7 Die kreative Arbeit

Wir haben jetzt sehr viel über die handwerkliche Seite der LEGO-Animation gesprochen und dabei praktische Themen wie den Aufbau des Studios, die Gestaltung von Sets, die Animation von Figuren usw. behandelt. Jetzt wollen wir uns der Kunst der Filmproduktion zuwenden – dem Drehen von Filmen, mit denen du anderen Menschen deine Ideen vermittelst und deine Geschichten erzählst.

Eine Idee für einen Film zu entwickeln kann ebenso spannend und knifflig sein wie die eigentliche Produktion. Im Laufe unserer Arbeit als Filmemacher und Lehrer haben wir den Vorgang der Filmentwicklung auf zwei grundlegende Techniken reduzieren können: die spielerische, improvisierte Vorgehensweise und die geplante. Mithilfe dieser Technik kannst du aus deinen ersten Ideen einen kompletten Film machen. Aber wie kommt man überhaupt zu einer Filmidee?

David Pagano / David Pickett, LEGO®-Filme selbst drehen, dpunkt.verlag, ISBN 978-3-86490-434-9

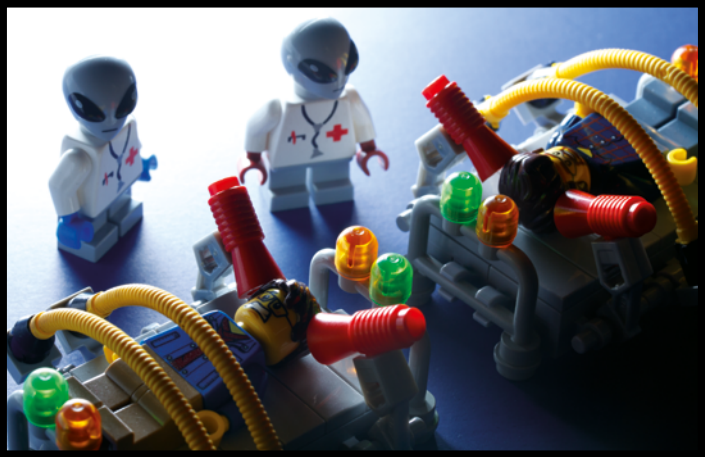
Brainstorming

Wir werden oft gefragt: »David(s), woher habt ihr eigentlich diese ganzen verrückten und tollen Ideen für eure LEGO-Animationen her?« Trotz verschiedener Gehirnuntersuchungen haben die außerirdischen Wissenschaftler den Ursprung unserer Kreativität noch nicht genau lokalisieren können. Allerdings haben sie einige wiederkehrende Muster gefunden. Nach all den Jahren schmerzhafter Untersuchungen können wir die folgende Liste von Tipps für ein erfolgreiches Brainstorming präsentieren:

- **Beschäftige dich mit den Dingen, die du magst.** Was sind deine Hobbys? Was macht dir Spaß? Zeltest du gern? Spielst du in einer Band? Stellst du Dekorationen aus Seife her? Was immer dir Spaß macht, tue es und überlege dir, welche Arten von Geschichten du darüber erzählen kannst.

Was war dein schlimmster Campingurlaub? Warum bist du der Band beigetreten? Was war die Ursache des Seifendesasters von 2012?

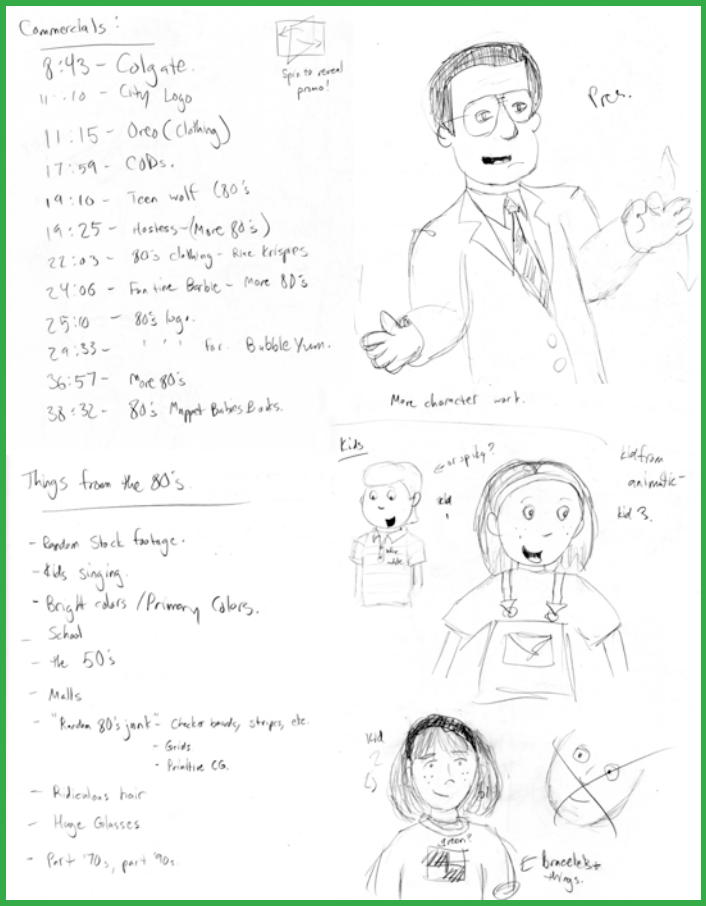
Scan Nr. 472: Die Probanden haben einige wenige gute Ideen und Unmengen von albernen und völlig unrealistischen.



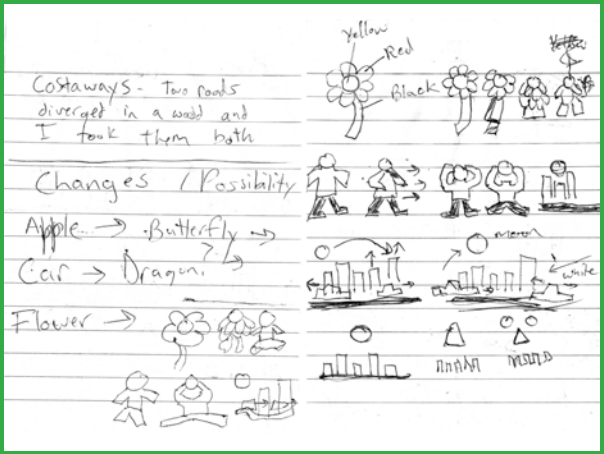
Mach dein Brainstorming, während du arbeitest. (Pfeifen ist optional.)

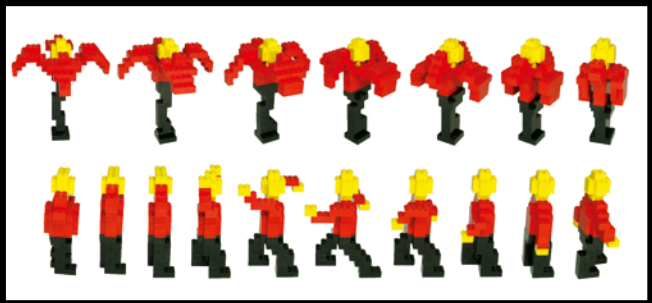
- **Setze dir Grenzen.** Eine der besten Möglichkeiten, dein Gehirn zu kreativen Höchstleistungen anzuspornen, besteht darin, dir selbst Grenzen zu setzen. Bei Filmwettbewerben gibt es gewöhnlich feste Regeln für die Laufzeit, das Thema oder den Stil der Beiträge. Wenn du ein neues Projekt beginnst, suche dir einen kommenden Wettbewerb aus und setze dir selbst dessen Einsendeschluss als Fertigstellungstermin für deinen Film. Der Wettlauf gegen die Zeit bei Einhaltung der Regeln für den Wettbewerb kann oft neue und ungeahnte Ideen freisetzen.
- **Lege eine Pause ein und mach etwas ganz anderes.** Räum dein Zimmer auf, stell dich unter die Dusche, geh einkaufen oder einfach spazieren. Etwas Abstand von der Filmproduktion zu nehmen, kann den Druck, unbedingt eine Idee entwickeln zu müssen, von dir nehmen und deine Fantasie wandern lassen.
- **Mache aus vorhandenen Ideen etwas Eigenes.** Vorhandene Ideen und Geschichten zu etwas Neuem zu kombinieren ist das Wesen der Kunst. Selbst Shakespeare hat das getan! Scheue dich also nicht, Ideen von anderen Künstlern auszuborgen. Das heißt jedoch nicht, dass du einfach ein Plagiat erstellen solltest – entwickele aus diesen fremden Ideen etwas Eigenes, und gib die Ehre, wem die Ehre gebührt.
- **Führe ein Ideentagebuch.** Ideen sind oft flüchtig, weshalb es wichtig ist, sie aufzuschreiben, bevor sie wieder entschwinden. Es kann sein, dass du einfach die Straße entlanggehst und dich plötzlich durch ein interessant aussehendes Stück Schrott inspiriert fühlst oder dass du aus einem Traum aufwachst, der dir eine Idee für eine anspruchsvolle Musiknummer gegeben hat. Auch wenn sich diese Idee nicht für dein laufendes Projekt eignet, schreibe sie auf – du weißt nie, wann du sie gebrauchen kannst.
- **Spiele mit LEGO-Steinen herum.** Dies ist schließlich ein Buch über LEGO-Animation! Es steckt viel kreatives Potenzial in einem Haufen von LEGO-Steinen. Fang einfach an zu bauen und lass dich überraschen, was dabei geschieht.

David Pagano / David Pickett, LEGO® Filme selbst drehen, dpunkt.verlag, ISBN 978-3-86490-434-9



Bei den Vorarbeiten zu „Little Guys!" habe ich mich intensiv mit einem meiner Lieblingshobbys beschäftigt – Retro-Fernsehwerbespots! Auf eBay habe ich eine VHS-Kassette mit vier Stunden Werbespots aus den 80er-Jahren gefunden. Die habe ich mir wiederholt angesehen und mir dabei Notizen über wiederkehrende Themen sowie darüber gemacht, wie die Menschen miteinander geredet haben. Außerdem habe ich Skizzen der Arten von Personen angefertigt, die darin vorkamen.





Ich nutze oft Wettbewerbe, um meine Kreativität für eigene Brickfilme anzukurbeln. Die Inspirationsquelle für meinen Film „Metamorphosis" war der Bricks-in-Motion-Wettbewerb mit dem Motto „Avant-Garde" des Jahres 2010. Die Motivation, den Film zu vollenden, brachte der Einsendeschluss für Mofilm Cannes 2010.

Was wäre, wenn – ?

Fast jede Filmidee kannst du mit der Frage »Was wäre, wenn – ?« umschreiben. Das ist eine großartige Möglichkeit, um umfassende Ideen zu formulieren. Kannst du die Filme erkennen, die wir mit den folgenden Was-wäre-wenn-Fragen umschrieben haben?

- Was wäre, wenn Forscher einen Riesenaffen entdeckten und nach New York brächten?
- Was wäre, wenn Wissenschaftler eine Möglichkeit entdeckten, um Geister zu fangen, und daraus ein Geschäft machten?
- Was wäre, wenn sich eine Meerjungfrau in einen Menschen verliebte?
- Was wäre, wenn das Spielzeug in einem Kinderzimmer zum Leben erwachte, sobald niemand mehr im Raum ist?
- Was wäre, wenn sich jemand in eine Person verliebte, die er in einer Radiosendung gehört hat?
- Was wäre, wenn es eine Maschine gäbe, die schlechte Erinnerungen auslöschen könnte?
- Was wäre, wenn du sehen könntest, wie die Welt aussehen würde, wenn du nie geboren wärest?
- Was wäre, wenn ein Mann vortäuscht, eine Frau zu sein, um einen Job als Schauspielerin zu bekommen?
- Was wäre, wenn eine Frau vortäuscht, ein Mann zu sein, um einen Job in einer Fußballmannschaft zu bekommen?
- Was wäre, wenn eine Frau vortäuscht, ein Mann zu sein, der vortäuscht, eine Frau zu sein, um einen Job als Sänger zu bekommen?

Versuche, deine Filmidee als Was-wäre-wenn-Frage zu formulieren. Damit hast du schon eine Zusammenfassung deiner Filmhandlung. Diese einfache Frage kannst du als Ausgangspunkt nutzen, um die Figuren, den Plot und andere Einzelheiten zu entwickeln.

David Pagano / David Pickett, LEGO®-Filme selbst drehen, dpunkt.verlag, ISBN 978-3-86490-434-9

Die spielerische Vorgehensweise

Nachdem du deine erste Idee entwickelt hast, musst du sie weiter ausarbeiten. Dazu kannst du eine spielerische Vorgehensweise nutzen, bei der du, wie der Name schon sagt, mit deinen Ideen herumspielst, sodass sich die Geschichte von selbst entwickelt.

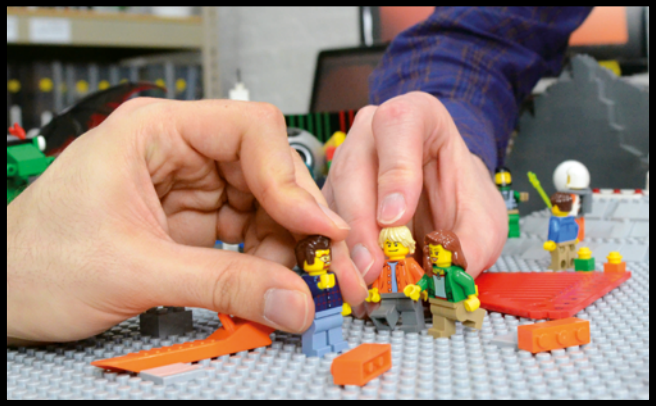
Wie spielt man mit einer Idee herum? Dazu kannst du eine beliebige LEGO-Konstruktion vor der Kamera platzieren und eine Geschichte Einstellung für Einstellung weiterführen. Nehmen wir an, du hast eine Burg gebaut. Du kannst dann mit einer Einstellung beginnen, bei der die Zugbrücke abgesenkt wird. Frage dich jetzt: »Warum wird die Zugbrücke abgesenkt? Wer wird sie benutzen? Betritt diese Person die Burg oder verlässt sie sie?« Mach so weiter, bis du das Gefühl hast, dass die Geschichte abgeschlossen ist, bis du alle eindrucksvollen Teile der Konstruktion gezeigt hast, oder beides.

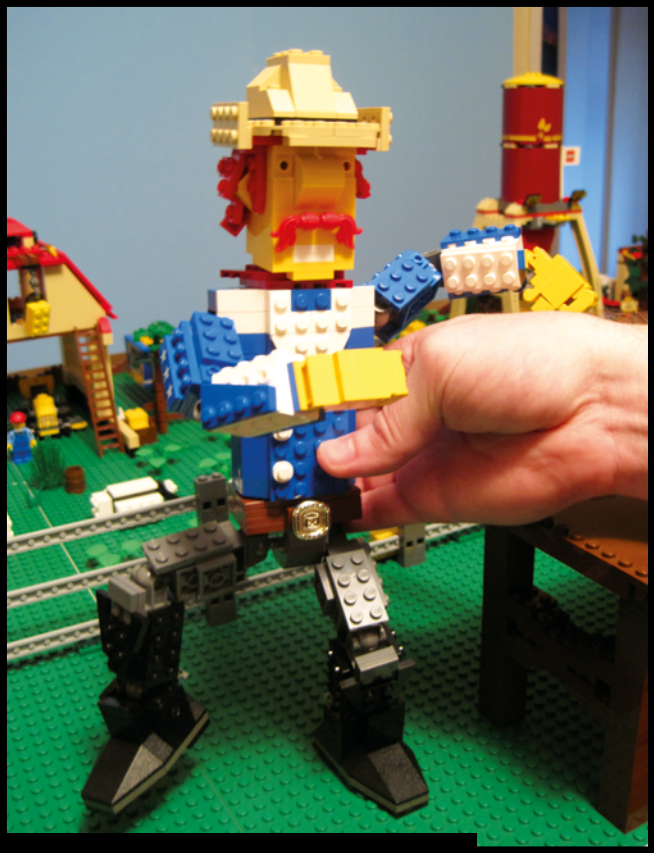
Du kannst dir auch selbst ständig Fragen über deine Geschichte stellen. Bei *The Magic Picnic* sind wir von der folgenden Frage ausgegangen: »Was wäre, wenn zwei Freunde im Park einen Zauberstab fänden?« Daraufhin haben wir immer mehr Fragen gestellt, um unsere Geschichte zu entwickeln:

- Wer sind Matt und Anna? In welcher Beziehung stehen sie zueinander?
- Was machen sie im Park?
- Wo haben sie den Zauberstab gefunden?
- Was bewirkt der Zauberstab? Wie funktioniert das?
- Was wäre, wenn eine andere Person den Zauberstab in die Finger bekäme?

Matt und Anna finden einen Zauberstab. Was geschieht als Nächstes?

Um mit der spielerischen Vorgehensweise eine Geschichte zu entwickeln, ist oft nicht mehr erforderlich, als einfach mit einigen Minifiguren herumzualbern.





Wenn du mit den Figuren herumspielst, kann dir das eine Vorstellung davon geben, wie sie sich bewegen oder verhalten.

Mit der spielerischen Vorgehensweise kannst du sogar abendfüllende Spielfilme gestalten! Zwei meiner ersten Brickfilme waren 45 bzw. 60 Minuten lang. Meine Freunde und ich haben die Geschichte entwickelt, während wir den Film drehten.

Diese Filme waren voller Abschweifungen, Gedankensprünge und Unsinn, aber wir hatten viel Spaß, sie herzustellen. Die spielerische Vorgehensweise eignet sich hervorragend, um Ideen auszuprobieren.

Ein Nachteil der spielerischen Vorgehensweise besteht darin, dass du dabei gelegentlich ein oder zwei Szenen animierst, die letzten Endes nicht zu der fertigen Geschichte passen. Es kann wehtun, wenn man gezwungen ist, etwas aus seinem Film herauszuschneiden, aber wenn eine Einstellung nichts zu der Geschichte beiträgt (oder sogar davon ablenkt!), dann musst du sie entfernen.

Das bringt uns zu einer weiteren Was-wäre-wenn-Frage: »Was wäre, wenn es eine Möglichkeit gäbe, um sicherzustellen, dass es alle Einstellungen in den fertigen Film schaffen?« Hier kommt die geplante Vorgehensweise ins … ahem … Spiel.

David Pagano / David Pickett, LEGO®-Filme selbst drehen, dpunkt.verlag, ISBN 978-3-86490-434-9