



TRICK 17 – Pimp your Trickfilm

Tipps und Techniken für bessere Ergebnisse in der medienpädagogischen Arbeit



EIN PROJEKT VON:



Impressum

Herausgeber

Kinomobil Baden-Württemberg e.V.

Lange Str. 51

70174 Stuttgart

Telefon: 0711 / 2579208

Fax: 0711 / 2568996

E-mail: auskunft@kinomobil-bw.de

Web: www.kinomobil-bw.de

Text

Doro Fumy

Bilder

Daniel Piechocki

Julia Ehrhardt

Mareike Baumeister

Jörg Eckstein

Michael Denzel

Gestaltung und Satz

Daniel Piechocki

Hinweis:

Zu dieser Broschüre gibt es begleitende Video-Tutorials. Diese finden Sie unter <http://www.trickfilmnetzwerk-bw.de>



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....4

1. Ideen entwickeln und Storys erfinden.....5

2. Figurenbau und Gestaltung der Hintergründe.....10

3. Bewegung und Dynamik der Figuren.....15

4. Mimik, Gestik und Körperhaltung.....20

5. Kreatives Arbeiten mit verschiedenen Materialien.....24

6. Pixilation.....27

7. Licht und Schatten.....31

8. Kreative Audioarbeit mit Geräuschen und Klängen....35



Liebe Trickfilmerin, lieber Trickfilmer,

Ende 2013 hat der Kinomobil e.V. gemeinsam mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) das Trickfilmnetzwerk Baden-Württemberg ins Leben gerufen. Wir möchten damit Institutionen und engagierte Einzelpersonen, deren Anliegen es ist, junge Menschen auf dem Weg zu einem informierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu begleiten, in ihrer medienpädagogischen Arbeit unterstützen. Zugleich möchten wir für Trickfilminteressierte die Vernetzung und den Austausch untereinander fördern, unter anderem auch über die Homepage www.trickfilmnetzwerk-bw.de.

Trickfilmprojekte ermöglichen es den Teilnehmern aus der Rolle des passiven Konsumenten hinaus zu treten und die mediale Wirklichkeit, die unseren Alltag in zunehmendem Maße durchdringt, aktiv und selbstwirksam zu gestalten. Sie eröffnen einen ersten Blick hinter die Kulissen der Entstehung medialer Produkte und befähigen zu einer aktiven und kreativen Nutzung digitaler Technologien. Darüber hinaus fördert die Trickfilmarbeit eine Vielzahl kultureller Techniken und individueller Fähigkeiten – von lesen und schreiben, über bildnerisches und musikalisches Gestalten bis hin zu Planungs-, Team- und Kooperationsfähigkeit.

Die hier vorliegende Handreichung bietet eine umfangreiche Sammlung von Tipps und Techniken zur ästhetischen Aufwertung von Trickfilmproduktionen in der pädagogischen Projektarbeit sowie vielfältige Anregungen, gestalterisch neue und kreative Wege zu gehen. Die in dieser Veröffentlichung behandelten Themen reichen von der Ideenentwicklung über den Figuren- und Kulissenbau, den kreativen Einsatz verschiedener Materialien, den effektvollen Einsatz von Ton und Licht, bis hin zu Dynamik, Timing und Schnitt. Sicherlich können nicht alle Aspekte in jedem Projekt, je nach Alter und Zusammensetzung der Gruppe und vorgegebenem zeitlichen Rahmen, berücksichtigt werden. Jedoch lohnt es in jedem Fall, sich nochmals mit den vielfältigen Möglichkeiten auseinander zu setzen, die aus einem kurzen Trickfilm ein Kleinod machen können.

Die vorliegende Broschüre richtet sich in erster Linie an im kulturellen, sozialen und pädagogischen Bereich tätige Personen und Institutionen, die bereits erste Erfahrungen in der medienpädagogischen Trickfilmarbeit gesammelt haben und ihre zukünftigen Projekte weiter entwickeln wollen. Einführende Informationen zur Trickfilmarbeit finden Einsteiger unter www.kinomobil-bw.de/materialien. Ein herzlicher Dank gebührt an dieser Stelle allen Partnern des Trickfilmnetzwerks Baden-Württemberg, die mit ihren Berichten aus ihren Projekten und ihren Anregungen und Wünschen maßgeblich zu Idee und Gestalt dieser Veröffentlichung beigetragen haben. Wir wünschen allen eine genüssliche und bereichernde Lektüre und viel Freude an den kommenden Projekten mit zauberhaften und trickreichen Filmen.

Jörg Eckstein
Kinomobil Baden-Württemberg e.V.



1. Ideen Entwickeln und Storys erfinden

Das Herz des Films ist die Story. Ausgangspunkt ist eine zündende Idee, ein spannendes Thema. Gerade dieser wichtige Schritt am Anfang eines Projekts kann sich außerordentlich schwierig gestalten. Wie bringt man einen kreativen Prozess in Gang? Wie einigt man sich in der Gruppe auf ein Thema und wie formt man aus einer Idee eine umsetzbare Geschichte?



Bei Gruppenarbeit möchte man meistens gerne mit der gesamten Gruppe die Idee zum Film entwickeln. Für die ganz freie Ideenentwicklung hat sich dabei die Methode des Brainstormings bewährt: Benötigt wird Papier sowie eine Tafel samt verschiedenfarbiger Kreiden bzw. Boardmarker. Alternativ kann auch mit Zetteln, Tesa und Flipchart gearbeitet werden.

Im ersten Schritt geht es darum, sich auf ein Genre und ganz grob ein Thema zu einigen. Formulieren Sie eine Anfangsfrage: Worum soll es in unserem Film gehen?

Fordern Sie die Gruppe auf, ihre Ideen dazu kurz (z. B. in einem einzigen Satz) zu äußern: „In unserem Film sollen Drachen und Riesen vorkommen.“ „Unser Film soll auch mal gruselig sein.“ „Zwei Kinder haben einen Schatz gefunden.“ „Der Film soll im Weltall spielen.“ Verboten sind in diesem Schritt lang ausformulierte Storys. JEDE Idee, die zur Fragestellung passt, wird von Ihnen gut sichtbar unter einem eigenen Spiegelstrich festgehalten. Wichtig für diesen Schritt ist, dass alle spontanen Ideen zugelassen sind und der Fantasie freien Lauf gelassen werden soll. Erlaubt ist das Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäußerten Ideen. Verboten sind Kommentare, Kritik und Korrekturen der anderen. Moderieren Sie die Ideen und ermutigen Sie auch zurückhaltende Teilnehmende zu Wortmeldungen. Seien Sie interessiert und motivierend. Sorgen Sie für gute Laune und eine inspirierende Atmosphäre.

Arbeiten Sie dabei mit einem gewissen Maß an Zeitdruck, die Gruppe solle nicht zu lange grübeln sondern loslegen. Daher ist ein Zeitlimit (je nach Gruppe fünf bis 15 Min.) wichtig. Bei Kindern ist es sehr sinnvoll, dass die Zeit auch sichtbar abläuft (z.B. Eieruhr). Die Aufgabe ist, möglichst viele gute Vorschläge in kurzer Zeit zu erhalten. Nach Abschluss des Zeitlimits wird dieser Schritt auch konsequent beendet.

Im zweiten Schritt werden alle Ideen nochmals vorgelesen. Die Gruppe kann sich jeweils zu den Ideen äußern, einen Vorschlag zu einer entsprechenden Story machen, Fragen stellen und beantworten und jetzt auch Kritik üben. Falls Sie bei einem Thema ahnen, dass hier eine besonders gute Story möglich wäre, können auch Sie das an diesem Punkt gerne äußern. Fassen Sie Themen oder Ideen, die sich wiederholen oder ideal ergänzen, unter einem Spiegelstrich zusammen. Evtl. ist es auch sinnvoll, Ideen nochmals umzuformulieren. Sorgen Sie dafür, dass auch dieser Schritt nicht zu lange dauert. Dann geht es an's Abstimmen. Jeder darf drei Punkte verteilen. Dazu werden Stifte verteilt und jeder Teilnehmer setzt seine Punkte hinter die Ideen, die er am liebsten realisieren möchte. Man kann einer Idee auch mehrere Punkte geben. Nach der ersten Runde werden Ideen, die nur wenige oder keine Punkte bekommen haben, von der Tafel gelöscht. Etwa vier bis fünf Vorschläge sollten übrig bleiben. Nun wird nochmals abgestimmt, diesmal allerdings nur mit einem Punkt pro Teilnehmer. Die Idee mit den meisten Punkten hat gewonnen. Manchmal ist es sehr schade und für die Kinder enttäuschend, auf die anderen Ideen komplett zu verzichten. Überlegen Sie also mit der Gruppe, ob sich ihre Lieblingsideen nicht auch kombinieren lassen („Drachen und Riesen im Weltall“ - warum nicht?).



Jetzt haben Sie eine erste Idee für den Film. Nun geht es darum, eine Story daraus zu gestalten. Wichtig ist, sich über folgende Fragen klar zu werden.

- Was will ich zentral erzählen?
- Welche Wirkung will ich beim Zuschauer erzielen? Spaß, Erkenntnis, Mitleid, Komik, Spannung ...?

Behalten Sie dabei im Kopf:

Ein Film will in Bildern erzählen. Besonders im Trickfilm sollte wenig geredet aber viel gezeigt werden. Trickfilmarbeit ist aufwändig und zeitraubend, die Geschichte sollte in sehr kurzer Zeit erzählt sein. Daher: „KISS“ - „keep it short and simple“. Alles Nebensächliche, das nicht zur Entwicklung der Geschichte beiträgt, kann weggelassen werden.

Die Story braucht Anfang und Ende und dazwischen einen dramaturgischen Bogen, in dem sich die Handlung entwickelt.

Klassischer Weise wird der Film in drei Teile unterteilt, der mittlere Teil ist etwa doppelt so lange wie Teil 1 und 3.:

1. **Einführung:** Hier werden die Protagonisten vorgestellt. Ein besonderes Ereignis setzt die Handlung in Gang.
2. **Mittelteil:** Hier ereignet sich die zentrale Handlung (evtl. noch mit einer erstaunlichen Wendung) bis ein weiteres besonderes Ereignis die Handlung zu einem Ende hin wendet.
3. **Schluss:** Die Schlussspannung des Films hat in der Mitte des dritten Teils ihren Höhepunkt. Nun wird die Handlung endgültig entschieden.



Exposé

Gemeinsam erstellen Sie ein Exposé: Fordern Sie die Gruppe auf, die Story in maximal fünf Sätzen zu erzählen. So fällt schon viel Überflüssiges weg und die Geschichte wird in konzentrierter Form skizziert. Handlung, zentrale Figuren und Schauplätze sollen nachvollziehbar dargelegt werden. Achten Sie schon hier auf eine möglichst bildhafte Beschreibung. Daher soll beim Erzählen stets mit erwähnt werden, was im Film jeweils zu sehen ist. Notieren Sie sich die Erzählung und skizzieren Sie zu jedem Satz das geschilderte Filmbild. Überlegen Sie mit der Gruppe, ob die Story erkennbar Anfang und Ende hat sowie einen Spannungshöhepunkt, ein dramatisches Zentrum. Wenn nicht, muss nachgebessert werden. Eine nur linear verlaufende Handlung kann schnell langweilig werden. Auch sollte der Zuschauer nicht schon am Anfang ahnen, was am Ende geschieht. Versuchen Sie, die Entwicklung der Story geschickt zu lenken. Falls sich kein dramaturgischer Faden entwickelt, überlegen Sie, ob Sie Geschichten oder Filme kennen, deren Elemente sich für diesen Film adaptieren lassen. Ahnen Sie sonstige Schwierigkeiten? Lässt sich z.B. eine Szene mit zehn kämpfenden Drachen realisieren, oder reichen vielleicht auch drei? Überflüssiges wegzulassen kann eine Geschichte erheblich verbessern. Ermutigen Sie die Kinder andererseits zu skurrilen Ideen. Beim Trickfilm ist vieles möglich, was in „echt“ schwierig ist. Nutzen Sie diese Freiheiten, der Zuschauer freut sich!

Wenn möglich, sollte nach diesem Schritt eine Pause gemacht werden. Falls man noch kein befriedigendes Ergebnis hat, ist oft ein wenig Abstand sinnvoll. Eine Nacht darüber geschlafen, und schon hat man die rettende Idee.

Anregendes Ausgangsmaterial

Alternativ zur ganz eigenen Geschichte können Sie für die Filmidee auch auf vorhandene Materialien zurückgreifen und für Ihren Film adaptieren. Für einen kurzen Trickfilm eignen sich als Ausgangsmaterial Gedichte, Bilderbücher, Cartoons und kurze Comics, Lieder und Märchen. Der Vorteil: hier ist bereits ein dramaturgischer Bogen vorhanden und die Erzählform ist meist kurz genug, um für einen Trickfilm adaptiert zu werden. Anregung zu einer Idee kann auch ein Bild / Gemälde, eine Zeitungsnotiz, ein Witz oder ein Sprichwort geben. Sie können Stoffe auch transformieren, z.B. ersetzen Sie Hexe und Prinzessin durch Alien und Schulkind, verlegen Sie eine bekannte Geschichte in eine andere Umgebung oder Zeit, statt Pferden gibt es dann z.B. Autos. Interessant können auch Trickfilme in Form von Informations- oder Lehrfilmen sein: ein Vorgang wird beschrieben, ein Ablauf oder Phänomen erklärt. Hübsch wird das, wenn man sich dazu eine handelnde Figur erschafft oder die erklärten Objekte mit lebensnahen Eigenschaften versieht.

In allen Fällen bietet sich ebenfalls an, wie oben geschildert ein bebildertes Exposé anzufertigen.

Wenn Sie auf fremdes Material zurückgreifen, achten Sie auf die Urheberrechte. Informationen dazu finden Sie in den Materialien des Trickfilmnetzwerks:

<http://www.kinomobil-bw.de/materialien>.



Erzähler

Falls Sie einen Erzähler einbauen möchten, vermeiden Sie, dass die Handlung des Filmes durch einen Erzähler aus dem Off gedoppelt wird. Vertrauen Sie darauf, dass sich die Geschichte aus den Bildern, Aktionen, Dialogen und Geräuschen selber erklärt, so wirkt sie viel stärker und unmittelbarer. Wenn man sieht, dass ein kleiner Bär ein Haus betritt, muss kein Sprecher sagen: „Der kleine Bär betritt ein Haus“. Auch dass der kleine Bär traurig ist kann gezeigt werden und muss dann nicht zusätzlich erzählt werden. Erzählstimmen sind dann sinnvoll, wenn beispielsweise zeitliche Abstände zu überbrücken sind und oder sonst nicht alles filmisch dargestellt werden kann. Dann versorgt der Erzähler den Zuschauer mit Hintergrundwissen. Ein Erzähler kann auch die Geschichte einrahmen: Er führt in die Geschichte ein, setzt dann aus und erscheint am Ende wieder, um ein Resümee zu ziehen. Das kann dann auch ein sichtbarer Erzähler sein.

Storyboard

Im nächsten Schritt geht es darum, die Filmidee auszuarbeiten und so zu konkretisieren, dass man den Film erahnen kann. Geschichte und Bilder müssen fixiert werden, damit jeder im Team eine ähnliche Vorstellung vom fertigen Film hat. Wer Zeit hat, kann zuerst die Idee in einem Drehbuch festlegen. Für die Trickfilmarbeit mit Kindern ist das jedoch meist nicht nötig. Sinnvoll ist allerdings ein Storyboard. Hier werden einzelne Szenen bildhaft festgelegt, die Zeit wird eingeteilt, Bildeinstellungen werden definiert und Sound, Dialoge und Musik werden zugeordnet. So bekommt jeder eine Vorstellung vom fertigen Film und es wird klar, welche Figuren und Hintergründe benötigt werden. Arbeitet man mit einer Gruppe, kann die Gestaltung des Storyboards auf mehrere Kleingruppen aufgeteilt werden. Dazu muss jeder wissen, welchen Abschnitt der Geschichte er bearbeitet. Um ein Storyboard zu gestalten, muss man kein toller Zeichner sein, Strichmännchen tun es auch.

Für das Storyboard wird die Geschichte in Filmszenen zerlegt. Jede Filmszene zeigt eine neue Einstellung. Diese wird skizziert. Dabei sollten sich die Einstellungsgrößen sinnvoll abwechseln. Dies schafft einen interessanten Rhythmus. Halbna-, Nah- und Großaufnahmen werden passend zur Story durch Detail oder Totale ergänzt, so strukturiert man den Film und schafft zusätzlich Spannung.

Neben die einzelnen Skizzen werden Bildeinstellung und Handlungsablauf notiert, evtl. auch noch Dauer und notwendiger Ton. Sind Dialoge vorgesehen, sollte man diese hier notieren. Jemand sollte die Dialoge probeweise sprechen, die Dauer wird gemessen und auch im Storyboard notiert. Hier muss sich die Animation im Timing nach dem Ton richten! Will man einen Film zu einem Lied gestalten, muss jetzt ebenfalls das vorgegebene Timing festgehalten werden.

Anhand des Storyboards können nun Figuren und Hintergründe gestaltet bzw. bei Pixilation Drehorte und Requisiten gesucht und Rollen vergeben werden.

Eine Storyboard-Vorlage finden Sie in den Materialien des Trickfilmnetzwerks.



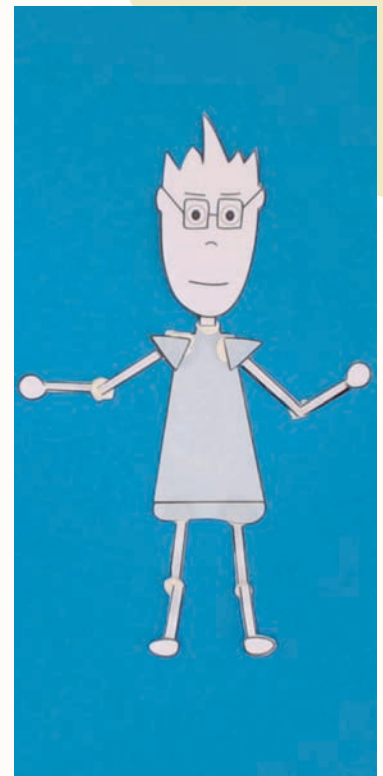
2. Figurenbau und Gestaltung der Hintergründe

Eine kluge Planung der Figuren und Hintergründe erspart in der Folge unnötige technische Schwierigkeiten oder unschöne Fehler. Überlegen Sie vor der Gestaltung, wie häufig und in welcher Weise Figuren und Hintergründe eingesetzt werden und welche Funktionen sie erfüllen müssen.



Hampelmanntechnik:

Hier werden Figuren und bewegliche Gegenstände an ihren Gelenken zerlegt, damit sie sich bewegen können. Die einzelnen Teile sollten sich dabei an den Gelenken etwas überlappen, um unschöne Spalte während der Bewegung zu vermeiden. Wie detailliert die Aufteilung der Figur ist, hängt von ihrem Einsatz ab (so wenig wie möglich und so viel wie nötig). Zur beweglichen Gelenkverbindung werden gerne Musterklammern verwendet, die leider aber oft zu groß sind, unschön reflektieren und die Optik der Figuren stören. Filigraner sind selbst gebogene Drahtklammern aus feinem, mattfarbenem Draht. Vernäht man Gelenke mit einfachen Stichen, erhält man ebenfalls eine stabile, aber deutlich feinere und nahezu unsichtbare Verbindung. Bewährt hat sich auch Non-permanent-Kleber (z.B. Fixogum oder Tesa Kleberolle nonpermanent). Die Teile bleiben voneinander ablösbar (ähnlich wie Post-it), solange der Klebstoff einseitig aufgetragen wurde. Fixogum lässt sich nach kurzem Antrocknen sogar rückstandsfrei mit dem Finger oder einem Radiergummi abreiben. Damit lassen sich Gelenkverbindungen für Figuren schaffen, die nicht so häufig im Einsatz sind.

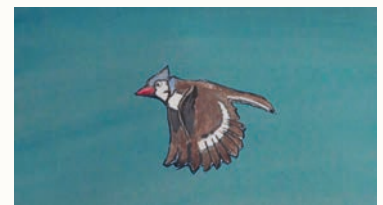


Austauschtechnik:

Hier werden die Figur in mehreren Bewegungsstadien gestaltet. Die Figur wird von Aufnahme zu Aufnahme ausgetauscht und entsprechend dem Bewegungsablauf in die verschiedenen Positionen gelegt. So kann man z.B. mit acht verschiedenen Varianten einer Figur eine recht flüssige Laufbewegung gestalten.

Beide Techniken lassen sich auch kombinieren. So können etwa Augen (offen, verschiedene Blickrichtung, geschlossen), schwingende Haare oder eine Kopfdrehung in der Austauschtechnik gestaltet werden, während die restliche Figur in der Hampelmanntechnik gebaut wurde. Damit eine Figur sprechen kann, variiert man in der Austauschtechnik verschiedene Mundstellungen. Dabei nicht vergessen, dass die Lippen beim Sprechen auch immer wieder komplett geschlossen werden.

Soll eine Figur wachsen oder schrumpfen, fertigt man ebenfalls mehrere Figuren, diesmal in unterschiedlicher Größe, und tauscht sie nach und nach aus. Auch bei wechselnder Ansicht (von vorne, von hinten) müssen die verschiedenen Ansichten einzeln hergestellt werden. Oft genügt es aber auch, z.B. nur den Kopf auszutauschen oder die Figur auch von der Rückseite anzumalen.



Hintergründe

Der Hintergrund gibt der 2D-Animation eine räumliche Wirkung. Für die Gestaltung wird gerne Plakatkarton, den es in vielen Farben gibt, verwendet. Sie können aber auch andere Materialien verwenden. In dem Tutorial „Kreatives Arbeiten mit verschiedenen Materialien“ gibt es zahlreiche Anregungen dazu. Beachten sollte man, dass ein rein schwarzer Hintergrund die Farben der restlichen Objekte schluckt, sie wirken in der Aufnahme matt. Hier kann es sinnvoller sein, statt mit schwarzem z.B. mit dunkelblauem Hintergrund zu arbeiten. Bei der Verwendung eines rein weißen Hintergrundes kann es im Film zu unschönem Flackern kommen. Hier ist ein leicht grauer, hellblauer oder beiger Hintergrund geeigneter.

Die verschiedenen Elemente eines Hintergrunds (Himmel und Boden, Bäume, Häuser, Hügel...) werden am besten einzeln gestaltet und dann unter der Kamera auf einer Unterlage arrangiert. Wichtig ist die Absprache über Größenverhältnisse in Relation zu den Figuren. Markieren Sie auf der Unterlage, welcher Bereich von der Kamera maximal erfasst wird. Damit geben Sie die Gesamtgröße des Hintergrundbildes vor. Das Gesamtbild lässt sich sehr gut über den Monitor kontrollieren, hier sieht man oft deutlicher, wie etwas wirkt. Alle Elemente, die sich im Film nicht mehr bewegen sollen, werden festgeklebt oder anderweitig fixiert. Auch bewegliche Elemente, die nur sehr selten bewegt werden, sollten fixiert werden. Dies gilt z.B. bei einer Tür, die sich einmalig öffnet. Es wäre schade, wenn die Tür bereits wackelt, wenn sie noch gar nicht „dran“ ist. Hierfür eignet sich z.B. der bereits erwähnte Non-permanent-Kleber.

Eine Szene, bei der eine Figur vor sturmbewegten Bäumen entlang läuft, bedarf besonderer Vorbereitung. Man kann versuchen, das Bild so anzulegen, dass die Figur und die bewegten Hintergrundobjekte sich nicht oder nur kaum überschneiden. Ist dies nicht möglich, kann man über dem Hintergrund eine transparente Ebene (Glas, Plexi) platzieren, auf der die Vordergrund-Figur animiert wird. Ist der Hintergrund einigermaßen eben, kann die transparente Platte direkt darauf gelegt werden. Ansonsten befestigt man die transparente Ebene im Abstand von ca. 20 - 30 cm. Um zu vermeiden, dass sie Schatten auf den Hintergrund wirft, muss dann jede Ebene allerdings extra ausgeleuchtet werden.

Tipp:

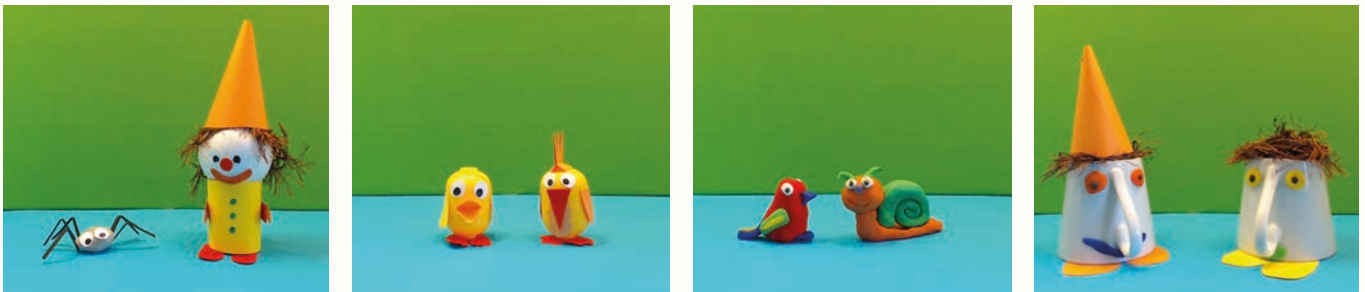
Hintergründe lassen sich auch per Greenscreentechnik gestalten. Die Figuren werden hier vor einem einfarbigen grünen Hintergrund animiert, der in der Animationssoftware durch ein Foto oder ein Video ersetzt wird. So können Figuren und Hintergründe getrennt animiert, bzw. Fotos von realen Orten als Hintergründe verwendet werden. Ebenso können einzelne Elemente des Settings, wie die Aussicht aus einem Fenster oder ein Fernsehbild, durch Realfilmsequenzen ersetzt werden. Die Anwendung der Greenscreentechnik ist von der jeweiligen Software abhängig und erfordert eine gründliche Einarbeitung! Eine Einführung für Zu3D finden sie unter <http://www.zu3d.com/gallery/tutorials>.



3D-Animationen

In die 3D-Animation kann man unkompliziert mit bereits vorhandenen Spielzeugfiguren einsteigen. Beliebt sind Lego-Figuren, die durch den Steckmechanismus gut zu fixieren sind. Hier hat sich ein ganz eigenes Genre entwickelt, der sogenannte Brick-Film, im Internet finden sich zahllose Beispiele dazu. Gerne verwendet werden auch Playmobil- oder Puppenhausfiguren, Modelautos oder Plastiktiere. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Auch Schuhe, Bürsten, Tassen, Kohlköpfe, Murmeln, Wattebällchen etc. lassen sich animieren. Spannend wird es, wenn unbelebte Gegenstände miteinander agieren und dabei Verhaltensweisen und Gefühlsregungen lebender Wesen zeigen: Eifersucht, Stolz, Liebe, Triumph, Wut, Freude.

Eine ganz eigene Ästhetik bekommt man natürlich, wenn die Figuren selber gestaltet werden. Für einen einfachen Einstieg bietet sich dazu Knetmasse an. Achtung! Es gibt hier unterschiedliche Produkte. Man sollte den Umgang damit ausprobieren. Knetmasse mit einem hohen Fettanteil, die bei Wärme sehr weich wird oder verschmiert, eignet sich weniger (geeignet ist z.B. Waible Knet oder Lupus). Knetmasse hinterlässt auf saugenden Untergründen unschöne Flecken, auch das sollte beachtet werden. Idealerweise passt man die Gestaltung der Figuren dem Material an. Knetfiguren sollten beispielsweise kompakt sein, sonst sind sie instabil und brauchen evtl. sogar ein Innengerüst aus Draht. Auch aus Pappe (z.B. Papprollen), Korken, Schaumstoff, Draht, Alufolie, Servietten etc. lassen sich 3D-Figuren gestalten.



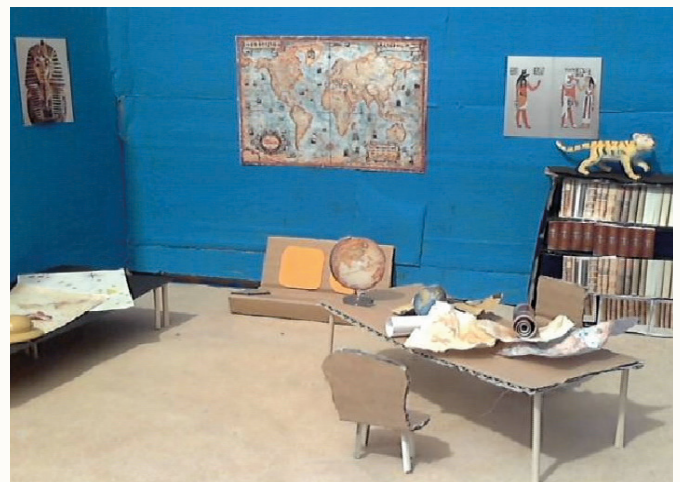
Für aufwändigere Projekte kann man auch Trickfilmpuppen aus einem Drahtskelett mit modellierten Händen, Füßen und Kopf bauen, kleine Kleider nähen und damit die Figur bekleiden. Dies ist aber nur für sehr langfristige Projekte geeignet, denn einerseits ist die Herstellung einer funktionierenden Puppe aufwändig, in der Folge wird dann aber auch die Filmproduktion aufwändig, da mit solchen Figuren präzisere Animationen möglich aber dann auch nötig sind.

Sollen die Figuren Mimik zeigen, bietet sich auch hier wie im Legetrick die Austauschtechnik an. Offene und geschlossene Augen und diverse Mundstellungen erwecken das Gesicht der Figur zum Leben. Hier muss man einen Weg finden, wie diese Elemente befestigt und entfernt werden können, ohne die Figur zu beschädigen. Zur Not müssen auch mal mehrere Köpfe gebaut werden.



Bei allen Arten von 3D-Animationen muss man eine Methode finden, wie die Figur von Aufnahme zu Aufnahme fixiert und stabilisiert werden kann. Um sie vor dem Umfallen zu bewahren, muss sie oft am Boden des Sets befestigt werden. Geeignet sind doppelseitiges Klebeband, Knetklebe, Knetgummi, Magnete. Baut man den Boden des Sets aus einer Styroporplatte, kann man die Füße der Puppe mit dünnen langen Nägeln oder Nadeln am Boden befestigen. Evtl. hilft auch mal ein Dekofaden von oben. Es lohnt sich, hier Zeit zum Experimentieren einzuplanen.

Entscheidet man sich für 3D-Animation bedeutet das, dass die Filmszenen räumlich gestaltet werden. Man sollte sich also auch über Kulissen, Hintergründe und Requisiten Gedanken machen und sich eine Art Bühne schaffen. Um viel Bewegungsfreiheit zu haben, sollte die Bühne möglichst von allen Seiten zugänglich sein.



Bei der Verwendung einer einfachen Webcam kann es bei 3D-Aufnahmen Probleme mit dem Focus geben, da diese oft nicht manuell fokussiert werden kann. Hier empfiehlt sich der Einsatz einer digitalen Fotokamera (oder eines Camcorders). Soweit sie eine Webcamfunktion hat, kann sie mit Zu3D eingesetzt werden. Die Kamera erhält meist eine stabile Position vor der Szene, die Beleuchtung kann von vorne bzw. von den Seiten, aber auch von oben kommen. Ganz wichtig: Bewegen sollen sich die Figuren, nicht die Kamera, es sei denn, das ist geplant. Die Kamera gehört daher auf ein stabiles Stativ oder muss anderweitig zuverlässig fixiert werden.

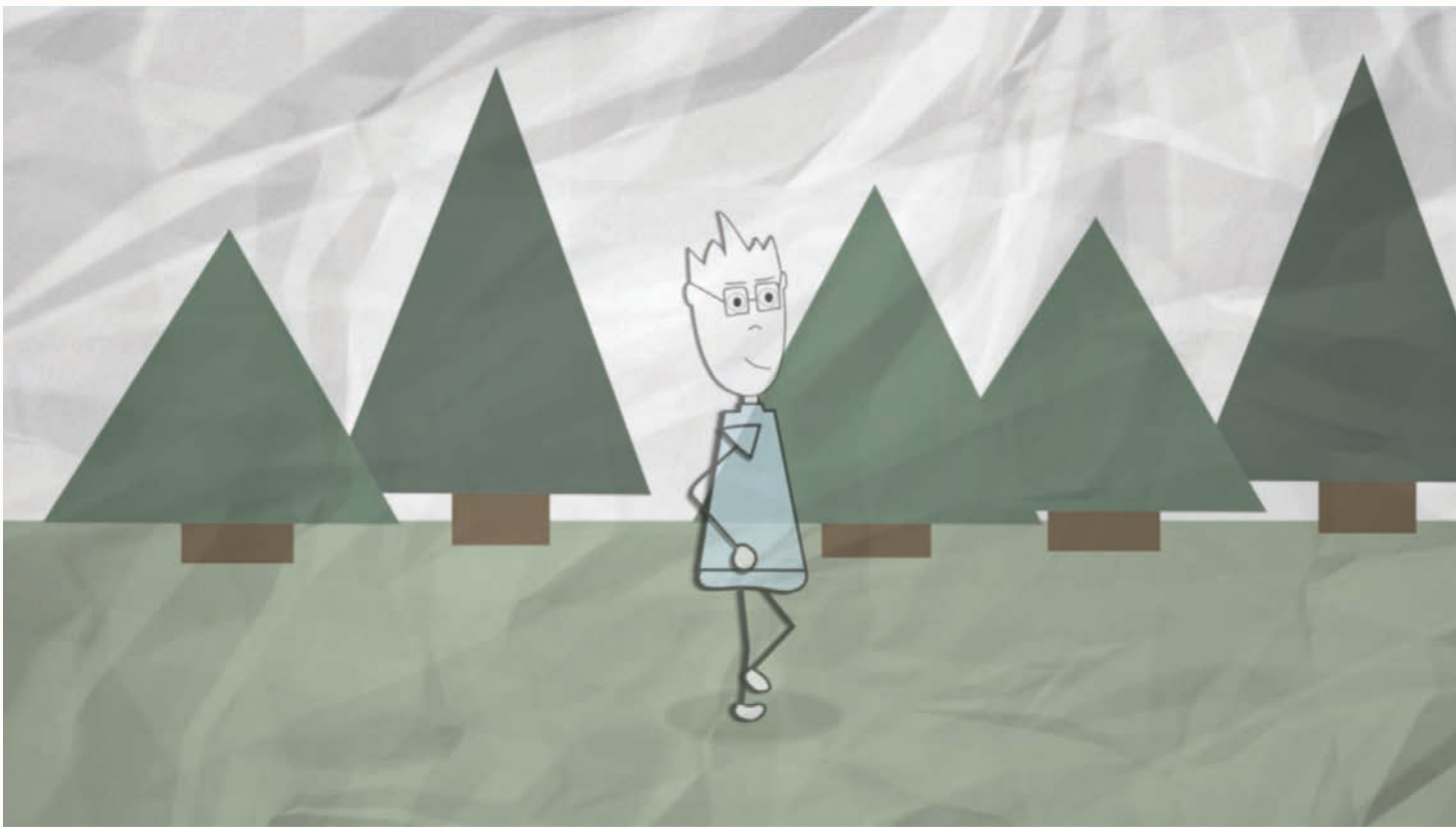
Tipp:

Auch bei 3D-Animationen ist es möglich, mit der Greenscreentechnik zu arbeiten. Dazu kann die Handlung beispielsweise in einer grünen Box gedreht werden. Wichtig ist dabei, die Box so auszuleuchten, dass auf dem grünen Hinter- bzw. Untergrund keine Schatten fallen, das macht es sonst in der Weiterverarbeitung schwierig. Dazu werden die Szene und zusätzlich auch der grüne Hintergrund, möglichst flächig, ausgeleuchtet.



3. Bewegung und Dynamik der Figuren

Mehr noch als der Realfilm lebt Trickfilm von Bewegung, Dynamik und passendem Timing. Es ist immer wieder ein kleines Wunder, wenn im Trickfilm Dinge lebendig werden. Wie stimmig Bewegungen geraten, ob uns im Film interessante Abläufe gelingen, ob das Timing der Szenen stimmt, all das kann dazu beitragen, auch den Zuschauer zu bewegen.



Bewegungsablauf

Um Figuren realitätsnah zu bewegen, ist es hilfreich sich anzusehen, wie Menschen oder auch Tiere sich fortbewegen und ihre Bewegungsabläufe zu studieren.

Beispiel:

Betrachten wir das einfache Gehen: Machen Sie sich und Ihren Projektteilnehmern klar, dass der Bewegungsimpuls einer laufenden Figur aus dem belasteten Fuß kommt, der fest auf dem Boden steht. Über ihn rollt die Bewegung ab und von ihm drückt die Figur sich schließlich für einen neuen Schritt ab. Den neuen Schritt fängt sie mit dem nachgezogenen Fuß ab (sonst würde sie nach vorne umkippen), nun wird dieser belastet und der Ablauf wiederholt sich. Üblicherweise schwingen die Arme dabei in entgegengesetzter Richtung. Für die Animation bedeutet das: Sobald eine Figur einen Fuß im Gehen vor sich auf den Boden gesetzt hat, darf er nicht wieder rückwärts rutschen. Man hievt mehr oder weniger die gesamte Figur über diesen Fuß, der zum Drehpunkt wird, während sich der hintere Fuß vor den belasteten Fuß setzt und nun seinerseits zum Drehpunkt wird. Ähnlich verfahren Sie mit Tierbewegungen.



Bei springenden Tieren wechseln sich die belasteten Drehpunkte ab. So sind bei einer Katze erst die Hinterbeine belastet, von ihnen ausgehend streckt sich der komplette Körper nach vorne, die Vorderpfoten fangen den Sprung auf, werden belastet und der restliche Körper wird in einer Bogenbewegung nachgezogen, kurz hinter den Vorderpfoten setzen die Hinterbeine auf.



Tipp:

Zahlreiche schematische Bewegungsstudien finden sich im Internet.

Linkbeispiele:

<http://www.sportunterricht.de/animation/index.html>

<http://kw-siebler.de/Schueler/seiten/text/referate/bio1112/land/index.html>

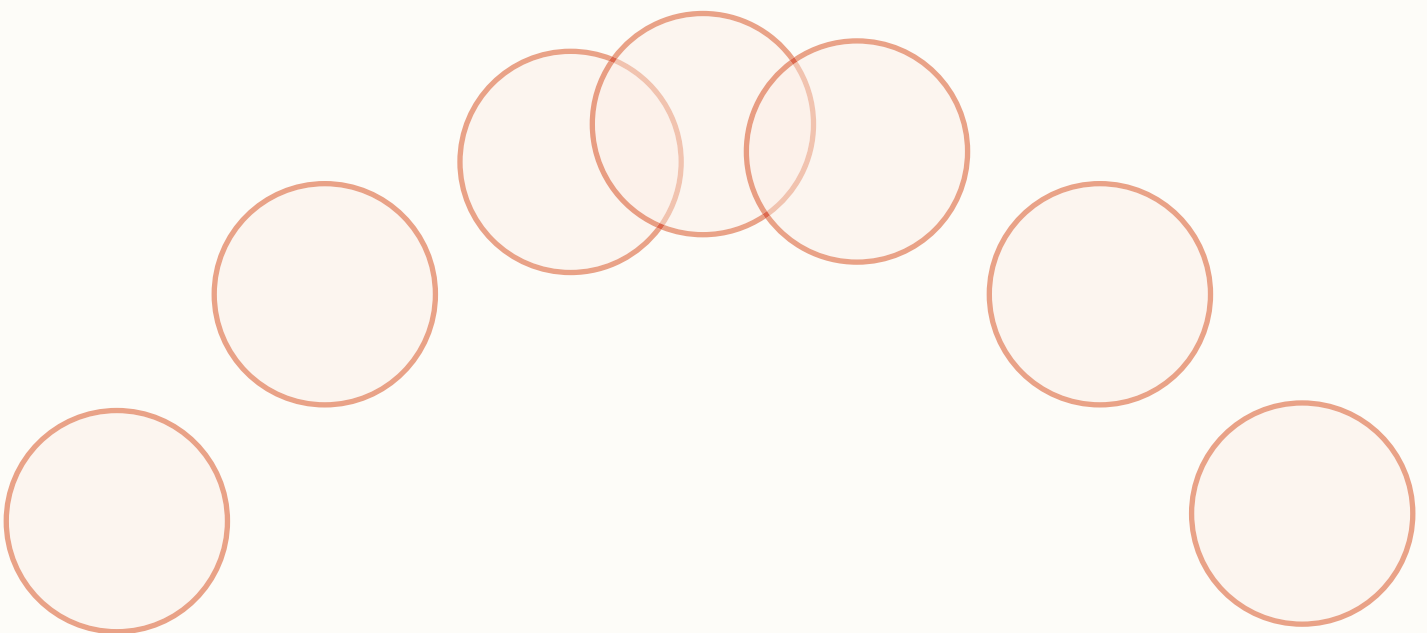


Bewegungsdynamik

Der stimmige Ablauf einer Bewegung ist das eine Ziel. Mindestens so wichtig für ein interessantes Ergebnis ist deren Dynamik. Eine Bewegung, die in immer gleicher Geschwindigkeit abläuft, wirkt monoton und mechanisch und daher auch schnell langweilig. Setzen Sie daher bewusst die Elemente Verlangsamung und Beschleunigung ein, wechseln Sie zwischen Stillstand und Bewegung. Gerade solche kleinen Details können die Qualität des Films enorm verbessern.

Tipp:

Animieren Sie den Anfang einer Bewegung in größeren Abständen als ihren Mittelteil und vergrößern sie die Abstände zum Ende der Bewegung wieder. So beschleunigt sich anfangs die Bewegung und wird am Scheitelpunkt am langsamsten. Das trifft sowohl auf Figuren wie auf Gegenstände zu. Fliegt z.B. ein Ball von einer Figur zur anderen, lassen Sie ihn in großen Abständen bei der einen Figur starten, verkleinern Sie sie zunehmend mit steigender Flugbahn und vergrößern sie wieder zunehmend nach dem Scheitelpunkt der Flugbewegung. Zusätzlich sollte der Impuls des Balles dazu führen, dass die Hände der fangenden Figur erst nach hinten mitgenommen werden, dann erfolgt ein kurzer Moment des Stillstands bevor in einer Umkehrbewegung der Ball wieder abgeworfen wird. Hüpfert der Ball über den Boden, kann dazu noch die Verformung durch den Aufprall kommen, der Ball wird im Moment des Stillstands plattgedrückt. Soll eine Figur eine schnelle schwungvolle Bewegung machen, holt sie mit einer Gegenbewegung zuerst aus (führt z.B. die Arme vor dem Abwurf nach hinten, geht vor dem Absprung in die Hocke oder lehnt vor dem Sprint den gespannten Körper zurück). Scheuen Sie sich nicht, diese Dynamik zu übertreiben, gerade das macht oft den Witz einer Animation aus.



Übung:

Studieren Sie Bewegungsdetails mit Ihrer Gruppe, lassen Sie sie selber hüpfen oder werfen, wenn diese Bewegungen im Film gebraucht werden.

Tipp:

Sehr schnelle Bewegungen (z.B. Autos, Flugzeuge) sollten Sie nicht einfach durch größere Abstände zwischen den einzelnen Phasen animieren sondern mit einer höheren Bildrate aufnehmen (24 Frames / Sek.), da die sonst ruckeln. Bewegen sich gleichzeitig andere Figuren in normalem Tempo, bewegt man diese Figuren nur jede zweite oder dritte Aufnahme.

Was Sie noch wissen sollten:

Animieren Sie möglichst nur die Bewegung, auf die es ankommt! So wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die agierende Figur gelenkt und nicht durch Nebenhandlungen oder sogar unmotiviertes Gewackel abgelenkt. Außerdem macht es das Animieren leichter. Sind mehrere Figuren beteiligt, sollte möglichst nur eine erkennbar agieren, erst nach dieser Aktion ist die andere Figur dran, nicht gleichzeitig.

Weniger ist mehr: Bei einem Dialog nicht die gesamte sprechende Figur bewegen, sondern nur den Mund, hin und wieder bewegen sich die Augen und vielleicht unterstreicht eine einzelne Handgeste das Gesprochene. Der Partner im Dialog sollte solange er nicht dran ist, möglichst unbewegt bleiben, außer z.B. es sind mimische Reaktionen wie Augenverdrehen wichtig. Die sollte man aber sparsam und gezielt einsetzen. Natürlich dürfen und sollen sich währenddessen Fische im Aquarium weiter bewegen oder Wolken pausenlos über den Himmel ziehen, diese Atmosphäre schaffenden Bewegungen sind hier nicht gemeint.

Möchte man in der Trickbox eine Szene gestalten, bei der eine Figur sich sehr lange vorwärts bewegt und dabei von der Kamera begleitet wird, kann der Hintergrund aus einer durchgehenden Papierbahn gestaltet werden. Während die Figur sich unter der Kamera nahezu auf der Stelle bewegt, wird der Hintergrund unter der sich bewegenden Figur hindurchgezogen.

Sollen Kamerafahrt oder Schwenk sehr schnell wirken, kann man das Verschwimmen des Hintergrunds oder den flackernden Wechsel von Hintergrundobjekten abstrahierend gestalten, es muss nicht mehr jeder Baum, jedes Haus einzelnen gezeichnet werden.



Timing von Szenen und dramaturgischer Bogen

Auch Szenen leben vom Timing: Starten Sie neue Szenen mit einigen unbewegten Bildern, der Zuschauer benötigt eine Weile, um die Situation zu erfassen. Geben Sie ihm drei bis vier Sekunden Zeit, bevor sich ein Geschehen entfaltet. Steigern Sie die Geschwindigkeit auf den Höhepunkt der Szene hin. Beginnen Sie mit langen und eher distanzierten Einstellungen und steigern Sie die Anzahl der Schnitte und die Nähe zu den Figuren mit zunehmender Spannung. Lassen Sie Szenen schließlich wieder mit einigen unbewegten Bildern ausklingen.

Tipp:

Verlässt eine Figur das Bild, so lassen Sie danach noch einige Sekunden das Bild stehen. Ziehen in der Szene Wolken über den Himmel, pendelt eine Wanduhr oder finden ähnlich andauernde Bewegungen statt, die durch das Geschehen nicht beeinflusst werden, sollte das natürlich von Anfang bis Ende durch animiert werden. Hier ist es sogar wichtig, darauf zu achten, dass die Bewegung gleichmäßig im Fluss bleibt.

In einer ähnlichen Dynamik kann sich schließlich auch der gesamte Erzählbogen abwickeln. So kann es sinnvoll sein, anfangs langsam zu beginnen und sich Zeit zu nehmen Figuren, Ort und Situation vorzustellen, stimmungsvolle Bilder zu schaffen und eher unspektakuläre Handlungen darzustellen.

Steigern Sie dann das Tempo zum Höhepunkt der Geschichte: Steigen Sie dazu so spät wie möglich in eine Szene ein, lassen Sie Unwichtiges weg und kommen Sie ohne Umstände zum Wesentlichen. Wagen Sie Auslassungen, nicht alles muss gezeigt werden, das sich im weiteren Verlauf als selbstverständlich erweist.

Beispiel: Ihre Filmidee sieht z.B. eine lange Autofahrt vor? Zeigen Sie, wie die Person einsteigt und losfährt und in einer nächsten Einstellung ihre Ankunft am neuen Ort. Dass dazwischen eine längere Fahrt gelegen hat, erschließt sich durch die Verschiedenartigkeit der beiden Orte und muss nicht gezeigt werden.

Drosseln Sie ganz zum Schluss das Tempo wieder und lassen Sie den Film ausklingen.

Tipp:

Hilfreich ist auch ein schön gestalteter Abspann, der dem Zuschauer noch ein wenig hilft, das Gesehene zu verarbeiten.



4. Mimik, Körperhaltung und Gestik

Ein wichtiges Stilmittel, um den Zuschauer zu fesseln und mit den agierenden Charakteren mitleben zu lassen, ist der gekonnte Einsatz von Mimik, Gestik und Körperhaltung der Figuren. Sobald Sie nahe Einstellungen wählen, spielen besonders Mimik und Gestik Ihrer Figuren eine Rolle. Eine Körperhaltung kann auch schon bei entfernteren Einstellungen ihre charakterisierende Wirkung entfalten. Richtig eingesetzt, entfalten diese Elemente einen großen Charme und bringen Witz, Emotionen und Spannung in den Film. Bauen Sie sie daher ganz bewusst in Ihren Trickfilm ein.

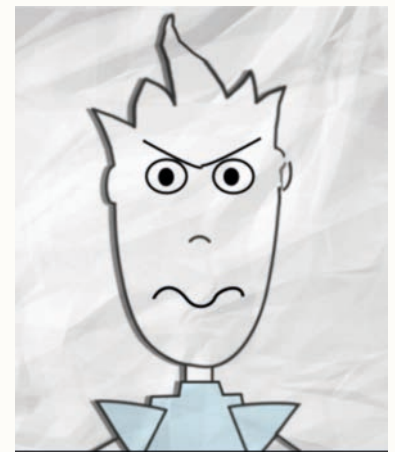
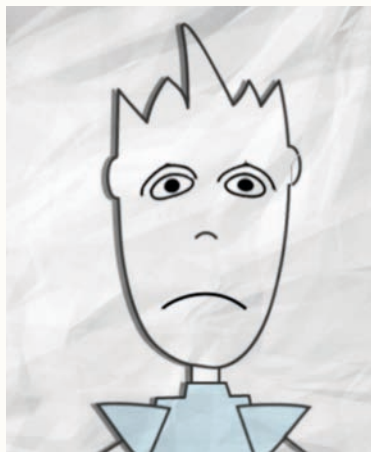


Für eine wandelbare **Mimik** sollten selbst gestaltete Trickfilmfiguren für nahe Einstellungen bewegliche bzw. austauschbare Gesichtszüge haben. Studieren Sie mit den Kindern am besten vor dem Spiegel verschiedene Gesichtsausdrücke und übertreiben Sie dabei ruhig.

Übung:

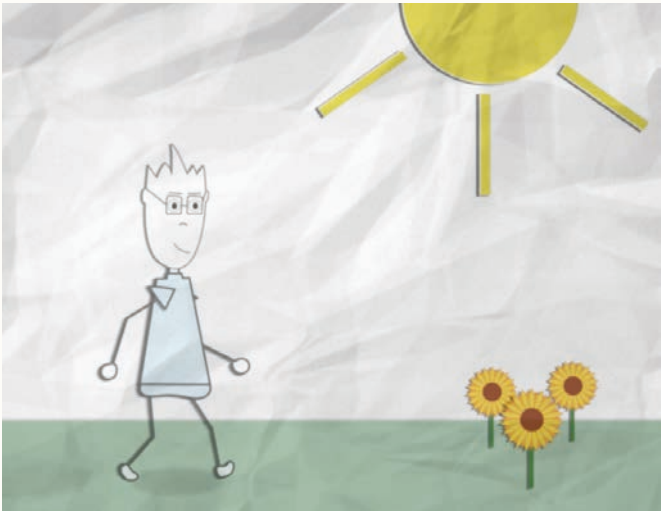
Gestalten Sie ein neutrales Gesichtsrund und stellen Sie mit den Kindern dazu unterschiedliche Münder (geschlossen, offen, lachend, zusammengekniffen, gebleckte Zähne, geschürzte Lippen...), verschiedene Augenformen (geschlossen, weit offen, halboffen, halbmondförmig hängend...) und Augenbrauen (geschwungen, gerade, lang, kurz, gezackt...) her. Experimentieren Sie damit im Gesichtsfeld und beobachten Sie die unterschiedlichen Wirkungen.

In einem fröhlichen Gesicht strahlen die weit geöffneten Augen, Augenbrauen, Augenwinkel und Mundwinkel wandern nach oben. Und da im Trickfilm übertrieben werden darf, können auch gleich noch die Ohren mit nach oben wandern. Im traurigen Gesicht hängt alles nach unten, (inklusive Ohren und Backen und Frisur). Ein wütendes Gesicht besteht nur noch aus Mund, aufgerissenen Augen, steil gestellten Augenbrauen und gesträubtem Haar. Achten Sie dabei darauf, in der Wahl der Mimik eindeutig zu sein. Geben Sie dem Zuschauer beim Wechsel von Gemütszuständen Zeit, diesen Wechsel mitzuverfolgen.



Körperhaltung

Auch die **Körperhaltung** kann studiert werden. Wer fröhlich ist, hält sich beispielsweise aufrecht, bewegt sich flott und dynamisch. Wer traurig ist, sinkt in sich zusammen, die Arme hängen schlaff, Bewegungen werden langsam und haben wenig Dynamik. Der Angeber geht steifbeinig, streckt den Brustkorb heraus und hält die Nase sehr weit oben...



Tipp:

Auch das lässt sich mit den Kindern ausprobieren und auf die Trickfilmfiguren übersteigert übertragen.

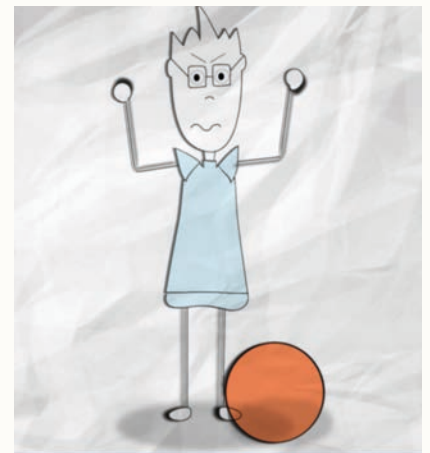
Die **Kameraperspektive** kann zusätzlich helfen, Figuren zu charakterisieren: Von unten gezeigt wirkt eine Figur überheblich und mächtig, von oben schwächlich und verletzlich.



Gezielt eingesetzte Gesten können Ihren Trickfilm nochmals aufwerten. Gesten, um als solche erkannt zu werden, müssen dabei eindeutig ausfallen und einen klaren Start- und Endpunkt haben, um zu wirken.

Hier zur Anregung ein paar hübsche Gesten:

- Hand vor den Mund:
erschrocken
- Am Kopf kratzen; Kinn reiben; Finger an die Nase legen:
unsicher, nachdenklich, ratlos
- Kopf in die Hände stützen:
nachdenklich, evtl. auch traurig oder gelangweilt
- Arme vor der Brust verschränkt:
überheblich oder auch unsicher
- Hände in den Hosentaschen:
lässig
- Augen reiben:
müde
- Geballte Fäuste:
aggressiv, entschlossen



5. Kreatives Arbeiten mit verschiedenen Materialien

Die Wirkung eines Trickfilms hängt nicht zuletzt von den verwendeten Materialien und der Art und Weise ihres Einsatzes ab. Es lohnt sich hier, zu experimentieren, Neues auszuprobieren und vielleicht auch Materialien neuartig zu kombinieren. So kann man ein ganzes Spektrum an kreativen Möglichkeiten entdecken, die alle ihren eigenen ästhetischen Reiz haben.



Materialmix:

Ästhetisch interessant wird Legetrick auch dann, wenn man unterschiedliche Materialien mixt bzw. Materialien und Farbgebung bereits zur Geschichte passend aussucht: Stoffe mit unterschiedlicher Struktur und Muster, Seidenpapier, Zeitungen, Fotos, Postkarten, Landkarten, Schnittmusterbögen, Tapetenreste, Federn, Draht, Pfeifenputzer, Watte, Wellpappe, Folien oder Fotos. All das kann gegebenenfalls auch noch mit Stiften oder Wasserfarbe bearbeitet werden.



Leuchtende Bilder:

Leuchtende Bilder lassen sich mit transparenter Folie (Scheinwerferfolie) erzielen, wenn man auf einem Leuchttisch (unterleuchtete Milchglasplatte) animiert. Das geht auch mit einem Overheadprojektor: animiert wird auf der Leuchtfläche des Projektors, das projizierte Bild wird von der Wand abfotografiert. Interessant kann auch der Einsatz von Schwarzlicht sein. Kombiniert mit leuchtfarbenen Objekten faszinieren hier die ausdrucksvoll strahlenden Farben.



Filmbilder:

Man kann auch Figuren aus Filmaufnahmen, die von den Teilnehmern vorher selbst gedreht wurden, verwenden, digital bearbeiten, ausdrucken und in einen neuen Film einarbeiten. Es empfiehlt sich, die ausgedruckten Figuren wie auch alle anderen Figuren, die aus dünnem Material gestaltet wurden (z.B. Zeichenpapier) vor dem Ausschneiden auf feste Pappe zu kleben, damit sie sich nicht rollen oder aufwellen.



Lebensmittel:

Besonders mit jüngeren Kindern macht auch die Arbeit mit Lebensmitteln Freude: Gummibärchen, (Sternchen-)Nudeln, Weingummi-Schlangen, geschnittene Möhren, Radieschen, Kartoffeln...



Scherenschnitt:

Die Bildgestaltung kann beim Legetrick von sehr farbig über monochrom bis hin zu schwarz-weißen Silhouettenbildern reichen. Für die Scherenschnitt- oder auch Silhouetten-Animation gestaltet man die Figuren aus schwarzem Karton. Animiert wird vor hellem Hintergrund oder auf dem Leuchttisch. Binnenstrukturen sind nicht mehr erkennbar (außer sie werden ausgeschnitten). Eine bekannte Scherenschnitt-Künstlerin war Lotte Reiniger, es lohnt sich zur Anregung ihre Arbeit anzusehen.



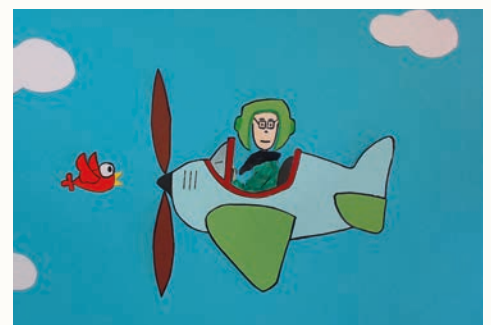
Sandanimation:

Eine sehr einfache und schnell zu realisierende Methode ist die 2D-Animation mit Sand. Hier wird schrittweise mit (buntem Deko-) Sand (für weiß geht auch Salz) auf den Tricktisch „gemalt“. Der Sand lässt sich verwischen, wegpusten oder wegsaugen, mischen, in mehreren Lagen überstreuen und bietet Anlass zu wunderbaren Experimenten. Spannend auch, wenn der fertige Film rückwärts abgespielt wird und z.B. eine Sandfläche sich auf zauberhafte Weise zu Buchstaben formt. Probieren Sie einen Sandtrick auch mal in Kombination mit einem Leuchttisch, Overheadprojektor oder einer Schwarzlichtlampe aus.



Kontraste:

Um markante Bilder zu erzielen und den Blick des Zuschauers zu unterstützen, ist es oft sinnvoll, den Hintergrund neutral zu halten, mit Kontrasten zwischen Hintergrund und Figuren zu arbeiten bzw. die Figuren und Gegenstände mit Konturen (Outlines) wie bei Comic-Zeichnungen zu versehen.



6. Pixilation

Pixilation ist die Animation von Personen oder Objekten. Ihren besonderen Reiz erhält sie durch den leicht stockenden Bewegungsablauf von realen Personen und Objekten und die ganz eigenen verblüffenden Effekte. Objekte bewegen sich selbstständig, verändern sich, Menschen scheinen zu gleiten, zu fliegen, wachsen aus dem Boden und verschwinden in der Wand.



Pixilation erstellen

Pixilation kann man mit der gewohnten Trickfilmtechnik (Web-)Kamera, Stativ und Laptop durchführen. Mobiler wird man, wenn man entweder ein Tablet bzw. Smartphone oder eine digitale Fotokamera verwendet. In beiden Fällen empfiehlt sich ebenfalls ein Stativ bzw. eine andere Befestigung. Für Smartphone und Tablet gibt es diverse, oft auch kostenlose Apps, die direkte Stop-Motion-Animationen ermöglichen. Wer gerne beim gewohnten Zu3D bleibt: auch das gibt es als App für Tablet und Smartphone. Bei der Arbeit mit einer Fotokamera (Achtung, immer Querformat verwenden!) werden die Bilder in Serie aufgenommen und dann in die Timeline eines Filmschnittprogramm importiert. Dabei sollte die Einstellung für die Länge von Einzelbildern vorher auf zwei bis drei Frames pro Sekunde festgelegt werden, um einen flüssigen Bewegungsablauf zu erhalten. Zum Einstieg in die Technik der Pixilation bieten sich folgende Übungen an:

Beispiel 1:

Ein Projektteilnehmer sitzt mit sich kaum ändernder Haltung auf einem Stuhl (in einem Karton, auf einem Teppich...) der von Aufnahme zu Aufnahme in kleinen Abständen durch den Raum geschoben wird. Die Bilder mit zwölf Frames /Minute abgespielt ergibt sich der Eindruck eines selbständig fahrenden Stuhls.

Ähnliches kann man mit ganzen Gruppen versuchen: jedes Gruppenmitglied macht von Bild zu Bild einen kleinen Schritt und schließt für die Aufnahme jeweils die Füße. Die Gruppe scheint durch den Raum zu gleiten.



Beispiel 2:

Ein Projektteilnehmer springt mit kleinen Abständen und in möglichst gleicher Haltung hoch. Jeweils am höchsten Punkt wird eine Aufnahme gemacht. Als Film abgespielt scheint der Teilnehmer zu fliegen.



Beispiel 3:

Jemand verschwindet in der Wand, Socken fliegen von den Füßen, ein sich selber drehender Hut über wechselnden Gesichtern, ein Frühstückstisch deckt sich selber, eine Plastikspinne spinnt über ein Gesicht ein Netz (Schminkstifte!), eine Mülltonne verfolgt und schluckt ein Kind, jemand läuft Schlittschuh auf dem Rasen (von Bild zu Bild in der einbeinigen Position eines Schlittschuhläufers vorrücken).

Interessant ist auch in dunklen Räumen der Einsatz von Strahlern, die während der Pixilation verschoben werden.

Eine nützliche Variante ist die Slow-Motion-Animation: Ein Darsteller bewegt sich sehr langsam (in Zeitlupe), und wird dabei in sehr schneller Abfolge aufgenommen. Spielt man diese Aufnahmen mit 12 Frames / Minute ab, erhält man eine nahezu normale Geschwindigkeit mit den für Pixilation typischen Stockungen. Hiermit können Übergänge zwischen aufwändigen Animationsschritten sehr einfach und schnell überbrückt werden. Interessant ist diese Technik auch auf einem vollen Platz, einer Kreuzung, am Bahnhof etc. Dann scheint sich der Darsteller in normalem Tempo zu bewegen während alles um ihn herum zu rasen scheint.



Pixilation in 2D

In einer Mischung aus Pixilation und 2D-Animation werden Personen zu Legetrickfiguren. Für diese Technik muss die Kamera an der Decke senkrecht über der Szene montiert werden. Beleuchtet wird von oben. Sowohl die Schauspieler wie auch sonstige Requisiten werden wie Legetrickfiguren liegend am Boden bewegt. Reizvoll ist, wenn im Kontrast zu den echten Figuren die Requisiten und unbelebten Objekte gebastelt sind. Es können aber auch reale Objekte verwendet werden. So sind traumhafte Szenen möglich, bei denen die Schwerkraft außer Kraft gesetzt scheint. Anregende Beispiele finden sich im Internet.

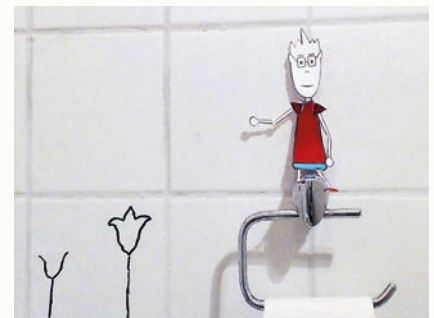


Bitte beachten Sie, dass Sie bei allen Filmarbeiten, die reale Kinder abbilden, die Bildrechte bei den Eltern einholen müssen, bevor die Filme einer Öffentlichkeit gezeigt werden. Eine Vorlage dazu finden Sie in den Materialien des Trickfilmnetzwerks (www.kinomobil-bw.de/materialien).

Whiteboardtechnik

In vielen Einrichtungen finden sich Whiteboards. Hier bieten sich Experimente mit der Whiteboardtechnik an, eine Kombination aus Pixilation und Zeichentrick. Mit Boardmarker wird Bild für Bild auf die Tafel gezeichnet und wieder verwischt. Gerne wird dazu auch die zeichnende oder verwischende Hand als Gestaltungselement gezeigt. Bekannt ist diese Technik durch die Verwendung in Erklärvideos geworden, dazu findet man etliche Beispiele im Internet. Man kann damit aber auch Geschichten gestalten. Diese Technik lässt sich auch auf anderen abwischbaren Oberflächen anwenden und so könnte in Ihrem Film eine Comicfigur über die Wände, Spiegel und Waschbecken in der Toilette hüpfen.

Wer gerne experimentiert: Man kann auch mal an heißen Tagen mit Wasser auf den Asphalt malen, die Bilder verdunsten von Aufnahme zu Aufnahme. Auch mit Straßenkreide lässt sich im Freien wunderbar großformatig arbeiten.



7. Licht und Schatten

Gutes Licht verbessert die Qualität des Trickfilms, egal ob mit der 2- oder 3D-Technik gearbeitet wird. Gutes Licht muss dabei nicht unbedingt einfach helles Licht sein. Zum Licht gehört auch Schatten, in diesem Spannungsfeld entstehen räumlich interessante und atmosphärisch dichte Bilder.

Immer ist es ratsam, das Set gut auszuleuchten, am besten mit mehreren Lichtquellen. Wichtig ist dabei, dass sich die Lichtqualität während der Aufnahmen nicht ändert (außer, das ist gewollt). Dreht man im Raum, sollte man möglichst kein Tageslicht verwenden, denn das ändert sich ständig und erzeugt im fertigen Film ein ungewolltes Flackern. Am besten arbeitet man in einem abgedunkelten Raum, einzige Lichtquelle ist die Beleuchtung der Szene.



2D-Animation

Bei 2D-Animationen ist es sinnvoll, die Szene möglichst flächig und gleichmäßig von oben mit mehreren diffusen Lichtquellen auszuleuchten.

Tipp:

Am besten LED-Leuchtmittel verwenden, sie ergeben ein verlässliches Licht und erwärmen sich nur unwesentlich. Geeignet sind für den Legetrick beispielsweise zwei bis drei LED-Leuchtstäbe mit folgenden Eigenschaften: Matt, kaltweiss oder Tageslicht, ca. 800 Lumen (neun bis 14 Watt). Man kann auch mit entsprechenden LED-Klemmleuchten arbeiten, auch sie sollen so angebracht sein, dass eine gleichmäßige Ausleuchtung der Szene gewährleistet ist.

Ist nicht nur das Set sondern auch der Raum beleuchtet, sollte darauf geachtet werden, dass der Schatten des Trickfilmers nicht auf das Set fällt, das führt im Film zu Flackern. Vor jeder Aufnahme also vom Tricktisch zurücktreten.

Schattenwurf ist bei der Ausleuchtung von 2D-Animationen meist nicht erwünscht. Will man den Eindruck von Licht und Schatten erwecken, so kann man bei zweidimensionalen Bildern die Beleuchtung nur durch bewusst gestaltete Bilder mit Hell-Dunkel-Kontraste imitieren und so Beleuchtungsatmosphäre erzeugen.

Tipp:

Mit einem zusätzlichen gerichteten Spot kann bei 2D-Animationen eine sonst eher schwach oder gar nicht beleuchtete Szene punktuell angestrahlt und so Elemente hervorgehoben werden. Dabei kann der Spot fixiert sein oder auch über die Arbeitsfläche streifen. Das kann besonders bei geheimnisvollen Szenen oder der Verwendung von Materialien mit interessanter Oberflächenstruktur die Wirkung des Bildes auf verblüffende Weise verstärken.



3D-Animationen

Bei 3D-Animationen bietet sich eine räumliche und gestaltende Lichtsetzung an. Die Beleuchtung ist hier ein Teil der kreativen Arbeit. Sie kann schon beim Storyboard mit geplant werden. Überlegen Sie, welche Wirkung Sie mit Licht und Schatten erzeugen wollen und welche Lichtatmosphäre zu Ihrer Szene passt. Bereits eine einfache Animation mit Playmobilfiguren gewinnt stark durch eine geschickte Ausleuchtung.

Verzichten Sie auf Tageslicht und experimentieren Sie in Ihrem Set mit mehreren künstlichen Lichtquellen. Besonders geeignet sind LED-Klemmleuchten mit langem biegsamem Schwanenhals und den bereits oben genannten Eigenschaften - matt, kaltweiss oder Tageslicht, ca. 800 Lumen (9 bis 14 Watt).

Achten Sie darauf, dass im ersten Schritt die komplette Szene mit mindestens zwei oder drei unterschiedlich positionierten Lichtquellen diffus und möglichst ohne scharfe Schattenwürfe ausgeleuchtet ist. Mit einer weiteren Lichtquelle, die etwas stärker als die anderen Leuchtmittel ist und gerichtet strahlt, kann man dann gestaltende Akzente setzen und durch helle Bereiche und Schattenwurf Tiefe erzeugen.

Mit Licht von oben imitieren Sie das Sonnenlicht. Mit Licht hinter Ihren Protagonisten schaffen Sie Raum zwischen Hintergrund und Figur. Soll die Beleuchtung natürliches Tageslicht imitieren, so ist darauf zu achten, dass nicht doppelte Schatten entstehen. Bei Nachtszenen oder anderen düsteren oder dramatischen Szenen kann das Set auch nur wenig oder punktuell ausgeleuchtet werden.



Tipps:

Planen Sie für Nachtszenen zusätzlich Lichter, die zur Szene gehören und im Bild zu sehen sind (wie Straßenlaternen, Schreibtischlampe, Autoscheinwerfer). Sie können damit nochmals eine ganz eigene Stimmung erzeugen. Schön ist, wenn diese Lichter dann eine andere Farbtemperatur haben, also z.B. gelblich strahlen.

Experimentieren Sie mit ihren Leuchten. Um Licht diffus zu zerstreuen, kann es sinnvoll sein, vor der Lampe ein Butterbrotpapier anzubringen. Eine weitere Möglichkeit ist, die Lampe nicht direkt auf die Szene zu richten, sondern auf eine weiße oder silberne Fläche, die dann reflektierend das Set ausleuchtet.

Bunte Folien vor den Lampen (oder bunte Birnen) können ebenfalls interessante Effekte erzielen.

Übung:

Machen Sie Fotos von verschiedenen Beleuchtungssituationen. Werten Sie diese Bilder mit Ihrer Gruppe aus. Folgende Fragen sind dabei hilfreich:

- Ist die Helligkeit ausreichend?
- Wirken Figuren und Gegenstände plastisch / räumlich?
- Wurde die beabsichtigte Lichtstimmung erreicht?
- Sind wichtige Figuren und Gegenstände ins Licht gerückt?

Pixilation

Bei Pixilation im Raum können Sie ebenfalls statt dem reinen Raumlicht mit einer gezielten Beleuchtung arbeiten. Hier gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie oben genannt. Statt LED-Spots können Stehlampen, Klemmlampen, Baustrahler oder, falls vorhanden, auch Filmleuchten verwendet werden. Achtung: Halogenlampen können flackern!

Auch hier kann man mit Diffusoren (bzw. milchigem Butterbrotpapier) vor den Lampen und auch mit entsprechend großen Reflektoren arbeiten (oder einfach das Licht über eine weiße Wand reflektieren).

Achtung: Manche Lampen, wie z.B. Baustrahler, werden sehr heiß. Hiervor sind explizit die Teilnehmenden zu warnen und auch kein Papier oder ähnliches davor zu spannen.

Bei Pixilation oder anderen Trickaufnahmen im Freien wird meist mit Tageslicht gearbeitet. Zusammenhängende Szenen sollten möglichst zügig gedreht werden, um zumindest ähnliche Lichtverhältnisse beizubehalten.

Wichtige Hinweise:

Zur Mittagszeit können durch starkes Sonnenlicht tiefe Schatten entstehen und andererseits Bilder schnell überbelichtet sein. Geeigneter sind die Zeiten am frühen Vormittag oder späten Nachmittag, hier wirkt das Licht deutlich weicher.

Sorgen Sie dafür, dass auch im Freien Kamera oder Team keine Schatten auf die Szene oder gar Akteure werfen!



8. Kreative Audioarbeit mit Klängen und Geräuschen

Erst der Ton macht den Film perfekt. Die Wirkung eines Filmes wird, weit mehr als uns bewusst ist, durch den Ton bestimmt. Selbst ein Stummfilm braucht zumindest Musik. Daher sollte er bewusst gestaltet und gezielt eingesetzt werden.

Zum Ton gehören beim Film Musik, Geräusche und Soundeffekte, Atmotöne (Geräusche im Hintergrund wie z.B. Vogelgezwitscher, Wind, Meeresrauschen...), gesprochener Text (meist Dialoge) und gegebenenfalls der Erzähler / Moderator oder ein Kommentar aus dem Off.



Natürlich finden sich, wenn es schnell gehen muss, zahlreiche Geräuschedatenbanken im Internet (Urheberrecht beachten). Wer genug Zeit hat, kann mit der Gruppe passende Geräusche und Sounds selber produzieren. Mit mobilen Aufnahmegeräten kann man reale Geräusche einfangen (Automotor, Kaffeemaschine, laufender Wasserhahn, Toilettenspülung, Türeenschlagen, Schritte im Wald...). Oder man produziert Geräusche und Sounds in der Einrichtung.

Tipp:

Stellen Sie mit den unterschiedlichsten Materialien eine Soundkiste zusammen und bitten Sie die Kinder, eigene Objekte beizusteuern. Es macht Spaß, mit den Kindern zu experimentieren. Notieren Sie Ihre Geräuscherfindungen für spätere Anwendungen.

Erste Materialien für die Soundkiste:

Wasserschüssel, Plastikbecher, Backblech, Knisterpapier, Plastiktüte, Cellophan, dünne Äste oder Zahnstocher, Klanghölzer, Gummihandschuhe, Styropor, Sand, Luftfolie, Reis, trockene Erbsen, Walnusschalen, kleine und mittelgroße Papiertüten, Luftballons, trockenes Laub, Schneebesen, Murmeln, alte Tonbänder, Gummischlauch, Trinkhalme, Drahtspiralen, Metalldosen, Sandpapier, Sieb, CD-Hülle, Gabel, Porzellanteller

Ein paar Geräuschebeispiele:

- Meeresbrandung: Reis oder Erbsen in einem Sieb langsam hin und her rollen lassen.
- Autotür: Leere CD-Hülle schwungvoll schließen.
- Bremsenquietschen: Mit einer Gabel auf einen Teller kratzen.
- Explosion: Papiertüte aufblasen und zerdrücken, dass sie platzt und dann noch weiter knüllen.
- Feuer: Plastiktüte oder Cellophan vor dem Mikrofon knüllen und hin und wieder kleine Ästchen oder Zahnstocher vor dem Mikrofon brechen.
- Schritte im Laub: Alte Tonbänder knüllen.
- Telefonstimme: In einen Plastikbecher sprechen.
- Wind: sanft über das Mikrofon streichen.

Linkbeispiel für weitere Geräuscherezepte:

<http://www.auditorix.de/index.php?id=182>

<http://www.ohrenspitzer.de/was-ist-ohrenspitzer/links/>

Für das weitere kreative Arbeiten mit Klängen und Geräuschen bei der filmischen Nachbearbeitung, aber auch für die Dialoge und Texte aus dem Off bietet es sich an, eine Audiosoftware bzw. -App zu verwenden. Hier können Geräusche mit Effekten versehen werden, man kann Tondateien gezielt trimmen, Töne können gemixt oder sogar generiert werden und fehlerhafte Aufnahmen lassen sich hier korrigieren.



Musik sollte natürlich die beabsichtigte Stimmung unterstützen - fröhlich, schrill, gefährlich etc., hier lohnt es sich zu experimentieren. Sie können sich aus den zahlreichen Musikdatenbanken im Internet bedienen (Urheberrecht beachten) oder aber die Musik mit den Kindern selbst herstellen.

Mit Gesang, Rhythmusinstrumenten oder sogar einem musizierenden Teammitglied lassen sich nette kleine Musikstücke erstellen. Hierzu eine mögliche Herangehensweise: Überlegen Sie zusammen:

- Was wollen wir hören?
- Welche Musikstimmung brauchen wir (schnell, langsam, traurig, beschwingt, romantisch...)? Wie lange soll das Stück sein?
- Welche Instrumente stehen uns zur Verfügung bzw. beherrschen wir?
- Wollen wir nur Instrumente oder auch Gesang verwenden?
- Verwenden wir ein vorgegebenes Musikstück bzw. Lied?
- Wollen wir das noch verändern?

Tipp:

Wenn Sie die Musik selber machen wollen, aber keine Instrumentalisten im Team haben und Sie auch selber wenig Erfahrung mit Musik haben, können Sie als Grundlage ein bekanntes einfaches Lied verwenden (z.B. Bruder Jakob). Passend zum Film können Sie den Text ändern oder weglassen, die Länge anpassen und Tempo und Klangfarbe ändern. Lassen Sie evtl. nur eine Person oder ein Duo den Text singen oder die Melodie summen, weitere Personen können begleitend summen, sirren, pfeifen, zwitschern, trompeten, mit Händen und Füßen den Rhythmus schlagen. Improvisieren Sie Rhythmusinstrumente z.B. aus Sieb und Gabel (schrappen) oder kleinen Papiertüten und trockenen Erbsen (schütteln), mit denen der Song begleitet werden kann. Und vielleicht findet sich ja sogar ein Orff-Instrumentarium, mit dem der Gesang begleitet werden kann.

Mit älteren Kindern kann man auch die vielen Apps zum Musik selber machen nutzen.

Beispielhaft sind hier zwei iOS Apps genannt:

Garageband: Damit lassen sich komplette Musikstücke mit digitalen Instrumenten, Drummer, Loops etc. erstellen.

Loopsequencer: Ein einfach zu bedienender intuitiver Sequencer mit grafischer Oberfläche für einfache Musikstücke. Gibt es auch in einer extra Version für Kinder.

Falls Sie die komplette Tonspur vorproduzieren, muss auch die Musik zu Ihrem Projekt hinzugefügt werden. Andernfalls importieren Sie die Musik wie alle anderen Tondateien in Ihre Filmschnittsoftware. In beiden Fällen ist nun sehr wichtig, den Ton nochmals ausgewogen zu pegeln. Ausschlaggebend ist nicht, wie Sie den Ton möglicherweise über den Kopfhörer empfinden, sondern was auf der Lautstärkeskala der Software angezeigt wird. Damit die Musik nicht die anderen Tonebenen übertönt, Sprache auf -6 bis -9 dB (Dezibel), Musik auf -20 bis -25 dB pegeln. Im Zweifelsfall die Musik lieber ein bisschen zu leise pegeln.



Die Aufnahmesituation

Wichtig ist für die Aufnahmesituation, dass man einen möglichst geeigneten Raum dazu sucht. Geeignet bedeutet: wenig Hall, keine Außengeräusche, kein Brummen von einer Klimaanlage oder dauerhafte Verkehrsgerausche. Oft fallen erst auf der fertigen Aufnahme Geräusche auf, die man beim Aufnehmen ausgeblendet hat, daher sollte man vor der Aufnahme sehr bewusst lauschen. Hilfreich ist auch ein Richtmikrofon, das in einem sehr engen Radius nur das aufnimmt, worauf es gerichtet wird. Bringen Sie das Mikrofon möglichst nah an die Geräuschquelle, bei Sprache ca. zehn bis 25 cm vor den Mund.

Achten Sie darauf, dass Ihre Aufnahme nicht über- oder untersteuert ist. Sowohl in Audio Software bzw. -Apps als auch bei den meisten Aufnahmegeräten wird die Lautstärke angezeigt und lässt sich in der Aufnahme bereits regeln (manuell oder automatisch). Ein idealer Pegel liegt zwischen -6 und 0 dB. Zeigt die Skala mehr als 0dB, ist die Aufnahme übersteuert, unter -10 ist sie untersteuert. Bei der Aufnahme von Dialogen sollte man sich an die Zeit halten, die der Filmbeitrag vorgibt, und das ist beim Trickfilm meistens wenig! Auch Geräusche fallen bei der Aufnahme oft deutlich länger aus, als sie für den Trickfilm gebraucht werden. Stoppen Sie daher vorab die Zeit, die ein Geräusch dauern soll. Bevor der Ton zum Film montiert wird, muss er meist erst separat aufgenommen werden. Ideal ist, wenn die Tonebene schon im Storyboard festgelegt wurde und bei der Filmarbeit z.B. auch die notwendige Dauer von Dialogen beachtet wurde.

Tipp:

Anhand des fertig gestellten Filmstreifens überprüft man mit den Teilnehmern nochmals, welche Geräusche und Dialoge gebraucht werden. Verdeutlichen Sie, dass der Ton von einem im Bild sichtbaren Objekt stammen, aber auch aus dem Abseits kommen kann (z.B. hören wir eine Explosion, sehen aber nur, wie das Haus wackelt). Gerade diese Kombination kann spannend wirken.

Sollte der Ton dennoch zu lang oder zu kurz ausfallen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Man kann den Filmbeitrag durch Kürzung oder Verlängerung von Filmsequenzen anpassen, soweit dies nicht zu einem Slow-Motion-Effekt wird. Dazu kopiert man kurze Filmsequenzen und fügte diese kleinen Abschnitte ein.

Man kann sogenannte Schnittbilder einfügen, wenn der Ton sonst gar nicht passen will. Das sind Bilder, die zwar zur Szene passen und sie auch weiter beschreiben, aber nicht die sprechende Figur abbilden, sondern z.B. deren Hände, einen Blick aus dem Fenster, den Dialogpartner, der nur zuhört etc..

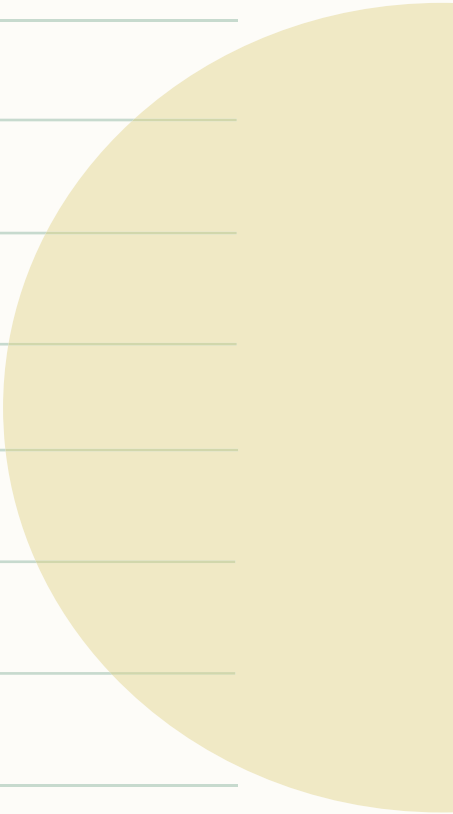
Verwendet man eine Audio Software/-App, kann meist auch dort die zeitliche Länge der Tondatei verändert werden (dabei darauf achten, dass sich nicht gleichzeitig die Tonhöhe ändert).

Tipp:

Wer Fremdmaterial verwendet, muss Urheberrechte berücksichtigen. Nähere Infos finden Sie dazu in der Broschüre „Alles geklärt? - Medienproduktion & Recht. Zum Download unter http://www.medianezz.de/material/medienproduktion_und_recht



Notizen



Ansprechpartner

Kinomobil Baden-Württemberg e. V.

Projektleitung Trickfilmnetzwerk: Jörg Eckstein

Lange Str. 51

70174 Stuttgart

Telefon: 0711 / 2579208

Fax: 0711 / 2568996

E-mail: projekte@kinomobil-bw.de

Web: www.trickfilmnetzwerk-bw.de

