

Unterrichtseinheit Videowalk

im Rahmen der Grundlagenbildung Theaterpädagogik BuT der LAG Spiel & Theater Berlin e.V.

Bei Videowalks orientiert sich das Publikum über einen gefilmten Weg im Raum. Im Unterschied zum Audiowalk können dabei zusätzlich gefilmte Spielsequenzen integriert werden. Bei der Präsentation können darüber hinaus Darstellende live im analogen Raum agieren. So wird Film und Realität verschränkt.

Spannend für die Präsentation ist meist die erlebte Differenz von Film und Realität. Darüber hinaus können (pandemiekonforme) Begegnungen mit dem Publikum eingeplant und so ein Bedürfnis nach Kontakt beantwortet werden.

Videowalk / Plansequenz

Ein Weg durch einen Raum wird gefilmt, zum Beispiel in einem Gebäude, im Straßenraum, Park etc., das Video wird ohne Schnitt gedreht. Es dient später dem Publikum / dem Zuschauenden als Orientierung im Raum. Das heißt: Klare Orientierungspunkte im Film setzen, ruhiges Tempo, etc.

(Zoomen, schnelle Drehungen, Detailaufnahmen, filmen von Straßenpflaster ist herausfordernd für die Orientierung)

Technik: Smartphone oder Kamera, ggf. Mikro (wg Nebengeräuschen), Kopfhörer

1

Erster Schritt:

- Filme einen Weg im Raum so, dass eine andere Person diesen Weg ablaufen kann und die Orientierung behält.

➔ Testen: Was war überraschend, irritierend, hat mich emotional angesprochen, ... ?

Zweiter Schritt:

- Drehe eine Plansequenz, s.o.

- Erzähle dabei etwas über den Raum, überschreibe ihn mit einer (eigenen) Geschichte

- Lass Dein Publikum sinnliche Erfahrungen machen z.B. über Handlungsanweisungen („rieche an diesem Baum... , berühre die Oberfläche von ..., höre auf, ...) oder Behauptungen („fühlst Du auch, wie warm das ist“ usw. ...)

➔ Testen, Wirkung untersuchen, in Resonanz gehen

Dritter Schritt:

- Drehe eine Plansequenz, s.o.
- Integriere inszenierte Sequenzen (mit Schauspieler*innen)
- stelle Behauptungen über die biografischen Hintergründe / Motivationen / ... der im Raum Agierenden auf, etc.
- Widme auf dem Weg einem Ort einen längeren Fokus, wo „nichts“ passiert
 - ➔ Testen: Bei der Präsentation den Ort, wo „nichts“ passiert ist, mit live agierenden Darsteller*innen belegen. Wirkung untersuchen, in Resonanz gehen. Wie wirkt die Differenz von Film und Realität? Welche Erfahrungen wurden noch gemacht, die ihr nicht geplant hattet?

Abschlussaufgabe:

Dreht eine Plansequenz, in der ihr die Erfahrungen aus den o.g. Aufgabenstellungen nutzt. Welche Möglichkeiten findet ihr, Film und Realität während der Präsentation zu verschränken? Wie könnt Ihr Beziehungen mit dem Publikum aufbauen? Plant das Skript und filmt es. Plant dabei eine Begegnung mit dem Publikum ein. (z.B. am Ende des Videowalks die Möglichkeit, mit einer im Film agierenden Person zu sprechen.)

- ➔ Präsentation

Technische Voraussetzungen für die Präsentation: Smartphone, Kopfhörer.
Der Film kann z.B. über einen QR-Code zugänglich gemacht werden.