



Idee

Die Idee zu „hIT tHAT fUN entstand sehr spontan. Die AG hatte eine neue Software (Pinnacle Studio 8) bekommen und mit dieser zum alljährlichen Eislaufntag der Schule ein verrücktes „Event-Video“ produziert, das bei den Mitschülern ganz hervorragend ankam. Daraus wurde die Idee geboren sich einmal an ein „richtiges“ Musikvideo zu wagen...

Vorarbeiten

Die Vorarbeiten waren recht umfangreich. Zunächst analysierte man eine Vielzahl professioneller Clips auf MTV und Viva. Man einigte sich schließlich darauf, ein „verrücktes Livemusikervideo“ zu dem Song „Hit That“ der Gruppe „Offspring“ zu drehen. Auf die Erstellung eines Drehbuches wurde bewusst verzichtet. Man wollte experimentell und locker an die Sache herangehen. Lediglich einige Szenarien wurden grob besprochen.

Die Requisitenliste war nicht besonders lang. Die Musikinstrumente fand man im Fundus der Schule oder wurden vom AG-Leiter ausgeliehen.

Dreharbeiten



Da kein Drehbuch oder Storyboard vorhanden war, nahmen die Dreharbeiten einen relativ großen Zeitraum in Anspruch. Eine Vielzahl kameratechnischer Experimente wurden durchgeführt. Am Drehort wurden von allen Mitgliedern stets neue Ideen eingebracht und zu realisieren versucht. Die Schüler waren stets mit einem Riesenspaß bei der Sache.

Gegen Ende der Dreharbeiten bekam die Filmgruppe vom Elternbeirat das Programm „Magix-Video-Studio 2004“ gesponsert, mit dem es nun auch noch möglich war „Blue-Box-Szenen“ zu produzieren. Auch hiermit experimentierte man am blauen Garagentor des AG-Leiters...

Nachbearbeitung

Die Nachbearbeitung wurde in 4 Schritten vollzogen:

Die erste „Ebene“ des Filmes wurde mit dem Programm Pinnacle Studio 8 durchgeführt. Man setzte hierbei „puzzleartig“ passende gedrehte Szenen auf die vorhandene Tonspur (Musik). Die beim anfangs erwähnten Erfahrungen bei der Produktion des „Eislauf-Filmes“ erwiesen sich nun als wertvoll. Da die Länge der meisten Szenen kaum über den Sekundenbereich gingen war der Schnitt trotzdem eine recht langwierige Arbeit. Viele Probleme mussten gemeistert werden. So versuchte man z.B. die fehlende Lippensynchronität „Stoppkop-Effekt“ zu kaschieren.



Parallel hierzu arbeitete die AG Multimedia der Schule mit der Morphing-Software „Abrasoft Fantamorph“, welche als kostenlose Beigabe einer Computerzeitschrift beigelegt war.

Einige dieser Morph-Effekte wurden in einem Zwischenteil des Musikstücks als Hintergrund der „Bluesbox-Szenen“ und im Nachspann benutzt. Leider gab es bei der Integration der Morphinszenen in die Schnittsoftware des öfteren frustrierende Kompatibilitätsprobleme. Man hätte noch spektakuläre Mophing-Szenen zur Verfügung gehabt...



Die fertigproduzierte Ebene wurde mittels „Blue-Box-Verfahren“ der Software „Magix-Videostudio 2004“ in eine weitere „Rahmenebene“ (Kinosaal) integriert. „Schattenköpfe“ sollten an illegale Filmdownloads erinnern.

Fazit

Der Clip beinhaltet sehr viele Besonderheiten eines typischen Musikvideos, die sich bei den Schülern durch die Produktion medienpädagogisch erschlossen. Die Kinder hatten gut beobachtet, waren äußerst motiviert und kreativ bei der Sache und hatten einen Mordsspaß (auch der Lehrer!), welchen man durch Hinzufügung des Wortes „fUN“ im Filmtitel zum Ausdruck bringen wollte. Ein für 11 und 12-jährige Schüler beachtliches „Neue-Medien-Kick-Video“.

Zeitlicher Aufwand des Projekts

Insgesamt wurden der gesamte Clip in 12 Doppelstunden fertiggestellt:

1. Doppelstunde: Vorüberlegungen
2. Doppelstunde: Dreharbeiten
3. Doppelstunde: Dreharbeiten / Testschnitte
4. Doppelstunde: Dreharbeiten
5. Doppelstunde: Schnitt
6. Doppelstunde: Schnitt / Morphing
7. Doppelstunde: Schnitt / Morphing
- 8/9. Doppelstunde: Dreharbeiten - Blueboxszenen
10. Doppelstunde: Schnitt
11. Doppelstunde: Schnitt
12. Doppelstunde: Schnitt

Equipment

Hardware:

Panasonic GX 7 Digitalkamera
 Stativ
 Olympus Digitalfotokamera
 PC Pentium 4 - 2,4 Ghz, 768 MB Ram

Software:

Pinnacle Studio 8
 Magix-Video-Studio 2004
 Abrasoft Fantamorph 2.0

Egid Spies, FöL ©