

Hexenzauber

Ein Projekt der Heinrich-Zille-Grundschule
(Berlin Friedrichshain-Kreuzberg)
Robin Berthold & Friedrich Neumann

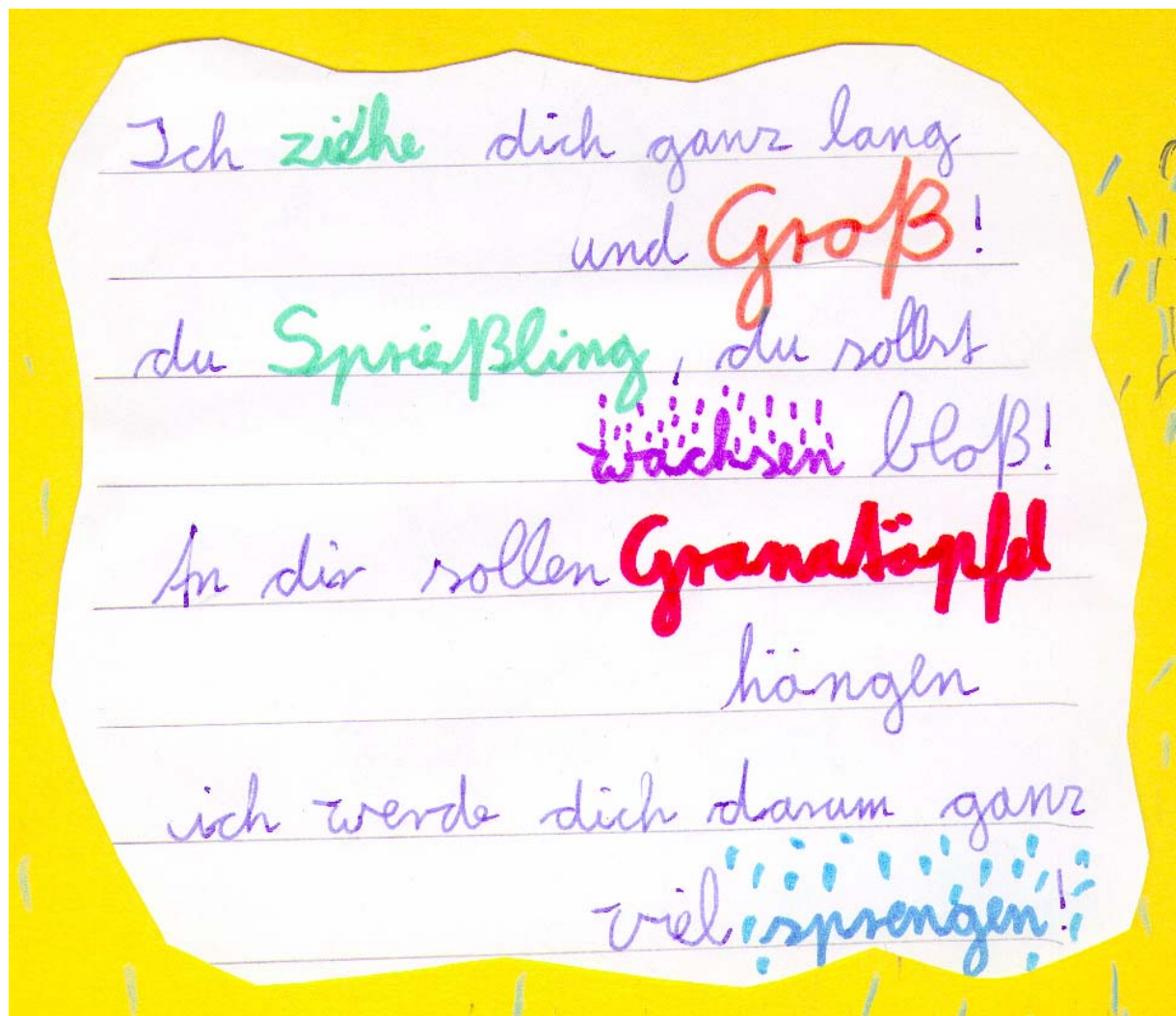


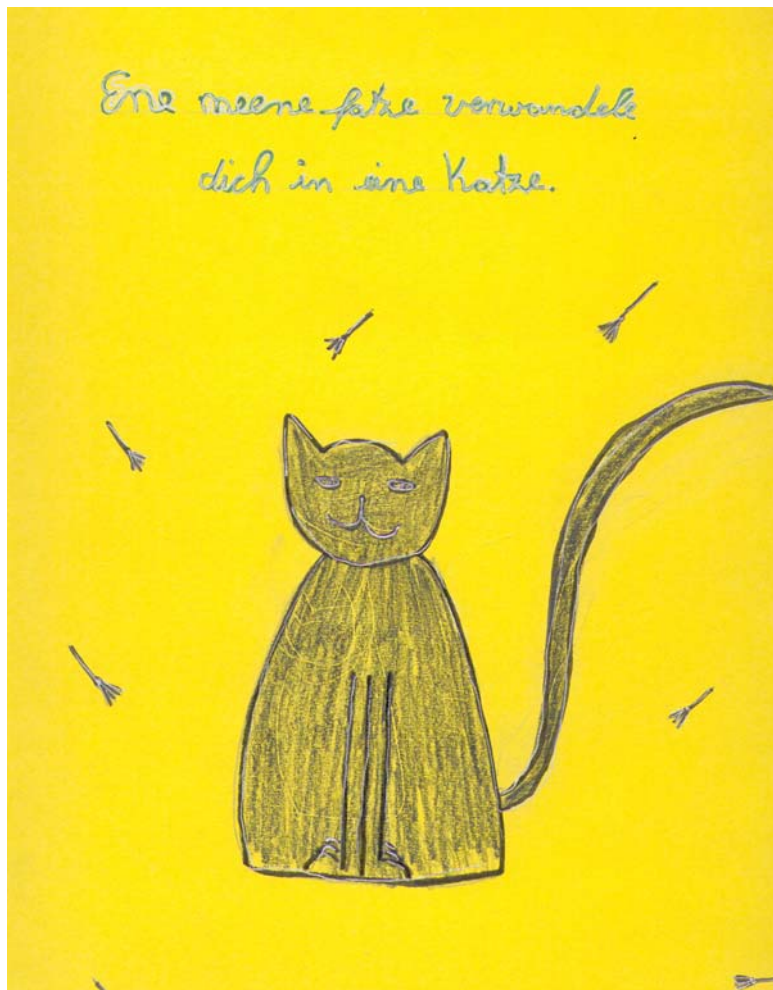
Herstellung und Vertonung von Videoclips

Das Thema Zaubern, Magie und Hexen beschäftigte uns. Dazu gab das Comenius-Projekt unserer Schule den Anstoß, denn das Thema Hexen war ein gemeinsam gewähltes Thema, das sich die beteiligten Schulen aus Polen, England, Schweden, Dänemark und Deutschland vornahmen. So wurde in der Klasse 5a fächerübergreifend zum Thema Hexen gearbeitet.

Hexenbilder, Hexensprüche, Hexengeschichten....

Deutsch, Kunst, Geschichte, Musik.... Ich glaube, Mathematik war nicht dabei, denn das Hexeneinmaleins haben wir nicht mehr geschafft.





Irgendwann entstand die Idee, wir könnten doch kleine selbst erspinnene Hexenszenen spielen mit Verkleidung und allerlei Zauberrequisiten.

Am Ende dieses vagen Gedankenspiels stand die Konzeption eines Multimedia-Projektes im Rahmen von KUBIM.

Hilfe von außen:

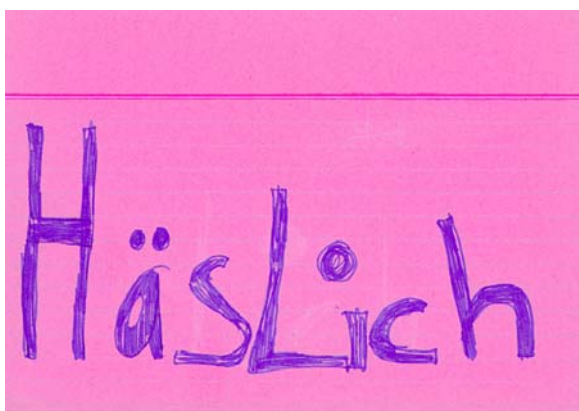
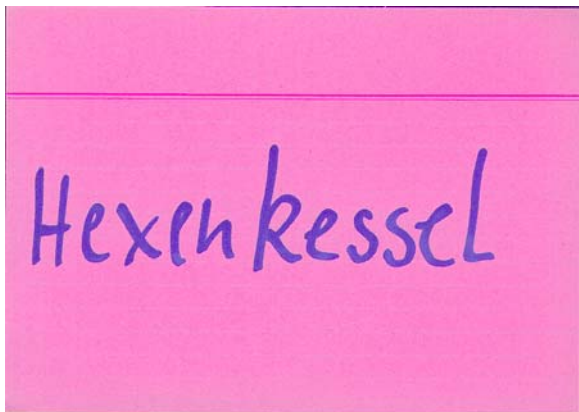
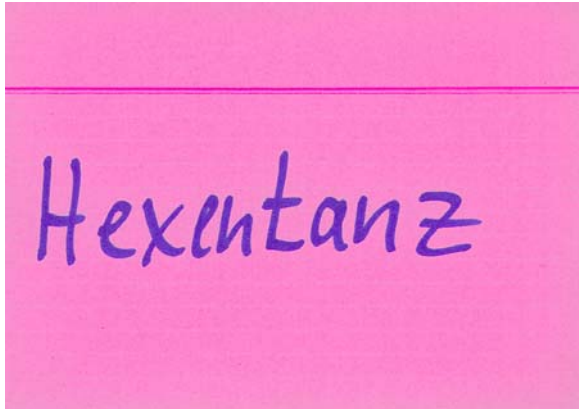
Wir planten und konzeptionierten dieses Projekt gemeinsam mit Friedrich Neumann, einem Musikproduzenten und Herausgeber musikpädagogischer Veröffentlichungen. Er half uns bei der Durchführung, stand uns mit Rat und Tat bei Seite, stellte einen Teil des technischen Zubehörs und kannte sich mit der Kameratechnik, der Digitalisierung und dem Schnitts des Videomaterials aus. Mit seiner Hilfe näherten wir uns dem schwierigsten Teil: der Vertonung von Videoclips mit Hilfe des Computers.

Nach der allgemeinen Einstimmung auf das Thema Hexenzauber erfolgte die Projektumsetzung in mehreren Schritten:

1. Sammlung von Assoziationen und szenischen Ideen.
2. Umsetzung und Aufnahme von Kurzszenen und Gruseldetails.
3. Geräuschaufnahmen

4. Einführung in das Programm music maker
5. Vertonung eines Videokurzfilms
6. Nachbesinnung

1. Sammlung von Assoziationen und szenischen Ideen.



Die Spielideen der Videoclips sollten die SchülerInnen selbst entwickeln. Trotzdem brauchten wir eine „Aufwärmphase“, die dazu diente den Kindern erste Ideen zu entlocken.

Dafür hatten wir Karteikarten vorbereitet. Auf diesen Karten waren Reizwörter notiert. Begriffe, die wir spontan assoziierten mit dem Thema Hexen und Zaubern.

Folgende Reizwörter gaben wir vor:

- Hexenkessel
- Hexentanz
- Zauberspruch
- Verwandlung
- der geheimnisvolle Anruf
- hinter dem Vorhang
- Zauberer
- fluchende Hexe
- Zauberspruch

Auf leeren Karteikarten ergänzten die SchülerInnen ihre eigenen Reizwörter zum Thema:

- Zauberstab
- zaubern
- Warze
- Hexenzauber
- strubbelige Haare
- Hexenhütte
- Katze
- Zauber
- lange Nase
- Lumpen
- Hexentiere
- Kröten
- hässlich

Ich kannte eine Hexe
sie war Haslich und sie hatte.
Pikel, dreck, falten, im Gesicht
unreine Haut, ~~Wanzen~~ und Warzen.

Auf der Rückseite der Karten konnte man gleich seine spontanen Gedanken und Ideen zu den Reizwörtern notieren.

Nach kurzer Zeit wimmelte es im Raum vor unheimlicher Gedanken und Ideen. Eine erste Auswahl sollte getroffen werden. Jede Kleingruppe von etwa 4 SchülerInnen wählte sich die drei Karteikarten mit den für sie schlimmsten, spannendsten und interessantesten Reizworten und erdachte sich daraus eine kleine Geschichte, die szenisch umgesetzt werden sollte.





Zum Ausprobieren der szenischen Spielideen hatten wir Requisiten mitgebracht. Auch Kostüme und Tücher kramten wir aus der Requisitenkiste.

Wir hatten uns schon vorher viel Gedanken gemacht, welche Requisiten sich in einem Videoclip filmisch gut in Szene setzen lassen würden.



Die Reizwörter, die wir vorgaben, hatten natürlich auch etwas mit diesen Requisiten zu tun.

Für die „Verwandlungen“ in Tiere brachten wir Stofftiere mit.



An Schminke durfte es natürlich auch nicht fehlen!

Verkleiden und Schminken machte sich nicht nur für die nachfolgenden Aufnahmen gut, sondern versetzte die DarstellerInnen auch in Spiellaune...

2. Umsetzung und Aufnahme von Kurzscenes und Gruseldetails

Wir hatten nicht vor ganze Spielfilme zu drehen. Die Filme, die wir später vertonen wollten, sollten eine Länge von ein bis zwei Minuten haben. Ähnlich wie bei den Videoclips, die man im Fernsehen auf den Musikkanälen sieht, sollten diese Kurzfilme eher eine Sammlung aus schnellen Schnitten werden. Die Geschichten, die dabei erzählt werden, sollten im Kopf des Betrachters angeregt durch Bilder und durch die untermalende Musik entstehen.



Die Szenen, die wir drehten, entsprangen aus kleinen, witzigen Blitzmomenten. Zum Teil waren sie actiongeladen. Viele der Szenen wirkten beim Dreh einfach. Sie bekamen erst durch den später folgenden Schnitt ihre Wirkung. Das war für die SchülerInnen nicht immer leicht zu erahnen.





Schwarzlicht, Kerzenlicht und Taschenlampe waren unsere „Hightec-Ausrüstung“, mit der wir die Szenen in eine düstere, unheimliche Stimmung setzten.

Für die SchülerInnen war es erstaunlich, wie die Aussagekraft eines Bildes oder einer Szene sich plötzlich verändern, indem man sie in ein anderes Licht setzt.

Das was eben noch lächerlich schien, wird plötzlich echt schauerlich!



Mit Hilfe von Beispielfilmsequenzen verdeutlichten wir, den Umgang mit „lebendig“ werdenden Requisiten. Im Film zerfließt die Grenze zwischen Schein und Wirklichkeit. So wird aus einer einfachen Figur eine lebendige, lebensgroße Mumie...



Das Aufnehmen von Details machte den SchülerInnen Spaß.

Hier wird ein unheimlicher Zaubertrank abgefilmt – eigentlich nur Wasser, Tinte und Schwarzlicht – aber es macht was her!

Bei den SchülerInnen schärft sich der Blick für die kleinen, spannenden Details.

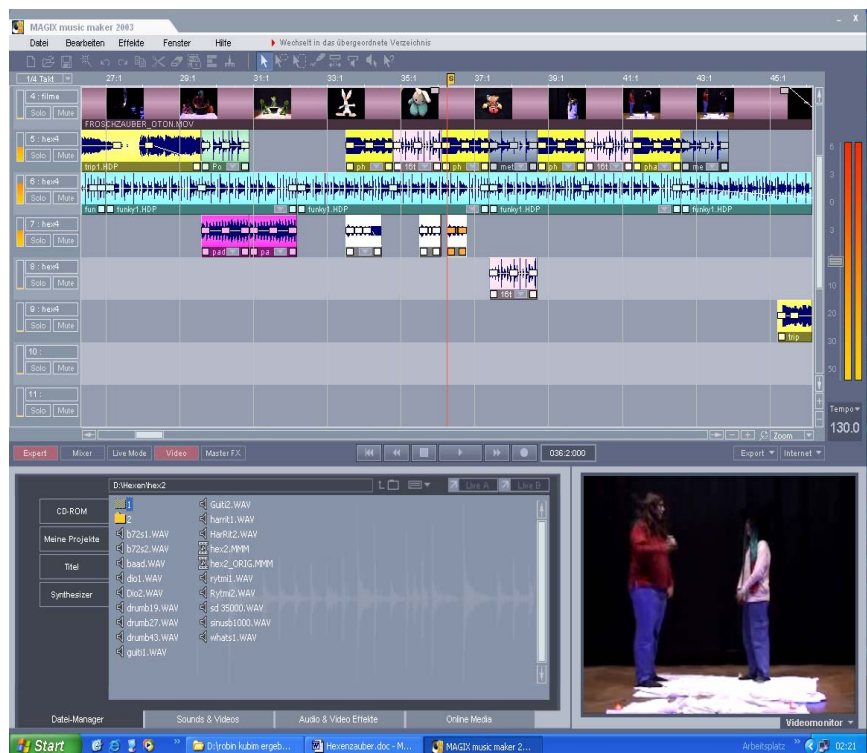
3. Geräuschaufnahmen

Als die Ideen im „Kasten“ waren, fiel das Improvisieren mit der Stimme leicht. Wir brauchten für die Vertonung am Computer als Audiomaterial auch gruselige und skurile Geräusche und gesprochene Zaubersprüche.

Das ging recht schnell, denn die SchülerInnen hatten sich ja durch das szenische Spiel schon warm gemacht.

Einige Zaubergeräusche wurden als ganze Gruppe im Chor aufgenommen, so dass Klangteppiche entstanden. Wir brauchten aber auch effektvolle Einzelgeräusche, die solistisch vorgetragen werden mussten. Tiergeräusche machten besonders viel Spaß. Am meisten Zeit nahmen wir uns für die Krötengeräusche.

4. Einführung in das Programm magix music maker



Das Programm music maker der Firma magix bekommt man für den Schulgebrauch in einer speziellen Fassung auf der CD music world umsonst gestellt. Auf der Homepage der Firma magix kann man die CD bestellen.

Man erkennt im Hauptfenster deutlich drei Bereiche:

- eine Spuransicht (oben), auf der man Samples oder Filme in eine zeitliche Abfolge bringen kann.

- ein Browserfenster (unten links), aus dem man Samples und Videoclips in die Spuransicht mit der Maus ziehen kann.
- einen Videomonitor, mit dem man das laufende Video ansehen kann.

In der Spuransicht wird das verwendete Audiomaterial an einem Taktlineal ausgerichtet und geschnitten. Säter kann das Material noch mit Effekten wie Echo, Verzerrer oder Hall versehen werden.

Um mit dem Programm umzugehen, müssen die SchülerInnen nur einige wenige Grundbefehle erlernen. Computervorkenntnisse brauchen sie aber trotzdem, denn man muss sehr sicher mit der Maus umgehen können und man muss mit der Ordnerstruktur des Computers zurecht kommen, sonst weiß man nicht, aus welchem Bereich des Computers man welches Material ins Programm ziehen kann und wo man Zwischenergebnisse abspeichern und wiederfinden kann.

5. Vertonung eines Videokurzfilms



Die Arbeit am Computer war mit viel Tüftelei und harter, Konzentration verbunden. Die SchülerInnen waren sehr motiviert bei der Sache. Es waren ja schließlich ihre eigenen Videoclips, die sie vertonen konnten.

Das Schneiden der Filmaufnahmen nahm uns Friedrich Neumann ab, so dass wir nach der Einarbeitungszeit am PC sofort in die kreative Vertonungsarbeit einsteigen konnten.

Jeweils zwei SchülerInnen vertonten gemeinsam einen Videoclip.



Das Arbeiten mit Kopfhörern war Pflicht, sonst werden alle beteiligten nach kurzer Zeit irre im Durcheinander der klingenden PCs.

Aber man durfte sich durchaus gegenseitig besuchen, um die Ergebnisse des „Nachbarstudios“ zu erkunden und sich Anregungen zu holen.

Die SchülerInnen konnten zwischen vier verschiedenen Kurzfilmen wählen:

- Froschzauber
- Telefonzauber
- Hexentrank und
- Mumienzauber.

Jeder kurze Film war ein Zusammenschnitt aus verschiedensten Spielszenen und Detaileffekten. Es gab sogar kleine Trickaufnahmen, die in die Filme eingebaut waren.

Diese Bildergeschichten hatten mit den Ursprungshandlungen der erten Schülerideen nur noch entfernt etwas zu tun.

Eigentlich waren Filme entstanden, die ganz eigene Geschichten erzählten.

Das Verfahren der Vertonung gliederte sich in einfache Teilschritte:

- Die SchülerInnen konnten bekamen jeweils verschiedene Samples zum Arbeiten. Jeder Fundus an musikalischem Material entsprach einer etwas anderen Musikrichtung. So konnte beispielsweise der „Hexentrank“ durchaus von vielen Kindern vertont werden, da aber fast jeder Arbeitsplatz ein anderes musikalisches Grundmaterial zur Verfügung hatte, ging jeder Vertonung in eine andere Richtung und die Ergebnisse unterschieden sich erheblich.
- Anfangs musste sich jeder Arbeitsplatz für ein Rhythmus- und ein Basssample entscheiden, mit welchen als so genannte Loops der ganze Film durchgehend unterlegt wurde.

Dieses Verfahren gewährleistet eine gewisse Kontnuität in der musikalischen Abfolge. Gerade bei rhythmischem Material ist die Gefahr sonst groß, dass SchülerInnen in

jedem Takt ein anderes Sample benutzen und das Musikstück im undefinierten Chaos versinkt.

- Als nächster Schritt konnten die SchülerInnen bildsynchron Lücken in ihre kontinuierlichen Begleitpatterns schneiden. Es ergaben sich dadurch Aussparungen.
- Diese Aussparungen wurden später mit weiteren Samples gefüllt. Auch konnten über die Begleitung aus Rhythmus und Bass noch andere Instrumentalspuren, z.B. aus Keyboard- oder Gitarrensamples gelegt werden.
- Zum Schluss wurde die Musik mit den selbstaufgenommenen Geräuschen angereichert, so dass spezielle Effekte entstanden, die oft eine Handlungsassoziation verstärken. Auch die Geräusche wurden vorher geschnitten und auf den Computer überspielt.

6. Nachbesinnung

Abdul, Volkan, Selen
Projekt: Hexenwideos.

3 Was fandest du bei diesem Projekt gut, lustig, interessant, blöd?

Wie fanden die Geräusche lustig und interessant fanden wir die Hexentrank und blöd fanden wir Froschgeräusche.

6. Was würdest du nächsten Mal anders machen?

Schwürde gerne eine neues Rhythmus zu machen und schöne geräusche und eine neue Soundtrack

Abdulrahim

Sahabettin		3.12.03
●	<p>4. Was findest du besonders schwierig? Man konnte Fehler machen in dem man ausversehen, alles entfernt.</p> <p>5. Welche Fehler könnten passieren? Man konnte ausversehen in eine andere Programm rein kommen konnte.</p>	
●	<p>2. Was hast du über das Erfinden von Musik gelernt? Ich habe gelernt, dass man Schnipsel mixen kann.</p>	

Zur Reflexion der Arbeit gab es Leitfragen. Von denen suchte sich jeder Schüler die zwei aus, die ihm/ihr am interessantesten erschienen. Die Fragen wurden schriftlich beantwortet.

Die Fragen und Antworten:

1. Wie entsteht Musik am Computer?

- Man konnte andere Töne einsetzen und dann konnte man Filme gucken.
- Unten links vom Bildschirm gab es so ein Kästchen, wo Rhythmen und Melodien drinnen waren. Die Rhythmen und Melodien konnte man sich anhören. Wie man wollte, konnte man sie einsetzen. Natürlich musste es sich gut anhören!
- Musik entsteht am Computer, indem man viel verschiedene Instrumente, die als Schnipsel dargestellt sind, miteinander zusammen mixt und eine Melodie erfindet. Die Schnipsel sind fertige Einzelinstrumente, die schon selber eine Melodie spielen, wenn man auf Start klickt.
- Man musste andere Töne einsetzen.

2. Was hast du über das Erfinden von Musik gelernt?

- Ich habe gelernt, dass man Schnipsel mixen kann.
- Wir haben gelernt, dass die Musik nicht schwer war.
- Ich habe gelernt, dass Musik zu Filmen machen ganz schön schwer ist. Man kann viele Fehler machen und manchmal kann es auch passieren, dass man einen anderen Film überspielt oder löscht. Die Musik hat manchmal nicht gepasst und weil wir nicht so viel Zeit hatten, mussten wir meist das erst Beste lassen und es wurde nicht so schön, wie es sein könnte.
- Dass man die Musik löschen kann.

3. Was fandest du bei diesem Projekt lustig, interessant oder blöd?

- Ich fand es gut, dass wir das Hexenprojekt gemacht haben und ich fand das Lied sehr lustig. Ich fand blöd, dass wir das Video so kurz gedreht haben.
- Ich fand es gut, dass ich am Computer sitzen konnte.
- Ich fand es lustig, dass die Hexen komische Bewegungen machten.
- Ich fand es interessant das es verschiedene Schnipsel gab.
- Ich fand es blöd, dass die Hexen nicht reden konnten.
- Ich fand es gut, weil wir haben über den Computer viel gelernt. Ich fand es lustig bei den anderen Kindern die Musik anzuhören.
- Man muss darauf achten, wenn der Film sich ändert, dann muss sich auch die Musik ändern.
- Ich finde es blöd, wenn alles plötzlich gelöscht ist.
- Wir fanden die Geräusche lustig und interessant fanden wir den Hexentrank und blöd fanden wir die Froschgeräusche.

4. Was fandest du besonders schwierig?

- Man konnte Fehler machen, indem man aus Versehen alles entfernt.
- Ich fand nichts schwierig.
- Wir fanden die Töne falsch reinzusetzen sehr schwer und komisch.

5. Welche Fehler konnten passieren?

- Man konnte aus Versehen in ein anderes Programm geraten.
- Die Kinder konnten zu ein anderes Programm reingehen.
- Man hat manchmal ein falsches Symbol angeklickt und dann war die Musik gelöscht.
- Ich habe manchmal falsche Töne reingesetzt.

6. Was würdest du nächstes Mal anders machen?

- Ich hätte es besser gefunden, wenn wir das Stück länger gemacht hätten. Ich hätte gerne noch länger daran gearbeitet. Wir könnten es noch gruseliger machen.
- Ich würde jetzt lieber Sachen die zu zweit schwer waren, jetzt alleine machen, denn das kostet Zeit und Nerven.
- Ich würde gerne einen neuen Rhythmus machen und schöne neue Geräusche.
- Nächstes Mal erfinde ich noch bessere Musik, aber wir brauchen dafür mehr Zeit!
- Man hätte die Filme gruseliger machen können.

7. Was hast du dir anders vorgestellt?

- Ich habe mir gedacht, dass es langweilig sein würde, weil ich das Thema Hexen nicht mag. Aber jetzt habe ich herausgefunden, dass Musik auf dem Computer sehr interessant ist.
- Ich habe gedacht, dass es ein längerer Film wird.
- Wir dachten, dass man Gespräche einsetzen könnte.