

Andreas Holte

## *Video pur* – ein Video-Atelier für Kinder

### 1. Vorab

*Video pur – ein Video-Atelier für Kinder* entstand während meiner Mitarbeit bei dem Verein „Bundesweites Schülerfilm- und Videozentrum“ in Hannover. Es entstand direkt aus den Erfahrungen mit dem Projekt *FILMSchule*, das Modelle für kreatives Filmen mit Video im Schulunterricht erprobte. Der Kontakt zu Schulen im Raum Hannover zeigte mir deutlich, daß praktische Medienpädagogik für Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren ein schlecht bestelltes Feld ist. Man denkt, daß das Filmen für diese Altersgruppe ein allzu komplexer Vorgang ist. Der Gedanke ist nicht falsch, doch sagt er nichts gegen eine praktische Beschäftigung mit Film-Video ... – es kommt natürlich auf den Ansatz an.

Es gilt sicherlich nicht nur für den begrenzten Erfahrungsraum eines medienpädagogischen Projektes in Hannover: Praktische Medienpädagogik hat in der Gruppe der 10 bis 12 Jahre alten Kinder stärkere Defizite als bei Jugendlichen, für die es relativ vielfältige Angebote gibt, für die es auch viele pädagogische Konzepte gibt. Die Angebote für die Jüngeren sind besonders unzureichend. Was hier in Schulen und in der Kulturarbeit im allgemeinen gemacht wird, ist ein Abfilmen von Werbungsparodien, Sketchen und Rollenspielen oder ein unreflektiertes Nachahmen von Mini-Playback-Shows oder besserenfalls von Reportageformen. Kleine Spielfilme entstehen meistens unter der mehr oder weniger deutlichen Regie von Erwachsenen. Zweifellos macht so etwas Spaß, und ich möchte nicht als Spielverderber verstanden werden. Aber ich meine, daß diese Dinge wenig Nutzen haben für ein altersgerechtes Verstehen des Mediums oder für die Förderung einer Kreativität, die die Eigenschaften von Film/Video angemessen nutzt. Eine Methode, die dies erreichen könnte, sollte natürlich auf der wichtigsten kreativen Eigenschaft dieser Altersgruppe basieren: auf der Lust am Spielen und Erkunden!

Für die Entstehung des Konzeptes *Video pur* und des dazugehörigen Video-Ateliers sind zwei günstige Umstände verantwortlich. Zum einen war im hannoverschen Gymnasium Leibnizschule ein Sprachlabor demontiert worden, und damit stand in dieser Schule ein großer Raum frei, den die Schulleitung im Sinn einer Öffnung der Schule unserem Projekt zur Verfügung stellte. Zum anderen hatten wir auf der internationalen medienpädagogischen Tagung beim Ersten Europäischen Schülerfilmfestival im Herbst 1991 von einem französischen Projekt erfahren, das uns wichtige Anregungen gab: „Video brut“ vom Centre Georges Pompidou in Paris aus den Jahren 1985/86. Aus dieser methodischen Anregung und durch die großzügige Überlassung eines „Freiraumes“ entwickelte sich *Video pur – ein Video-Atelier für Kinder*.

Im November und Dezember 1992 wurden die ersten zwei Kurse veranstaltet. Geworben wurde in einer Orientierungsstufe. An den Kursen nahmen 9 (6 Mädchen, 3 Jungen) bzw. 7 (2 Mädchen, 5 Jungen) Kinder teil. Jeder Kurs traf sich nachmittags für zwei Stunden an jeweils sieben Terminen. Der dritte Kurs fand in gleicher Form statt zwischen Februar und April 1993. Für die Teilnahme wurde über Zeitungs- und Hörfunkberichte geworben. Aus 31 Anmeldungen wurden per Los 10 Kinder ausgewählt (jeweils 5 Mädchen und 5 Jungen). Kursleiter waren der Verf. und als künstlerisch-pädagogische Mitarbeiterin Britta Schiebenhöfer vom Verein „Kunstwerk“ aus Hannover.

Dieses Heft und die dazugehörige VHS-Kassette sollen ein praktischer Leitfaden sein, den man als „Bedienungsanleitung“ oder als Fundus für eigene Ideen lesen kann.

Das Konzept, das Atelier und dieses Heft sind nur möglich geworden durch die Vitalität des Bundesweiten Schülerfilm- und Videozentrums, die Aufgeschlossenheit der Leibnizschule, die Förderung durch das Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft und das große medienpädagogische Interesse der niedersächsischen Landesmedienstelle.

Anmerkung ► Zum Autor: Andreas Holte, Medienpädagoge, Geschäftsführer des Landesfilmdienstes Niedersachsen.

## 2. Das Konzept *Video pur*

*Video pur* ist ein Konzept, das speziell für Kinder und ihre Fähigkeiten des Phantasierens, des Forschens im Spiel, der Improvisation und Neugier entwickelt wurde.

*Video pur* orientiert sich ästhetisch an Formen der Videokunst. Das Video-Atelier ist eine Spielwerkstatt für Kinder, in der die Möglichkeiten des Mediums im Spiel mit Farben, Materialien, optischen und elektronischen Phänomenen und mit dem eigenen Körper-Abbild erforscht werden können.

Video wird hier 'pur' verwendet, nicht als Ersatz für den Zelluloidfilm, sondern als eine elektronische Technik zum Bildermachen. In diesem Sinn ist Video das simultane Bild auf dem Monitor. Es verändert Sichtbares unter den Bedingungen der Optik und Elektronik einer Kamera. Die Magnetaufzeichnung auf dem Band ist wiederum veränderbar, ebenso wie das Bild auf dem Monitor von einer weiteren Kamera erneut aufgenommen nochmals veränderbar ist und so fort. Video ist ein Kreislauf von Aktionen und Motiven zwischen Kameras und Monitorbild, zwischen Betrachtung und verändernder Reaktion. Kamera und Monitor verändern so den Blick des Betrachters auf den realen Gegenstand, und die Aufzeichnung verändert das Verhältnis zur Zeit. Jede Station in diesem Kreislauf ist offen für Eingriffe: Die Sicht der Kamera und die Blicke der Kinder vermischen sich sozusagen in den elektronischen Bildern.

*Video pur* entsteht in einem Atelier.

Die Erschließung des Mediums Video geschieht nicht auf dem Weg der 'Filmproduktion'. Deshalb ist *Video pur* kein Studio, sondern ein Atelier im Sinn einer Künstlerwerkstatt. Denn was den Kindern angeboten wird, ist ein unter Vorgaben frei gestaltbares Experimentierfeld. Die Motive vor der Kamera entstehen aus farbigen Folien, flüssigen Farben und Farbpulvern, Spiegeln, Lampen, selbstgemalten Hintergründen, Pappfiguren usw. Das alles arrangieren die Kinder selbst vor der Kamera, versetzen es in Bewegung und kommen dabei auch selbst als Akteure ins Bild, z.B. um sich elektronisch zu 'bemalen' und zu verfremden.

*Video pur* benutzt Installationen aus Kameras, Monitoren und Spielmaterialien. Innerhalb dieser Installationen werden im Spiel simultane Bildwirkungen auf dem Monitor geschaffen, auf die reagiert werden kann, an denen die Kinder 'weiter-spinnen' können. Die Spiele werden aufgezeichnet und können wiederverwendet werden für neue Experimente. Die Möglichkeiten verschiedener Installationen können miteinander verknüpft werden. Die Aufzeichnungen werden zu Dokumenten einer neuen Form von medien-künstlerischer Aktivität von Kindern. Am Ende eines Kurses werden die schönsten Aufzeichnungen montiert zu einem *Video pur*-Film/Clip.

*Video pur* ist nicht ausschließlich Elektronik, sondern eine Verknüpfung von sehr einfachen Materialien, Technik und Spiel. Für die Kinder entstehen Erlebnisse, in denen ihre Phantasie die Grenze zwischen Abstraktem und Gegenständlichem aufhebt: Eine Materialcollage aus Farbpulver, Sand und Folien kann durch die Sicht der Kamera und durch die Phantasie der Kinder auf dem Bildschirm zu einer Landschaft werden.

Geräusche, Töne und Musik werden immer live aufgezeichnet. Sie entstehen aus den Äußerungen der Kinder, aus Geräuschen, mit denen sie die Spiele begleiten; sie werden improvisiert mit Klängen von Heulschläuchen, leeren Flaschen, einer alten Gitarre und einem Keyboard, das nach Belieben manipuliert werden kann. Fertige Rhythmen des Keyboards werden nach dem Geschmack der Kinder passend zu den Aktionen ausgesucht.

In dieser Offenheit ist *Video pur* nicht nur Pädagogik, sondern auch eine Form der Nachwuchsförderung für Videokunst und Film. Als Nachwuchsförderung will es erste Impulse für eine kreative Beschäftigung mit dem Medium geben. Im pädagogischen Sinn hat *Video pur* diese Ziele:

1) Der Bildschirm des Fernsehers, der Kindern als wenig alltägliche, so doch wunderbare und undurchschaubare Maschine gegenübersteht, wird durch Entdeckungen und Spiele als Handlungsfeld erschlossen.

2) Durch den praktischen Umgang mit Videogeräten bei der Herstellung von eigenen Bildern werden zentrale Aspekte des Illusionscharakters des Mediums erfahren und durchschaubar.

3) Die durch praktischen Umgang sich entwickelnde Durchschaubarkeit des Mediums führt nicht zu einfacher Desillusionierung, sondern erschließt den Aspekt der offenen Nutzungsmöglichkeiten des Mediums auf kreative und dem Spielverhalten von Kindern angemessene Art.

4) Die kreativen Nutzungsmöglichkeiten des Mediums werden erlebt in einem Zusammenklang von elektronischen Gestaltungsmöglichkeiten, Elementen der Bildenden Künste und den Aktionen des eigenen, persönlichen Abbildes vor der Kamera.

Eher beiläufig und eingebettet in den Kurs vermittelt *Video pur* eine Reihe von technischen, kreativen und sozialen Kompetenzen:

- die Handhabung von Videokamera, Recorder, Monitor, Stativ, Mikrofon, Kabeln, Video- und Tonmischpult,
- die Bestimmung von Kamerastandpunkten, Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und Beleuchtung,
- die Einschätzung der Wirkungen dieser Variablen auf verschiedene Motive,
- die Einschätzung der Wirkungen von Bewegung, Rhythmus, Farbe, Geräusch/Musik auf verschiedene Motive,
- die Selbstorganisation von Arbeitsteilung und Koordination bei der Ausführung von eigenen Ideen.

Mit diesem Grundkonzept sind die Kurse nicht ein zielgerichtete Verlauf hin zu einem bestimmten Film-Endprodukt mit einer abgeschlossenen Handlung. Vielmehr addieren sich mit den einzelnen Treffen verschiedene Techniken, Experimente und Spiele zu einem Fundus von Kenntnissen und Erfahrungen. Sie sollen bei späteren Beschäftigungen mit dem Medium eben als ein Fundus wieder aufgegriffen werden können. In diesem Sinn ist *Video pur* eine Vorschule für FilmVideo.

### 3. Das Modell *Video pur*

Bei den jeweils 7 Terminen der *Video pur*-Kurse werden 5 verschiedene Spiel-Techniken angeboten. Wenn die Gruppe besonderes Interesse an einer bestimmten Spiel-Technik hat, wird diese an 2 Terminen genutzt. Beim ersten Termin gibt es eine kurze Einführung in die Bedienung der wichtigsten Geräte (Kamera, Monitor, Stativ, Mikrophon). Weitere Hinweise zur Bedienung der Geräte gibt es während der nächsten Treffen. Beim letzten Termin werden alle Aufnahmen ausgewertet und in ihrer Reihenfolge für die Montage zum *Video pur*-Film/Clip festgelegt.

Die 5 Spiel-Techniken sind:

- 1) Videoportraits der Teilnehmer, am Monitor angemalt und verfremdet
- 2) Animationen von Farben/Farbpulvern als abstrakte Video-Gemälde und ein Farb-Happening
- 3) Experimente mit Schwarzlicht
- 4) Spiegel, Rückkopplungen und Bildmischungen
- 5) Bildmischungen und Video-Schattenspiele unter einer Decken-Kamera

Am Anfang eines Treffens wird den Teilnehmern die jeweils benutzte Installation erklärt, so daß sie sie selbst aufbauen können. Die dazugehörigen Spiel-Techniken werden erläutert und zur Anregung für eigene Ideen mit verschiedenen Materialien kurz vorgeführt. Im weiteren beginnen die Kinder, die Spiel-Techniken auszuprobieren und eigene Ideen zu entwickeln. Es wird entweder gemeinsam oder in 2 Gruppen experimentiert. Die beiden Betreuer haben die Aufgabe, die Kinder bei der Umsetzung ihrer Ideen zu beraten, ihnen eventuell Anregungen zu geben und vor allem das Funktionieren der Technik sicherzustellen. Im besten Fall werden die Betreuer zu Assistenten. Am Ende des Treffens oder auch zwischendurch werden die Aufzeichnungen gemeinsam angesehen, besprochen und bewertet.

Die Einrichtung des Video-Ateliers umfaßt Geräte und Spielmaterialien:

- 4 Videokameras (Camcorder), davon eine unter der Raumdecke angebracht
- 1 Videorekorder
- 3 Kamerastative
- 6 Monitore (60 cm)
- 2 Audio-Video-Trickmischpulte (z.B. Panasonic AVE-5)
- 2 Richtmikrophone
- 2 Kopfhörer
- 4 Scheinwerfer mit Stativen
- 2 Schwarzlichtröhren  
versch. Beleuchtungskörper wie Röhrentablampen, alte Schreibtischlampen usw.
- 8 Videokabel, je 8 m lang
- 6 Verteilersteckdosen mit je 10 m Kabel
- 4 klappbare Holzböcke
- 2 ausgediente verglaste Fensterflügel
- 2 ausgediente quadratische Deckenlampen, ca. 60x60 cm
- 2 Gestelle, um Monitore mit nach oben gerichtetem Bildschirm tragen zu können

**Spielmaterial:** farbiges Papier (Karton und transparent), Abtönfarben, Farbpigmentpulver, Mehl, farbige Folien, Spiegel und Spiegelfolien, Acryl-Glasscheiben in versch. Größen, Pinsel, Scheren, Klebband, Klebstoff, interessant geformte Kleinteile aus Kunststoff und Metall, dünne Bambusstäbe, Bindfaden, Luftballons, getrocknete Erbsen, Bohnen, Linsen, versch. Kunststoffsiebe, Löffel, Plastikmüllsäcke als 'Schutzkleidung', Luftballons, Theaterschminke, ...

**Geräusch- und Musikgeräte:** 1 elektronisches Keyboard, 1 defekte Gitarre, 2 Heulschläuche, versch. leere Flaschen

## Praxistips:

Das Video-Atelier ist keine perfekt vorgefertigte 'Game-boy-Welt'.

Der gesamte, ca. 80 qm große Raum ist zusätzlich zum vorhandenen Bodenbelag mit 2 je 20 qm großen PVC-Belägen (schwarz und hellblau) aufgelegt. Die PVC-Beläge sind nicht fixiert und dienen als neutraler Hintergrund und als Schmutz- und Feuchtigkeitsschutz für den Boden. Die Wände des Raums sind in einen weißen und einen schwarzen Bereich aufgeteilt, ebenfalls um neutrale Hintergründe zu erhalten. Im ganzen Raum gibt es keine fest eingebauten Tische, Regale oder ähnliches, weil er möglichst variabel sein soll. Vor den Fenstern sind lichtundurchlässige Vorhänge.

Die gesamte Ausstattung ist mit viel **Improvisation und relativ wenig Geld** zusammengetragen worden. Die Monitore wurden bei einem Messe- und Tagungsservice gebraucht erstanden. Vieles von den Kleinteilen fand sich in der Schule (Bereich Kunst, Theater-AG usw.) Die Rolltische sind umgebaute Tische des Sprachlabors. Die Kameras sind unterschiedlicher Bauart; es sind Kameras mit separatem Recorder, Camcorder, mit VHS und mit 8mm-System. Vorerst steht im Atelier kein spezieller Schnittplatz zur Verfügung.

Selbst hergestellt ist die **Befestigung für die Decken-Kamera**. Um für eine ungewohnte Perspektive eine Kamera mit senkrechtem Blick nach unten installieren zu können, ist ein quadratisches Brett als Grundfläche an die Raumdecke gedübelt. Daran ist ein nach unten weisendes Flacheisen von ca. 20 cm Länge befestigt, das an seinem freien Ende durch eine Bohrung einen Stativkopf mit Kugelgelenk aufnehmen kann. Mit einer Adapterschraube für Stativgewinde (Fotohandel) wird der Stativkopf am Flacheisen befestigt.

Die **Gestelle** für die auf dem Rücken liegenden Monitore wurden aus Holzplattenresten gebastelt (alte Kleiderschränke u. dergl.). Es sind rechteckige, oben offene Kästen nach den Maßen des Monitors. Unten an der Fußfläche haben sie Aussparungen zur Belüftung und um Kabel anschließen zu können.

Die **Schwarzlicht-Leuchtstoffröhren** werden von einfachen Leuchtstoffröhren-Haltern getragen, die mit Stromkabel und Stecker versehen sind. Mit starkem Reparatur-Kleband sind sie an Stativen befestigt und stehen senkrecht. Als Stative dienen ein eisernes Dreibein zur Herstellung von Tonskulpturen (Kunstunterricht) und ein Rollstativ für Infusionsampullen (Krankenhaus).

Die **Videokabel** sind selbst hergestellt. Auf ein separates Kabel für die Tonübertragung zu den Kontrollmonitoren wurde verzichtet, um den 'Kabalsalat' zu begrenzen. Es hat sich als ausreichend gezeigt, den Ton am Ende eines Treffens beim Betrachten der Aufnahmen zu kontrollieren. Während der Aufnahme wird er über Kopfhörer kontrolliert. Wichtig ist eine ausreichende Länge von ca. 6 – 8 m für die Kabel, damit Monitore, Kameras und Mischpulte bei raumgreifenden Aktionen weit genug von einander entfernt stehen können.

Bei den **Scheinwerfern** handelt es sich um einfache Halogenfluter, wie sie in jedem Heimwerkermarkt zu bekommen sind. Sie haben 300 oder 500 Watt Leistung und kosten nur ein Viertel vom Preis spezieller Videoleuchten. Sie sollten mit stabilen und dick gummierten Sicherheitskabeln und Steckern benutzt werden.

Die **Deckenlampen** fanden sich als ausran-gierte Flurbeleuchtung in der Schule. Derartige Lampen sind in vielen öffentlichen Gebäuden zu finden. Mit Schalter und Stromkabel versehen sind sie für viele Zwecke als Leuchttische zu verwenden, da sie eine große, glatte und gleichmäßig diffus beleuchtete Fläche haben.

Vieles vom aufgeführten **Spielmaterial** ist austauschbar und nach eigenen Ideen hinzuzufügen. Prinzipiell sollte jedoch darauf geachtet werden, daß es möglichst formbar und einfach ist, transparent, glänzend oder farbig.

### 3.1 Video-Portraits, Schnappschüsse und Karikaturen

Beim ersten Treffen erhalten die Teilnehmer eine etwa halbstündige Einführung in die Bedienung von Kamera, Stativ, Mikrophon und Monitor und sehen sich selbst anschließend zum ersten Mal auf dem Bildschirm. Dies ist als Einstieg auch pädagogisch sinnvoll, weil das Sich-selbst-auf-dem-Bildschirm-Sehen immer spannend ist. Gerade bei Kindern muß dieser Wunsch auch 'abgearbeitet' werden. Die Selbstwahrnehmung ist anders als im Spiegelbild: Es ist ein Bild, wie andere uns sehen, aber nicht wir uns selbst, und auf dem Monitor als elektronischem Spiegel erscheinen alle Bewegungen gegenläufig.

Die für das Spiel interessantesten Momente ergeben sich aus dem Aufnahmevorgang, an dem alle beteiligt sind und aus der Verfremdung des Portraits. Es wird mit dem Videomischpult wie ein Schnappschuß als Standbild auf einem liegenden Monitor festgehalten und kann dort mit dicken Filzstiften verfremdet werden. Aus Standbild-Schnappschüssen entstehen Video-Portraits und Karikaturen.



Abb. 1: Doppeltes Video-Portrait

#### Aufbau:

Eine Kamera auf Stativ mit Richtmikrophon. Für die Aufnahme der Portraits ist ein neutraler Hintergrund (weiße Wand) günstig. An die Kamera ist ein Kontrollmonitor angeschlossen, der von allen betrachtet werden kann. Neben der Kamera steht ein Scheinwerfer, der eine fast frontale Ausleuchtung

gibt. Das Keyboard zur rhythmischen Begleitung unterstützt ein lockeres Auftreten vor der Kamera. Zum automatischen Rhythmus kann nach Belieben und Können auf den Tasten gespielt werden. Eine zweite Kamera (am besten die Decken-Kamera) ist auf einen liegenden Monitor gerichtet und nimmt bildfüllend das Videoportrait auf, das durch ein Videomischpult sowohl auf dem Kontrollmonitor als auch auf dem liegenden Monitor zu sehen ist, wo es dann mithilfe des Mischpults als Standbild eingefroren und bemalt werden kann. Dies überträgt die Decken-Kamera zu einem zweiten Kontrollmonitor und zu einem separaten Recorder. Außerdem wird am Videomischpult am Eingang für eine Titeltkamera (superimpose) eine dritte Kamera auf Stativ angeschlossen, die in MakroEinstellung auf eine Leuchttisch-Deckenlampe gerichtet ist. Darauf werden mit Buchstabennudeln die Namen der Kinder gelegt und in ihre Videoportraits eingeblendet.

#### Ablauf:

Bei diesem relativ aufwendigen Aufbau kann jeder eine bestimmte Aufgabe übernehmen. Nachdem ein Kind aufgenommen worden ist, wechseln alle von einer Station zur nächsten. Die einzelnen Aufgaben verteilen sich so:

- Kind 1 (K.1) bedient die Kamera, indem es startet und stoppt und von einer Totale auf eine Großaufnahme des Gesichts zoomt.
- K.2 hält das Richtmikrophon in Richtung des Keyboards und kontrolliert den Ton über einen Kopfhörer.
- K.3 bedient das Keyboard und leitet die Aufnahme mit den Kommandos: 'Bitte Ruhe', 'Ton ab', 'Kamera ab', 'Action' und nachdem die Verfremdung auf dem liegenden Monitor fertig ist: 'Danke, aus'.
- K.4 steht vor der Kamera, kann sich nach Belieben zur Musik bewegen, mit einem Videogerät hantieren, Grimassen schneiden oder tun, was ihm sonst noch einfällt. Nachdem es durch das Mischpult 'eingefroren' ist, kann es den Platz vor der Kamera verlassen.
- K.5 und K.6 stehen am liegenden Monitor und bemalen das Videoportrait.
- K.7 legt an der Leuchttisch-Deckenlampe mit Buchstabennudeln den Namen des portraitierten Kindes.
- K.8 bedient das Mischpult und drückt im geeigneten Moment die Taste für das Standbild, macht also den eigentlichen Schnappschuß. Nach beendeter Verfrem-

dung kann es das Portrait ausblenden, so daß auf einem farbigen Hintergrund nur noch die Karikatur und der Name zu sehen sind. Die Hintergrundfarben sollten gewechselt werden.

- K.9 startet und stoppt den separaten Recorder.
- K.10 kann nach Belieben andere an ihren Stationen unterstützen. Häufig möchten auch zwei Kinder gemeinsam vor die Kamera.

Bei diesem Spiel machen alle eine erste Bekanntschaft mit den verschiedenen zu koordinierenden Aufgaben. Das gegenseitige Anmalen per Video war bei allen Kursen ein Lieblingsspiel, das auch bei späteren Treffen zwischendurch und selbständig gemacht wurde.

Die Videoportraits und ihre Verfremdungen sind im späteren *Video pur*-Film/Clip zur Vorstellung der Teilnehmer geeignet.

#### Praxistips:

Für diesen **Aufbau** sollte der gesamte zur Verfügung stehende Raum genutzt werden.

Die Portraitierten sollten nicht näher als 2 m vor der dahinterliegenden Wand stehen, damit ihr Schatten schwach bleibt.

Zur **Beleuchtung** sollte eine Lampe mit höchstens 500 W verwendet werden. Videoleuchten mit 1000 W und mehr schaffen Probleme für die Belichtungsautomatik der Kamera und machen den Aufenthalt vor der Kamera bei kurzer Beleuchtungsdistanz sehr unangenehm. Außerdem sind die neueren Videokameras lichtempfindlich genug, um auch mit viel weniger als 500 W in einem Bereich von 2 bis 6 m Entfernung gute Aufnahmen machen zu können.

Übrigens ist es nicht wichtig, eine perfekte Ausleuchtung nach den Regeln der Film- und Fotokunst anzustreben. In gewissen Maßen sollte man bei der Arbeit mit Kindern die Maßstäbe einer 'Erwachsenen-Ästhetik' außer acht lassen, damit Raum für ihre Spontaneität bleibt. Auf diesem Weg kann es durchaus interessante Effekte geben, die außerhalb der 'Werbeästhetik' liegen. Langwierige Tüftelei ist für Anfänger nur eine Behinderung: **Auch Dilettantismus ist Kreativität.**

Besonders wichtig ist, daß die 'Kommandos' für den Ablauf der einzelnen Aufnahmen deutlich gegeben und eingehalten werden.



Abb. 2: Schnapsschuß mit Buchstabennudeln



Abb. 3: Karikatur auf liegendem Monitor

Die Betreuer geben an den einzelnen Stationen wiederholt Hinweise zur Bedienung (v.a. an Kamera, Mischpult und Recorder).

Die Mattscheibe des liegenden Monitors wird nicht direkt bemalt. Auf ihr befindet sich eine stabile Glasscheibe, die auf Holzstäben oder ähnlichem mit etwas Zwischenraum über der Mattscheibe liegt und mit Klebband fixiert wird.

Gezeichnet wird mit Filzstiften 'non-permanent', damit die Zeichnungen mit einem trockenen Schwamm wieder abgewischt werden können.

### 3.2 Animationen mit Farben und Farbpulvern

Nachdem beim ersten Treffen die Bekanntheit mit dem eigenen Video-Abbild gemacht und in einem sehr aktionsreichen Aufbau gespielt wurde, ist das zweite Treffen für eine ruhigere Beschäftigung in zwei Gruppen ausgelegt. Zwei gleich große Gruppen experimentieren mit Farbpulvern und Abtönfarben und lassen daraus bewegte Video-Gemälde auf dem Bildschirm entstehen. Vom benutzten Material her sind diese Video-Gemälde eher abstrakt angelegt, aber es hängt von der Phantasie der Kinder ab, ob sie im symbolischen Spiel zu Landschaften und Szenerien werden.

Die Bewegung in diesen Bildern entsteht entweder aus dem beobachtbaren Aufbringen der Farben oder aus der Vermischung der aufgetragenen Farben. Das sichtbare Aufbringen der Farben geschieht, ohne daß Hände oder Werkzeuge sichtbar werden, einfach durch auftropfen lassen der flüssigen Farben oder durch aufstreuen der Farbpulver mithilfe von Sieben, die außerhalb des Blickwinkels der Kamera geschüttelt werden. Weitere Bewegung – und damit die dauernde Veränderung des Bildes – entsteht durch das Hineinwerfen oder -fallenlassen von Spielmaterialien wie getrockneten Erbsen und dergleichen oder Eisenkugeln oder farbigen Kunststoffteilen.

Der wichtigste Spielanreiz liegt im Vermischen der aufgetragenen Farben. Farbpulver können auf die Bildfläche in unterschiedlicher

Farbe nebeneinander oder übereinander aufgetragen werden. Dann geschieht die Vermischung mit einem wirkungsvollen Trick, der an die Einzelbild-Animation erinnert, hier aber als durchgängige Bewegung abläuft: Unter der Bildfläche werden Magnete bewegt, die auf der Bildfläche kleine Eisenteile wie Nägel, Schrauben und Kugeln (aus Kugellagern) durch die Farben ziehen. Für die Kinder werden diese Kleinteile sofort zu Figuren, die Spuren hinterlassen in einer Landschaft aus Sand (gelb), Schnee (weiß), Wiesen (grün) oder im Wasser (blau). Die Figuren verfolgen und jagen sich. Aus farbiger Pappe können auch konkrete Figuren ausgeschnitten werden (Boote, Fische, ...), auf deren Rückseite ein kleines Stück Blech angeklebt wird, damit sie von den Magneten bewegt werden können. Im Verlauf des Spiels wird das ursprüngliche Farbmuster früher oder später völlig aufgelöst, die Farben vermischen sich zu einer Masse, und damit ist meistens das Ende des Spiels erreicht.

Bei den Farbpulvern kann das Licht so platziert werden, daß es sehr schräg auf die Oberfläche fällt und durch die Schatten eine 'Landschaft' formt.

Auch hier wird der Ton wie immer live aufgezeichnet. Die Kinder begleiten die Bewegungen der Figuren ohnehin mit Ausrufen und Geräuschen, woraus auf dem Videobild, das nichts von den Kindern zeigt, witzige Toneffekte entstehen. Außerdem werden die Bildaktionen durch die schrägen Töne der 'Musikinstrumente' begleitet. Mit den Heuschläuchen, der defekten Gitarre (verstimmt und mit nur vier Saiten) und den leeren Flaschen können wilde Geräusche hervorgebracht werden, die als 'freie Musik' sehr gut zu den halb abstrakten, halb gegenständlichen Bildern passen. Die Kinder entdecken sehr schnell immer neue Möglichkeiten, wie den Instrumenten Töne zu entlocken sind: z.B. kann ein Heuschlauch mit seiner balgenartig geriffelten Oberfläche mit einer Art Geigenbogen für die Gitarre werden – man kann ihn auch als Blasinstrument verwenden; die Flaschen geben durch Schlagen oder Anblasen verschiedene Töne, wenn sie unterschiedlich mit Wasser gefüllt werden.

#### Aufbau:

Jede Gruppe baut jeweils selbst auf: Eine Kamera mit Richtmikrofon auf Stativ, daran direkt angeschlossen einen Monitor. Zwei klappbare Böcke, auf die ein Fensterflügel (eher lang-rechteckig als quadratisch) gelegt wird. Auf das Glas wird als farbneutraler Un-

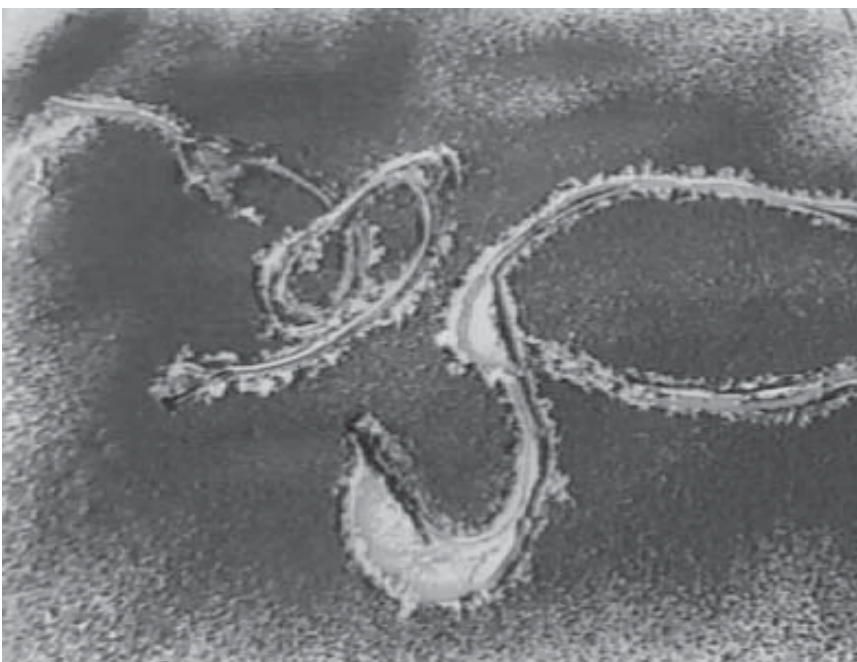


Abb. 4: Durch Magnet bewegte Nägel ziehen Spuren im Farbpulver

tergrund eine weiße Acrylglasplatte gelegt. Beleuchtet wird mit einem Halogenfluter als Hauptlicht und mit einer kleinen Röhrenstablampe für Schatteneffekte und schwächere Beleuchtung. Jede Gruppe erhält die vier Grundfarben als Abtönfarben und als Farbpulver (Mehl wird für die Farbe Weiß benutzt). Für die Pulver werden Siebe zum Auftragen benutzt. Musik- und Geräuschinstrumente wählen sich die Gruppen und tauschen sie auch aus.

#### Ablauf:

Da der technische Ablauf der Aufnahmen bei diesem Spiel nicht kompliziert ist, können die Kinder die verschiedenen Aufgaben nach Belieben untereinander aufteilen und sich abwechseln:

- Kind 1 (K.1) startet und stoppt die Kamera, die starr auf die Bildfläche gerichtet ist; es hält das Richtmikrophon auf die jeweilige Tonquelle und kontrolliert mit dem Kopfhörer.
- K.2 und K.3 tragen die Farben auf, manipulieren sie mit den Kleinteilen und Magneten.
- K.4 beobachtet das Bild auf dem Monitor, beurteilt es, gibt Hinweise und richtet die Beleuchtung ein.
- K.5 macht Musik und Geräusche unter Beobachtung des Monitors, um eine gewisse Übereinstimmung mit den Bewegungen zu erreichen.

Die Kinder haben die einfache Vorgabe, bei der ihnen gezeigt wird, wie die Farben aufgebracht werden können, auch zu längeren Spielen ausgeformt. Zum Beispiel entstand aus den Farbpulvern blau, gelb, grün und rot, die in konzentrischen Kreisen aufgebracht wurden, die Vorstellung einer Insel. Aus Pappe wurde ein kleines Boot an den Strand gelegt. Ein Reporter berichtete dann live von einem Vulkanausbruch, der durch aufgesiebtes rotes Farbpulver und hineingeworfene Erbsen dargestellt wurde.

#### Praxistips:

Nach einem Spiel muß die Bildfläche gereinigt werden. Deshalb werden zuerst die Farbpulver benutzt und anschließend die Abtönfarben, weil sie umständlicher zu entfernen sind, was am besten beim Abbau am Ende des Treffens geschieht – sonst trocknen sie an.

Damit man sich beim Auftragen der Farben und bei den Bewegungen mit den Magneten

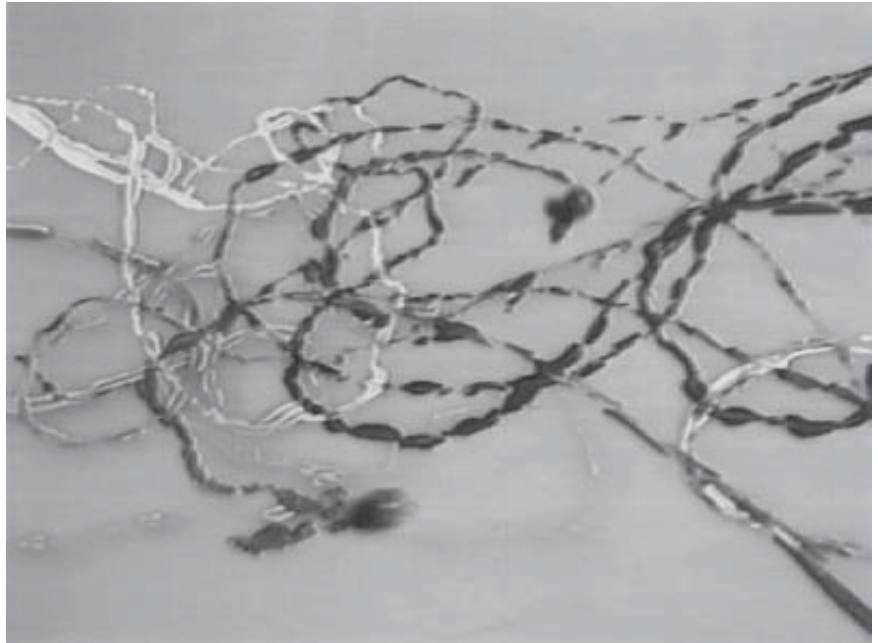


Abb. 5: Durch Abtönfarben gerollte Kugeln ziehen Farbspuren

besser im Bildfeld orientieren kann, ist es hilfreich, wenn der von der Kamera abgebildete Ausschnitt vorher mit Klebestreifen auf dem Acrylglas begrenzt wird.

Die Fensterflügel sollten mit starkem Kleband an den Böcken befestigt werden. Günstig sind die Fensterflügel auch deshalb, weil der höher stehende Holzrahmen ein Herunterfließen der flüssigen Farben verhindert.

Das Glas der Fensterflügel darf kein Isolierglas sein, sonst reicht die Kraft der Magnete nicht hindurch.

Das Farbpulver ist Farbpigment, das in Läden für Künstlerbedarf erhältlich ist. Es wird am besten mit einem Staubsauger von der Bildfläche entfernt.

#### Das Farb-Happening:

Ein weiteres Spiel mit Farben, die zu einem bewegten Video-Gemälde werden, ist das Farb-Happening.

Bei diesem Spiel ist die gesamte Gruppe beteiligt. Unter der Decken-Kamera wird eine mindestens 10 qm große, schwarze und stabile Folie ausgelegt. Die Kinder bereiten in Bechern leicht verdünnte Abtönfarben vor. Außerdem werden Mehl und Sand verwendet. Alle Kinder verteilen sich an den Rändern der Folie so, daß sie nicht auf dem Monitor erscheinen. Jedes ist mit mindestens 5 Bechern ausgerüstet. Wenn die Kamera läuft, wird ein Zeichen gegeben, und alle

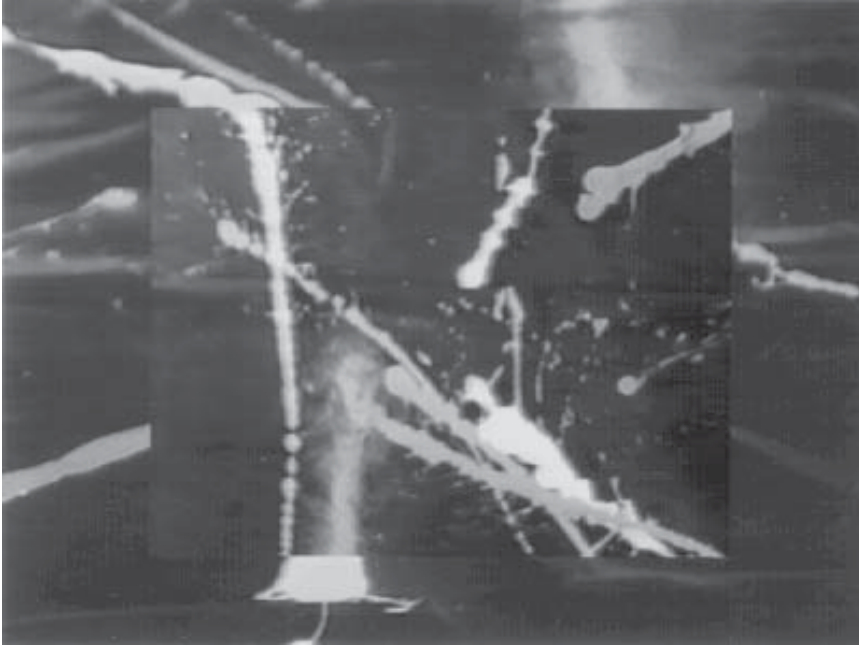


Abb. 6: Live-Gemälde beim Farbhappening

Kinder schütten mit Schwung nacheinander oder zugleich den Inhalt der Becher auf die schwarze Folie.

Bei dieser sehr lustigen Aktion sollten die Kinder Schutzanzüge tragen, die am einfachsten aus Müllsäcken mit Löchern für Arme und Kopf zu machen sind. Ein zweite Kamera mit Monitor kann seitlich aufgestellt werden, um das spritzende und bewegte Gemälde aus einer schrägen Perspektive aufzunehmen. Auch hier sind die Stimmen der im Videobild nicht sichtbaren Kinder ein wichtiges Element für die Wirkung der Aufzeichnung. Das Richtmikrophon an der zweiten Kamera sollte auch das Geräusch der klatschenden Farben aufnehmen.

### 3.3 Schwarzes Video-Theater mit Schwarzlicht

Das dritte Treffen ist nach der ruhigen Arbeit mit den Farben wieder stärker auf gemeinsame Aktion ausgerichtet. Technisch steht im Mittelpunkt die Eigenschaft von Schwarzlicht-Leuchtstoffröhren, deren Licht nur von weißem und phosphoreszierendem Material reflektiert wird. Es ist noch stark genug, daß es von Videokameras registriert werden kann. Zusammen mit den zwei schwarzen Wänden und dem schwarzen Bodenbelag im Video-Atelier entsteht so eine Art elektronisches Schwarzes Theater. Im dunklen Raum entstehen geisterhafte Szenen, Tänze und Maskenspiele.

Die Teilnehmer müssen schwarz und/oder weiß gekleidet sein. Wer schwarz gekleidet ist, verschwindet völlig im Schwarzlicht. Wer weiße Kleidungsstücke trägt, erscheint als körperlos schwebendes Hemd, als körperlos gehende Hose; mit weißen Tüchern wird man zum Gespenst. Wer schwarz gekleidet ist, kann Masken und Figuren aus weißem Zeichenkarton tragen oder an Stäben bewegen, ohne selbst sichtbar zu sein. Es kann auch das Video-Mischpult eingesetzt werden, um mit Stroboskop-Effekt und Farbstanze weitere Effekte zu schaffen.

Für den live-Ton wird bei diesen Spielen wieder das Keyboard verwendet, weil seine automatischen Rhythmen Anregungen für tanzartige Aktionen geben. Geisterhafte Szenen können nach Stummfilmart expressiv durch melodisches Spiel unterstützt werden: Es ist immer mindestens ein Kind dabei, das Klavierunterricht hat, und falsche Töne sind auch erwünscht...

#### Aufbau:

Die schwarze Wand und der schwarze Bodenbelag des Ateliers sind der 'Bühnenbereich'. An dessen vorderer Grenze werden seitlich in maximal 4 m Abstand voneinander 2 Schwarzlichtröhren aufgestellt. Sie sind senkrecht an Stative montiert. Sie müssen sich gegenüberstehen, damit der Zwischenraum optimal ausgeleuchtet ist. Der Abstand zur schwarzen Wand, also die Tiefe der 'Bühne' ist beliebig und kann sich nach den Maßen des Raumes richten. Etwa in 2 – 3 m Entfernung von den Schwarzlichtröhren stehen zwei Kameras auf Stativen. Jede Kamera erhält einen Kontrollmonitor, der schräg aufgestellt sowohl für die Technik-Gruppe als auch für die Darsteller einsehbar sein muß, damit die Bildwirkung von allen beobachtet



Abb. 7: Schwarzes Video-Theater – ein Masken-Reigen

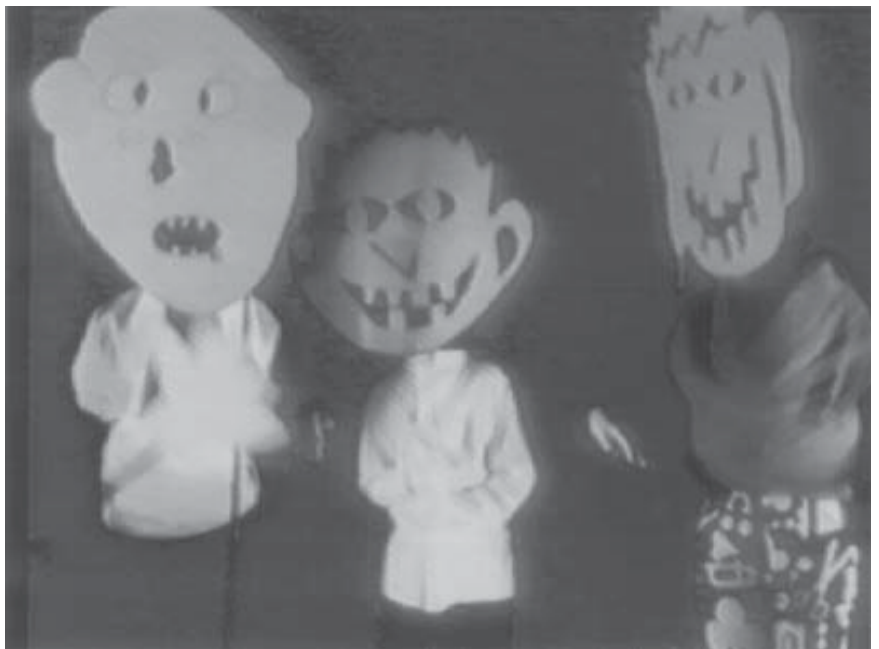


Abb. 8: Schwarzes Video-Theater – die Family tanzt

werden kann. Eine Kamera erhält ein Richtmikrophon. Die Kameras stehen in einer Linie und zeichnen das Geschehen aus zwei leicht unterschiedlichen Perspektiven auf. Die Signale beider Kameras werden zum Mischpult übertragen. Dort können sie durch Überblendung (mix) der beiden Kanäle zu einem Doppelbild auf dem dritten Monitor werden. Am Mischpult können beide Signale zugleich oder einzeln mit dem Stroboskop-Effekt und mit Farbveränderungen durch Farbstanze (superimpose) bearbeitet werden. Das Keyboard wird wie das Mischpult

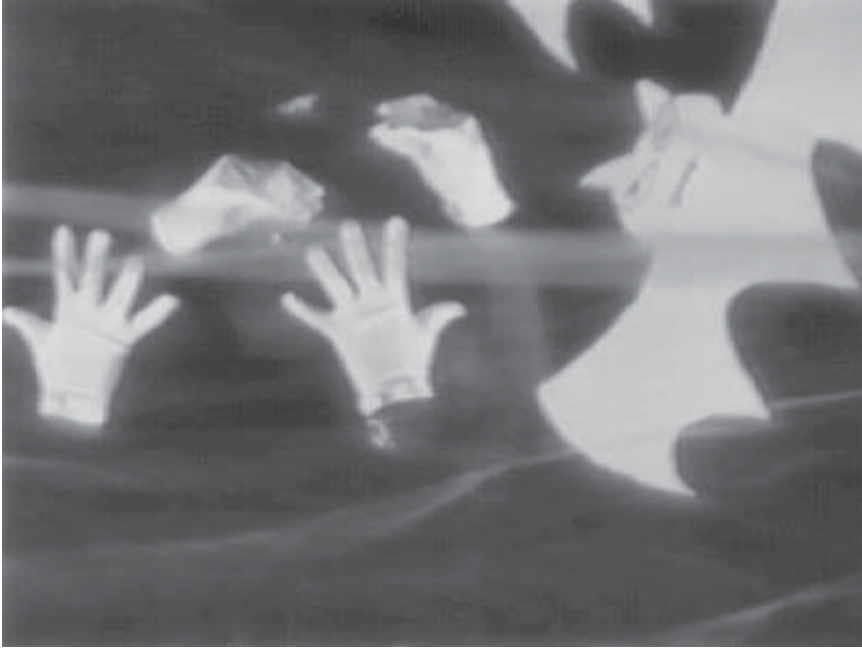


Abb. 9: Schwarzes Video-Theater – Flug der Hände und Fledermäuse

in einer zweiten Reihe hinter den Kameras aufgebaut. Beide Geräte müssen mit **schwachen Lampen** beleuchtet werden, damit Tasten und Knöpfe sichtbar bleiben. Der übrige Raum muß völlig dunkel sein.

#### Ablauf:

Die Gruppe wird in gleichgroßer Anzahl aufgeteilt in jene, die vor der Kamera stehen und jene, die die Technik bedienen. Sie wechseln die Aufgaben, damit alle etwas vor der Kamera darstellen können:

- Kind 1 (K.1) bis K.5 bereiten, nachdem der ganzen Gruppe der Schwarzlichteffekt vorgeführt und erläutert wurde, ihre Requisiten vor und konzipieren ihre Aktionen. Auf großen Bögen weißen Zeichenkartons entwerfen sie Masken, Figuren, einzelne Körperteile (oder auch Gerätschaften wie Dolche, Pistolen und Ketten sägen...), die ausgeschnitten, am eigenen Körper oder an langen Stäben befestigt werden. Wenn in Beratung mit der Technik-Gruppe eine musikalische Begleitung gefunden ist, wird die Aktion unter Schwarzlicht geprobt und ausgeführt.
- K.6 bedient die erste Kamera.
- K.7 bedient die zweite Kamera und das Richtmikrophon.
- K.8 bedient das Keyboard.
- K.9 und K.10 bedienen das Trickmischpult und leiten die Aufnahme mit: 'Bitte Ruhe', 'Ton ab', 'Kamera ab' usw.

Wenn etwa zur 'Halbzeit' des Treffens eine Gruppe vor der Kamera alle Ideen ausgespielt hat, wechseln die Teilgruppen. Bei den ersten drei *Video pur*-Kursen gab es für diese Aktionen viele Ideen, und es wurde noch ein Teil des vierten Treffens hierfür verwendet.

#### Praxistips:

Von den zwei Kameras sollte eine starr die ganze Szenerie erfassen und den Ton mit dem Richtmikrophon aufzeichnen. Die zweite Kamera kann mit Schwenk und Zoom bewegt werden, um Ausschnitte zu erfassen.

**Phosphoreszierende Farben und Textilien** sind kaum noch erhältlich. Die Ersatzstoffe aber eignen sich nur sehr schlecht für Schwarzlicht. Mit einigem Glück konnten wir noch phosphoreszierende Gazeschleier finden.

**Alle weißen Materialien** müssen vor der Verwendung unter dem Schwarzlicht geprüft werden. Nicht alles, was weiß ist, reflektiert das Schwarzlicht.

Sehr wirkungsvoll sind **weiße Handschuhe** aus Baumwolle, die es in Apotheken gibt.

Etwas **unheimliche Rhythmen** für die Musikbegleitung kann man einfach finden, indem man das Tempo der Begleitautomatik am Keyboard sehr niedrig einstellt.

Beim schwarzen Videotheater muß nicht unbedingt ein **Video-Mischpult** eingesetzt werden. Die möglichen Effekte können auch nachträglich beim Schnitt des *Video pur*-Film/Clips eingebaut werden.

### 3.4 Spiegel, Rückkopplungen und Bildmischungen

Nachdem bei den ersten drei Treffen einzelne Elemente kreativer Spiele mit Video angeboten wurden, wird nun eine relativ komplexe Spielsituation genutzt. Auf der Grundlage der Erfahrungen mit dem eigenen Video-Abbild, mit Materialbildern und mit dem Video-Schwarzlicht-Theater werden unter der Überschrift 'Spiegel, Rückkopplungen und Bildmischungen' die Möglichkeiten der elektronischen Vermischung von Bildern unterschiedlichster Entstehungsart erprobt. Wie bei den anderen Spieltechniken wird auch hier mit einfachen Materialien wie Spiegeln, Farben, Pappen, Folien usw. innerhalb der Technik einer Video-Installation experimentiert.

Das Grundthema dieser Spiele ist das **Bild-im-Bild**. Es kann ganz real-materiell mit **Spiegeln** entstehen, die außerhalb des Bildraums liegende Motive in den Bildraum holen oder die zu mehreren sich selbst und einen Gegenstand, der sich zwischen ihnen befindet, vervielfältigen. Letzteres ist das **Prinzip des Kaleidoskops**; das betrachtende Auge in seinem Zentrum ist die Videokamera.

Das **Bild-im-Bild** kann auch entstehen aus der **Rückkopplung** eines Monitors mit einer Kamera, die in ihn 'hineinschaut' und eine unendliche Wiederholung des Monitors als Bild im Monitor bewirkt – und eine unendliche Wiederholung jedes anderen Gegenstands, der sich zwischen Kamera und Monitor befindet – oder auch eine unendliche Wiederholung von Gegenständen, die auf einem liegenden Monitor gelegt sind. Steht zudem die Kamera schräg und über die Seitenkante oder Oberkante des Monitors in ihn 'hineinschauend', dann vervielfältigt sich das Bild in der 'Tiefe' des Monitors in dauernder Seitenverkehrung: Eine Hand, die sich z.B. von rechts über den Monitor legt, erscheint in der 'Spiegelung' einer Rückkopplung kleiner werdend an allen vier Seiten des Bildes. Das ist das elektronische Kaleidoskop.

Die real-materielle Form der **Bildmischung** entsteht, wenn man z.B. ein aus Pappe ausgeschnittenes Haus auf den Monitor legt, der per Kamera vier Mädchen zeigt, die nun aus den Fenstern dieses Hauses schauen.

Die elektronische Art der **Bildmischung** ist mithilfe eines Videomischpults zu erreichen. Es können zwei Kanäle gemischt werden (Signale von zwei Kameras, von Aufzeichnungen aus zwei Recordern oder von ei-



Abb. 10: Videokaleidoskop mit Spiegeln

ner Kamera und einer Aufzeichnung vom Recorder), entweder in einer weichen Überblendung (mix) oder als Teilbereiche der zwei Bilder nebeneinander in verschiedenen Mustern (wipe pattern) sowie als Bild-in-Bild (picture-in-picture), wobei das ganze Bild eines Kanals verkleinert an beliebiger Stelle ins Bild des anderen Kanals eingebracht werden kann.

Technisch gesehen können diese vier Möglichkeiten zur Erzeugung von Bildmischungen unbegrenzt miteinander verknüpft werden. Für den Gebrauch im Video-Atelier werden sie in einer noch überschaubaren Installation aufgebaut, die so angelegt ist, daß die Kinder die Wahl haben, mit welcher Technik sie experimentieren wollen, ohne daß größere Umbauten nötig sind. Die Verknüpfungen der Techniken können sich dann von selbst ergeben. Mit der Ausrüstung des Video-Ateliers können zwei dieser Spiel-Arbeitsplätze aufgebaut werden. Da hierbei die Erprobung der Effekte und eine gewisse Einarbeitung nötig ist, werden 'Spiegel, Rückkopplungen und Bildmischungen' an zwei Terminen benutzt.

#### Aufbau:

Kamera 1 (mit Richtmikrofon) auf Stativ ist über das Videomischpult (source 1) mit einem liegenden Monitor (Bildschirm nach oben) verbunden. Kamera 2 als Decken-Kamera oder auf Stativ ist auf den Bildschirm des liegenden Monitors gerichtet. Auch Kamera 2 ist über das Videomischpult (source 2) mit einem zweiten Monitor verbunden. Um die durch das Videomischpult bearbeiteten Bilder der beiden Kameras aufzeichnen zu

können, ist ein separater Recorder an einen Ausgang des Mischpults angeschlossen.

Ein elektronisches Kaleidoskop entsteht, wenn Kamera 1 über das Mischpult an den liegenden Monitor angeschlossen ist und auf den liegenden Monitor gerichtet wird. Die Kamera nimmt nun die Mattscheibe des Monitors auf, die dadurch gleichzeitig auf ihm selbst abgebildet wird. Durch elektronische Wechselwirkungen beginnt das Bild in seiner Helligkeit zu pulsieren. Je nach Abstand und Neigungswinkel der Kamera verändern sich diese Rückkopplungen. Sie stabilisieren sich erst, wenn ein Gegenstand zwischen Kamera und Monitor gebracht wird. Dieser erscheint dann quasi bis ins Unendliche gespiegelt. Die Rückkopplungen können mit den Möglichkeiten des Videomischpults (superimpose/ Farbstanze, Stroboskop-Effekt u.a.) weiter verändert werden.



Abb. 11: Bildmischung mit Kulisse – vier Mädchen im Video-pur-Haus

Ein real-materielles Kaleidoskop entsteht, wenn 3 Spiegel so aufgestellt werden, daß zwei im rechten Winkel aneinandergestellt werden und der dritte Spiegel als Boden unter sie gelegt wird. Kamera 1 wird in einem Winkel von etwa 45 Grad auf den zentralen Punkt gerichtet, an dem die stehenden Spiegel den liegenden berühren. Die Aufzeichnung erfolgt mit Kamera 1 oder bei einer Trick-Bearbeitung durch das Video-Mischpult mit dem separaten Recorder. Beide Arten des Kaleidoskops können kombiniert werden, wenn die beiden rechtwinklig stehenden Spiegel auf den liegenden Monitor gesetzt werden, dessen Bildschirm dann die dritte 'Spiegelfläche' ist.

**Spielmaterialien** für die Kaleidoskope und Rückkopplungen sind z.B. farbige Federn, Luftballons, Strohhalme, metallische Kleinteile, Farbpulver, Formen und Figuren aus farbiger Pappe und aus transparentem Papier sowie alle anderen Gegenstände (auch Köpfe, Hände und Füße), die innerhalb des Kaleidoskops Platz finden.

Für die **real-materielle Form der Bildmischung** erfaßt Kamera 1 Personen oder Gegenstände, die sich vor ihr befinden und möglichst hell ausgeleuchtet sind, damit sie für Kamera 2 am liegenden Monitor möglichst kontrastreich sind. Denn dort werden auf dem Bildschirm Gegenstände (z.B. 'Kulissen' aus Pappe) plaziert, die eine neue Szenerie für die Aktionen vor Kamera 1 entstehen lassen. Auf dem zweiten Monitor kann der Zusammenhang kontrolliert werden, und nach seinem Bild koordinieren die Darsteller vor Kamera 1 ihre Bewegungen.

Für die **elektronische Art der Bildmischung** werden beide Kameras auf verschiedene oder auch die selben Personen oder Gegenstände gerichtet. Das **Video-mischpult** kann mit den **Funktionen mix oder wipe** die zwei Motive entweder miteinander verschmelzen (mix) oder sie in unterschiedlichen Formen der Bildschirmaufteilung (wipe-patterns) nebeneinanderstellen und so zu einem Bild machen. Für die Verschmelzung von zwei Kamera-Bildern (mix) eignet sich gut ein dunkler Hintergrund, vor dem z.B. zwei Kinder als Riese und als Zwerg miteinander agieren können. Der Riese steht dabei näher vor der Kamera 1, der Zwerg steht in größerer Entfernung von Kamera 2. Daraus ergibt sich für beide eine unterschiedliche Abbildungsgröße auf dem Bildschirm.

Bei der **Funktion picture-in-picture** des Videomischpults kann ein insgesamt verkleinertes Bild an beliebiger und beweglicher Stelle in das andere Bild eingeschaltet werden. Auch hier werden beide Kameras auf Motive gerichtet. Beide Formen der elektronischen Bildmischung werden mit dem separaten Recorder aufgezeichnet.

**Ton:** Alles kann genutzt werden.

**Ablauf:**

Nach dem gemeinsamen Aufbau müssen die verschiedenen Möglichkeiten, die sich aus den Standpunkten der Kameras, der Verwendung von Spiegeln und der Bedienung des Video-Mischpults ergeben, erläutert und beispielhaft vorgeführt werden. Mehr noch als bei den vorangegangenen Spielen sind nun die Ideen der Kinder gefragt. Anregungen entstehen bei der Erläuterung, wobei verschiedene Spielmaterialien mitbenutzt werden sollten. Zwei Spielmöglichkeiten haben bei den ersten drei Kursen als erste das Interesse der Kinder gefunden: das Kaleidoskop aus drei Spiegeln und das Auflegen von Papp-Kulissen auf den liegenden Bildschirm. Es ist sinnvoll, für diese beiden Spiele die ersten Anregungen zu geben. Jedenfalls aber sollten die Kinder mehr als bei den anderen Terminen ausreichend Zeit haben, eigene Ideen zu entwickeln. Die Vermischung von Bildern liegt typisch kindlicher Phantasie sehr nahe. Sie können in Kulissen-Landschaften auftreten, Spielhandlungen ausagieren in Reiseberichten, Werbespot-Parodien oder Parodien von sonstigen Fernsehsendungen, die in dieser Gestaltung durch relativ grobe Videoeffekte und mit dem Charakter spielerischer Improvisation erfrischend humorvoll und unverkrampft wirken – besonders dann, wenn sich die Betreuer zurückhalten (und sie hatten doch eigentlich eine ästhetisch begründete Abneigung gegen Parodien ...).

**Praxistips:**

Für ein Kaleidoskop eignen sich am besten Spiegelkacheln von ca. 30 x 30 cm Größe, sie werden mit Klebband verbunden.

Von der Rückseite der Spiegel können metallische Kleinteile mit Magneten bewegt werden.

Gegenstände aus leichtem Material können im Kaleidoskop durch Pusten in Bewegung versetzt werden.

Schon beim vorhergegangenen Termin können die Kinder aufgefordert werden, interessante Spielsachen oder ähnliches mitzubringen, um die Spielmaterialien im Atelier zu ergänzen.



Abb. 12: Rückkoppelung – Schiff im Sturm

Bei den ersten Kursen hat sich bei diesen Spielen gezeigt, daß es im wesentlichen zwei Reaktionsweisen auf die Angebote gibt: Einige Kinder sind vor allem fasziniert von den eher abstrakten Effekten, die sich erzielen lassen, andere brauchen einen Zugang über gewohnte Spielformen, vor allem im Rollenspiel und im symbolischen Spiel. Überhaupt zeigt sich bei diesem Angebot sehr deutlich das schöpferische Potential einer Gruppe. Von diesem sollte es abhängen, ob an einem oder an zwei Terminen mit 'Spiegeln, Rückkopplungen und Bildmischungen' gespielt wird.

### 3.5 Video-Schattenspiele und Bildmischungen unter der Decken-Kamera

Am sechsten Termin wird wieder eine einfache Spiel-Technik benutzt, die gemeinsame Aktionen der ganzen Gruppe ermöglicht.

Es sind Spiele, bei denen die senkrecht nach unten gerichtete Perspektive der Decken-Kamera ungewöhnliche Raumwirkungen schafft. Alles, was auf dem Boden unter der Decken-Kamera stattfindet, verwandelt sich vom Liegenden zum Stehenden auf dem Bild-



Abb. 13: Video-Schattenspiel – Hand-Ballett



Abb. 14: Video-Schattenspiel – Streit um die Flasche

schirm. Bei den Schattenspielen auf einem Leuchttisch (umfunktionierte Deckenlampe!) können Hände, Füße, Köpfe oder Spielmaterialien von allen Seiten ins Bild treten. Zu einer Musik vom Keyboard können Choreographien entstehen, die rhythmische Muster entstehen lassen und durch die Effekte des Video-Mischpults verfremdet und gesteigert werden können. Auch hier entsteht in der Bildwirkung wieder ein Zwischenbereich von Abstraktem und Konkretem, wenn Hände, Füße, Köpfe und Spielmaterial als Schattenrisse ins Bildfeld kommen.

Bildmischungen unter der Decken-Kamera können durch die mix-Funktion des Video-Mischpults Personen in fremde Szenarien versetzen. Wenn die Kinder unter der Decken-Kamera im Liegen agieren, können akrobatische Leistungen vorgetäuscht werden: Dem Bild der Decken-Kamera wurden Aufnahmen eines Wolken-Himmels zugemischt, in dem die Kinder fliegen und mithilfe eines Seiles klettern und balancieren konnten. Denkbar sind auch Aufnahmen von Bäumen, Stadt-Silhouetten, Wasseroberflächen oder Aquarien. Wenn unter der Decken-Kamera am Boden liegend die Bewegungen des Gehens, Fliegens oder Kriechens gemacht werden, entsteht ein eigentümlicher Verfremdungseffekt, der Spielideen schafft und als Bewegungsspiel auch ganz einfach Spaß macht.

#### Aufbau:

Einzige Kamera ist die Decken-Kamera. Sie ist angeschlossen an das Video-Mischpult für die Funktion mix (bei Bildmischungen) und für die Effekte Farbstanze (superimpose), Stroboskop und Paint (Verminderung der Farbnuancen bis hin zu plakativer Farbwiedergabe wie bei Comic-Bildern oder Graphiken). An die Ausgänge des Video-Mischpults können zur Bildkontrolle ein oder zwei Monitore angeschlossen werden. Die Aufzeichnung wird mit einem separaten Recorder gemacht, der ebenfalls an einen Ausgang des Video-Mischpults angeschlossen ist. Für die Bildmischung (mit Motiven wie Wolken, Bäume, Wasser u.a.) wird ein Zuspiel-Recorder mit den entsprechenden Aufzeichnungen mit dem Eingang source 2 verbunden. Es können auch Motive eingemischt werden, die von einer zweiten Kamera im Atelier stammen.

Für die Bildmischungen ist ein neutraler und farblich passender Hintergrund erforderlich, der die entstehende Raumillusion unterstützt. Für die Kletterei in den Wolken wurde der hellblaue PVC-Bodenbelag des Ateliers

benutzt. Ausgeleuchtet wird mit der **allgemeinen Raumbelichtung** und mit 2 **Halogenflutern**, die neben dem Bildfeld sich gegenüberstehend plaziert werden, so daß sie die Szenerie sozusagen von 'oben' und 'unten' gleichmäßig ausleuchten. Sie sollten möglichst hoch stehen, damit der Hintergrund (also der Untergrund, auf dem man sich bewegt) nicht durch Schatten betont wird.

Für die Schattenspiele wird eine (oder auch zwei) der **ausgedienten Deckenlampen** als **Leuchttisch** direkt unter die Decken-Kamera gestellt. Als **Sockel** dient eines der kastenförmigen Gestelle, die zur Halterung der liegenden Monitore angefertigt wurden. Der quadratische Leuchttisch wird zentral im Bildfeld der Decken-Kamera angeordnet. Mit dem **Zoom-Objektiv** wird das Bild so eingestellt, daß ein größerer Rand um den Leuchttisch herum bleibt, er also nicht formatfüllend abgebildet wird. Dadurch wird der Effekt des **allseitigen Agierens** auf ihm besser deutlich. Der Rand sorgt auch für einen gewissen **Bild-im-Bild-Effekt**, weil die auf dem Leuchttisch erscheinenden Gegenstände anscheinend aus dem Nichts oder wie vor einem Fenster auftauchen.

Der **eigentliche Schattenspiel-Effekt** entsteht, weil die **einzige Lichtquelle** bei diesem Spiel der **Leuchttisch** selbst ist. Alle anderen Lampen im Atelier werden gelöscht, und nur für die Bedienung von **Video-Mischpult** und **Keyboard** werden **kleine Röhrenstablampen** benutzt. Ist der Leuchttisch angeschaltet, sorgt die **Belichtungsautomatik** der Decken-Kamera dafür, daß alles, was sich außerhalb des Leuchttisches und auf ihm befindet, **dunkel** wird bis zur **Schwärze**. So werden beim Spiel am Leuchttisch die agierenden Kinder an den Rändern des Bildfeldes **unsichtbar**, und alles, was sich auf der Fläche des Leuchttisches befindet, wird als **schwarze, flächige Form** sichtbar. Es sind also nicht wirklich Schatten, sondern **Umrisse**, die, auch zusammen mit **transparenten Gegenständen** wie **farbigem Bastelpapier**, auf dem Monitor erscheinen.

Um die Bewegungen unter der Decken-Kamera anzuregen und **rhythmisch** zu koordinieren, werden **passende Begleitungen** auf dem **Keyboard** ausgesucht, die nach **Laune** melodisch ergänzt werden können.

Das **externe Richtmikrophon** wird an den separaten Recorder angeschlossen.

#### Ablauf:

Bei den Kursen wurde zuerst mit den Schattenspielen experimentiert. Die **Bildmischung**



Abb. 15: **Bildmischung – Balance in den Wolken**

mit der **Kletterei in den Wolken** wurde als **Ab-schluß-Aktion** angeboten.

#### Schattenspiele:

- **5 oder 6 Kinder** entwickeln **Ideen** und erproben mit **Spielmaterial** und mit **eigenen Bewegungen** die **Schatteneffekte**. Diese relativ große Anzahl an nur einem Leuchttisch ist sinnvoll, weil für den **Ablauf** der **Aktion** sowohl **Handlangereien** nötig sind als auch **mehr als nur zwei oder drei Kinder**, die ihre **Hände, Füße** oder **Köpfe** einsetzen. Bei allen Gruppen regte der Leuchttisch **Ideen** für **choreographische Darstellungen** an: **Muster** aus **Händen**, die sich wie **Blüten öffnen**; über **Hände gestülpte tanzende Schuhe**; zwischen **rhythmisch bewegten Händen** **schwingende Stoffbahnen**; **Schwimmbewegungen** von **Armen**, ... Es wurden auch **gefärbte Federn**, **Luftballons** und **farbiges Transparentpapier** über den Leuchttisch **hin- und hergepustet**.
- **1 Kind** bedient das **Video-Mischpult**.
- **2 Kinder** bedienen das **Keyboard** in **Abstimmung** mit den **Akteuren** am Leuchttisch.
- **1 Kind** **beobachtet** den **Kontroll-Monitor** und gibt **Rückmeldungen** über die **Bildwirkung**, weil die **Akteure** auf die **Koordination** ihrer **Bewegungen** achten müssen und dabei den **Monitor** nicht **dauernd im Blick** behalten können. Das **Kind** am **Monitor** gibt, wenn alles **vorbereitet** ist, die **Kommandos** für den **Ablauf** der **Aufnahme**.

- Wenn die Ideen der Akteure erschöpft sind, wechseln sie zu Video-Mischpult, Keyboard und Monitor, und die anderen spielen nun am Leuchttisch.

#### Bildmischung:

Bei diesem Spiel sind **alle Kinder vor, d.h. unter der Kamera tätig**. Im Sinn einer Abschluß-Aktion sollen alle einen 'Auftritt' bekommen. Bisher wurde als Szenerie nur der Wolkenhimmel benutzt und ein kräftiges Seil zur Verfügung gestellt. Damit können die Kinder nach Belieben in die Wolken klettern (d.h. auf dem Boden rutschen) oder balancieren (d.h. liegend gehen). Die beiden Betreuer halten außerhalb des Bildes das Seil straff. Das Keyboard steuert eine leicht und 'wolkig' klingende Begleitung bei.

#### Praxistips:

Ein besonders interessanter Effekt des **Video-Mischpults** entsteht bei den Schattenspielen, wenn das Signal der Decken-Kamera in der **mix-Funktion** auf beide Effekt-Kanäle gelegt wird. **Auf einem der Effekt-Kanäle wird die Stroboskop-Funktion aktiviert**, die eine Verzögerung der Bewegungsphasen bewirkt. Wenn der hiermit bearbeitete Kanal etwa zur Hälfte mit dem unbearbeiteten gemischt wird, entsteht ein Bild, in dem die bewegten Gegenstände einen ruckhaft nachfolgenden Schatten erhalten.

Die **Schatten**, d.h. die durch die Belichtungsautomatik der Kamera zu schwarzen Umrissen gewordenen Gegenstände auf dem Leuchttisch und sein im Bild noch sichtbares Umfeld, müssen nicht nur schwarz sein. Das **Video-Mischpult** kann mit der Funktion **superimpose (Farbstanze)** die hellen oder die dunklen Bildpartien mit **anderen, wählbaren Farben ausfüllen**. Bei einer Begleitung durch das Keyboard können die Farben dem Rhythmus entsprechend gewechselt werden.

Der für die **Schattenspiele** beschriebene Aufbau wurde in den bisherigen Kursen verwendet; es sind auch **Variationen** denkbar, vor allem mit mehreren Leuchttischen, die dann einen unsymmetrischen, offenen Aufbau des Bildes gestatten und darin auch andere Aktionen anregen.

Bei der **Bildmischung** wurde bisher nur die 'Kletterei in den Wolken' ausgeführt. Es ist sinnvoll, **verschiedene Motive** zur Auswahl bereitzuhalten. Aufnahmen von Wolken, Bäumen (Blätter und Gezweig), Stadt-Silhouetten, Fassaden, Landschaften, Wasseroberflächen oder in ein Aquarium sollten **von den Betreuern vorbereitet** werden. Solche Video-Szenerien sollten durch passende reale Requisiten für das Spiel ergänzt werden. Bei der 'Kletterei in den Wolken' war es ein kräftiges, deshalb deutlich sichtbares Seil.

### 3.6 Vorbereitungen für den *Video pur*-Film/Clip

Das letzte Treffen eines Kurses dient der Vorbereitung des *Video pur*-Film/Clips. Bei den drei Kursen der Pilotphase wurde entschieden, den Schnitt der *Video pur*-Aufnahmen nicht mit der Gruppe gemeinsam auszuführen. Die viel Geduld und Zeit erfordernde Aufgabe wurde nicht nur wegen des gewählten Zeitrahmens als zu schwierig für diese Altersgruppe angesehen.

Es werden bei diesem siebten Termin die Videoaufzeichnungen gesichtet und ein Plan für ihre filmische Zusammenstellung gemacht. Die Betreuer haben dafür eine Videokassette vorbereitet, auf die jene Aufnahmen kopiert wurden, die bei den abschließenden Sichtungen der einzelnen Treffen als gut und besonders gelungen bewertet wurden. Eine gemeinsame Sichtung aller Aufzeichnungen ist nicht zu empfehlen, denn während des Kurses entsteht Material von etwa drei bis vier Stunden Länge, das mit vielen Proben und langen Vor- und Nachläufen durchsetzt ist. Die bereinigte Zusammenstellung für die Sichtung ist etwa zwanzig Minuten lang. Sie kann und sollte zweimal angesehen werden.

Mit den Eindrücken der Endsichtung wird von der gesamten Gruppe ein Schnittplan erstellt. Hierfür haben die Betreuer Kärtchen vorbereitet, die jeweils eine bestimmte Aufnahme mit einem Stichwort

bezeichnen. Diese Kärtchen werden in der Reihenfolge der Aufnahmen auf der Sichtungskassette an eine Pinnwand geheftet. Eine zweite, leere Pinnwand nimmt die Kärtchen in einer neuen Reihenfolge auf. Diese neue Reihenfolge ist der Schnittplan, den die Gruppe in gemeinsamer Beratung zusammenstellt. Ein Kind sollte die Beratung moderieren und die Kärtchen anheften. Wie die neue Reihenfolge aussehen wird, richtet sich nach der Frage, wie die verschiedenen Aufnahmen zusammenpassen. Die Kriterien sind farbliche Übereinstimmungen oder interessante Kontraste, die Schaffung von neuen Effekten durch die Verwendung des Video-Mischpults beim Schnitt, das Suchen von Zusammenhängen zwischen einzelnen Aufnahmen im Sinn einer (ansatzweisen) Story. Anweisungen für den Schnitt können auf die Kärtchen notiert werden (z.B. 'kürzen', 'länger verwenden' oder 'mischen mit ...'). Schließlich werden die umgehefteten Kärtchen in ihrer Reihenfolge nummeriert und sind so der Arbeitsauftrag für die Betreuer, den sie als Cutter auszuführen haben.

Einige Wochen später waren die Film/Clips fertiggestellt. Telefonisch wurde mit den Teilnehmern ein Vorführtermin im Atelier vereinbart, zu dem auch die Eltern eingeladen waren. In Großprojektion durch einen Video-Projektor wurden die Film/Clips vorgeführt und erhielten besonders von den Eltern viel Applaus. Jedes Kind erhielt eine VHS-Kassette mit einer Kopie des Film/Clips.

#### 4. Bewertung aus eigener Sicht

Soweit wir in Erfahrung bringen konnten, hat es ähnliche Projekte in der Bundesrepublik bisher nicht gegeben, und auch für uns haben wir damit Neuland betreten. Für den Projektleiter und alle anderen Beteiligten können frühere Erfahrungen mit anderen Arbeitsformen nur sehr beschränkt als Kriterien für eine Bewertung gelten. Da also direkte Vergleichsmöglichkeiten fehlen, können wir nur unsere eigenen Erwartungen und die Resonanz bei den Teilnehmern heranziehen.

In der Planungsphase wurde für das Projekt ein didaktischer Phasenplan aufgestellt, der vorsah, daß bei den einzelnen Terminen des Kurses systematisch Elemente der Videotechnik, der Bildgestaltung und der Filmsprache mithilfe der Spiele vermittelt werden. Das basierte auf dem uns durch eine Broschüre bekannten Konzept 'Video brut' aus Paris. Aber schon bei der Erprobung der Möglichkeiten des Video-Ateliers entstanden Zweifel, ob ein relativ streng didaktischer Aufbau unseren Vorstellungen und den Gewohnheiten der späteren Teilnehmer entspricht. So erkannten wir (vielleicht zu Unrecht) in dem französischen Konzept stärker eine Form des traditionellen Lehrens, während wir einen Ansatz des Erfahrungslernens bevorzugen. Deshalb wurde *Video pur* in der Praxis wirklich zu einer Spiel-Werkstatt und nicht zu einer Ausbildungsstätte.

Die Frage, ob nicht technische und gestalterische Fragen im einzelnen zu vertiefen wären, begleitete die Betreuer während der ganzen Zeit. Aber wie so oft war dies eigentlich eine Frage, wie die gegebene Zeit eines Kurses am sinnvollsten zu nutzen ist: Läßt man den Teilnehmern soviel Zeit wie möglich zum Entdecken und Spielen oder gibt man dem Lehren durch Erläuterungen und Vertiefungen einen größeren Raum, weil man sicher ist, damit mehr zu erreichen. Wir entschieden uns für die erste Möglichkeit – und wählten damit durchaus nicht den einfacheren Weg, denn auch hierbei sind die Betreuer dauernd gefordert mit Beratung, Hilfestellung und 'technischen Dienstleistungen'. Und trotzdem bleibt ja die pädagogische Dominanz auf indirektem Weg bestehen, denn die Ausstattung des Ateliers, die verfügbaren Materialien und die Spielangebote sind nicht zufällig, sondern sind an sich schon ein pädagogischer Rahmen.

Wenn wir also selbst (als Pädagogen) in der Bewertung etwas vorsichtig sind, so war aber die Resonanz bei den Kindern eindeutig: etwa dreiviertel der Kinder fragten dringend nach einem Fortsetzungskurs. Während der Kurse gab es keinen Teilnehmer-Schwund. Nur zwei Termine von allen Kursen müssen als problematisch bezeichnet werden, was seine Ursachen aber vor allem in gruppendynamischen Problemen hatte, d.h. Streit und Eifersüchteleien zwischen den Kindern. Weniger starke Erscheinungen dieser Art entstanden bei allen Kursen etwa in der Mitte der Zeit infolge von Gruppenbildungsprozessen.

Als Resümee mag vielleicht folgendes bestehen bleiben:

Auf einer Pressekonferenz im Anschluß an die ersten beiden Kurse wurden drei Mädchen von einem Reporter des Radiosenders ffN interviewt. Selbstsicher erklärten die Mädchen auf eine Frage, was sie denn alles gelernt hätten: „Wir können jetzt schon alles, was es an Tricks im Fernsehen so gibt. Neulich habe ich etwas gesehen von so einem Künstler, und da habe ich gleich gedacht: Aha, so haben wir das auch gemacht!“

Mit einer solch entwaffnenden Sicherheit hätten die Betreuer die Frage sicher nicht beantworten können, aber die Antwort zeigt, daß *Video pur* auf kreative Art ein selbstbewußtes Verhältnis der Kinder zu den audio-visuellen Medien herstellen kann. Das weist auch einen Weg zur Verbindung von Aufklärung und künstlerischer Nachwuchsförderung.

## 5. Begleitkassette: Die *Video pur*-Film/Clips

Zu dieser Broschüre gehört eine VHS-Kassette. Sie enthält die Film/Clips der ersten drei Kurse aus der Zeit von November 1992 bis April 1993. Die Film/Clips entstanden nach den Schnittplänen, die in gemeinsamer Arbeit mit den Kindern für die Roh-Aufnahmen erstellt wurden.

Es ist zu empfehlen, das Lesen der Broschüre direkt mit dem Anschauen der Film/Clips zu verbinden. Selbstverständlich sind die Film/Clips nicht nach der Gliederung der Broschüre aufgebaut, sondern als eigenständige Video-Montagen zu betrachten. Es ist sicherlich reizvoll, die verschiedenen Spiel-Techniken zu identifizieren und ihre Varianten in den verschiedenen Film/Clips miteinander zu vergleichen.

Zwischen dem zweiten und dem dritten Film/Clip ist „*Video pur* im Atelier“ zu sehen. Dies ist eine Zusammenstellung von Aufnahmen, die von den Kursleitern während der ersten beiden Kurse gemacht wurden. Sie zeigen einiges von der Atmosphäre im Atelier und auch manches vom technischen Aufbau.

### Inhalt der Begleitkassette:

- |   |            |
|---|------------|
| 1. <i>Video pur</i> Gruppe 1, November – Dezember 92..... | 10 Minuten |
| 2. <i>Video pur</i> Gruppe 2, November – Dezember 92..... | 9 Minuten  |
| 3. <i>Video pur</i> im Atelier .....                      | 5 Minuten  |
| 4. <i>Video pur</i> Gruppe 3, Februar – April 93 .....    | 15 Minuten |

Herausgeberin:

Landesmediensstelle im  
Niedersächsischen Landesverwaltungsamt  
Stiftstr. 13  
30149 Hannover

in Zusammenarbeit mit



LandesfilmDienst für  
Jugend- und Erwachsenenbildung  
Niedersachsen e.V.  
Podbielskistr. 30  
30163 Hannover

Bundesweites Schülerfilm- und  
Videozentrum e.V.  
Lister Platz 1  
30163 Hannover

1. Auflage (1.000) Mai 1994

Redaktionelle Bearbeitung:  
Detlef Endeward

Gestaltung:  
infobüro Klaus-Peter Thiele

Druck:  
poppdruck, Langenhagen

Broschüre und VHS-Videokassette  
Bestell-Nr. 50 40271

Andreas Holte

## *Video pur* – ein Video-Atelier für Kinder

## Inhalt

### *Video pur* – ein Video-Atelier für Kinder

1.	Vorab .....	1
2.	Das Konzept <i>Video pur</i> .....	2
3.	Das Modell <i>Video pur</i> .....	4
3.1	Video-Portraits, Schnappschüsse und Karikaturen .....	6
3.2	Animationen mit Farben und Farbpulvern .....	8
3.3	Schwarzes Video-Theater mit Schwarzlicht .....	11
3.4	Spiegel, Rückkopplungen und Bildmischungen .....	13
3.5	Video-Schattenspiele und Bildmischungen unter der Decken-Kamera .....	16
3.6	Vorbereitungen für den <i>Video pur</i> -Film/Clip .....	19
4.	Bewertung aus eigener Sicht .....	20
5.	Begleitkassette: Die <i>Video pur</i> -Film/Clips .....	21

Niedersächsisches Landesverwaltungsamt  
– Landesmedienstelle –



Andreas Holte

### *Video pur* – ein Video-Atelier für Kinder