt ihr auch verschiedenen Vorlieben für verschiedenen Schnittprogramme. Vielleicht wollt ihr auch so weitermachen, dass ihr alle zusammen eure Vorlieben wechselt und euch auf ein gemeinsames Programm einigt.

Wir von den Kameradist*innen empfehlen euch die Freeversion von Lightworks. Sie kann alles, was ihr braucht und läuft auf allen Plattformen (Windows, Linus, Mac-OS).

Da wir aber nicht wissen, welches Schnittprogramm ihr verwenden werdet, können wir euch auch keine sehr detaillierten Hinweise geben. Aber das ist auch gut so, ihr werdet eurer Programm als Gruppe bedienen lernen und das wird auch zusammenschweißen.

Aber wir können euch raten, euren Schnittcomputer an einen Beamer anzuschließen, damit ihr alle in der Gruppe gut sehen könnt. Wir können euch auch empfehlen nach dem Flugzeug-Prinzip zu schneiden. Dabei sitzt ein(e) Pilot*in am Computer und ein(e) Kopilot*in daneben und greift ggf. kurz ein. Alle anderen sind Passagiere und verfolgen „den Flug“ auf der Leinwand. Nach 20 Minuten wird gewechselt. Die Kopilot*in wird Pilot*in und die Pilot*in geht zurück ins Publikum, aus dem zugleich eine neue Kopilot*in aufrückt. So erlernen Gruppen schnell den Schnitt und trotzdem ist geklärt, wer gerade handelt.

Vor allem können wir euch etwas erzählen über die üblichen Schritte des Schneidens.

(aa.) Grundsätzlich müsste ihr eurer Material erst einmal im Schnittprogramm als Projekt anlegen. Das bedeutet, ihr müsst das Material in das Programm importieren. Wenn ihr mit einer einzigen Kamera gearbeitet habt, ist das in der Regel nicht schwer. Waren es mehrere, kann es euch geschehen, dass euer Schnittprogramm sich weigert, verschiedene Arten von Material in ein Projekt zu bringen.

In dem Fall und bei anderen Schwierigkeiten, müsst ihr das Material transcodieren, also umrechnen in einen einheitlichen Videostandard. Dazu könnt ihr z.B. des Freeware „XmediaRecode“ verwenden. In welchen Standard ihr eurer Material bringt, hängt vor allem davon ab, was eurer Schnittprogramm am Liebsten mag, was dessen Hausmarke ist. Für Lightworks ist das z.B. der „Apple-ProRes“.

(bb.) Vielleicht stoßt ihr hier auf Schwierigkeiten oder das technische Geblubber verwirrt euch. Dann recherchiert, lest und wenn ihr gar kein Land seht, dann schreibt uns eine mail an workshops@kameradisten.info

(cc.) Vielleicht geht aber alles auch ganz einfach. Dann habt ihr eurer Material jetzt angelegt und es geht weiter.

(dd.) Fast jedes Schnittprogramm gibt euch nun die Möglichkeit, das importierte Material zu sichten und „vorzuschneiden“; Das bedeutet, es gibt euch die Möglichkeit die Teile des Materials, die ihr für euren zukünftigen Film wirklich haben wollt, herauszulösen. Dazu ist meist eine Marke am Beginn des interessanten Teils einer Aufnahme zu setzen (Inpoint-Marker) und an deren Ende (Outpoint-Marker) und dann lässt sich daraus ein sogenannter Subclip machen.

Während ihr euer Material also nach und nach sichtet, erstellt ihr stets Subclips von Dingen, die euch emotional oder rational besonders gut vorkommen und ihr gebt diesen Subclips textliche Beschreibungen, die euch helfen, den Überblick zu behalten (z.B.: „02_Schöne Aussage von X zu politischen Absichten“) Welches System ihr dabei wählt, hängt von euch ab.

(ee.) Entlang des Prozesses von Sichten und Subcliperstellung solltet ihr immer mal innehalten und diskutieren, welche Dramaturgie sich für euch bereits abzeichnet. Antworten verschiedenen Personen z.B. auf eine Interviewfrage einheitlich-verstärkend oder zusammen-ergänzend. Welche Reihenfolge könnte es bei den Aussagen später im Clip geben. Welche Schnittbilder eignen sich, um eine Aussage zu illustrieren?

(Vergesst die Pausen nicht)

(ff.) Wenn ihr eurer Material durch seid und „versubclipt“ habt, geht ihr zum nächsten Schritt, der Montage über. Jedes Schnittprogramm bietet dafür eine Timeline (bei Lightworks heißt sie „Editor“). Die Timeline repräsentiert den Filmverlauf. Sie lässt sich abspielen und anhalten, vor- und zurückspulen. Sie besteht von links nach rechts aus mehreren parallelen Spuren. Es gibt Bildspuren und Tonspuren und falls nicht genug zur Verfügung stehen, sucht nach einer Möglichkeit neue einzublenden.

In diese Spuren der Timeline (zunächst nur in drei davon [eine Bildspur und zwei Tonspuren für Stereo]) zieht ihr nun eure Subclips um. Ihr könnt sie auf der Timeline auch verschieben, die Reihenfolge tauschen.

Beginnt am Besten mit den Interviewbildern. Gruppiert Aussagen. Testet die Wirkung beim Anschauen. Entwickelt eine Dramaturgie.

Wenn ihr die „Erzählung“ des Films aus Interviewaussagen geschaffen habt, nehmt euch die Schnittbilder vor. Macht dazu über eurer Bildspur eine weitere Bildspur auf. In Schnittprogrammen gilt die Regel: die jeweils oberste Spur ist später im Film das sichtbare Bild.

In diese neue Schnittbilderspur werft ihr eure Schnittbilder, und zwar immer so, dass sie die Interviewaussagen sinnvoll begleiten bzw. deren Mängel heilen.

Dafür gibt es verschiedene konkrete Gründe. An einer Stelle hat sich die interviewte Person vielleicht gelacht und das Interview war unterbrochen. Dann schneidet das Lachen heraus und schiebt die beiden Schnipsel des Interviews zusammen. Wenn ihr das so abspielt, werdet ihr sehen, dass ihr einen „Jump“ im Bild habt, weil sich während der Unterbrechung des Interviews die Lage der Person im Raum leicht geändert hat. Habt ihr nun ein passendes Schnittbild (z.B. Jemand, der aussieht, als hört er der interviewten Person aufmerksam zu.) - dann werft dieses Schnittbild in die Spur über den beiden Schnipsel des Interviews dorthin, wo der „Jump“ ist. Nun überdeckt das Schnittbild den Jump.

Schnittbilder haben aber auch viele andere Funktionen. Sie können auch ohne technischen Grund stark illustrierend wirken, Abwechslung ins Bild bringen oder Pausen schaffen zum Nachdenken.

(gg.) Denkt daran, dass ihr nur einen kurzen Film anstrebt. Zwei Minuten ist nicht lang und es ist leichter, einen langen Film zu machen als einen kurzen. Werft alle Doppelungen aus der Timeline. Bringt eure Lieblingsszenen um, wenn sie für die Aussage des Filmes nichts Zusätzliches bedeuten.

(hh.) Wenn ihr grundsätzlich zufrieden seid mit eurer 2-Minuten Timeline, habt ihr das, was ein Rohschnitt genannt wird.

(ii.) Erst im Feinschnitt werden Überblendungen gesetzt, Farbe korrigiert, Ton nachbearbeitet, etc. Dabei gibt es eine Regel: ‚Weniger ist mehr.‘ Euer Film sieht um so professioneller aus, je weniger technischer Firlefanz betrieben wird. Und andererseits gibt es noch eine Regel: ‚Nix ist nicht Alles.‘ Was gemacht werden muss, das muss auch gemacht werden. Vergesst nicht die Kontaktdaten mit einem Textfilter einzublenden, damit die Leute, die euren Imagefilm sehen, wissen, an wen sie sich wenden können.

(jj.) Nun rendert ihr den fertigen Film aus.

d. Veröffentlichung

Eure letzte Aufgabe ist die offenste. Es gibt keine Hilfestellungen mehr. Überlegt euch in Arbeitsgruppen oder im Plenum, wie ihr euren Film verbreitet, so dass ihn möglichst viele Menschen sehen werden. Denkt an alles. Hört nicht auf, bevor ihr mindestens 7 Wege habt und führt sie alle ins Detail aus.

Und dann veröffentlicht bitte.

5. Schlusswort

Danke, dass ihr euch auf diesen Spiel eingelassen habt. Es hat Spaß gemacht, eine Anleitung zu schreiben für ein Geschehen, bei dem wir von den Kameradist*innen nicht dabei sind. Wir hoffen, es hat alles gut funktioniert und Spaß gemacht. Kritik, Anregungen oder Anderes könnt ihr uns unter mail@kameradisten.info schreiben und wir freuen uns darüber sehr.