

Ulrike Stutz

Videoclips – Zum prozessorientierten Umgang mit dem Medium Video

Abstract

In diesem Beitrag wird eine prozessorientierte Videopraxis vorgestellt, die Schüler/innen dazu anregt, Selbstinszenierungen zu entwickeln und mit Funktionen der Videotechnik zu experimentieren.

Es erfolgt eine Beschreibung der in verschiedenen Seminaren mit Oberstufenschüler/innen, Referendar/innen und Lehrer/innen angewendeten Methodik. Anhand von Videosequenzen aus den Produktionen von Teilnehmer/innen werden mögliche Verwendungen des digitalen Videoschnittprogramms beschrieben, wie der Umgang mit Effekten sowie das Einfügen von Musik. Abschließend werden Bezüge zur Videokunst vorgestellt.

Entwicklung des Ansatzes

Das Konzept wurde in Seminaren mit Oberstufenschüler/innen, Referendaren und Lehrer/innen entwickelt.

Anwendungsmöglichkeit

Die Anwendung des Konzepts ist für Schüler/innen ab der 8. Klasse geeignet.

Technische Voraussetzungen

Hard- und Software

- Computer mit Firewire (PC) bzw. ILink (Apple)-Schnittstelle für je 1-2 Teilnehmer/innen
- Übertragungskabel mit Firewire- bzw. ILink-Anschluss
- Software für den digitalen Videoschnitt, z.B. *Adobe Premiere, Pinnacle, Magix video deLuxe oder FinalCut Pro* (Apple)
- Je 1 digitaler Camcorder für 4 Teilnehmer/innen

Kenntnisse

Grundkenntnisse in einer der genannten Schnittsoftware sollten vorhanden sein.

Kontaktdaten

Ulrike Stutz, M.A. (Dr.paed.), www.kunstforschung.net, UlrikeStutz@web.de

Thema des Projekts

Choreografische Videopraxis

Der produktive Umgang mit dem Medium Video ist insbesondere für Jugendliche attraktiv und kann ihnen Räume eröffnen, um Prozesse der Identitätsbildung freizusetzen. Dabei wird eine Vermittlung von Innen- und Außenbezügen, von Subjekt und Welt mit der Videopraxis in besonderem Maße unterstützt: Einerseits motiviert der Umgang mit der Videokamera zu Selbstinszenierungen und – stilisierungen, andererseits ist Video ein klassisches Medium, um in Rechercheprozessen die Aufmerksamkeit auf den sozialen Raum zu lenken und Interaktionen mit anderen zu initiieren.

Mit der Entwicklung und Verbreitung des digitalen Video ist eine besondere Qualität der Videoproduktion entstanden, die in der kunstpädagogischen Medienbildung genutzt werden kann. Gefördert wird hiermit eine prozess- statt eine ergebnisorientierte Arbeitsweise, wozu verschiedene Faktoren beitragen. Das zunehmend kleiner werdende Format der Geräte motiviert dazu, Aufnahmen statt aus fixierten Positionen aus der Dynamik von Körperbewegung und Wahrnehmungsprozess anzufertigen, womit eine spezifische Ästhetik aus der Verbindung von Schauen und Bewegung entsteht.

Aber nicht nur die Aufnahmetechnik, sondern auch die Bearbeitung des Videomaterials mit digitalen Schnittprogrammen wie z.B. *Adobe Premiere* stellt besondere Bedingungen für eine prozessorientierte Produktionsform bereit. Experimentelle und intuitive Anordnungen von Szenen, Transformationen u.a. hinsichtlich Farbe, Geschwindigkeit und Struktur sowie das Einfügen von Effekten, Überblendungen und Musik betonen das Rhythmische gegenüber dem Narrativen. Hiermit entsteht eine Qualität, die an die Ästhetik des Musik-Video-Clip erinnert.

Im Folgenden wird ein Ansatz der Videoarbeit vorgestellt, in dem die Prozessorientierung bewusst aufgegriffen und im Unterschied zum narrativen Video, ein Video-Clip nicht auf der Grundlage eines Storyboards, sondern innerhalb des Herstellungsprozesses entwickelt wird. In der Beschreibung des Ablaufs eines Seminars, das ich mit Oberstufenschüler/innen, Referendar/innen und Lehrer/innen der Kunstpädagogik durchgeführt habe, werden die verschiedenen Praxisphasen dargestellt und mit kurzen Videosequenzen dokumentiert.

Die Hinweise zu Funktionen des Video-Schnittprogramms beziehen sich auf das Programm *Premiere* und müssen bei der Anwendung eines der anderen im Anhang angegebenen Programme selbstständig übersetzt werden.

Ablauf des Seminars

Beobachtungen – Wahrnehmungsbasiertes Entwickeln von Themen

Das Seminar kann mit einer kurzen Einführung in die technische Handhabung des Camcorders beginnen, die sich zunächst auf die Erklärung der Einstellung von Aufnahme- und Abspielmodus bezieht. Notwendig wird eine Aufteilung in Gruppen sein, da in den meisten Fällen nur eine beschränkte Zahl von Camcordern und Computern zur Verfügung stehen wird. Als günstig erwies sich in den durchgeführten Seminaren eine Aufteilung von bis zu vier Personen je Kamera und zwei Personen pro Computer.

Um die Videopraxis als experimentellen ästhetischen Prozess anzuregen, in dem Neuerfahrungen und Umstrukturierungen von Wahrnehmungskonventionen stattfinden, werden die Teilnehmer/innen mit einer ersten Aufgabe dazu aufgefordert, das nähere Umfeld des jeweiligen Veranstaltungsortes mit der Kamera zu erforschen. Ein zum Teil bekannter Ort – wie z.B. das Schulgebäude – kann durch

diese Kamera-Perspektive verfremdet wahrgenommen werden und bisher nicht beobachtete Details in das Sichtfeld rücken. Eine Aufgabe kann darin bestehen, neu aufgefundene Elemente zu fokussieren und sich diesen durch den Einsatz des Zooms visuell zu nähern. Hierbei ist es möglich, die Beobachtung zu machen, dass durch die Vergrößerung Abstraktionen eines zuvor erkennbaren Motivs entstehen.



Stills aus einer Videobeobachtung

Ordnen und Sortieren - Übertragen des Videomaterials auf den Computer

Nach diesem offenstrukturierten Vorgehen, das weniger konzeptuell sondern prozessorientiert angelegt ist, erfolgt in der nächsten Arbeitsphase das Ordnen der in der Recherche gesammelten Eindrücke. Das aufgenommene Material wird in Kleingruppen gemeinsam gesichtet, hiermit werden ästhetische Reflexion dazu eingeleitet, was und wie es wahrgenommen wurde.

Ausschnitte aus dem Videomaterial werden dann im Schnittprogramm auf den Computer übertragen. Im Programm *Premiere* werden diese Ausschnitte – Clips – in einer Projektliste aufgelistet und können von hier per Drag&Drop in eine Schnittleiste eingefügt werden, in der ein frame-genaues Zuschneiden erfolgt.

Beim ersten Zusammenstellen der einzelnen Clips zu einem kurzen Video kann die Gestaltung von Übergängen im Mittelpunkt stehen und Hinweise auf die verschiedenen Möglichkeiten, Überblendungen zwischen jeweils zwei Clips einzufügen, gegeben werden. Eine Beschränkung auf die *Additive* oder die *Weiche Blende* schafft dabei eine Konzentration auf die Rhythmisierung des Videos, ohne durch eine Überfrachtung mit Effekten zu viele ästhetische Themen zu eröffnen (*Fenster/Effekte/Videoüberblendungen>Überblenden*). Im Rahmen dieser ersten Anwendung des Schnittprogramms kann auch das Ein- und Ausblenden durch die Veränderung der Deckkraft eines Clips vermittelt werden (*Fenster/Effekteinstellungen>Deckkraft*).

Es ist möglich, das so aus einem choreografischen Denken heraus entwickelte Video mit Musik nach zu vertonen. Hierzu können auf den Computer übertragene Audiodateien (Format *wav* oder *mp3*) in das Projekt zu importiert und in die Audiospur eingefügt werden.



Video „Beobachtungen“, Produktion einer Lehrerin

Inszenierungen

Eine weitere Aufgabe kann darin bestehen, mit visuellen und köpersprachlichen Mitteln Selbstpräsentationen zu gestalten. Hierbei können die Ebenen der Inszenierung und der Aufnahme unterschieden werden. Als Mittel der Inszenierung lassen sich Gestik, Mimik, Körperhaltungen und Bewegungen einsetzen. Auf der Ebene der Aufnahme sind es Einstellungsgrößen – wie Halbtotale, Totale, Nah- und Detailaufnahme – und Perspektiven – wie Vogel- Froschperspektive und Normalansicht – die variiert werden können.

Diese formalen Aspekte müssen nicht vor den Videoaufzeichnungen, die Jugendliche spontan aus der Aktion heraus entwickeln, eingeführt werden, sondern können bei einer anschließenden Präsentation des entstandenen ausgewählten Materials besprochen werden. Hierbei können die Schüler/innen sich auch ihrer bereits bestehenden Bild-Kompetenzen bewusst werden.

Diese Reflexion der Wirkung von Bildern wird damit in den konzeptionellen Prozess des Ordners und Sortierens integriert. Sie ermöglicht eine zunehmende Ausdifferenzierung des Umgangs mit ästhetischen Mitteln innerhalb des Arbeitsprozesses.

In der weiterführenden Vermittlung von Funktionen des Videoschnittprogramms können folgende Bearbeitungsformen vorgeschlagen werden:

Funktionen des digitalen Video-Schnittprogramms

Umkehren von Bildfolgen und Verändern der Dauer eines Clips

Durch das Umkehren der Bildfolge (*Clip/Geschwindigkeit/Dauer*>*Geschwindigkeit umkehren*) wird ein im Schnittfenster ausgewählter Clip rückwärts abgespielt. Hiermit können surreale Effekte produziert werden, in dem die Schwerkraft scheinbar überwunden wird oder ein zerbrochener Gegenstand sich wieder zusammensetzt.



Video „Umkehren1“ und „Umkehren2“, Sequenzen aus Schülerproduktionen

Die Kombination von Vorwärts- und Rückwärtslauf schafft eine Rhythmisierung des Videos. Hiermit können auch kurze Sequenzen entstehen, die als wiederkehrendes Element unterschiedliche Szenen voneinander abgrenzen, wie dies von Schülern in einem Seminar entwickelt wurde.



Video „Bewegung“, Sequenz aus einer Schülerproduktion

Das Umkehren von Bildfolgen hat je nachdem, ob die Geschwindigkeit verkürzt oder verlängert wird, einen unterschiedlichen Effekt. Die Verlangsamung bewirkt eine Steigerung der Bedeutung des Dargestellten bis hin zu einer pathetischen Wirkung. (Siehe Beispiele Video „*Beobachtungen*“ und Video „*Wiederholen_und_Farbe*“).

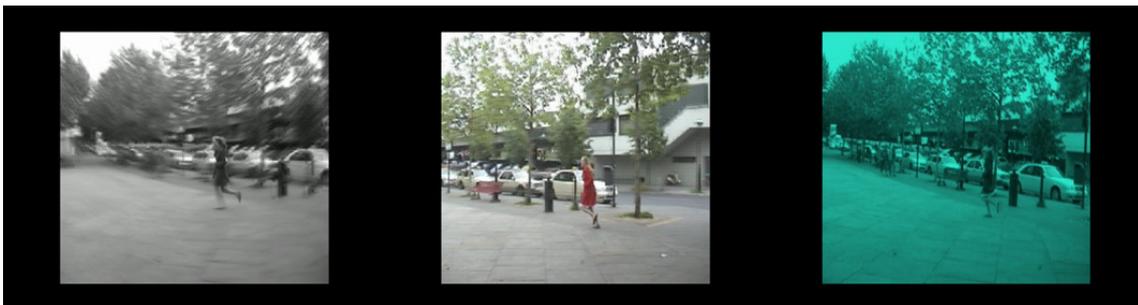
Im Gegensatz dazu, bewirkt eine Steigerung der Geschwindigkeit eine ironisierende Wirkung. Diese wird durch eine mehrfache Wiederholung der Sequenz potenziert. Zwei Schüler bearbeiteten eine Passage aus der Beobachtung von Passanten mit diesem Verfahren und erzielten hiermit eine Wirkung, die an das Scratching der DJs erinnert, das auch im Vjing eingesetzt wird. Die Dynamisierung dieser Szene besitzt in diesem Fall besonders deswegen eine parodierende Wirkung, da eine paradoxe Verbindung mit dem Motiv hergestellt wird.



Video „Scratching“, Sequenz aus einer Schülerproduktion

Änderung der Farbe in Verbindung mit anderen Effekten

In der Bearbeitung des Videos werden verschiedene Effekte meist miteinander kombiniert. Möglich ist es z.B., das Umkehren der Bildfolge mit der Veränderung der Dauer und der Farbigkeit der Szene zu verbinden und hiermit die Stimmung der ausgewählten Passage zu transformieren.



Video „Wiederholung_und_Farbe“, Sequenzen aus einer Produktion von Schülerinnen

(Die Farbveränderung kann in Premiere unter *Fenster/Effekte/Videoeffekte* ausgewählt werden und in *Fenster/Effekteinstellungen* differenziert werden). Möglich sind auch Wechsel zwischen verschiedenen Farbeffekten oder von Schwarz-Weiß zu Farbe, um Übergänge zwischen verschiedenen Wirklichkeitsdimensionen zu visualisieren.

Kombination von Bild und Stimme

Die digitale Schnitttechnik erlaubt eine einfache Kombination von Bild- und Tonspur, die von der ursprünglich aufgenommenen Version abweicht. Hierzu kann im Schnittfenster die Tonspur gelöscht werden und eine Tonspur aus einem anderen

Clip hinzugefügt werden. Mit diesen Veränderungen der Zusammensetzung von Bild und Ton kann erprobt werden, inwiefern visuelle und auditive Wirkungen sich gegenseitig bedingen und welche Identifikationsprozesse hinsichtlich Geschlecht, Alter und Ethnie über diese ästhetischen Effekte hergestellt werden. In einer Unterrichtsreihe zur Videopraxis – z.B. im Rahmen von interkulturellen oder genderorientierten Projekten – kann diese Variation der Kombination von Bild und Stimme fokussiert werden.



Video „Bild_und_Stimme“, Sequenz aus einer Produktion von Schülerinnen

Verdoppelungen: Überlagerungen und Spiegelungen

Eine weitere Möglichkeit der Transformation des Videomaterials besteht darin, mit dem Motiv der Verdoppelung zu arbeiten und hiermit Identifikationsprozesse zu irritieren.

Dies kann mit verschiedenen Verfahren stattfinden: Einerseits ist es möglich, die Videospur zu kopieren und um einige Frames versetzt in eine weitere Videospur einzufügen. Wird die Deckkraft der oberen Videospur vermindert, erscheinen beide Bildspuren transparent übereinander gelagert.



Video „Verdoppelung“, Sequenz aus einer Produktion von Schülerinnen

Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Videoeffekt *Spiegeln* auf einen Clip anzuwenden (*Fenster/Effekte*>*Videoeffekte*>*Verzerren*>*Spiegeln*) und hiermit kaleidoskopartige Vervielfältigungseffekte hervorzurufen.



Video „Spiegeln“, Sequenz aus einer Produktion von Schülerinnen

Reflexion des Projekts

Prozessorientierte Videopraxis – Lernen in komplexen Situationen

Die prozessorientierte Produktion von Videos mit digitaler Technik findet im Wechselspiel von Experiment und Strukturierung, von Wahrnehmung und Reflexion statt. Sie ermöglicht es den Beteiligten individuelle und gruppenbezogene Stilisierungen zu realisieren und diese zugleich zu erweitern.

Erfüllt wird hiermit die Forderung aktueller Lernforschung, Lernprozesse innerhalb von komplexen Situationen anzuregen und nicht – wie dies in traditionellen Didaktiken oftmals vorgeschlagen wird – Komplexitätsreduzierungen vorzunehmen, um dann schrittweise Hinführungen zu komplexen Themen zu leisten. Dies wird durch die Abfolge: 1. Experiment und 2. Ordnung/Strukturierung erzielt, wobei die Erarbeitung formalästhetischer Faktoren nachfolgend auf der Grundlage der eigenen Erfahrungen und Experimente vorgenommen wird.

Reflexionen der eigenen Praxis finden dabei in der Verarbeitung des selbst erstellten Materials und in der Präsentation und Besprechung von Produktionen in der Gruppe statt. Diese Auseinandersetzungen können erweitert werden durch Betrachtungen von Produktionen aus Kunst und Popkultur.

Hierzu können aktuelle Musikvideoclips oder Klassiker dieses Genres besprochen werden, wobei es möglich ist, das Interesse und das Expert/innen/wissen der Schüler/innen einzubeziehen.

Als Beispiele aus der Videokunst können u.a. Arbeiten von folgenden Künstler/innen behandelt werden:

Bezüge zur Kunst

Produktionen aus der Videokunst

Mark Wallinger

„Angel“, Videoinstallation 1997

„Threshold of the kingdom“, Videoinstallation 2001

Der britische Künstler Mark Wallinger setzt sich mit dem christlichen Bildgedächtnis auseinander und dekonstruiert traditionelle Wertungen mit filmischen Mitteln.

In der Videoinstallation „Angel“ von 1997 inszeniert sich Wallinger als blinder Seher, der die Schöpfungsgeschichte aus dem Johannesevangelium rezitierend auf einer Rolltreppe scheinbar auf der Stelle geht. Wallinger hat den Text rückwärts gesprochen und die Videoaufzeichnung anschließend mit umgekehrter Geschwindigkeit ablaufen lassen, so dass der Text nun verständlich ist, allerdings die im Hintergrund laufenden Rolltreppen und die sich darauf auf- und absteigenden Personen sich in umgekehrter Richtung bewegen.

In der Videoarbeit „Threshold of the kingdom“ von 2001 verwendet Wallinger die Slowmotion-Funktion, um die Bewegung von Fluggästen zu dramatisieren, die im Flughafen soeben dem Flugzeug entstiegen eine sich automatisch öffnende Tür durchschreiten. Die Verbindung einer extremen Verlangsamung mit der musikalischen Unterlegung mit einem Kirchenchoral schafft eine Ironisierung der zur christlichen Metapher transformierten Alltagssituation.

Links:

<http://universes-in-universe.de/car/singapore/deu/2006/tour/nat-mus/img-07.htm>

http://www.minoritenkulturgraz.at/2002_4/Bilderzeitung/Wallinger1.htm

Pipilotti Rist

„Ever is Over all“, Video 1997

„Remake of a Weekend“, Videoinstallation 1998

Die Künstlerin Pipilotti Rist erzeugt in ihren Videoinstallationen surreale Bildwelten, durch farbliche Veränderungen, Slowmotion-Effekte und Inszenierungen.

In der Arbeit „Ever is Over all“ von 1997 inszeniert sie sich als eine junge Frau, die mit einem überdimensionalen Blütenstengel in Zeitlupentempo die Scheiben parkender Autos am Straßenrand demoliert.

In der Videoinstallation „Remake of a Weekend“ von 1998 schafft sie mit Rückleinwandprojektionen einen imaginären Bus in Originalgröße. Auf die Leinwände werden Videoaufzeichnungen aus einer Busfahrt projiziert, die mit Farbveränderungen und Slowmotion-Effekten bearbeitet wurden

Link:

<http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/rist/biografie/>

Valie Export

„Syntagma“, Avantgardefilm 1983

„Raumsehen – Raumhören“, Video 1974

„Adjungierte Dislokation“, Expanded Cinema, Filmaktion 1973

„abstract film No. 1“, Expanded Cinema 1967/68

Ästhetische Bearbeitungen von Videomaterial, mit denen der Prozess der Wahrnehmung als Konstruktion thematisiert wird, können in der Auseinandersetzung mit Videoarbeiten der Künstlerin Valie Export kennen gelernt werden. Hier ist es möglich z.B. in der Besprechung von Ausschnitten aus dem Avantgardefilm „Syntagma“ und ihrer Videoinstallationen – wie z.B. „abstract film No.1“ – das Prinzip des Split Screen zu behandeln, mit dem gleichzeitig zwei Bildbotschaften mit einem Projektor ausgesendet werden. In ihrer frühen Videoarbeit „Raumsehen – Raumhören“ wendet sie dieses Prinzip auf das Verhältnis von Figur und Raum an.

Links:

<http://www.valieexport.org>

<http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/export/biografie/>

Literaturhinweise

Johannes Kirschenmann

„Videoclip im Musikfernsehen. Vermittlung von Körperkonstruktionen und Aufhebung des Raum-Zeit-Kontinuums.“ In: Johannes Kirschenmann/Georg Peez (Hrsg.) „Computer im Kunstunterricht. Werkzeuge und Medien.“ Donauwörth 2004, S. 176-183.

Dieter Lenzen

„Lösen die Begriffe Selbstorganisation, Autopoiesis und Emergenz den Bildungsbegriff ab?“ Zeitschrift für Pädagogik 43, H. 6, 1997, S. 949 – 967.

Horst Niesyto (Hrsg.)

„Videoculture. Video und interkulturelle Kommunikation“ München 2003.
ders. „Selbsta Ausdruck mit Medien“. München 2001.

Georg Peez:

„'Alles Medien, oder was?' – Überlegungen zur Beachtung und Beobachtung digitaler Medien im Kunstunterricht“

In: Johannes Kirschenmann/Georg Peez (Hrsg.) „Computer im Kunstunterricht. Werkzeuge und Medien.“ Donauwörth 2004, S. 13-22.

Siemens Arts Program (Hrsg.):

„kiss – Kultur in Schule und Studium.“ München 2006.