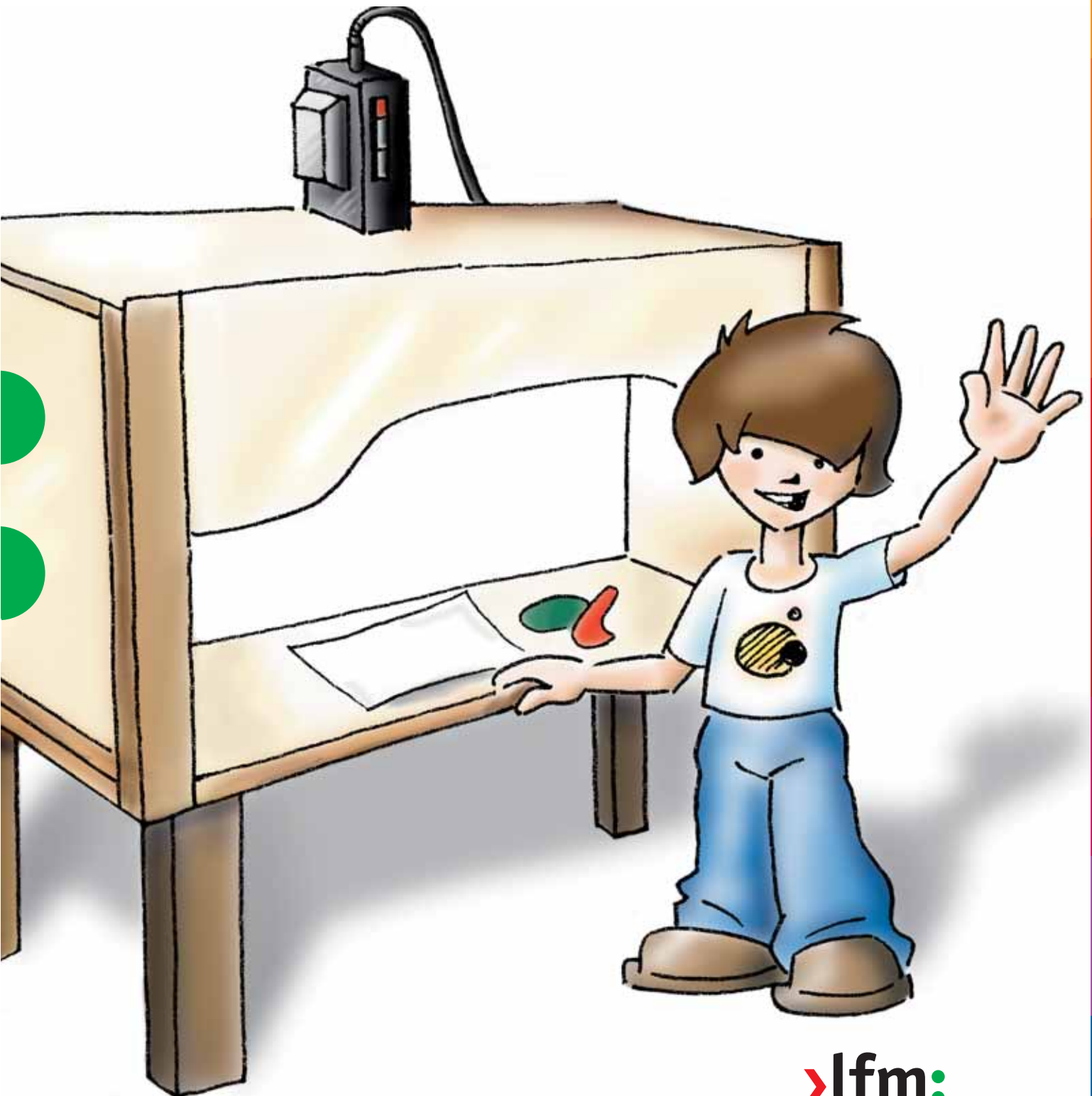




TRICKBOXX

Ein Leitfaden für die Praxis



> lfm:

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LFM)

Die TRICKBOXX

Ein Leitfaden für die Praxis

Überreicht durch:



**Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg**
Rotebühlstraße 121
70178 Stuttgart
Telefon: 0711/66991-0
Telefax: 0711/66991-11
www.lfk.de



**Landeszentrale für Medien und Kommunikation
Rheinland-Pfalz**
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
Telefon: 0621/5202-0
Telefax: 0621/5202-152
www.lmk-online.de



Landesmedienanstalt Saarland
Nell-Breuning-Allee 6
66115 Saarbrücken
Telefon: 0681/38988-0
Telefax: 0681/38988-20
www.lmsaar.de



**Hessische Landesanstalt
für privaten Rundfunk und neue Medien**
Wilhelmshöher Allee 262
Atrium
34131 Kassel
Telefon: 0561/93586-0
Telefax: 0561/93586-30
www.lpr-hessen.de



Niedersächsische Landesmedienanstalt
Seelhorststraße 18
30175 Hannover
Telefon: 0511/28477-0
Telefax: 0511/28477-36
www.nlm.de

medien  bildung.com

medien+bildung.com gGmbH
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/5202-256
www.medienundbildung.com

Herausgeber:



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 103443
40025 Düsseldorf
<http://www.lfm-nrw.de>

Impressum

Herausgeber:

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 103443
40025 Düsseldorf

Konzeption:

filmothek der jugend nrw e. V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

Text: Katrin Schäfer, Kathrin Wagner

Redaktion: Sonja Baumhauer, Dagmar A. Rose, Peter Schwarz, Bettina Rößler

Gestaltung: disegno visuelle kommunikation, Wuppertal

Illustration: Patrick Kowalatis

Druck: B.O.S.S Druck und Medien GmbH, Goch

Auflage: 4.000 Exemplare

Dezember 2007

Inhaltsverzeichnis

1. Die TRICKBOXX	7
2. Welches Material wird benötigt?	11
3. Aller Anfang ist schwer? – Der Einstieg in die Trickfilmarbeit	15
4. Von der Idee zum Film	21
5. Das Storyboard	33
6. Die Trickfilmproduktion	37
7. Die Nachvertonung	41
8. Die Projektplanung	45
9. Der (medien-)pädagogische Anspruch	61
10. Die Bastelvorlagen	65

Vorwort

Die TRICKBOXX ist ein mobiles Trickfilmstudio. Mit ihr entstehen schnell und eindrucksvoll Trickfilme. Vor allem für Kindergruppen ist die TRICKBOXX ideal. Die Arbeit mit der TRICKBOXX bietet Kindern Einblicke in die Mediennutzung und Medienproduktion, fördert sie in der aktiven Auseinandersetzung mit Medien in ihrer Medienkompetenz und bietet kreative Gestaltungsmöglichkeiten ohne technischen Aufwand.

Das vorliegende Handbuch richtet sich an alle, die mit Gruppen in der Schule, im Kindergarten, im offenen Jugendangebot, als Ferienspaßaktion oder auch privat Trickfilme produzieren wollen, und weist Sie in den technischen Umgang mit der TRICKBOXX ein. Darüber hinaus erhalten Sie wichtige Informationen zur filmischen Gestaltung eines Trickfilmes sowie didaktische und methodische Anregungen bei der Filmproduktion mit Kindern.

„Was ist die TRICKBOXX?“, „Was gehört zur Ausstattung?“, „Für wen sind Projekte mit der TRICKBOXX geeignet?“, „Wie viel Zeit braucht man für ein TRICKBOXX-Projekt“ und „Was kann man damit machen?“ All diese Fragen werden Ihnen im ersten Kapitel beantwortet.

Darüber hinaus erfahren Sie in Kapitel 2, welche Materialien für die Trickfilmarbeit verwendet werden können und welche Sie unbedingt für die Produktion eines Trickfilmes benötigen.

Aller Anfang ist schwer? Häufig fällt der Einstieg in ein neues Thema schwer, insbesondere dann, wenn man sich nicht sicher auf dem Gebiet fühlt. Mit der TRICKBOXX bieten sich ganz neue Möglichkeiten, und Sie erhalten darüber hinaus ganz praktische Methoden mit Bastelanleitungen und Übungen an der Kamera für einen idealen Einstieg in die Trickfilmarbeit im dritten Kapitel.

In den folgenden vier Kapiteln (4 bis 7) erhalten Sie alle Informationen, die für eine Trickfilmproduktion mit Kindern und Jugendlichen wichtig sind. Von konkreten Methoden zur Ideenfindung für die Geschichte eines Filmes mit der Gruppe und der Erstellung eines Storyboards über wichtige Abläufe und Hinweise beim Drehen der Geschichte bis hin zur Nachvertonung werden Sie alles finden.

Berichte über konkrete Beispielprojekte zeigen anschaulich, wie man bei unterschiedlichen zeitlichen, gestalterischen und zielgruppenorientierten Voraussetzungen ein TRICKBOXX-Projekt plant, anleitet und umsetzt.

Im letzten Teil des Handbuchs werden der (medien-)pädagogische Wert von TRICKBOXX-Projekten noch einmal genauer beleuchtet und verständlich sowie kompakt Gründe aufgeführt, warum die Arbeit mit der TRICKBOXX sinnvoll ist.

Die hier festgehaltenen Informationen und ganz praktischen Tipps stützen sich auf Projekterfahrungen von Medienpädagogen aus NRW und dienen als Anregung gerade für die ersten Schritten der Trickfilmproduktion.

Die TRICKBOXX





Die TRICKBOXX

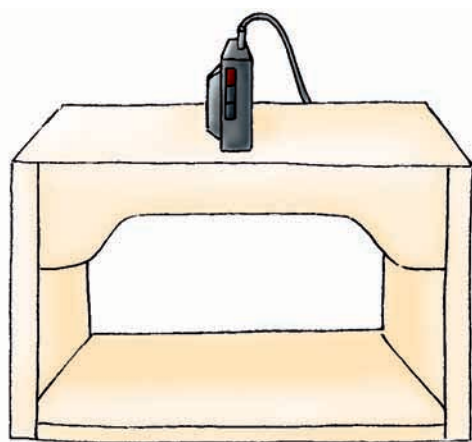


Was ist die TRICKBOXX?

Die TRICKBOXX besteht aus einem Tricktisch mit Leuchten und einer digitalen Videokamera. Aus sechs Holzplatten wird die TRICKBOXX anhand eines Stecksystems schnell und einfach zu einer etwa 1,2 m langen, 80 cm hohen und 50 cm tiefen Kiste zusammengebaut. An den Längsseiten ist die Kiste offen, da die Bodenplatte als Tricktisch genutzt wird. In der Mitte der Deckenplatte befindet sich ein Loch. Dort wird die Kamera mit einem Winkel befestigt und auf den Tricktisch gerichtet. Auf beiden Seiten des Kistendeckels sind Lampen angebracht, die den kompletten Arbeitsbereich ausleuchten.

Das Besondere an der TRICKBOXX-Kamera ist, dass sie einzelne Bilder, ähnlich wie ein Fotoapparat, aufzeichnet. Die Bewegungen des Filmes werden so nicht mit fortlaufender Kamera, wie bei einem Realfilm, aufgenommen, sondern künstlich durch Einzelaufnahmen erzeugt. Nach jeder Bildaufnahme wird die Position der zu animierenden Objekte verändert.

Mit der TRICKBOXX ist nahezu jede Idee umsetzbar. Ob Menschen wie Du und Ich, Piraten, ägyptische Pharaonen oder Außerirdische, fliegende Toaster oder sprechende Giraffen – jede Art von Figuren und selbst Gegenstände können erdacht und zum Leben erweckt werden. In dem die Bildhintergründe ausgetauscht werden, kann eine Figur ohne aufwendige Requisiten wie bei einem Realfilm, vom Dschungel in die Antarktis, von der Ritterburg ins Indianerzelt reisen. So entsteht ganz einfach eine eigene Welt auf dem Tricktisch.



Erfinder der TRICKBOXX ist Erling Ericsson, der im Auftrag der schwedischen Behörde für Bildung im Medienbereich einen filmwissenschaftlichen Unterricht für Kinder entwickelte. Ericsson glaubte an das Prinzip „learning by doing“ und erfand die TRICKBOXX als praktische Möglichkeit, Kindern die Entstehung von Filmen nahe zu bringen.

Was gehört zur Ausstattung der TRICKBOXX?

Selbstverständlich gehört zur Ausstattung der TRICKBOXX die Kiste selbst, welche zusammengelegt und in einer Tasche verstaut mit jedem Kleinwagen transportiert werden kann. Außerdem: Eine Mini-DV-Kamera mit Netzteil, eine Fernbedienung, Stativschraube und alle notwendigen Kabel für den Anschluss an einen Fernseher. Der Winkel zur Befestigung der Kamera an der TRICKBOXX ist ebenfalls im TRICKBOXX-Paket enthalten.

Die TRICKBOXX

Für ein TRICKBOXX-Projekt müssen Sie lediglich einen Fernseher möglichst mit SCART-Anschluss und bei Bedarf ein Mikrofon für die Nachvertonung bereithalten. Nachvertonungen sind aber auch mit dem internen Mikrofon möglich.

Zielgruppe und Einsatzmöglichkeiten

*Grundsätzlich für alle
Ideal für 5 - 14-jährige*

TRICKBOXX-Projekte können sowohl mit Kindergartenkindern als auch mit Erwachsenen durchgeführt werden. Je nach Alter und Motivation kann der technische, inhaltliche und filmästhetische Anspruch individuell auf die jeweilige Gruppe abgestimmt werden. Die TRICKBOXX ist in Institutionen wie Kindergärten, Schulen sowie im außerschulischen Bereich einsetzbar.

Besonders geeignet ist die TRICKBOXX für Kinder zwischen fünf und vierzehn Jahren. Gerade in diesem Alter ist das Interesse für Trickfilme besonders groß.

Geschichten in Bildern zu erzählen, ihnen durch eine bestimmte Abfolge eine Dramaturgie zu verleihen und sie durch Bewegung und Töne zu einem richtigen Film werden zu lassen, ist mit dieser Technik besonders gut nachvollziehbar und wird auch von jungen Kindern mit eigenen Erzählungen, Zeichnungen und Figuren gestalterisch verstanden und bewältigt.

Wie viel Zeit braucht man für ein TRICKBOXX-Projekt?

TRICKBOXX-Projekte können in sehr unterschiedlicher Länge angesetzt werden. Von kurzen „Schnupper-Stunden“ bis hin zu mehrwöchigen Projekttagen ist vieles möglich. Ein mehrtägiger Workshop ist ebenso denkbar wie eine regelmäßige Arbeitsgemeinschaft im wöchentlichen Rhythmus.

Für ein Projekt ist eine Gesamtdauer von drei bis fünf Tagen ideal. So haben die Teilnehmer ausreichend Zeit, eine Geschichte zu entwickeln, Figuren und Hintergründe herzustellen und den Film zu drehen. Aus pädagogischer Sicht ist es wünschenswert, auch Zeit für Diskussionen und Reflexion einzuplanen.

Je nach Alter der Projektteilnehmer sind Sitzungen zwischen eineinhalb und fünf Stunden sinnvoll. Es empfiehlt sich, Pausen nach jeweils einer bis anderthalb Stunden einzulegen.

Tricktechniken

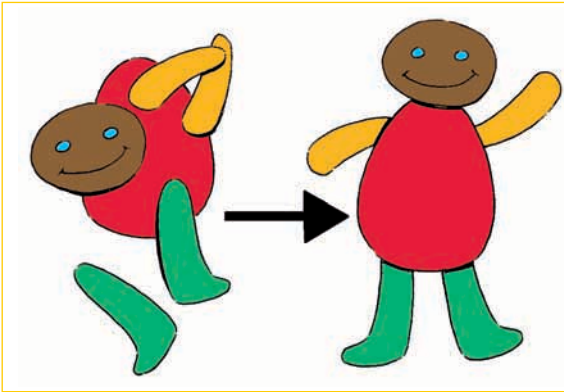
Der Trick- oder Animationsfilm unterscheidet sich von allen anderen Filmarten dadurch, dass er nicht die sichtbare Wirklichkeit abzeichnet, sondern deutlich erkennbar für den Zuschauer eine andere, neue Welt aus gestalteten Bildern und Objekten zeigt. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, einen Trickfilm zu produzieren. Bei der Arbeit mit der TRICKBOXX wird zwischen der zweidimensionalen (2-D) und dreidimensionalen (3-D) Tricktechnik unterschieden. Vor jeder Trickfilmproduktion muss man sich für eine der beiden Techniken entscheiden, weil davon auch die Materialauswahl abhängig ist. Die 2-D-Tricktechnik oder auch Legetrick ist die einfachste. Sie ist besonders für kleine Kinder (unter acht Jahren) oder Projekte von kurzer Dauer (max. fünf Stunden) geeignet. Die 3-D-Tricktechnik (z. B. die Knet-Animation) kann sehr aufwendig sein und ist daher für ältere Kinder ab zehn Jahren zu empfehlen. Mit dieser Technik können eindrucksvollere Bilder entstehen.

Die TRICKBOXX

2-D-Tricktechnik

Die bekannteste Art der 2-D-Tricktechnik ist der Zeichentrickfilm (z. B. „Der kleine Eisbär“). Hier werden die einzelnen Figuren und deren Bewegungen gezeichnet. Die Produktion eines Zeichentrickfilms ist sehr zeit- und arbeitsintensiv und sollte daher nur mit zeichenbegeisterten Jugendlichen und Erwachsenen umgesetzt werden.

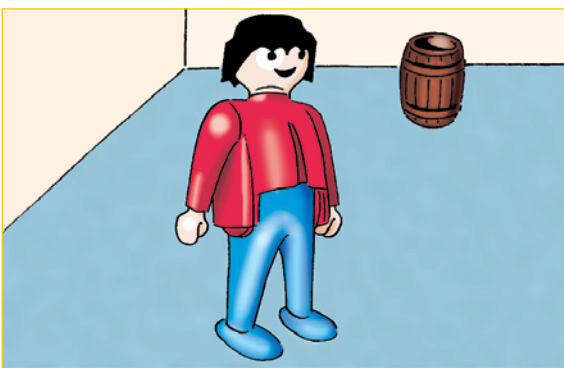
Die einfachste Technik, einen 2-D-Trickfilm zu erstellen, ist der **Legetrick**. Die Figuren und Hintergründe liegen flach auf dem Arbeitstisch der TRICKBOXX, die Kamera ist in der Deckenplatte installiert und nimmt den Film von oben auf.



Die Produktion ist mit allen eher flachen Gegenständen möglich (z. B. Stiften, Scheren, Nudeln etc.) oder aber aus Papier bzw. Pappe ausgeschnittenen Figuren. Die Gegenstände werden auf Hintergründen verschoben, die entsprechend gestaltet werden können. Zwischen den einzelnen Aufnahmen werden die Gegenstände oder Figuren bewegt.

3-D-Tricktechnik

Bei dieser Tricktechnik wird die TRICKBOXX in eine Bühne umgewandelt. Eine der offenen Seiten wird abgedeckt, indem man sie z. B. gegen eine Wand stellt. Die Kamera wird vor der offenen Seite der Box auf einem Stativ befestigt. Auf diese Weise muss nicht nur der Boden der Kiste, sondern auch die neu entstandene Rückwand für den Film gestaltet werden.



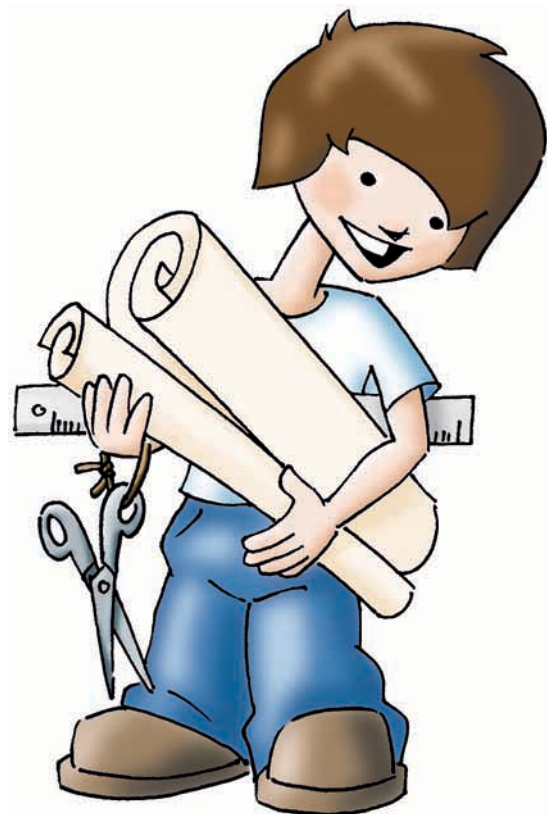
Bei dieser Tricktechnik werden dreidimensionale Figuren eingesetzt. Dafür bieten sich Spielzeugfiguren (z. B. von Lego und Playmobil) an. Selbstverständlich können die Figuren auch selbst aus Knete oder Papierrollen hergestellt werden.

Die Räumlichkeit muss bei dieser Technik im Gegensatz zur 2-D-Technik nicht künstlich hergestellt werden, da sich die Figuren im Raum bewegen.

Allerdings birgt diese Technik auch ihre Schwierigkeiten, da die Möglichkeiten der Umsetzung eingeschränkter sind als bei der 2-D-Technik. Die Figuren sind der Schwerkraft ausgeliefert, und so lassen sich z. B. fliegende Flugzeuge, Sonnenauf- oder -untergänge nicht so leicht produzieren. Das Animieren erfordert eine sehr sichere Hand, denn die Figuren werden beim Hineingreifen in die Bühne leicht umgestoßen.

Ein großer Vorteil ist jedoch, dass bei dieser Technik die Kameraperspektive verändert werden kann. Nimmt die Kamera bei der 2-D-Technik ausschließlich von oben – also nur aus einer Perspektive – auf, so kann bei der 3-D-Technik die Kamera aus jedem Blickwinkel das Geschehen aufzeichnen.

Welches Material
wird benötigt?





2. Welches Material wird benötigt?



Grundsätzlich lässt sich alles animieren. Es empfiehlt sich aber, bereits vor Projektbeginn eine Auswahl an Materialien zusammenzustellen und zur Verfügung zu haben. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung von Materialien, die bei nahezu jedem Trickfilmprojekt zum Einsatz kommen.

Grundausrüstung:

- Pappen und Papier in unterschiedlichen Größen und Farben
- Scheren
- Filzstifte, Buntstifte
- Bleistifte
- schwarze, wasserfeste Stifte
- Radiergummi
- Anspitzer
- Lineale
- Klebstoff (flüssig und Stift)
- Tesafilm
- Tesakreppband (lässt sich problemlos entfernen), um Hintergründe auf dem Tricktisch zu befestigen
- Knetklebepads (Uhu tac patafix), um Figuren auf dem Hintergrund zu befestigen
- Zeitschriftenbilder etc.

Nicht unbedingt nötig, aber hilfreich:

- Pinn- oder Magnetwand bzw. ein durchsichtiger Plastikvorhang mit Taschen, um das Storyboard sowie alle Figuren und Hintergründe übersichtlich zu befestigen
- Briefumschläge in verschiedenen Größen können an der Pinn- oder Magnetwand befestigt werden, um Figuren gesammelt aufzubewahren
- Strapazierfähiges Klebeband, um Kabel festzukleben (bei Stolpergefahr) oder die Box zu stabilisieren (z. B. Gaffa-Tape)

Das Material im Detail:

Fotokarton:

Ist in verschiedenen Farben und Größen erhältlich. Im DIN-A2-Format eignet er sich besonders gut als Hintergrund. Figuren und Hintergründe können ebenfalls aus ihm hergestellt werden. Sehr kleine und feingliedrige Figuren sollten aber nicht aus Fotokarton, sondern aus Tonpapier gebastelt werden. Fotokarton ist relativ dick und schwerer zu bearbeiten als Tonpapier. Außerdem ist es bei dickerem Papier möglich, dass es unter der Kamera Schatten wirft. Es empfiehlt sich, eine Auswahl von verschiedenfarbigen Bögen vorrätig zu haben.

Tipp:

Verzichten Sie auf weißes und schwarzes Papier für Hintergründe oder größere Figuren. Schwarz absorbiert die Farben der darauf liegenden Figuren.

Verwenden Sie stattdessen einen anderen dunklen Farbton. Dunkelblau wirkt unter der Kamera wie schwarz. Weiß reflektiert zu stark und „flimmert“ auf dem Bildschirm. Hellgraues Papier oder Recyclingpapier wirkt dagegen auf dem Bildschirm wie weiß!

Welches Material wird benötigt?

Tonpapier:

Tonpapier ist in DIN-A4-Blöcken erhältlich, die eine Auswahl von verschiedenen Farben enthalten. Aus Tonpapier lassen sich besonders gut Figuren herstellen. Werden diese schwarz umrandet, heben sie sich später von dem Hintergrund besonders gut ab. Mit qualitativ guten Filzstiften kann man Schattierungen und Helligkeitspunkte setzen, die die Figuren lebendiger wirken lassen.

Transparentpapier:

Ist in unterschiedlichen DIN-Größen und Farben erhältlich. Es reflektiert das Licht und lässt Figuren und Hintergründe aus diesem Papier glänzen bzw. schimmern. Geknülltes Transparentpapier hat eine besonders interessante Wirkung. Es eignet sich z. B. für die Darstellung von Wasser oder nassen Gegenständen.

Knete:

Ist in ihrer Konsistenz sehr unterschiedlich. Die Knetmasse aus Dosen (z. B. von Playdoo) ist sehr leicht zu formen, trocknet allerdings auch relativ schnell aus und die Oberfläche wird rissig. Am besten eignet sich selbst gemachte Knete. Diese hält sich besonders lange und ist sehr kostengünstig.

Rezept:

0,5 l kochendes Wasser

3 Eßl. Öl

1 Paket Lebensmittelfarbe

400 g Mehl

200 g Salz

11 g Alaun (aus der Apotheke)

Märchenwolle:

Märchenwolle ist in Bastelläden in verschiedenen Farben aus Naturwolle oder Kunstfasern erhältlich. Auf einem textilen Untergrund wie Filz oder Jute kann sie eingerieben werden. Dabei vermischen sich die Farben.

Watte:

Eignet sich für Wolken oder Rauchbildung aus Schornsteinen oder Autos.

Pfeifenreiniger:

Können zu den unterschiedlichsten Figuren verbogen werden. In kürzere Stücke geschnitten kann man sie z. B. auch als Haare bei Knetmännchen einsetzen.

Naturmaterialien:

Blumen, Gräser, Blätter, Sand, Steine etc. – es kann nahezu alles verwendet werden. Bedenken Sie, dass einige dieser Materialien unter dem Neonlicht der Box relativ schnell welken können.

Lebensmittel:

Gummibärchen, (Sternchen-)Nudeln, Russischbrot, Weingummi-Buchstaben etc.

Die essbaren Buchstaben eignen sich besonders für die Herstellung des Vor- und/oder Abspanns.

Welches Material wird benötigt?

Fertige Figuren:

Bei 3-D-Produktionen bieten sich Playmobil-Figuren (insbesondere die Tiere, deren Beine sich oftmals einzeln bewegen lassen), Spielsachen oder Puppenhauskulissen an.

Postkarten, Zeitschriften, Prospekte, Fotos:

Schriftzüge, Bilder, Landschaftsmotive oder Sehenswürdigkeiten können alleine oder in Kombination mit selbst gebastelten Figuren und Motiven verwendet werden.

Aller Anfang
ist schwer? –
Der Einstieg in die
Trickfilmarbeit





Aller Anfang ist schwer? –



Wie entstehen bewegte Bilder?

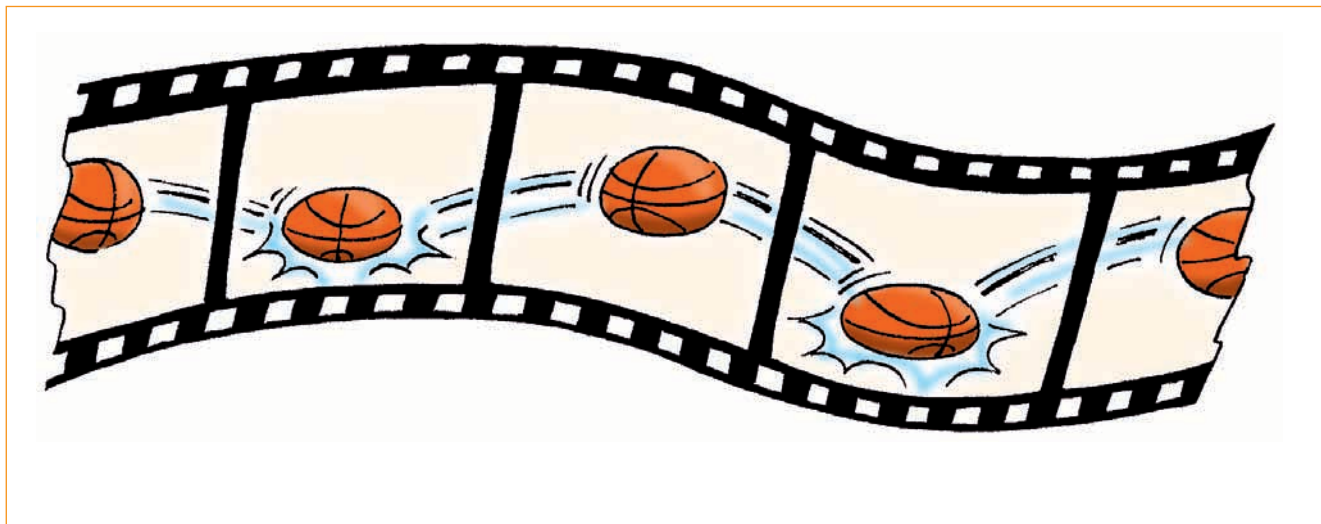
Eine praktische Einführung in die Trickfilmarbeit mit Kindern

Fernsehen, Kino, Videos und DVDs gehören für Kinder zum Alltag. Aber wer hat sich schon einmal gefragt, wie ein Film eigentlich gemacht wird? Was passiert überhaupt in einer Kamera und warum können Zeichentrickfiguren sich von selbst bewegen?

Eine Filmkamera nimmt viele einzelne Bilder sehr schnell hintereinander auf, die, wenn man den Film sieht, genauso schnell wieder abgespielt werden. So entsteht die Bewegung im Film. Bei einem Kinofilm werden 24 Bilder pro Sekunde aufgenommen bzw. abgespielt. Das menschliche Auge ist zu träge, um so viele Bilder einzeln wahrzunehmen. Das Gehirn merkt sich ein gesehenes Bild für den Bruchteil einer Sekunde und „kopiert“ es sozusagen ins nächste Bild. Die Erkenntnis, dass das Auge so funktioniert, war sehr wichtig für die Entwicklung der ersten „bewegten Bilder“.

Die TRICKBOXX-Kamera produziert je nach Modell pro Aufnahme drei bis fünf Einzelbilder. Macht die Kamera pro Aufnahme drei Bilder, dann muss achtmal der Auslöser der Kamera betätigt werden, um eine Sekunde Bildmaterial, also 24 Bilder, zu erhalten.

Beim Legetrick müssen die Figuren für eine Minute Bildmaterial 480 mal verschoben und gefilmt werden! (Hier wird schon deutlich, wie viel Arbeit die Trickfilmproduktion bedeuten kann.) Um die Figuren, die aufgenommen werden, in Bewegung zu versetzen, müssen ihre Positionen zwischen den einzelnen Aufnahmen verändert werden. Diese Positionsveränderungen sollten so klein wie möglich sein, damit beim Abspielen des Films fließende Bewegungen der Figuren entstehen.



Bastelanregungen

Mit Hilfe der folgenden Bastelanregungen schaffen Sie bei den Kindern ein erstes Grundverständnis für bewegte Bilder:

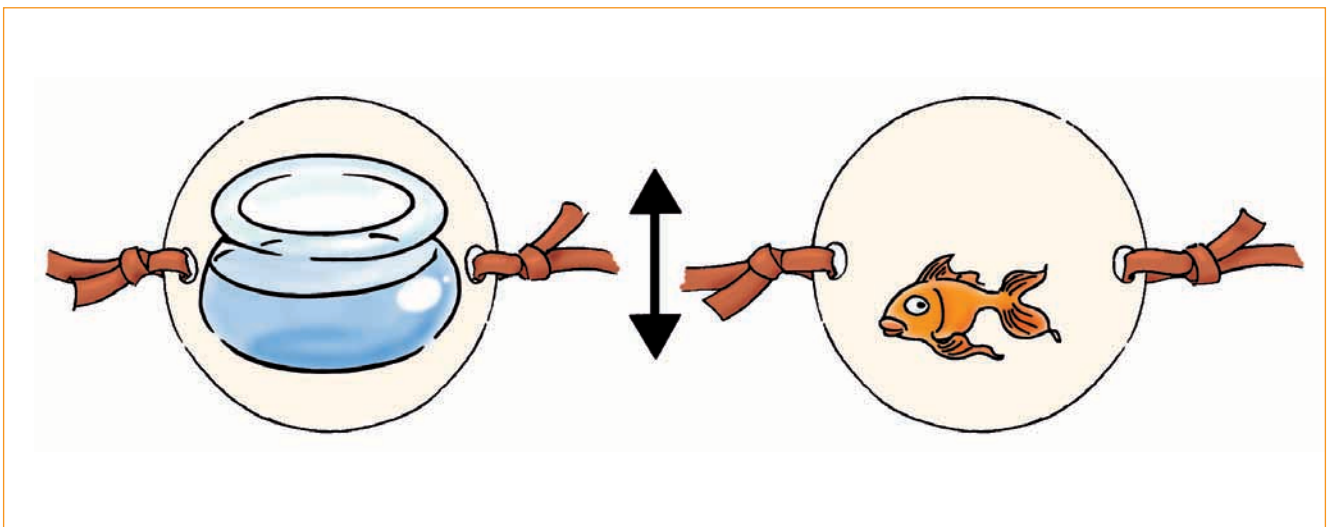
Bastelvorschlag: Das Wendebild (Thaumatrope)

Ein Wendebild ist eine Scheibe, auf der unterschiedliche Motive auf jeder Seite abgebildet sind. Wendebilder veranschaulichen auf sehr einfache Weise, wie die Illusion einer Bewegung entstehen kann. Auf zwei runde Pappstücke wird jeweils auf einer Seite ein Halb-Bild gezeichnet, d. h. jeweils die Hälfte des Gesamtbildes (z. B. Reiter und Pferd). Alternativ dazu können auch zwei

Der Einstieg in die Trickfilmarbeit

gleich große Motive, die zueinander passen, jeweils auf eine Seite der Scheibe gemalt werden (z. B. Vogel und Käfig, Maus und Käse, Flasche und Schiff). Dabei muss die Lage der beiden Bilder unbedingt aufeinander abgestimmt werden. Möchte man z. B. ein Schiff in einer Flasche zeigen, so muss sich das Schiff auf der einen Scheibe an der gleichen Stelle befinden wie die Flasche auf der anderen Scheibe. Anschließend klebt man beide Pappscheiben, mit den Motiven nach außen aufeinander, so dass die Bilder zueinander auf dem Kopf stehen und befestigt zwei Schnüre an den Seiten. Hält man nun die beiden Enden der Schnüre in der rechten und linken Hand, wickelt das Ganze durch Drehen auf und lässt es dann „ablaufen“, verschmelzen die Motive zu einem Bild (z. B. der Fisch schwimmt im Wasserglas).

Benötigtes Material: Schere, Kleber, Tonpapier oder Fotokarton, Stifte, Wolle oder Gummis, evtl. Vorlagen (s. S. 67)



Beispiel: Thaumatrope

Bastelvorschlag: Das Daumenkino

Beim Blättern durch ein Daumenkino entsteht gewissermaßen im „Handbetrieb“ ein kleiner Trickfilm. Zum Herstellen des Daumenkinos benötigen Sie zehn Blatt Fotokarton (5 x 10 cm), die einzeln ausgeschnitten und an einer der kurzen Seiten zusammengeheftet werden. Auf den Blättern wird ein Motiv gezeichnet, das sich Blatt für Blatt leicht verändert (z. B. eine Sonne, die am Horizont Stück für Stück sinkt). Wenn man nun schnell mit dem Daumen durch die Seiten blättert, bewegt sich die Figur – ein kleiner Film spielt sich ab.



Beispiel: Daumenkino

Benötigtes Material: Schere, Tonpapier, Hefter, Stifte



3. Aller Anfang ist schwer? –



Bastelvorschlag: Das Lebensrad (Phenakistikon)

Eine kreisrunde Scheibe, an deren Rand sich Bilder eines Bewegungsablaufes befinden, wird vor einem Spiegel in Drehung versetzt. Durch die Schlitze im Scheibenrand kann man die vorbei flitzenden Spiegelbilder betrachten und hat den Eindruck von Bewegung. Dies wird auch man auch Nachbildwirkung genannt.



Die Kopie der Vorlage wird dafür auf einen schwarzen Karton geklebt. Danach wird der Kreis entsprechend der Vorlage ausgeschnitten. Durch den Mittelpunkt der Scheibe wird eine Stecknadel mit Glasperlenkopf gestochen, eine Glasperle dagegengesetzt und in den Gummi am Bleistiftende gesteckt.

Benötigtes Material: Vorlagen (s. S. 67), Bleistifte, Buntstifte, Radierer, Spitzer, Scheren, Karton, Klebstoff, Stecknadeln mit Kopf, Korken

Beispiel: Lebensrad

Tipp:

Die filmothek der jugend nrw e. V. hat für die Einführung in die Produktion eines Trickfilmes einen Stundenplan für Kinder im Grundschulalter entwickelt, der Bastelvorlagen für ein „Lebensrad“ und ein „Daumenkino“ beinhaltet. Diese können im Klassensatz (30 Stück) kostenpflichtig (15 € + Versandkosten) in der Geschäftsstelle der filmothek in Duisburg (Adresse: Emscherstraße 71, 47137 Duisburg) angefordert werden.

Übungen an der Kamera

Steht Ihnen und der Projektgruppe ein längerer Arbeitszeitraum zur Verfügung, sollten Sie in jedem Fall eine Übung an der Kamera einplanen, bevor Sie mit der Filmproduktion beginnen. Eine solche Übung macht die Projektteilnehmer mit der Technik vertraut und gibt ihnen ein Gefühl dafür, wie klein die Bewegungen der zu animierenden Figuren sein sollten, wie viel Zeit es beim Filmen braucht, bis kleine Bewegungsabläufe entstehen, wie die Arbeit am Tricktisch am besten aufgeteilt wird und wie viel Konzentration sie erfordert.

Hier einige Vorschläge für Übungen an der Kamera:

1. Schneckenrennen:

Mehrere (bereits vorbereitete) Pappschnecken werden Stück für Stück Richtung Ziel verschoben. Bei der Sichtung wird deutlich, dass nicht unbedingt die schnellste Schnecke die beste Figur macht.

Material: einige bunte Schnecken aus Tonpapier



Der Einstieg in die Trickfilmarbeit

2. Wörterkette:

Wörter (Namen der Teilnehmer oder Titel des Films) ins Bild wandern lassen (wie beim Schneckenrennen).

Material: Buchstaben aus Pappe oder Russischbrot, Weingummi-Buchstaben



3. Buchstabensalat:

Ein Gewirr aus Buchstaben entwickelt sich zu Wörtern, indem die Buchstaben langsam in die richtige Position geschoben werden.

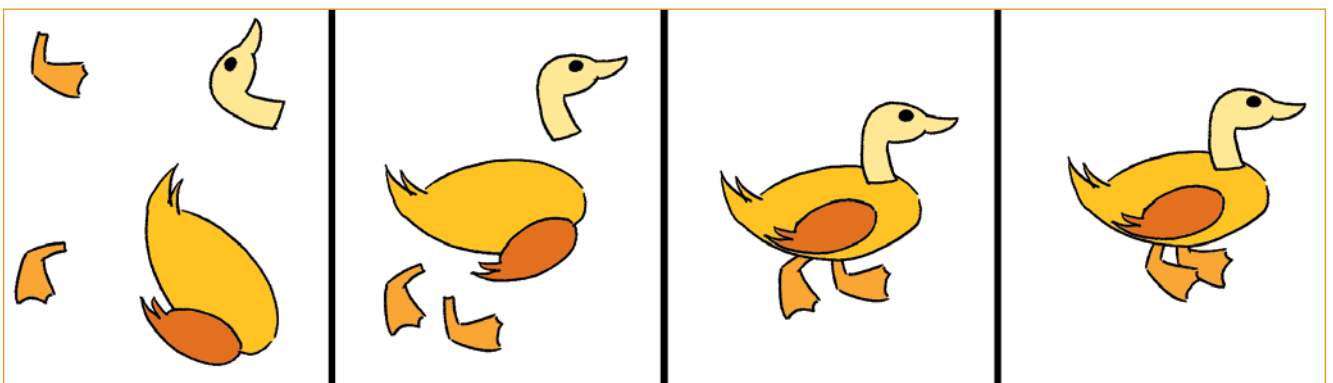
Material: Buchstaben aus Pappe oder Russischbrot, Weingummi-Buchstaben



4. Figurensalat:

Ein Gewirr aus Armen, Beinen, Bauch, Kopf usw. setzt sich langsam zu einer ganzen Figur zusammen.

Material: in einzelne Körperteile zerschnittene Pappfigur (bereits vorbereitet)



Aller Anfang ist schwer?

Tipp:

Die Übungen 2. - 4. können auch gezielt als Abspann verwendet werden, z. B. „Ein Film von: ...“.

Hier eine Einschätzung, welche Übungen unter welchen zeitlichen Rahmenbedingungen eines TRICKBOXX-Projekts sinnvoll sind. Da aber jede Projektgruppe in sich sehr unterschiedlich ist, müssen Sie als Projektleiter individuell entscheiden, welche der Übungen Sie anbieten möchten.

Gesamtdauer des Projekts	Übungsvorschlag
Weniger als 1 Stunde	Keine, da die TRICKBOXX-Aktion als solche als Übung bzw. Schnupperkurs angesehen werden kann.
3 Stunden	Vorspann des Films, die Filmemacher bekommen einen Eindruck vom Arbeitsanspruch und Aufwand, dennoch wird die Übung Teil des Films. Kostbare Zeit wird sinnvoll für die Filmproduktion genutzt, z. B. Wörterkette, Buchstabensalat etc.
1 bis mehrere Tage	Unterschiedliche Übungen sind denkbar: <ul style="list-style-type: none">• Vorspann des Films• Schneckenrennen• Zusammensetzen einer Figur• Freie Ideen

Von der Idee zum Film





Von der Idee zum Film



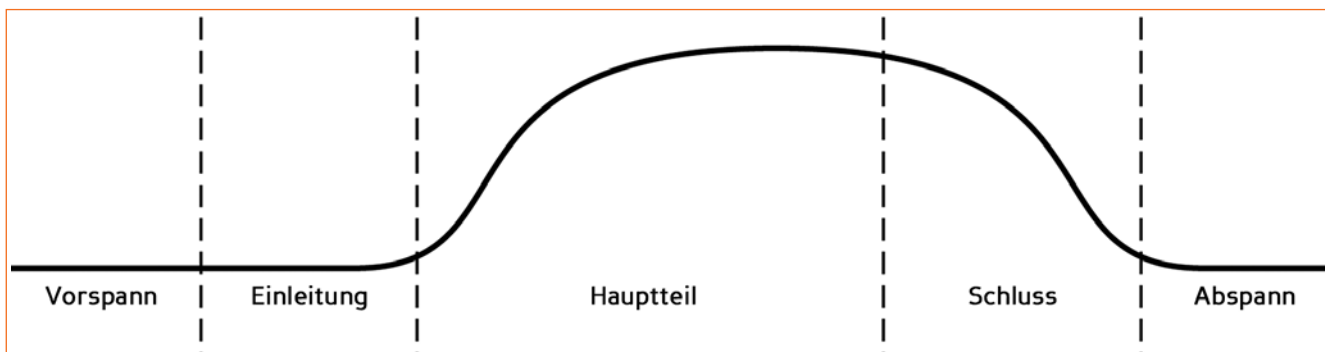
Methoden zur Ideenfindung

Für die Erarbeitung eines Trickfilms mit der TRICKBOXX bietet sich am besten eine kurze packende Geschichte mit leicht verständlichen Bildern an. Die Trickfilmspots aus der „Sendung mit der Maus“ und die Geschichten der Mainzelmännchen sind gute Anregungen. Es ist nicht ratsam, sich eine möglichst außergewöhnliche und komplizierte Story mit unzähligen Schauplätzen und Nebengeschichten auszudenken, denn das Filmergebnis ist in diesem Fall aus Mangel an Zeit und Überforderung meistens enttäuschend.

Je einfacher und gradliniger das Ganze ist, desto besser. Die Geschichte sollte einen dramatischen oder witzigen Höhepunkt haben, in wenigen Sätzen erzählbar sein und evtl. sogar mit einem für den Zuschauer überraschenden Verlauf der Geschichte enden.

Tipp:

Es empfiehlt sich, mit den Teilnehmern einen Spannungsbogen aufzuzeichnen. Durch diese Visualisierung wird die Idee eines spannenden Films unterstrichen.



Beispiel: Spannungsbogen

Film ist ein Medium der Bilder. Achten Sie bei der Entwicklung der Geschichte deshalb darauf, dass diese allein durch Bilder für den Zuschauer verständlich wird. Der Film sollte im Idealfall auf erklärende wörtliche Rede der Figuren oder einen Erzähler, der das Geschehen kommentieren oder erklären muss, verzichten können. Diese Vorgehensweise macht nicht nur aus filmischen Gesichtspunkten Sinn, sondern auch aus praktischen: Die Vertonung des Films wird somit um ein Vielfaches leichter (s. Kapitel 9). **Merke:** Je einfacher und geradliniger die Geschichte, desto besser!

„Ein-Satz“-Geschichten:

Gerade bei zeitlich sehr kurzen TRICKBOXX-Projekten und/oder sehr jungen Teilnehmern mit erwartungsgemäß kurzer Konzentrationsfähigkeit empfehlen sich am besten sehr einfache Geschichten, die sich in einem Satz erzählen lassen und in denen höchstens zwei Figuren vorkommen.

Beispiele:

- Das Tigerbaby springt auf den Baum, traut sich nicht mehr runter und wird von einem Elefanten gerettet.
- Eine Prinzessin wird von einem Ritter gefangen genommen, doch ein Drache eilt herbei, um sie zu befreien.
- Der Tierwärter will den Affen im Käfig füttern, doch dabei sperrt der Affe den Wärter ein und läuft davon.

Von der Idee zum Film

In der Regel haben Kinder sehr viele Ideen bei der Entwicklung einer Geschichte zur Trickfilmproduktion. Je jünger die Kinder sind, desto wichtiger ist es, die Kinder bei der Ideenfindung zu unterstützen. Bei Kindergartenkindern bietet sich z. B. die Verfilmung eines Bilderbuches („Der Regenbogenfisch“) oder eines Kinderliedes („Sonnenkäferfamilie“) an. Je älter die Kinder sind, desto selbstständiger sind sie in der Lage, Geschichten zu erfinden, die auch umsetzbar sind. Häufig werden TRICKBOXX-Projekte im Rahmen von Projektwochen an Schulen oder bei Sommerferienaktionen angeboten, die zu bestimmten Mottos stattfinden. Hier liegt es nahe, das Motto der jeweiligen Aktion für die Trickfilmproduktion zu übernehmen. Darüber hinaus können weitere Möglichkeiten Auslöser für die Ideenfindung sein:

- Thema (z. B. „in meiner Stadt ...“)
- Material (z. B. Muscheln, Sand, blaue Papiere, Stoffe)
- Figuren
- Hintergründe
- ca. zehn verschiedene Begriffe jeweils auf einzelne Zettel schreiben, davon einige (z. B. fünf) auslösen. Diese Begriffe müssen in die Geschichte einfließen.
- Literarische Vorlagen
- Geometrische Formen (Es muss nicht immer eine Geschichte mit Figuren erzählt werden. Es können auch Formen und Muster entstehen: Durch tanzende Kreise, sich zusammensetzende Dreiecke, etc.)

Tipp:

Mit der Tricktechnik können Geschichten erzählt werden, die im Realfilm gar nicht oder nur mit sehr hohem technischen Aufwand produziert werden können. Nutzen Sie also die Freiheiten, die Ihnen der Trickfilm bietet!

Beispiele:

- *Aus einem Klumpen Knete wird eine Figur.*
- *Figur (aus Pappe mit einzelnen Gliedmaßen) läuft ins Bild, stolpert, Gliedmaßen purzeln durcheinander, und die Figur setzt sich wieder neu zusammen.*
- *Ufos landen.*
- *Aus einem Frühstücksei schlüpft ein Hase.*

Filmische Stilmittel – ihre Wirkung und Umsetzung

Steht die Geschichte, die erzählt werden soll, muss sie nun in Bilder umgesetzt werden. Das ist eigentlich ganz einfach, wenn einige Regeln der Filmsprache beachtet werden. Im folgenden Teil erhalten Sie eine kleine Einführung in die Filmästhetik. Diese soll sowohl Einsteigern als auch Fortgeschrittenen dienen, mit ihren Gruppen einen verständlichen und ansprechenden Film zu produzieren.

Eine Szene kann aus verschiedenen Einstellungen, das heißt in unterschiedlich großen Bildausschnitten gezeigt werden. Als Trickfilmproduzent wählt man selbst die Einstellung der Kamera, aus der gefilmt werden soll. Man unterscheidet dabei acht *Einstellungsgrößen*, also jeweils die Größe des Ausschnitts des in der Einstellung gezeigten Objektes. Die Wahl der Einstellung wird davon bestimmt, was in diesem Moment gerade wichtig an der Geschichte ist, beispielsweise ein Überblick über die gesamte Szene, der Hinweis auf ein bestimmtes Detail oder einen bestimmten Gesichtsausdruck.

Von der Idee zum Film

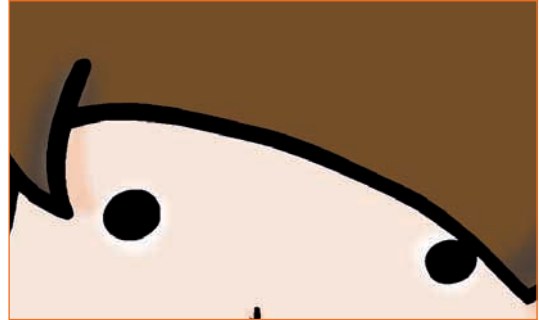
Einstellungsgrößen

Detail

Diese Aufnahme zeigt wichtige Details, z. B. die Augen in einem Gesicht.

Zweck: Dadurch werden Nähe und Vertrautheit mit der handelnden Person vermittelt.

Beispiele



Große

Die Großaufnahme zeigt das ganze Gesicht.

Zweck: Hervorhebung des Gesichtsausdrucks. Gemütsregungen können eindrucksvoll gezeigt werden.



Nahe

Die Nahaufnahme zeigt den Kopf und den Oberkörper bis zur Gürtellinie.

Zweck: Man hat eine angenehme Nähe zu der Figur, ähnlich, als würde man jemandem die Hand reichen.



Amerikanische

Die Amerikanische Einstellung zeigt den Menschen vom Kopf bis zu den Oberschenkeln.

Der Name dieser Einstellung ist auf amerikanische Western zurückzuführen, bei denen der Revolver im Gürtel der Figur zu sehen sein soll.



Halbnahe

Die Halbnahe zeigt den Menschen vom Kopf bis zu den Füßen.



Von der Idee zum Film

Einstellungsgrößen

Halbtotale

Die Halbtotale zeigt einen Teil eines Raumes, in dem sich Menschen aufhalten.

Totale

Die Totale zeigt den gesamten Raum mit allen Menschen.

Die Situation kann vom Zuschauer schnell erfasst werden, bietet einen guten Einstieg in eine Szene.

Weite

Die Weitaufnahme zeigt eine weit ausgedehnte Landschaft.

Beispiele



Von der Idee zum Film

Wechsel zwischen den Einstellungsgrößen

Der Einstellungswechsel sollte eine Motivation haben. Der Zuschauer erhält dabei neue Informationen. Er erkennt z. B. Gefühlsausdrücke oder Handlungen, die in der vorangegangenen Einstellung nicht wahrgenommen werden konnten. Der Wechsel von Einstellungsgrößen (z. B. Halbtotale zu Groß) bietet sich auch dann an, wenn kleine Fehler vertuscht werden sollen. Beispiel: Ein Flugzeug soll über einen Jungen fliegen. Der Junge ist schon lange im Bild, das Flugzeug wurde aber vergessen. Durch den Wechsel der Einstellungsgröße wird die Aufmerksamkeit ausschließlich auf den Jungen gerichtet, in der Zwischenzeit kann das Flugzeug seine gewünschte Position im Bild einnehmen.



Ausschnitt aus Storyboard

Tipp:

Wechseln Sie innerhalb einer Szene die Einstellungen so, dass dabei immer mindestens eine Einstellungsgröße dazwischen übersprungen wird. Gehen Sie zum Beispiel von der Nahen nicht in die Amerikanische, sondern lieber in die Halbtotale oder Totale. Andernfalls entstehen irritierende Bildsprünge.

Beim Realfilm kann die Veränderung von Einstellungsgrößen durch das Versetzen der Kamera herbeigeführt werden. Bei der TRICKBOXX geht dies nur bedingt, da die Kamera zumindest beim 2-D-Trick fest montiert ist. Hier gibt es andere Möglichkeiten:

Unterschiedliche Einstellungsgrößen durch verschieden große Figuren

2-D-Technik:

Die ideale Möglichkeit, unterschiedliche Einstellungsgrößen bei der TRICKBOXX einzusetzen, ist, die Figuren in unterschiedlichen Größen herzustellen und nach Bedarf auszuwechseln. Sind die Größenabstufungen der unterschiedlichen Figuren sehr fein, so kann die Illusion einer Tiefe im Raum entstehen. Figuren, die immer kleiner werden, bewegen sich anscheinend von der Kamera weg.

Von der Idee zum Film

Tipp:

Um Zeit und Nerven zu sparen, können die Filmemacher einen Prototypen der Figur herstellen, der noch keine Gesichtszüge trägt und noch nicht ausgemalt ist. Diese Umrissfigur kann dann in unterschiedlichen Größen fotokopiert werden. Anschließend werden die Figuren bemalt und ausgeschnitten. Achten Sie darauf, die Figur in ihren unterschiedlichen Größen immer gleich zu gestalten, und kolorieren Sie immer mit den gleichen Stiften.

3-D-Technik:

In diesem Fall muss die Figur in den unterschiedlichen Größen von Hand hergestellt werden. Diese müssen jedoch nicht immer bis ins Detail komplett ausgestaltet sein. Ist zum Beispiel für eine Nahaufnahme nur das große Gesicht einer Figur wichtig, so müssen die restlichen Körperteile nicht genauer erarbeitet werden.

2-D-Technik:

Beim 2-D-Trick ist die Kamera fest in der Deckenplatte installiert. Die Kamera ist zunächst so eingestellt, dass der gesamte Hintergrund, auf dem sich die Handlung abspielt, zu sehen ist. Die Einstellung soll nach einigen Aufnahmen von der Totalen in die Nahaufnahme wechseln. Betätigen Sie zwischen zwei Aufnahmen den Zoomschalter der Kamera. Die Kamera kann nur direkt den Bildmittelpunkt heranzoomen.

Sollen Details, die sich am Bildrand befinden, näher herangezooimt werden, müssen Sie den gesamten Bildhintergrund so verschieben, dass das gewünschte Bildelement mittig unter der Kamera liegt. Markieren Sie vorab die ursprüngliche Position des Hintergrundes auf dem Tricktisch (mit Bleistiftmarkierungen oder Klebeband). So finden Sie ohne Probleme die Ausgangslage wieder, wenn der Hintergrund zurückgelegt werden soll. Stellen Sie bei dieser Technik unbedingt den „Manuellen Fokus“ bei der Kamera ein!

Tipp:

Soll zwischen zwei Einstellungsgrößen hin und zurück gewechselt werden (Totale-Nahe-Totale), machen Sie von der mittleren Einstellung mindestens fünf Einzelaufnahmen, sonst ist der Wechsel zu schnell und wirkt im Film eher wie ein Bildfehler.

Von der Idee zum Film

Perspektive

Neben der Einstellungsgröße spielt auch die Kameraperspektive eine wichtige Rolle. Die jeweilige Perspektive bestimmt, ob die Kamera von oben, unten, nah und fern die Szene aufzeichnet.

Froschperspektive:

Hier werden Figuren oder Gegenstände vom Boden aus aufgenommen. Durch diese Perspektive wirken die dargestellten Personen groß und erscheinen überlegen.



Normalperspektive:

Gibt den „normalen“ Blick auf Augenhöhe wieder.



Subjektive:

Dafür wählt man eine Einstellung über die Schulter der Figur, bei der Kopf und Schulter noch am Bildrand zu sehen sind. Somit übernimmt der Zuschauer quasi den Blickwinkel der Figur und kann sich so gut mit dieser identifizieren.



Vogelperspektive:

Hier werden Figuren oder Gegenstände von schräg bis ganz oben gezeigt. Diese Perspektive lässt insbesondere Personen klein, schwach und/oder unwichtig erscheinen. Man kann auf sie herabsehen.



Von der Idee zum Film

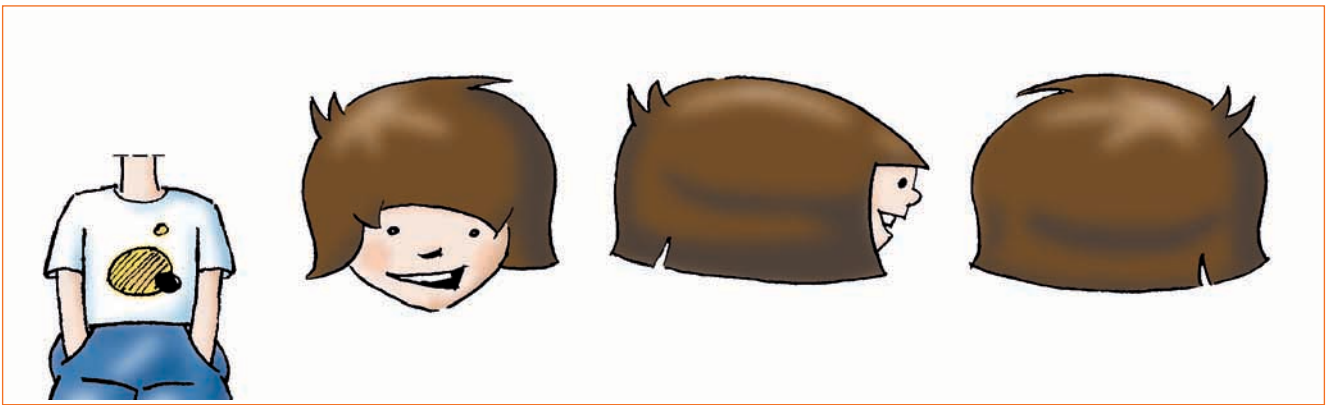
Perspektivwechsel

Will man die Figuren aus verschiedenen Perspektiven zeigen, müssen sie zumindest bei der Produktion eines zweidimensionalen Legetricks aus den entsprechenden Ansichten zusätzlich hergestellt werden. Bei einfachen Produktionen muss aber nicht immer die ganze Figur in der neuen Perspektive hergestellt werden.

Tipp:

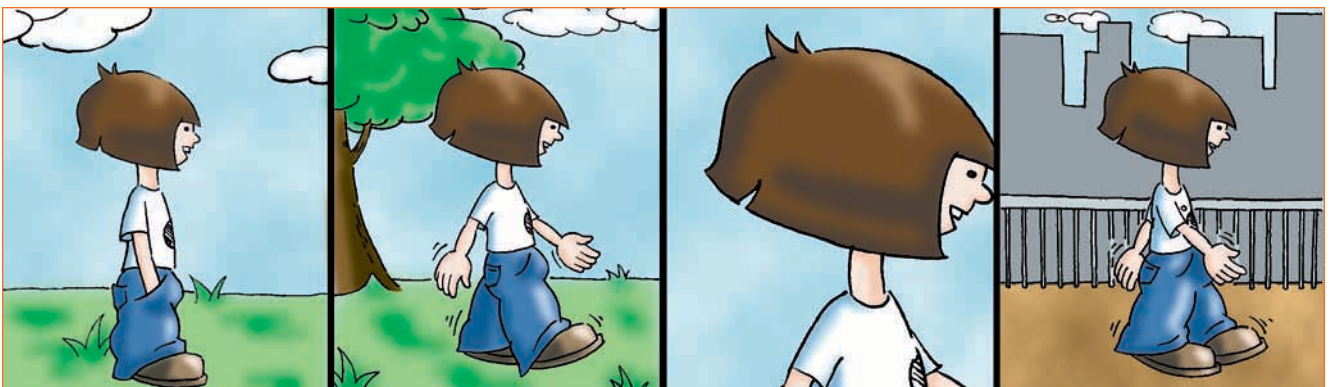
Soll die Figur z. B. von hinten gezeigt werden, kann die Rückseite der bereits vorhandenen Figur bemalt werden. Oftmals reicht es schon, den Kopf der Figur abzutrennen und auf dessen Rückseite den Hinterkopf aufzumalen.

Ist eine Seitenansicht nötig, reicht es oft schon aus, nur den Kopf einer Figur von der Seite herzustellen und auf den schon vorhandenen Körper aufzusetzen. So werden gerade jüngere Projektteilnehmer nicht überfordert. Gleichzeitig spart man Zeit, und der Zuschauer wird die Idee trotzdem begreifen.



Beispiel: Figur: Ein Körper, drei verschiedene Köpfe

Ein Ortswechsel lässt sich auch durch das kurze Einfügen einer nahen Einstellung elegant darstellen. Deuten Sie an, dass die Figur aus dem Bild läuft, ohne sie wirklich vollständig herauslaufen zu lassen. Der Zuschauer versteht, dass sie sich woanders hinbewegt. Filmen Sie dann für einige Sekunden eine Nahaufnahme vom Gesicht oder den sich bewegenden Beinen. Bevor Sie anschließend wieder in die Totale oder Halbtotale gehen, tauschen Sie die Hintergründe aus. Die Figur ist nun am neuen Ort angekommen.



Beispiel: Ortswechsel

Von der Idee zum Film

Tipp:

Filmen Sie vor Bildeinstellungs- oder Perspektivwechseln mehrmals das letzte Bild! Die Kameras stellen sich nach einigen Minuten, in denen sie nicht benutzt werden, automatisch ab und spulen beim Wiedereinschalten einige Bilder zurück! Wenn Sie mindestens fünfmal den Auslöser bei der letzten Einstellung betätigen, verhindern Sie, falls das Auswechseln der Hintergründe länger dauert, dass das Ende des Films durch das Zurückspulen der Kamera beim Einschalten gelöscht wird!

Bildanschlüsse

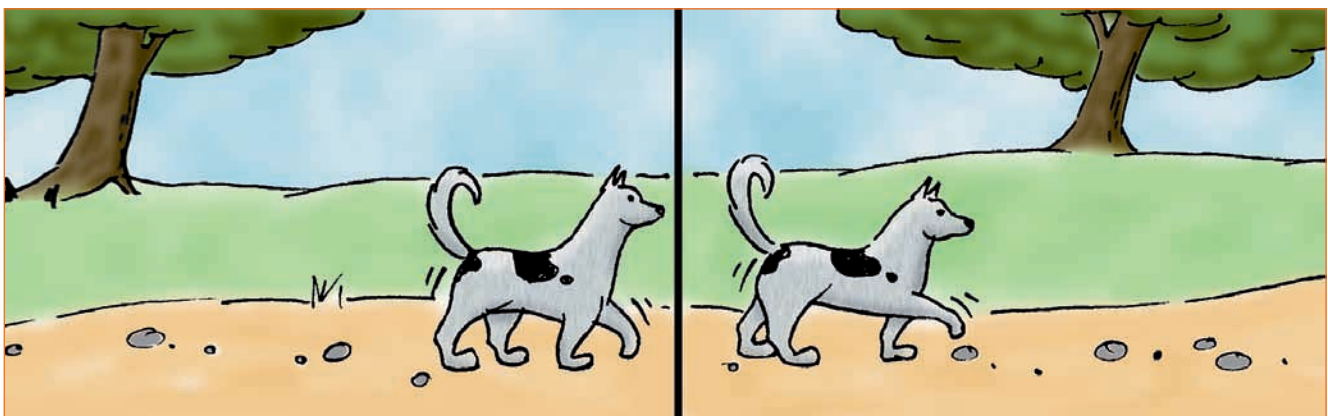
Bei der Produktion von professionellen Filmen werden die einzelnen Szenen meist nicht chronologisch abgedreht und direkt aneinandergefilmt. Die einzelnen Szenen werden erst am Ende aneinandergesetzt d. h. geschnitten.

Bei der Filmproduktion mit der TRICKBOXX wird empfohlen, auf eine solche technische Nachbearbeitung zu verzichten, denn diese ist nicht nur sehr aufwändig und zeitintensiv, sondern benötigt auch einen Schnittplatz, der vielen Projektgruppen nicht zur Verfügung steht. Viele günstige Schnittprogramme verfügen häufig nicht über die Möglichkeit, die nachvertonte Tonspur einzeln auszuwählen.

Bei TRICKBOXX-Projekten muss der Film daher chronologisch und „auf Anschluss“ gedreht werden. Auf Anschluss zu drehen bedeutet, dass der ganze Film in der richtigen Reihenfolge gefilmt wird. Das heißt auch, dass beim Filmen immer darauf geachtet werden muss, aufeinander folgende Bilder logisch und spannungsvoll aneinanderzusetzen. Achten Sie daher unbedingt darauf, dass auf dem Videoband keine Leerstellen entstehen, da sonst an diesen Stellen die Nachvertonung automatisch abbricht.

Hier einige Hinweise, um Bildanschlüsse richtig zu machen und den Ablauf des Films flüssig und schön zu gestalten:

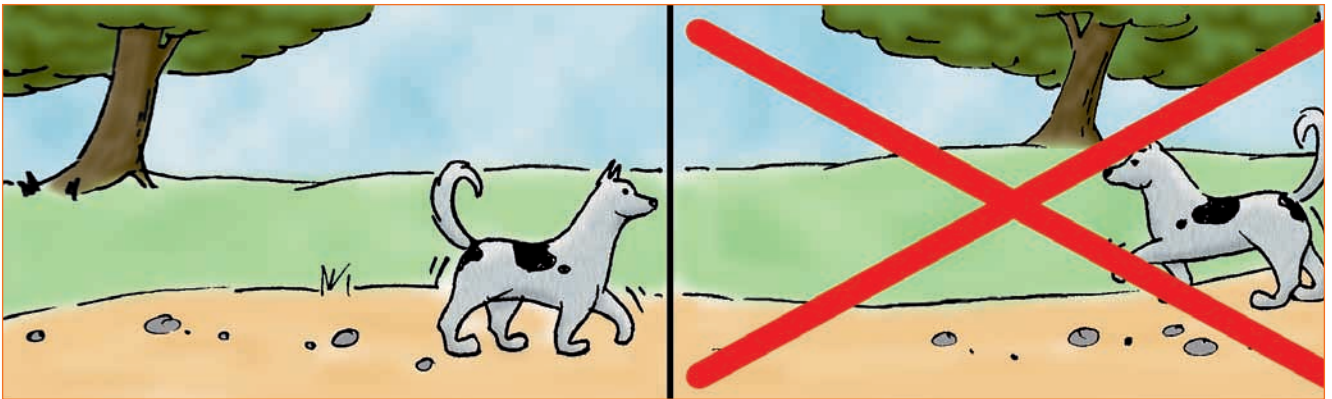
Wenn Figuren aus dem Bild herauslaufen, um anschließend eventuell vor einem neuen Hintergrund wieder ins Bild zu laufen, lassen Sie die Figur nie komplett aus dem Bild verschwinden bzw. fangen Sie nicht mit einem völlig leeren Hintergrundbild an, in das die Figur hineinkommt. Setzen Sie den Schnitt zwischen herein- und herauslaufender Figur dann, wenn jeweils noch bzw. schon ein Stück von der Figur zu sehen ist. Das macht den Übergang flüssiger und dynamischer.



Beispiel: richtiger Bildanschluss

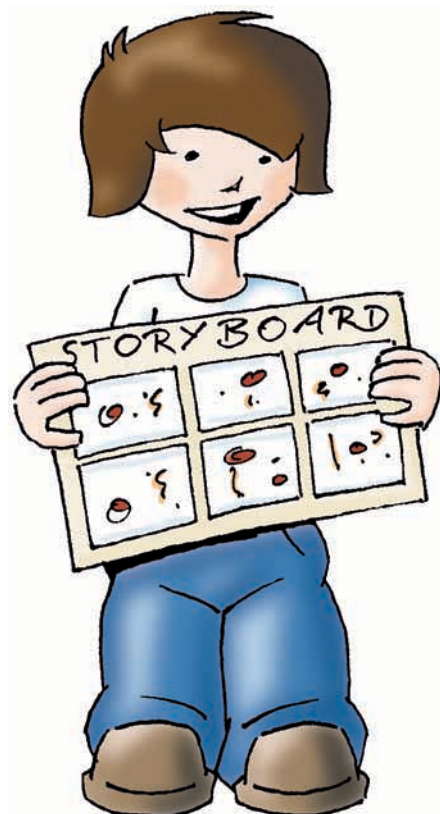
Von der Idee zum Film

Merken Sie sich die Seite, auf der eine Figur aus dem Bild läuft und auf welcher Höhe auf dem Hintergrund das passiert. Wenn die Figur direkt im Anschluss seinen Weg fortsetzen soll, achten Sie darauf, dass sie von der richtigen Seite auf der richtigen Höhe wieder ins Bild hineinkommt. Soll z. B. gezeigt werden, dass eine Figur einen sehr langen Weg zurücklegt, und sie läuft rechts aus dem Bild, muss sie im Anschluss auf der linken Bildseite wieder auftreten. Sonst denkt der Zuschauer, dass die Figur einfach nur wie ein Pendel hin und her läuft.



Beispiel: falscher Bildanschluss

Das Storyboard





Das Storyboard



Die Idee für einen Film steht. Eigentlich kann es nun losgehen ... Aber wissen auch wirklich alle Beteiligten, was genau in dem Film passieren soll? Können es sich alle vorstellen und merken? Selbst bei sehr kurzen Filmen ist das eher unwahrscheinlich. Daher macht es Sinn, eine Skizze zu erstellen, auf der die Geschichte in vereinfachten Bildern festgehalten wird. Für aufwändigere Produktionen müssen mehrere solcher Bilder hergestellt werden. Diese Bilderfolge nennt man Storyboard.

Das Storyboard dient dazu, die Geschichte für alle Beteiligten bildlich vorstellbar zu machen. Die einzelnen Storyboardbilder müssen keine perfekten Zeichnungen sein, einfache Bleistiftskizzen mit Strichmännchen reichen aus.

Wie in einem Comic werden die Geschichte, die Bewegungen der Figuren und die unterschiedlichen Schauplätze bzw. Hintergründe und Kameraeinstellungen anschaulich festgehalten. Gleichzeitig wird im Storyboard vermerkt, welche Materialien für den entsprechenden Dreh benötigt werden. Der Text, den die Figuren sprechen sollen, kann hier ebenfalls notiert werden. Das Storyboard dient also als „Fahrplan“ für den Film. Mit ihm einigt sich die Projektgruppe auf eine bestimmte visuelle Umsetzung ihrer Geschichte und kann sich bei deren Erarbeitung daran orientieren. Dennoch sind natürlich spontane Entwicklungen und Veränderungen während der Filmarbeit jederzeit möglich. Das Storyboard ist eine Arbeitshilfe, keine Vorlage, an die man sich halten muss.

Es bietet sich an, die einzelnen Bilder des Storyboards auf separate Blätter zu zeichnen. Diese können dann an einer (Pinn-)Wand befestigt und bei Bedarf verändert oder ergänzt werden.

Tipp:

Halten Sie sich an der künstlerischen Gestaltung des Storyboards nicht zu lange auf. Da bei vielen Projekten die Zeit relativ knapp bemessen ist, macht es oftmals Sinn, dass Sie selbst das Storyboard unter „Anleitung“ der Projektgruppe zeichnen.



Story:
Plitsch und Platsch trinken Saft, werden dicker

Material:
Tropfen in verschiedenen Größen, Wolke, Saft und Glas, Strohhalme

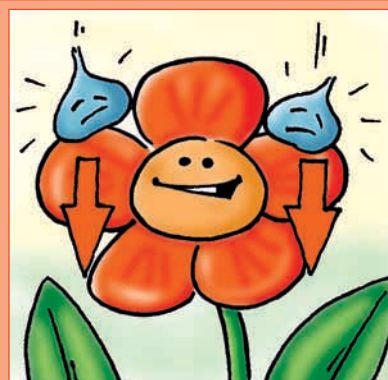
Ton:
schlüpfen



Story:
Wolke schüttelt sich, Plitsch und Platsch fallen raus/runter

Material:
Tropfen (klein), Wolke (klein)

Ton:
rascheln, „Uaah!“, Fallgeräusch



Story:
Plitsch und Platsch landen auf Blume, Blume lacht, Plitsch und Platsch rutschen an Stiel runter

Material:
Blume, Tropfen (klein)

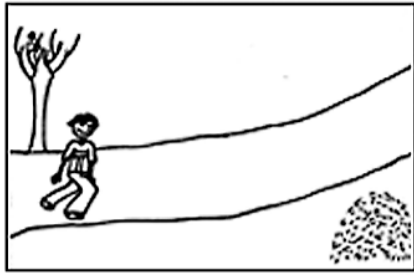
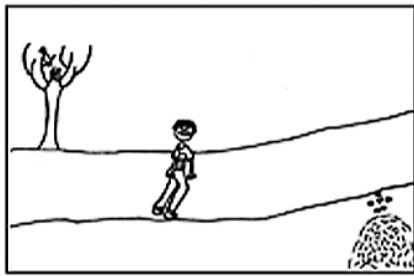
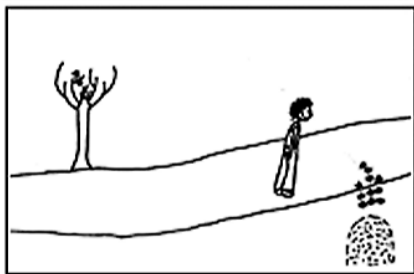
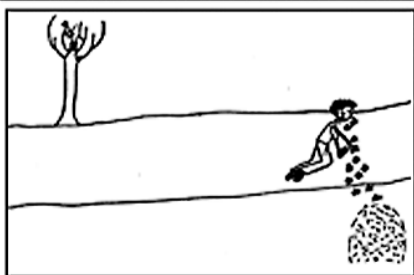

Ton:
„Rrumms!“, lachen ...

Beispiel für ein Storyboard

Das Storyboard



Storyboard

Seite:			
bild	Text / Dialog	Ton	Zeit
	Aktion: Kind geht spazieren Material: Baum, Wiese, Bank, Vögel,	Schritte, pfeifen	
	Aktion: Kind läuft, Ameisen verlassen Ameisenhaufen Material: Weg, Ameisenhaufen, Ameisen	Aussage „Es ist langweilig.“	
	Aktion: Kind bemerkt Ameisen, die nähern sich Material: Wiese, Himmel, Ameisen, Kind, Weg	Lochen, Ameisen trappeln	
	Aktion: Kind drückt zufrieden die kleine Ameisen und verschiebt sie Material: Ameisen, Weg, Riste, Wiese,	Loudees Lochern	
			

Die Trickfilm- produktion





Die Trickfilmproduktion



Die Idee für die Geschichte steht und ist bereits in einem Storyboard festgehalten?
Dann kann es mit der Trickfilmproduktion losgehen:

Aufbau der TRICKBOXX

Licht spielt wie bei jeder Filmproduktion auch bei der Arbeit mit der TRICKBOXX eine wichtige Rolle. Mit der Veränderung des Standes der Sonne verändern sich auch die Lichtverhältnisse. Idealerweise sollte die TRICKBOXX deshalb in einem abgedunkelten Raum aufgestellt werden, damit die Bildaufnahmen durch die natürlichen Lichtveränderungen nicht beeinflusst werden. Meistens reicht es aber schon aus, die TRICKBOXX an der den Fenstern abgewandten Seite des Raumes aufzubauen.

Wer macht was? – Gruppeneinteilung/Rollenverteilung

In einem ersten Schritt müssen zunächst die einzelnen Figuren und Hintergründe gebastelt sowie der Vorspann der Films produziert werden. Vor allem bei größeren Gruppen (ab zehn Personen) ist es empfehlenswert, die Kinder und Jugendlichen in Untergruppen aufzuteilen. Die Einteilung läuft häufig reibungslos in Absprache mit der Gruppe, da einige Kinder unbedingt basteln und die anderen an der TRICKBOXX arbeiten möchten. Teilen Sie den Kindern bestimmte Rollen zu. Legen Sie gemeinsam mit den „Bastel-Kindern“ fest, wer welche Figur oder Gegenstände, z. B. für den Hintergrund, fertigstellt.

Tipp:

Halten Sie möglichst schriftlich fest, welche Aufgaben welches Kind übernommen hat und visualisieren Sie dies für die Kinder. Das bietet sowohl Ihnen als auch den Kindern eine Orientierungshilfe und kann viel Ärger und Streit vermeiden.

An der TRICKBOXX bietet es sich an, dass jedes Kind für die Positionsveränderung eines bestimmten Objektes zuständig ist. Darüber hinaus gibt es einen Kameramann, der mit der Fernbedienung der Kamera die Aufnahmen macht, und einen Regisseur. Der Regisseur hat die Aufgabe, über den Fernseher zu prüfen, ob alle Gegenstände richtig liegen und ob der Bildaufbau stimmig ist. Erst wenn der Regisseur mit dem Bild zufrieden ist, ruft der Kameramann „Hände aus dem Bild“ und betätigt den Knopf der Fernbedienung, nachdem alle Kinder ihre Hände aus der TRICKBOXX genommen haben.

Diese Rollenverteilung sollte regelmäßig gewechselt werden, damit alle Kinder die Möglichkeit bekommen, in jede Rolle des „Filmemachers“ schlüpfen zu können.

Tipp:

Je mehr Kinder beteiligt sind, desto mehr Rollen können verteilt werden. Sollten einige Kinder nicht beschäftigt sein, bieten Sie ihnen an, z. B. Vögel oder Wolken zu basteln, die über den Himmel ziehen können. Achtung: Es sollten jedoch nicht mehr als acht Kinder gleichzeitig an einer TRICKBOXX arbeiten!

Die Trickfilmproduktion

Gestaltung der Figuren

Jede Figur, die sich auf dem Hintergrund bewegen soll, wird separat gemalt und ausgeschnitten.

Tipp:

Damit die Figur auch in sich beweglich ist, kann man ihr die einzelnen Gliedmaßen abschneiden und an den Rumpf legen. So lassen sich Arme und Beine zwischen den Aufnahmen bewegen. Der Bewegungsablauf wirkt dadurch dynamischer.

Einzelne Gliedmaßen der Figuren mit Knetklebepads (z. B. Uhu tac) am Rumpf befestigen. So bleiben sie dort, wo sie hingehören, und sind dennoch beweglich!

Gestaltung der Hintergründe

2-D-Tricktechnik

Bei der Gestaltung der Hintergründe empfiehlt es sich, die verschiedenen Elemente einzeln herzustellen und erst auf dem Tricktisch zu einem Ganzen zusammensetzen. So wird z. B. ein Landschaftshintergrund aus einer blauen Pappe für den Himmel, einem Streifen grüner Pappe für die Wiese und aus gebastelten Bäumen und Häusern, die entweder gemalt oder ausgeschnitten werden können, zusammengesetzt. Die Elemente, die sich im Film nicht bewegen sollen, werden festgeklebt. Möchte man aber z. B., dass ein Baum sich im Wind bewegt, wird dieser nicht auf dem Hintergrund fixiert.

Die Aufteilung des Hintergrunds in verschiedene Elemente hat den Vorteil, dass mehrere Kinder gleichzeitig an einem Hintergrund arbeiten können. Gefällt den Kindern ein Element nicht, muss nur ein Teil erneuert werden und nicht der ganze Hintergrund.

Tipp:

Die Gestaltung des Hintergrundes kann zeitgleich auch über den eingeschalteten Monitor überprüft werden; dann sieht man direkt, wie die einzelnen Elemente in ihrer Gesamtheit wirken!

Schöne Effekte lassen sich auch durch das Mischen von unterschiedlichen Materialien erzeugen: Ein Wald aus echten Zweigen, ein Weg aus Sand und Steinen, Nachthimmel mit Sternchennudeln, Häuserfronten aus Zeitschriften oder Postkarten ausgeschnitten etc.

Sollen Hintergründe und Figuren räumlich wirken, müssen sie perspektivisch gemalt werden. Junge Kinder sind damit aber schnell überfordert. Für das Verständnis einer Geschichte ist die Perspektive allerdings nicht immer nötig.

Die Trickfilmproduktion

Tipp:

Überprüfen Sie grundsätzlich mit den Kindern über den Monitor die Größenverhältnisse der einzelnen Figuren zueinander und zum Hintergrund! Legen Sie zunächst ein Stück Pappe in der Größe, in der Sie die Figur basteln möchten, unter die TRICKBOXX-Kamera und gleichen dies mit dem Hintergrund ab. Für die Kinder kann es sehr demotivierend sein, wenn sie mit viel Mühe eine Figur gebastelt haben und erst an der TRICKBOXX merken, dass die Figur zu groß oder zu klein für das Bild ist!

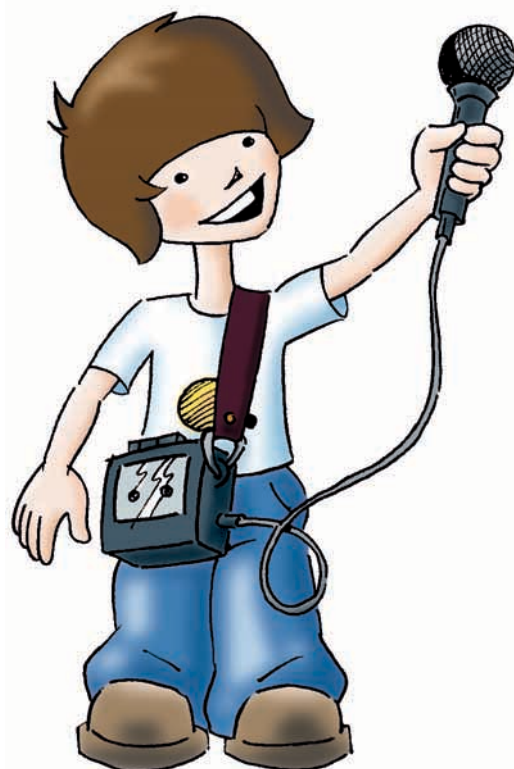
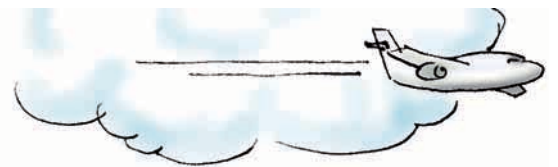
3-D-Tricktechnik

Die Hintergründe können an den Innenwänden der Box befestigt werden.

Tipp:

Viele Spielzeugfiguren z. B. Playmobil-Männchen fallen schnell um. Zur Stabilisation der Figuren kann Knete hilfreich sein, indem die Füße in ein Stück Knete gedrückt werden; die Knete muss die Farbe der Füße oder des Bodens haben. Alternativ kann Knetlebe (Uhu tac) eine große Hilfe sein. Soll z. B. eine Figur einen Baum hochklettern, kann man sie so am Stamm festkleben, ohne das Hilfsmittel sichtbar werden zu lassen.

Die Nachvertonung





Die Nachvertonung



Nach dem Dreh können Sie den Film direkt mit der Kamera nachvertonen. Die jeweiligen Einstellungen für die Nachvertonung lesen Sie bitte in der beiliegenden Bedienungsanleitung für die Kamera nach.

Der Film wird während des Vertonens abgespielt, er wird also bei laufendem Bild synchronisiert. Grundsätzlich ist das kamerainterne Mikrofon für die Aufnahme ausreichend. Wir empfehlen Ihnen jedoch, ein externes Mikrofon an die Kamera anzuschließen.

Das Mikrofon sollte in ca. 15 cm Abstand möglichst auf einem Stativ befestigt vor den Mündern der Sprechenden positioniert werden. So können Sie Nebengeräusche und Rauschen verhindern, die die Tonqualität beeinträchtigen. Vertonen Sie über das kamerainterne Mikrofon nach, so legen Sie die Kamera mit dem Mikrofon in Richtung der Sprechenden, maximal 50 cm von ihnen entfernt. Am sichersten liegt die Kamera auf oder in der TRICKBOX.

Tipp:

Achten Sie darauf, dass die Fenster geschlossen sind und dass keine unerwarteten Besucher die Aufnahme stören. Lassen Sie von den Kindern ein Warnschild malen, das draußen an der Tür befestigt wird.

Bei der Nachvertonung über die Kamera steht Ihnen nur eine Tonspur zur Verfügung. Das heißt, dass die Kinder alle Geräusche, Effekte und wörtliche Rede gleichzeitig vertonen müssen. Sie können mit den Kindern den ganzen Film auf einmal vertonen oder aber Szene für Szene vorgehen. Letzteres bietet sich gerade bei längeren Filmen ab 30 Sekunden bzw. zwei Szenen an. Um Szene für Szene zu vertonen, müssen Sie nach jeder Szene die Aufnahme mit der **Pausentaste** unterbrechen. Es ist kein Problem, wenn diese Unterbrechung nicht exakt auf dem Punkt ist, sondern Sie einige Sekunden in die Folgeszene hineinvertonen. Sie können aber auch mit der Bild-für-Bild-Vor- bzw. Rückspultaste bildgenau an die Stelle spulen, bei der Sie weiter vertonen möchten.

Instrumente und Geräuschemacher

Viele der Geräusche und Effekte, die sich die Kinder zu dem Film überlegen, können ganz einfach ohne Hilfsmittel und Instrumente gemacht werden. Dennoch ist es schön, wenn einige Instrumente bereitliegen.

Bei mehrtägigen Projekten mit den gleichen Teilnehmern bitten Sie die Kinder, Instrumente von zu Hause mitzubringen. Sie werden überrascht sein, was die Kinder alles haben oder aber noch eigens für die Produktion basteln. Von Trompeten, Keyboards über Triangeln bis hin zu Rasseln aus Filmdosen lassen sie sich einiges einfallen. Bedenken Sie jedoch, dass all diese Instrumente dazu verführen, sie in den Händen zu halten und damit mehr oder weniger unkontrolliert Krach zu machen. Besprechen Sie mit den Kindern ganz klare Regeln zum Benutzen der Instrumente.

Die Nachvertonung

Ideensammeln für den Ton

Sichten Sie den Film etwa zwei- bis dreimal mit den Kindern. Machen Sie beim zweiten Durchlauf die Kinder darauf aufmerksam, dass sie sich beim Ansehen des Films Gedanken bezüglich des Tons machen sollen. Beim nächsten Durchlauf stoppen Sie den Film nach jeder Szene und besprechen bzw. probieren aus, was an Tönen, Geräuschen, Musik oder Text passen würde. Legen Sie an dieser Stelle gemeinsam mit den Kindern fest, wer welche Rolle übernimmt. Lenken Sie dabei die Aufgabenverteilung so, dass sich niemand unter- oder überfordert fühlt.

Tipp:

Schreiben Sie die Ideen auf, damit werden diese Absprachen verbindlich. Natürlich können Ideen auch im Nachhinein noch verändert werden.

Die Tonaufnahme

Nachdem Sie und die Kinder überlegt und als „Trockenübung“ ausprobiert haben, wie der Film vertont werden soll, positionieren Sie die Kinder um das Mikrofon. Achten Sie darauf, dass diejenigen Kinder, die Texte sprechen, weiter vorne stehen als jene, die Geräusche machen (vor allem, wenn diese mit lauten Instrumenten erzeugt werden). Der Text sollte laut und deutlich gesprochen werden, muss aber keineswegs geschrien oder übertrieben betont gesprochen werden.

Tipp:

Machen Sie maximal 2 - 3 Probedurchläufe mit den Kindern und nehmen Sie dabei schon den Ton mit auf. Häufig ist ein Probedurchlauf bereits so gut, dass er als Endversion genommen werden kann. Die besten Nachvertonungen sind meistens die ersten, denn je häufiger die Kinder den Text sprechen müssen, desto künstlicher hört er sich an.

Praktische Tipps für das Vertonen

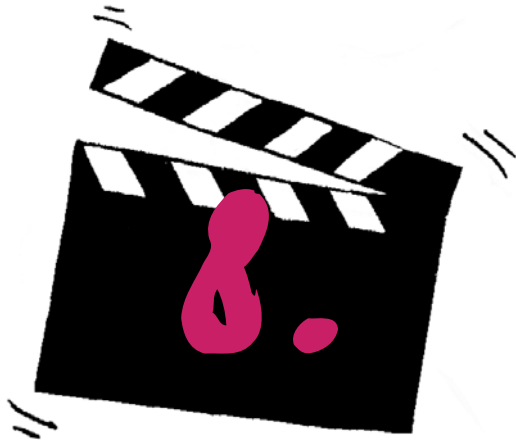
Machen Sie mit den Kindern immer wieder Pausen. Das Vertonen ist der Arbeitsschritt des Projekts, der alle Beteiligten am meisten anstrengt!

Es ist hilfreich, wenn Sie die Einsätze per Handzeichen geben. Bedenken Sie die Reaktionszeit der Kinder, geben Sie die Einsätze ruhig etwas zu früh.

Schon wenige Momente vor der Aufnahme können die Kinder bereits beginnen, konstante Geräusche (z. B. Windrauschen) zu machen, dann gibt es zu Beginn des Films kein „Geräuschloch“.

Text und wörtliche Rede können bereits gesprochen werden, kurz bevor die Figuren zu sehen sind bzw. bevor sie ihre Lippen bewegen. Das wirkt in jedem Fall flüssiger als ein zu spät einsetzender Ton. Oftmals ist dann auch nicht mehr genug Zeit, den ganzen Text zu sprechen, da bereits die nächste Szene kommt oder ein anderer Text zu den Bildern folgen muss.

Die Projektplanung





Die Projektplanung



Zeitraumen für TRICKBOXX-Projekte

Auf den folgenden Seiten werden Ihnen verschiedene Möglichkeiten für die Planung und Durchführung von TRICKBOXX-Projekten vorgestellt. Sie finden praktische Anregungen für die Anleitung und Vermittlung der einzelnen Arbeitsschritte. Diese Planungshilfe können Sie sowohl auf Schul-klassenprojekte, Projekte mit wechselnden Teilnehmern, Tagesaktionen oder mehrtägige Aktionen mit kleinen Gruppen übertragen.

Es gibt unzählige unterschiedliche Voraussetzungen für Trickfilmprojekte. An dieser Stelle werden Ihnen Planungsideen für solche Voraussetzungen vorgestellt, die am häufigsten auftreten.

Die wichtigsten Aspekte bei der Planung von Projekten sind die Anzahl der Teilnehmer und die zur Verfügung stehende Zeit. Danach richtet es sich, wie intensiv ein Projekt für die Gruppe und für den einzelnen Teilnehmer wird und wie lang der Film sein kann. Grundsätzlich gilt: Je mehr vor-bereitet wird, desto kürzer kann das Projekt sein. Ein offenes Angebot mit der TRICKBOXX kann z. B. schon für eine Stunde angesetzt werden. Dafür muss aber bereits der Hintergrund gestaltet sein und es müssen fertige Figuren zur Verfügung stehen. Die Kinder überlegen sich dann eine kurze Geschichte (in max. fünf Minuten) und produzieren ihren Trickfilm mit den vorgefertigten Figuren. Auf diese Weise kann die TRICKBOXX z. B. an „Tagen der offenen Tür“ bei Laufpublikum eingesetzt werden. Dabei sind auch kurze Übungen mit der TRICKBOXX möglich („Schnecken-rennen“, „Wortsalat“ etc.). Je länger ein Projekt dauert, desto selbstständiger können die Kinder arbeiten und z. B. alle Figuren und Hintergründe selbst erstellen.

Mögliche Beispiele:

Art des Workshops	Anzahl der Teil-nehmer	Zeit	Art des Films	Länge des Films
Schulklasse	ca. 27 Schüler in Ar-beitsgruppen mit je-weils 4 - 5 Teilneh-mern (6 Gruppen)	Mindestens 10 Schul-stunden = 7,5 Zeit-stunden	Ein Film mit mehreren Szenen => pro Arbeitsgruppe eine Szene	ca. 1 - 2 min
Projektgruppe (z. B. Schul-AG, Ferienpass-Aktion)	ca. 8 Teilnehmer in zwei Arbeitsgruppen	Mindestens 10 Schul-stunden = 7,5 Zeit-stunden	Ein Film mit mehre-ren Szenen => pro Arbeitsgruppe min-destens eine Szene	ca. 1 - 2 min
Offenes Angebot mit wechselnden Teilnehmern	Zwischen 1 - 8 Teil-nehmern pro Szene/ Film	Das Projekt kann für wenige Stunden aber auch über mehrere Tage angeboten werden. Arbeitszeit pro Lauf-publikumgruppe: zwischen 10-60 min	Viele voneinander unabhängige Filme => pro Teilnehmer/ Gruppe ein Film Ein Film mit vielen kleinen Szenen => pro Teilnehmer/ Gruppe eine Szene	ca. 20 - 30 sek Je nach Dauer des Angebotes und An-zahl der einzelnen Szenen

Die Projektplanung

Zeitpläne für unterschiedliche Projekte

Wir empfehlen für die Durchführung vor allem bei Projekten, die über mehrere Tage geplant sind, einen Stundenplan zu skizzieren. Natürlich ist es immer möglich, mit der Zeiteinteilung flexibel umzugehen, eine solche Vorplanung erleichtert aber das Arbeiten. Teilen Sie auch den Projektteilnehmern mit, wie der Zeitplan aussieht, damit sie sich darauf einstellen können.

Am folgenden Beispiel wird veranschaulicht, wie ein TRICKBOXX-Projekt mit einer Schulklasse (27 Schüler) an fünf Tagen in einer Woche in jeweils zwei Schulstunden pro Tag umgesetzt werden kann. Die Klasse wird während des Projekts in sechs Gruppen geteilt. In der Aufstellung werden diese Gruppen nummeriert. Pro Tag wird von zwei Schulstunden ausgegangen. Zwischen den beiden Stunden ist eine kurze Pause eingeplant.

Beispiel 1: Schulklasse

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1. Schulstunde = 45 min	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellen des Projekts - Was ist ein Trickfilm? - Wie funktioniert die TRICKBOXX? - Grober Handlungsablauf: „Der Wasserkreislauf“ 	<p>Wochenplan erstellen</p> <p>Gruppe 1 - 5: Basteln der Figuren und Hintergründe für ihre Szenen</p> <p>Gruppe 6: Fertigstellung des Titels, Basteln der Hauptfiguren</p>	<p>Gruppe 2: TRICKBOXX</p> <p>Gruppe 1, 3 - 6: Basteln der Figuren und Hintergründe für ihre Szenen</p>	Gruppe 1, 4 und 5: TRICKBOXX	<p>Sichtung des Films (2 - 4 mal)</p> <p>Besprechung Ton Proben Ton Tonaufnahme</p>

Pause

2. Schulstunde = 45 min	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung der Geschichte/Storyboard - Gruppeneinteilung - Dreh des Vorspanns (alle) 	<p>Gruppe 1: TRICKBOXX</p> <p>Gruppe 2 - 6: Basteln der Figuren und Hintergründe für ihre Szenen</p> <p>Sichtung/ Besprechung</p>	<p>Gruppe 3: TRICKBOXX</p> <p>Gruppe 4 - 6: Basteln</p> <p>Gruppe 1: „Retter in der Not“</p> <p>Gruppe 2: Ankündigungstext</p>	Alle, die nicht an der TRICKBOXX arbeiten, gestalten ein Filmplakat, Ankündigungstext, Wendebilder	<p>Sichtung des fertigen Films (3 - 5 mal)</p> <p>Reflexion des Films, der anderen Arbeitsergebnisse und der Projektwoche insgesamt</p>
----------------------------	---	---	--	--	---

Die Projektplanung

Beispiel 2: Ferien-Aktion mit zehn Teilnehmern an vier Tagen à fünf Stunden

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag
1 Stunde	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung/Vorstellungsrunde - Vorstellen des Projektes - Was ist die TRICKBOXX? - Wie funktioniert die TRICKBOXX? - Übung an der Kamera 	<ul style="list-style-type: none"> - Titel finden - Basteln 	<ul style="list-style-type: none"> - Filmen - Basteln 	<ul style="list-style-type: none"> - Abspann filmen
20 min	Pause			
2 Stunden	<ul style="list-style-type: none"> - Ideenfindung für den Film - Geschichte durchsprechen - Storyboard erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Basteln 	<ul style="list-style-type: none"> - Filmen - Basteln 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertonen
10 min	Pause			
1,5 Stunden	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben verteilen - Gruppen einteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Dreh des Titels 	<ul style="list-style-type: none"> - Filmen - Basteln 	<ul style="list-style-type: none"> - Sichten - Filmkopien überspielen - Aufräumen

Beispiel 3: Projektvorschlag für ein offenes Angebot mit wechselnden Teilnehmern (z. B. in einem Jugendfreizeittreff) während der Ferien

ca. 5 min	ca. 5 min	ca. 15 min	ca. 20 min	ca. 10 min
<ul style="list-style-type: none"> - Wie funktioniert Film? - Wie funktioniert die TRICKBOXX? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideenfindung für die eigene Geschichte 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuren und Hintergründe basteln und zusammenstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Film drehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertonen

Die Projektplanung

Grundausrüstung:

Für alle Arten von TRICKBOXX-Projekten benötigen Sie folgende Ausstattung:

- einen Raum: wenn möglich kein Durchgangszimmer. Die Kinder können sich so besser konzentrieren. Der Film kann ohne Zwischengeräusche bei Bedarf auch in diesem Raum nachvertont werden. Ideal ist ein Raum, der für die Zeit des Projektes nur für die Trickfilmproduktion genutzt wird. Dann müssen die Box nicht täglich auf- und abgebaut und das Material aufgeräumt werden.
- drei Tische (für die TRICKBOXX, das Material und zum Arbeiten/Basteln)
- Stühle für die Teilnehmer
- ein oder zwei Personen, die die Aktion betreuen
- Anschauungsmaterialien: Filmrolle bzw. Zeichnung aus dem Handbuch, Daumenkino, Wendebild
- Bastelmaterialien: Siehe „Grundausrüstung“ und „Nicht unbedingt nötig, aber hilfreich“. Soll das Projekt unter einem bestimmten Motto stehen, ist es sinnvoll, die Materialien auf das Thema abzustimmen. Zum einen kann so Geld gespart werden, zum anderen wird so ein Überangebot verhindert, das bei den Kindern unnötige Verwirrung verursachen könnte und die Konzentration auf das Thema beeinflusst.
- Ton: verschiedene Instrumente, Rasseln, Glocken, ...

Die Materialien sollten schon vor Projektbeginn bereitliegen; sollte sich im Laufe des Projektes herausstellen, dass noch weitere Materialien gebraucht werden, können diese noch von Ihnen oder aber den Kindern mitgebracht werden.

Für einen Grundstock an Bastelmaterialien müssen Sie Kosten von zwischen 40 und 50 Euro einplanen.

Tipps für mehrtägige Projekte mit gleichen Teilnehmern:

Am Ende der Arbeitstage sollten Sie die Ergebnisse mehrmals sichten. Das macht nicht nur unwahrscheinlich viel Spaß, sondern ermöglicht auch den Blick für konstruktive Kritik und Anregungen für die noch folgenden Szenen. Es kann passieren, dass die Kinder aufgrund der neuen Erfahrungen ihr bisheriges Konzept ändern oder aber Szenen noch mal drehen wollen. Dafür haben Sie voraussichtlich keine Zeit. Von daher sollten Sie auf solche Wünsche nicht eingehen.

Die Gruppen, die mit ihrem Dreh fertig sind, können sich mit anderen Dingen beschäftigen, wie z. B. ein Filmplakat erstellen, auf dem die Eltern und Parallelklassen eingeladen werden, sich den Film anzusehen oder einen Ankündigungstext für die Vorführung zu schreiben. Legen Sie auch Materialien zur Herstellung von Wendebildern bereit. Für die Kinder ist es schön, wenn sie eine Kleinigkeit alleine basteln und mit nach Hause nehmen können.

Je nachdem, über wie viele Stunden oder Tage Ihr Projekt geht, sollten Sie mit den Kindern kleinere und größere Pausen einlegen. Spätestens nach dem abgeschlossenen Dreh und vor dem Vertonen ist eine Pause unbedingt erforderlich.

Die Projektplanung

3-D-Variante

Die oben vorgestellten Projektbeispiele können Sie auch im 3-D-Trick anbieten. Das ist nur dann sinnvoll, wenn Sie gewährleisten können, dass das dafür benötigte Stativ sicher positioniert werden kann und nicht von den umherlaufenden Kindern und eventuellen Zuschauern umgeworfen wird.

Die TRICKBOXX sollte mit einer der offenen Seiten gegen eine Wand gestellt werden, damit die Trickbühne von drei Seiten geschlossen ist und gegebenenfalls Hintergründe an den Wänden befestigt werden können. Vor allem Playmobil-Figuren und Legosteine eignen sich für den 3-D-Trick besonders gut. Die Figuren können beliebig miteinander kombiniert werden, sodass unterschiedliche Geschichten entstehen können. Ein weiterer Vorteil von fertigen Figuren ist, dass Sie nicht unbedingt einen extra Basteltisch benötigen und somit die Betreuung der Trickfilmaktion einfacher wird.

Die Projektplanung

Ablaufplanung von TRICKBOXX-Projekten

Na, dann kann's ja losgehen ...

Schritt 1:

Der Einstieg: Vorstellen des Projekts und der TRICKBOXX

Teilen Sie den Kindern mit, dass Sie mit ihnen einen Trickfilm drehen wollen. Erklären Sie über Fragen und Antworten, was ein Trickfilm ist, welche unterschiedlichen Techniken es gibt und wie die Figuren zum Leben erweckt werden. Wir empfehlen Ihnen, die TRICKBOXX schon aufzubauen, bevor die Kinder zum ersten TRICKBOXX-Termin kommen. Den Kindern wird das Prinzip der TRICKBOXX am ehesten deutlich, wenn sie mit der Kiste arbeiten. Ausführliche Erklärungen sind deshalb nicht notwendig.

Für einen guten Einstieg finden Sie eine Auswahl konkreter Formulierungen für die Anleitung, mit deren Hilfe Sie kurz und gezielt die wichtigsten Grundlagen zum Film und zur Filmproduktion legen können

Zeit	Ablauf	Beispiel für die Anleitung
5 min	Wie funktioniert Film?	„Film besteht aus vielen einzelnen Bildern. Eigentlich sind es viele Fotos, die ganz schnell hintereinander abgespielt werden. Eine Filmkamera nimmt viele einzelne Bilder sehr schnell hintereinander auf, die, wenn man den Film sieht, genauso schnell wieder abgespielt werden. So entsteht die Bewegung im Film. Bei einem Kinofilm werden 24 Bilder pro Sekunde aufgenommen bzw. abgespielt. Das menschliche Auge ist zu träge, um so viele Bilder einzeln wahrzunehmen. Das Gehirn merkt sich ein gesehenes Bild für den Bruchteil einer Sekunde und ‚kopiert‘ es sozusagen ins nächste Bild.“ Veranschaulichen Sie Ihre Erklärungen anhand der „Filmrolle“, dem „Daumenkino“ oder dem „Wendebild“.
5 min	Was ist ein Trickfilm?	„Wer weiß, was ein Trickfilm ist?“ „Wer weiß, wie man Trickfilme macht?“ „Welche Trickarten kennt ihr?“ „Wie kann man den Trickfilm noch nennen? (Antwort: Animationsfilm) Was bedeutet Animation?“ „Beim Trickfilm müsst ihr die Figuren bewegen, denn das können sie ja nicht von alleine. Ihr wollt aber eure Hände nicht mit im Bild haben, was müsst ihr machen?“
5 min	Wie funktioniert die TRICKBOXX?	Veranschaulichen Sie dies direkt an der TRICKBOXX. „Wenn man diese Kamera auf die Animationsfunktion einstellt, kann man mit ihr einen Trickfilm drehen. Drückt man den Auslöser, macht die Kamera immer ein paar Bilder. (Drücken Sie den Auslöser und weisen Sie die Kinder sowohl auf das akustische Signal als auch auf die rote bzw. grüne Anzeige im Display der Kamera hin, welche auch über den angeschlossenen und eingeschalteten Monitor zu sehen ist.) „Ist die Kamera damit fertig, könnt ihr eure Figur etwas verschieben und erneut ein Bild machen. Das macht ihr so oft, bis eure Figur dahin gewandert ist, wo sie hin soll. Wichtig ist es, darauf zu achten, dass ihr die Hände nicht im Bild habt. Wenn man das Band jetzt zurückspult und abspielt, seht ihr, dass sich eure Figur wie von selbst bewegt.“

Die Projektplanung

Schritt 2:

Übungen an der Kamera

Am anschaulichsten wird diese Erklärung, wenn Sie oder Ihr Kollege diesen Vorgang zeitgleich am Tricktisch vormachen. Es reicht aus, eine Schere sich öffnen und schließen zu lassen oder einen Bleistift durch das Bild „laufen“ zu lassen.

Erklären Sie nicht zu lange! Lassen Sie die Kinder direkt Übungen an der TRICKBOXX machen, z. B. „Schneckenrennen“. Den Kindern wird durch das eigene Probieren das Prinzip der TRICKBOXX schnell klar. Lassen Sie die Kinder beim ersten Durchlauf des „Schneckenrennens“ die Schnecken so verlegen, wie die Kinder es möchten, und sichten Sie anschließend mit den Kindern diese Szene. In der Regel verschieben die Kinder die Schnecken in zu großen Abständen, da alle als erste das Ziel erreichen wollen. Dies wird ihnen beim anschließenden Ansehen deutlich, da die Bewegungen dann nicht flüssig sind, sondern ein „Ruckeln“ entsteht. Beim nächsten Versuch werden die Bewegungen der Figuren schon wesentlich besser – darauf werden auch die Kinder achten!

Bei Projekten mit verhältnismäßig **vielen Teilnehmern** und/oder einem relativ **kurzen Projektzeitraum** sollte ein Teil des Vorspanns mit den Namen der Kinder bereits bei der Übung gedreht werden.

Zeit	Ablauf	Beispiel für die Anleitung
20 min	Vorspann als Übung an der Kamera	„Wir probieren jetzt die TRICKBOXX mal aus und drehen den ersten Teil des Vorspanns. Wir sollten mit Buchstaben schreiben, von wem der Film überhaupt ist. Jeder kann jetzt seinen Namen „schreiben“.“ „Hier sind Buchstaben aus Russischbrot, die können jetzt langsam ins Bild wandern. Von oben, von unten, von den Seiten oder die Wörter bilden sich aus einem großen Buchstabenhaufen.“ „Je langsamer die Buchstaben an ihren Platz gerückt werden, desto flüssiger wird die Bewegung, also bewegt die Buchstaben immer nur ein bisschen.“

Bei Projekten, die über einen **längeren Zeitraum** mit den **gleichen Teilnehmern** stattfinden:

20 min	Übung an der Kamera	„Wir probieren das mal aus und lassen die Schnecken rennen. Wir haben einige Schnecken, die vom Start ins Ziel wollen. Immer zwei Kinder kümmern sich um eine Schnecke und wechseln sich dabei ab. Zwei Kinder bedienen die Kamera.“
--------	---------------------	--

Ist die Übung beendet, sichten Sie mit den Kindern das Ergebnis und weisen Sie noch einmal darauf hin, dass die Figuren in kleinen Schritten bewegt werden müssen, damit ein flüssiger Bewegungsablauf entsteht.

Die Projektplanung

Schritt 3:

(Er)finden der gemeinsamen Filmgeschichte

Achten Sie darauf, dass die Kinder eine überschaubare, möglichst einfach strukturierte Geschichte entwickeln, die sich in so viele Szenen gliedern lässt, wie Arbeitsgruppen vorhanden sind:

z. B. fünf Szenen:

Fünf Teams mit je einer zu gestaltenden Szene und ein Extra-Team, das für die Figuren/Gegenstände zuständig ist, die in allen Szenen vorkommen, und gleichzeitig Titel und Abspann herstellt

Zeichnen Sie jede Szene auf ein bis drei DIN-A-4-Bögen auf und befestigen Sie die gut sichtbar an der Tafel oder einer Wand. So haben Sie parallel zum Entwickeln der Geschichte auch schon das Storyboard hergestellt.

Tipp:

Die Strukturierung der Geschichte von Anfang an ist wichtig! Dies verhindert, dass man sich zu sehr in der Geschichte verzettelt und direkt die Übersicht für die praktische Umsetzung hat.

Beispiel A:

Thema und Geschichte finden ohne bestimmte inhaltliche Vorgaben

Diese Art des Trickfilmangebotes funktioniert mit Kindern, die aufgeschlossen und spontan sind, sehr gut. Natürlich ist es immer von Vorteil, wenn sich Projektleiter und Kinder schon aus anderen Zusammenhängen kennen, dann sind die Kinder nicht so schüchtern.

Wenn Sie den Kindern keine Vorgaben machen, werden sie viele unterschiedliche Filmideen entwickeln. Sehr wahrscheinlich wird keine dabei sein, die alle Projektteilnehmer gut finden und die genau so umgesetzt werden kann. Sammeln Sie zunächst alle Ideen der Kinder und schreiben diese auf. Häufig sind Stichworte ausreichend; sollte es Unklarheiten geben, fragen Sie konkret nach den Vorstellungen.

Ideenfindung ohne Vorgaben

20 min	Vorgaben: keine	„Bitte keine Vorschläge, die ihr schon mal als Film im Fernsehen gesehen habt; das ist langweilig, wir wollen etwas Eigenes machen.“ „Denkt daran, alles ist möglich, hier können z. B. auch Tomaten sprechen.“ „Wer von euch hat ein Passfoto dabei? Wir können auch Figuren machen, auf die wir euren Kopf kleben. Dann seid ihr als Trickfigur im Film dabei.“
--------	-----------------	---

Die Projektplanung

Beispiel B:

Geschichte finden zu einem bestimmten Thema (hier: „Der Wasserkreislauf“)

Im schulischen Rahmen kann es durchaus der Fall sein, dass Sie den Film während einer bestimmten Unterrichtseinheit durchführen möchten. Die Trickfilmproduktion wird hier als Mittel zur Vermittlung der Lerninhalte der Thematik der Unterrichtseinheit eingesetzt.

Geben Sie das Thema (z. B. „Der Wasserkreislauf“) vor. Während die Kinder nun ihre Ideen äußern, ist es wichtig, dass Sie Ihre Zielvorstellung zwar im Auge behalten, den Kindern aber – ähnlich wie in Beispiel A – genügend Freiräume lassen, damit möglichst viele ihre Ideen einbringen können. Vertrauen Sie auf die Kreativität Ihrer Projektteilnehmer, aber denken Sie daran, dass die Handlung eines so kurzen Films nicht zu komplex werden darf, damit der Film auch praktisch umgesetzt werden kann.

Beispiel:

Szene 1:

Die befreundeten Wassertropfen Plitsch und Platsch sitzen noch ganz gemütlich in der Wolke und trinken Saft. Es kommen immer mehr Tropfen dazu und trinken mit. Die Wolke fängt an, sich zu schütteln, sodass Plitsch und Platsch runter auf die Erde fallen.

Szene 2:

Unsanft kommen sie auf einer Blume auf. Diese lacht, denn Plitsch und Platsch rutschen an ihrem Stiel hinunter und sickern in die Erde.

Szene 3:

In der Erde kommen sie vorbei an Wurzeln und einem Maulwurf, bis sie auf eine Quelle stoßen.

Szene 4:

Der Quelle schließen sie sich an und strömen in einem Fluss. Sie treffen einen Fisch und fragen ihn, wo es denn eigentlich hin geht. Der Fisch sagt: „Ins Meer.“

Szene 5:

Dort reiten sie auf den Wellen und winken einem Schiff zu. Doch die Sonne brennt so heiß, dass sie verdunsten und in den Himmel aufsteigen. Dort setzen sie sich in eine Wolke und trinken Saft.

Ideenfindung mit thematischer Vorgabe

15 min	Vorgaben: Thema (z. B. „Der Wasserkreislauf“)	„Bitte keine Vorschläge, die ihr schon mal als Film im Fernsehen gesehen habt; das ist langweilig, wir wollen etwas Eigenes machen.“ „Es wäre schön, wenn uns ein oder zwei Hauptfiguren durch den Wasserkreislauf führen. Denkt daran, es ist ein Trickfilm, hier können auch Gegenstände, Pflanzen oder Tiere sprechen, nicht nur Menschen!“ „Wie wär ´s mit zwei Regentropfen: Plitsch und Platsch, die fallen aus einer Wolke vom Himmel auf die Erde.“
--------	--	---

Die Projektplanung

Beispiel C:

Vorgabe einer Geschichte mit vielen einzelnen Szenen

Sie haben sich bereits im Vorfeld für eine Geschichte entschieden. Es bietet sich an, etwas zu nehmen, das die Kinder kennen: Märchen, die Weihnachtsgeschichte oder Lieder mit mehreren Strophen (z. B. „Der Cowboy Jim aus Texas“). Für Kinder ab fünf Jahren bieten sich auch Bilderbücher an (z. B. „Der Regenbogenfisch“).

Schreiben Sie die Geschichte in kurzen Sätzen auf. Ein Satz pro Szene sollte reichen. Außerdem können Sie auch schon grob das Storyboard für die Geschichte skizzieren.

5 min	Vorgaben: Geschichte, Storyboard, Hauptfiguren	„Heute wollen wir das Märchen von Rotkäppchen verfilmen. Hier ist unser Storyboard, mit dem die Geschichte wie ein Comic aufgezeichnet ist. Kinder vor euch haben schon die ersten Szenen gedreht. Ihr könnt jetzt filmen, wie das Rotkäppchen den Wolf im Wald trifft. Wie soll der Wolf aussehen, und wo hält er sich versteckt? Kommt er direkt auf Rotkäppchen zu oder passiert ihm noch etwas Unerwartetes? Die Szene gehört euch. Denkt euch etwas aus.“
-------	---	--

An dieser Variante ist besonders schön, dass die Kinder an einer Geschichte mitwirken, die sie kennen und daher der Handlungsverlauf nicht erst gemeinsam ausgehandelt werden muss. Ein solcher Film wird ca. zwei bis drei Minuten lang werden und bereitet dadurch beim Anschauen mehr Freude als nur einzelne Sequenzen von wenigen Sekunden. Ein weiterer Vorteil ist auch, dass einzelne Kinder oder die ganze Gruppe auch innerhalb einer Szene aus- bzw. einsteigen können. Da die Geschichte ohnehin weitestgehend vorgegeben ist, fällt es vielen Kindern leichter, sich mit ihnen bisher unbekanntem Kindern zu arrangieren.

Beispiel D:

Thematische Vorgabe eines Mottos für einen gemeinsamen Film oder mehrere gemeinsame Kurzfilme

Das gesamte Projekt steht unter einem Motto, z. B. Beispiel: „Der Osterhase bei der Arbeit.“. Diese Form eignet sich besonders gut für Projekte in der offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Die einzelnen Kurzfilme können am Ende der Aktionswoche zusammen geschnitten werden und ergeben einen Film mit mehreren Szenen.

Es ist auch möglich, nicht nur das Thema vorzugeben, sondern auch eine zentrale Figur (z. B. den Osterhasen), die die Kinder in allen Szenen auftauchen lassen sollen. Machen Sie eine Umrisszeichnung von der Figur von vorne, von den Seiten und von hinten. Gestalten Sie die Figur so, dass Arme, Beine und Kopf animiert werden können. Kopieren Sie die Vorlagen mehrmals in unterschiedlichen Größen.

Die Kinder können sich dann für eine oder mehrere der Vorlagen entscheiden, diese anmalen und ausschneiden. Achten Sie darauf, dass die Figuren in allen Kurzfilmen mit den gleichen Farben angemalt werden, damit der Eindruck entsteht, dass es auch immer dieselbe Figur ist, die etwas erlebt. Natürlich können Sie den Kindern die Figuren auch schon komplett fertig (ausgemalt und

Die Projektplanung

ausgeschnitten) zur Verfügung stellen. Die Kinder können in noch kürzerer Zeit einen eigenen Film drehen. Hinzu kommt, dass die Betreuung der Kinder nicht so aufwendig ist. Vor allem, wenn Sie den Workshop alleine betreuen, kann die Bereitstellung von bereits fertigen Figuren von Vorteil sein.

Zusätzlich können Sie noch eine Richtung angeben, in die die Figur gehen soll. So kann sie z. B. immer links ins Bild laufen, erlebt etwas und geht dann rechts wieder aus dem Bild hinaus.

5 min	Vorgaben: Thema und Hauptfigur	„Es sollen kleine Szenen zum Thema Ostern erzählt werden. Die einzelnen Szenen werden alle hintereinander aufgenommen, sodass am Schluss ein langer Film entsteht. Dieser Osterhase geht auf Reisen und erlebt die unterschiedlichsten Dinge. Was er erleben soll, könnt ihr euch überlegen.“ „Denkt euch etwas aus, was ihr mir in einem Satz erzählen könnt.“ „Wo soll der Osterhase etwas erleben?“
-------	-----------------------------------	---

Schritt 4: Einteilen der Gruppen

Falls Ihnen die Gruppe unbekannt ist, lassen Sie sich von allen Kindern den Namen und das Alter nennen. So können Sie beim Abspann alle Mitwirkenden namentlich aufführen. Das erhöht die Identifikation der einzelnen mit ihrem Film(-abschnitt) und verdeutlicht einmal mehr, dass das Filmemachen Teamarbeit ist.

Die Einteilung der Kinder in Gruppen lässt sich am einfachsten mit entsprechenden Methoden realisieren, z. B. mit entsprechend der Anzahl der Gruppe verschiedenfarbigen Klebepunkten, die Sie vor dem TRICKBOXX-Projekt unter die Stühle kleben. (Alle Kinder mit einem gelben Klebepunkt an ihrem Stuhl gehören dann der gleichen Gruppe an.) Häufig besser, aber auch zeitaufwendiger und ggf. anstrengender für Sie ist es, wenn die Kinder die Gruppeneinteilung selbst vornehmen – die Kinder müssen über einen längeren Zeitraum miteinander kooperieren und sollten daher frei wählen können, mit wem sie arbeiten möchten. Weisen Sie die Kinder jedoch darauf hin, dass sie bei ihrer Entscheidung bleiben müssen.

Teilen Sie die Teilnehmer entsprechend der geplanten Szenenanzahl in etwa gleichgroße Gruppen auf. Denken Sie dabei daran, dass es eine Extra-Gruppe gibt, die – im Gegensatz zu den anderen – eine Art Sonderposition innehat: Sie ist nicht nur für den Vor- und Abspann zuständig, sondern auch für die Figuren oder Gegenstände, die in allen Szenen immer wieder auftauchen. Diese Figuren können dann von allen Gruppen genutzt werden. Im weiteren Projektlauf ist diese Extra-Gruppe außerdem „Retter in der Not“. Sollten die Gruppen, die am Tricktisch arbeiten, merken, dass sie doch etwas vergessen haben zu basteln, kann ein Bastelauftrag an die „Retter“ aufgegeben werden, die dann blitzschnell das fehlende Objekt herstellen.

Achten Sie darauf, dass zum Kolorieren der Figuren immer die gleichen Farben bzw. Stifte verwendet werden.

Die Projektplanung

Durch eine solche Aufgabenverteilung bleibt es das ganze Projekt über für die Kinder abwechslungsreich. Sie haben verschiedene Basteleinheiten und mehrere Filmeinheiten. Wenn alle Hintergründe und Figuren fertig sind, können die Kinder ein Bild für ihre Videokassettenhülle gestalten, ein Daumenkino oder Wackelbild basteln.

Nach diesem eher theoretischen Teil sollten Sie die Kinder nun mit einer praktischen Übung beauftragen. Zum einen können sich die Projektteilnehmer so die Informationen besser verinnerlichen, zum anderen brauchen sie eine kleine Auflockerung.

Schritt 5:

Zusammenstellen und Basteln von Figuren und Hintergründen

Neben dem eigentlichen Drehen ist dies sicherlich die zeit- und arbeitsaufwendigste Projektphase. Das Arbeitstempo der einzelnen Gruppen wird stark variieren. Während einige Gruppen noch mit dem Basteln beschäftigt sind, können andere bereits die TRICKBOXX für die Aufnahme ihrer Szene nutzen. Da die Szenen in einen gemeinsamen Film aller Teilnehmer der Handlung entsprechend chronologisch abgedreht werden müssen, ist es wichtig, evtl. Extraaufgaben oder Beschäftigungsmöglichkeiten für die Gruppen bereit zu halten, die zwar mit ihrer Szene fertig sind, aber noch auf das Abdrehen einer der vorhergehenden Szene warten müssen.

Beispiele für die Organisation entnehmen Sie bitte den oben dargestellten Zeitplänen für die unterschiedlichen möglichen Projektkonstellationen.

Damit die Kinder während der eigentlichen Bastelarbeit möglichst eigenverantwortlich arbeiten können, denken Sie bitte daran, sie auf einige wichtige Möglichkeiten zur Gestaltung von Figuren bzw. Hintergründen hinzuweisen:

Ein bis mehrere Stunden	Keine fertigen Figuren	„Macht die Figuren ganz einfach, mit großen Köpfen, damit man die Augen und den Mund gut sieht. Arme und Beine zeichnet ihr etwas länger, dann könnt ihr sie abschneiden, etwas hinter den Körper legen und bewegen.“ „Wenn Figuren weglaufen, dann werden sie ja eigentlich immer kleiner. Dafür müsst ihr einfach unterschiedliche Größen von den Figuren benutzen. Mit der größten fangt ihr an, bewegt sie einige Schritte, tauscht sie gegen die nächst kleinere aus usw.“ „Ihr könnt auch Materialien mixen, die Haare aus Wolle oder die Wolken aus Watte.“ „Malt die Figuren erst und schneidet sie dann aus, das ist einfacher.“ „Nehmt pro Szene nur einen Hintergrund, sonst wird es zu kompliziert.“
15 min	z. T. fertige Figuren und vorbereitete Hintergründe	„Ihr könnt Figuren nehmen, die hier schon fertig liegen.“ „Den Osterhasen, der in jeder Szene auftauchen soll, habe ich für euch schon vorbereitet: es gibt ihn in verschiedenen Größen und von verschiedenen Seiten.“ „Figuren oder Gegenstände, die ihr sonst noch braucht, könnt ihr euch basteln.“

Die Projektplanung

Schritt 6: Dreh des Films

Wie schon unter Schritt 5 geschildert und in den abgebildeten Zeitplänen dargestellt, ist es gerade bei größeren Gruppen und einem engen Zeitplan (z. B. bei Schulprojekten) notwendig und sinnvoll, dass Schritt 5 und 6 ineinandergreifend organisiert werden.

Für die Animation und das Abfilmen der Szenen bzw. Geschichten gelten für alle Projektgruppen die gleichen Regeln. Diese müssen Sie den Kindern während der Arbeit sicherlich mehrfach ins Gedächtnis rufen.

20 - 30 min pro Gruppe, bzw. Szene	Film drehen	„Bevor wir anfangen zu drehen, spielt mir die Geschichte noch einmal mit den Figuren im Schnelldurchlauf vor.“ „Je kleiner die Bewegungen der Figuren werden, desto fließender werden die Bewegungen im Film.“ „Denkt daran, dass sich die Beine bewegen, sonst hüpfst eure Figur nur steif durchs Bild.“ „Nehmt die Figuren zum Verändern der Arme/Beine nicht immer hoch. Sonst findet ihr die genaue Stelle nicht wieder, an die ihr sie zurücklegen müsst. Benutzt zum Animieren/Verschieben beide Hände!“ „Seid ihr sicher, dass die Figuren von der richtigen Seite ins Bild laufen und aus dem Bild verschwinden? Das ist wichtig für die Anschlüsse an die Szenen davor und danach!“ „Wenn ihr die Figuren bewegt habt, und es ist alles bereit für die nächste Aufnahme, gebt dem Kameramann ein Zeichen: z. B. `Jetzt, `Aufnahme` oder `Ok`. Erst dann darf der Kameramann den Auslöser betätigen. Dann dürfen aber auch keine Hände mehr in die Box reingreifen!“
--	-------------	---

Schritt 7: Vertonung

Die Kinder müssen für das Vertonen sehr konzentriert sein. Sie dürfen während der Aufnahme nicht rascheln, flüstern oder lachen. Das fällt vielen Kindern sehr schwer. Wenn es den Kindern zu große Schwierigkeiten bereitet, den Film am Stück zu vertonen, dann vertonen Sie mit ihnen Szene für Szene (siehe Ton). Die Zeit, die Sie für das Vertonen einplanen müssen, ist nicht so sehr abhängig von der Länge des Films oder der Anzahl der Teilnehmer. Viel mehr hängt es von der Konzentrationsfähigkeit der Kinder und dem Anspruch an die Vertonung ab.

Es ist nicht gesagt, dass der Ton dann besser wird, wenn mehr Zeit zur Verfügung steht und mehrmals geprobt wird. Oft sind die ersten spontanen Versuche am authentischsten und somit am besten.

Es ist empfehlenswert, die bereits bestehenden Gruppen auch zum Vertonen beizubehalten. Wichtig ist, dass ein Kind während des ganzen Filmes die Vertonung für eine Trickfigur übernimmt. Um alle Kinder mit einzubinden, können verschiedene Hintergrundgeräusche eingespielt werden; z. B. Autohupen, Windheulen, Regen, Geräusche von Musikinstrumenten usw.

Die Projektplanung

Gehen Sie den Film gemeinsam Szene für Szene durch. Stoppen Sie nach jeder Szene und fragen Sie die zuständige Gruppe nach Vertonungsideen. Legen Sie mit den Kindern fest, wer welche Geräusche machen und Texte sprechen soll. Probieren Sie es bei laufender Szene aus, und lassen Sie dann die Gruppe an die Kamera zur Tonaufnahme kommen. Der Rest der Gruppe muss sich währenddessen leise verhalten, da man sonst die Nebengeräusche auch aufnimmt.

10 min bis 1,5 Stunden	Vertonen	„Wir schauen uns den Film noch einmal an. Was sagen denn eure Figuren? Machen sie Geräusche?“ „Ihr könnt auch schon anfangen zu reden, bevor eure Figur den Mund bewegt, das macht nichts. Das wirkt besser, als wenn der Text zu spät einsetzt. Dann denkt man nämlich, die Figuren haben geschlafen und ihren Einsatz verpasst.“
------------------------------	----------	---

Schritt 8: Nachbereitung/Reflexion

Wenn der Film fertig ist, schauen Sie ihn sich noch mehrmals gemeinsam an. An dieser Stelle sollten sowohl das Engagement und das Resultat hervorgehoben als auch konstruktive Kritik geübt werden.

Leiten Sie das Gespräch mit Fragen wie:
„Was hat euch besonders gut gefallen?“
„Was hat besonders viel Spaß gemacht?“
„Wo seht ihr Schwächen?“
„Was würdet ihr anders machen?“

Fertig ist der Trickfilm!

Der (medien-) pädagogische Anspruch





Der (medien-)pädagogische Anspruch



In diesem Teil des Handbuches erfahren Sie einige medien- und allgemeinpädagogische Gründe, warum das Arbeiten mit der TRICKBOXX von großem Wert ist. Neben dem Spaß an der eigenen Filmproduktion gibt es eine Reihe von relevanten Argumenten, die dafür sprechen, die TRICKBOXX nicht nur in der Freizeit einzusetzen, sondern auch in den pädagogischen Bereich zu integrieren. Bei einem TRICKBOXX-Projekt lernen die Teilnehmer auf vielen verschiedenen Ebenen.

Auch wenn Sie selbst bereits den Wert der TRICKBOXX-Arbeit erkannt haben, hilft Ihnen der nachfolgende Teil, andere Menschen wie z. B. Ihren Vorgesetzten oder einen Geldgeber von den Vorzügen der TRICKBOXX-Projekte zu überzeugen.

Was ist eigentlich Medienkompetenz?

Derzeit ist das Wort Medienkompetenz in aller Munde. Von den unterschiedlichsten Seiten wird gefordert, dass gerade Kinder den kompetenten Umgang mit Medien lernen sollen. Aber was genau meint dies?

Grundsätzlich kann man unter Medien alles verstehen, was uns auf indirekte Weise Informationen vermittelt. Hierzu zählen Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Radio- und Fernsehprogramme, Kinofilme, Hörspielkassetten, Musik-CDs, Computerspiele und vieles mehr. Mit dem Begriff der Medienkompetenz versucht man, alle Fähigkeiten zusammenzufassen, die ein Mensch braucht, um mit diesen Medien selbständig und kritisch umzugehen.

Es handelt sich hierbei also um sehr vielseitige und mehrschichtige Fähigkeiten. Medien sollen nicht nur auf technischer Ebene bedient oder produziert werden können. Medienkompetenz beinhaltet auch die Fähigkeit, sich kritisch mit Medien auseinander zu setzen und darüber nachzudenken, wie sie funktionieren. Ihr Aufbau, ihre Intention (zu informieren, zu unterhalten, aber auch eventuell zu manipulieren) sollen begriffen werden. Medien sollen für die individuelle Persönlichkeitsentwicklung herangezogen werden können. Ein selbstständiger, eigenverantwortlicher Umgang sowie kreative, gestalterische Tätigkeiten mit ihnen sind das Ziel von medienpädagogischer Arbeit.

Welchen Beitrag zur Medienkompetenzförderung kann ein Medienprojekt wie die TRICKBOXX leisten?

Die TRICKBOXX eröffnet Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen eine Technik zur selbstständigen kreativen Filmgestaltung. Projektteilnehmern wird die Möglichkeit gegeben, die Eigenheiten des Mediums Film kennen zu lernen, sich selbst in diesem Medium kreativ auszudrücken und sich kritisch mit den Funktionsweisen, aber auch mit den Schwierigkeiten dieses Mediums auseinander zu setzen. Unmittelbar erfährt und probiert man, wie die Welt im Film gemacht wird, nach welchen Gesetzmäßigkeiten sie funktioniert und wie diese Filmwelt sich von der Realität unterscheidet. Allerdings lassen sich die Lernerfolge nicht wie Vokabeln abfragen, sie zeigen sich erst im weiteren Verhalten der Projektteilnehmer. Ähnlich wie das Lesenlernen oder das Erlernen der Zeichenfähigkeit kann Medienkompetenz nur in kleinen Schritten ausgebildet werden.

Lassen Sie sich dadurch aber nicht verunsichern. Zum einen ist es nicht nötig und auch nicht möglich, alle der genannten Ziele „abzuarbeiten“, zum anderen werden Sie feststellen, dass viele der Eindrücke, die die Projektteilnehmer während der Trickfilmproduktion erfahren haben, nachhaltig in ihnen arbeiten und wirken. Nehmen Sie sich nicht zuviel vor, denken Sie daran: Weniger ist mehr! Schließlich sollen Sie selbst und die Projektteilnehmer in erster Linie Freude und Begeisterung an der Arbeit haben und sich nicht überfordert fühlen.

Der (medien-)pädagogische Anspruch

Warum sind TRICKBOXX-Projekte außerdem sinnvoll?

Die aktive Auseinandersetzung mit Medien und das Vermitteln von Medienkompetenz sowie natürlich der Spaß am Produzieren eines eigenen Trickfilms sind nicht die einzigen Gründe für die Durchführung eines Trickfilm-Projektes. Die TRICKBOXX ermöglicht auch die Umsetzung einer Reihe von allgemeinpädagogischen Zielen. Sie kann themenbezogen im Unterricht eingesetzt werden. Schüler können z. B. im Geschichtsunterricht einen Film zum Thema „Ägypten“ erstellen. Die Trickfilmarbeit ermöglicht eine spielerische Annäherung an den jeweiligen thematischen Inhalt. Die Box kann aber themenunabhängig im Rahmen einer Projektwoche oder Arbeitsgemeinschaft zum Einsatz kommen. Sie fördert soziale Kompetenzen, Gemeinschaftssinn, Teamwork, Diskussions- und Artikulationsfähigkeit sowie kreatives, analytisches und kritisches Denken.

Warum eignet sich der Trickfilm besonders für medienpädagogische Arbeit?

Der Trickfilm eignet sich besonders gut für den Einstieg in die Filmproduktion. Zum einen ist er bei Jung und Alt ein beliebtes Genre mit hohem Unterhaltungswert. Zum anderen wird bereits beim Anschauen deutlich, dass zumindest diese Art von Film keine bloße Abbildung der Realität sein kann, sondern Film und Fernsehen als „gemacht“ anzusehen sind. Die klare Erzählweise durch bunte, gestalterisch zum Teil stark vereinfachte Bilder kommt den Fähigkeiten und Vorlieben gerade von jüngeren Kindern entgegen. Sie sind ein geeignetes Vorbild für eigene Filmproduktionen.

Der Trickfilm weckt schnell das Interesse für seine Machart, ohne dass das Wissen um die Produktion den Spaß an zukünftiger Trickfilmrezeption mindern würde. Mit relativ geringem Aufwand ist die Eigenproduktion von kurzen Filmen mit der TRICKBOXX auch schon für kleine Kinder möglich. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Auch können nahezu alle Themen mit diesem Medium bearbeitet werden. Diese Eigenschaften bieten eine gute Voraussetzung für medienpädagogische und allgemeinpädagogische Arbeit.

Noch einmal kurz und knapp auf den Punkt gebracht: Gründe, warum die Arbeit mit der TRICKBOXX nicht nur Spaß macht, sondern auch pädagogisch sinnvoll ist:

- Erst beim eigenen Filmemachen wird deutlich, was Film ist. Film ist ein Medium, eine eigene Sprache, in der ich mir mit klaren Bildern die Welt so gestalten kann, wie ich sie will.
- Die Filmsprache hat eine eigene „Grammatik“ und „Schreibweise“. Die Filmtechnik und das Prinzip der einzelnen Bilder, die beim Abspielen zu Bewegungsabläufen verschmelzen, werden vermittelt.
- Eine eigene Filmproduktion kann so einfach konzipiert werden, dass das Bewegen von bereits vorhandenen Gegenständen seine Wirkung erzielt. Außerdem unterliegt der Animationsfilm keinen Naturgesetzen. Hier haben die Kinder ein Artikulationsmittel für ihre individuellen Ideen, Phantasien und Sichtweisen. Für die praktische Arbeit sind außer dem technischen Equipment lediglich Ideen, Materialien (wie Papier, Farben oder aber auch fertige Gegenstände, z. B. Gummibärchen, Fotos etc.) erforderlich.

Der (medien-)pädagogische Anspruch

- Es gibt keine Schauspieler. Unbehagen vor der Kamera, unprofessionelles Schauspiel und sich daraus ergebene Unzufriedenheit mit sich, der Gruppe und dem Produkt werden somit verhindert. Nur das Einspielen von Geräuschen und Sprache kann bei dieser Art der Filmarbeit von (anfänglicher) Schüchternheit beeinträchtigt werden. Das Augenmerk liegt also auf der filmtechnischen Arbeit wie Bewegungen, Kameraeinstellungen, Anschlüsse etc.
- Die Bedienung der Technik (digitale Kamera) ist denkbar einfach. Sie kann ebenfalls von den Kindern selbst durchgeführt werden, ohne dass eine umfangreiche Einführung nötig ist.
- Während des Arbeitsprozesses ist das Ziel, einen eigenen Film produzieren zu können, ständige Motivationsquelle. Anhand des selbst produzierten Films können das eigene Handeln und das Produkt reflektiert werden.
- Am Ende des TRICKBOXX-Workshops steht für die Teilnehmer nicht nur die Erfahrung einer spaßigen und spannenden gemeinsamen Arbeit. Sie haben ein fertiges Produkt erarbeitet, einen Film, den sie auf Video mit nach Hause nehmen können. Der Film ist nicht nur für die Teilnehmer allein gemacht. Sie haben die Möglichkeit, ihre Arbeit der Familie und Freunden zu präsentieren und sich mit ihnen darüber auszutauschen. Diese Möglichkeit fördert zusätzlich das Selbstbewusstsein der Projektteilnehmer.
- Der Erwerb von Medienkompetenz resultiert aus dem „Weg zum Ziel“. Sie vermittelt sich in vielen Punkten für die Kinder auf lustvolle Weise „nebenbei“.
- Die Filmproduktion von der Idee bis zur Durchführung findet in eigenverantwortlicher Gruppenarbeit statt. Sie fördert den Teamgeist der einzelnen Gruppenmitglieder. Soziale und kommunikative Kompetenzen wie Kompromissbereitschaft, Durchsetzungsvermögen, Zuhören und Formulieren, Entscheidungen fällen und akzeptieren werden geschult.
- Da sich die TRICKBOXX mobil „überall“ aufstellen lässt, können nahezu alle Kinder erreicht werden, also auch sozial benachteiligte oder jene, denen keine Infrastruktur zur Verfügung steht, um herkömmliche Veranstaltungsorte zu besuchen.

Die Bastelvorlagen





Die Bastelvorlagen



Auf den nächsten Seiten finden Sie Kopiervorlagen die einen guten Einstieg in die Trickfilmarbeit bieten, da durch sie ein erstes Grundverständnis für bewegte Bilder vermittelt wird. Darüber hinaus finden Sie Vorlagen für Figuren, die Ihnen auch schon in diesem Leitfaden begegnet sind. Selbstverständlich können die Figuren für Ihre Trickfilmproduktion verwendet werden – schöner ist es aber immer wenn die Kinder und Jugendlichen selbst Figuren entwerfen.

Die Kopiervorlagen können Sie auch unter www.lfm-nrw.de downloaden.

BASTELANLEITUNG WENDEBILD

Benötigtes Material: Schere, Kleber, Tonpapier oder Fotokarton, Stifte, Wolle oder Gummis

1. Vorlage „Wendebilder“ kopieren
2. Beide Scheiben ausschneiden
3. Scheiben mit den Motiven nach außen aufeinander kleben, sodass die Bilder zueinander auf dem Kopf stehen
4. Zwei Schnüre an den Seiten befestigen

Hält man nun die beiden Enden der Schnüre in der rechten und linken Hand, wickelt das Ganze durch Drehen auf und lässt es dann „ablaufen“, verschmelzen die Motive zu einem Bild

BASTELANLEITUNG LEBENSRAD

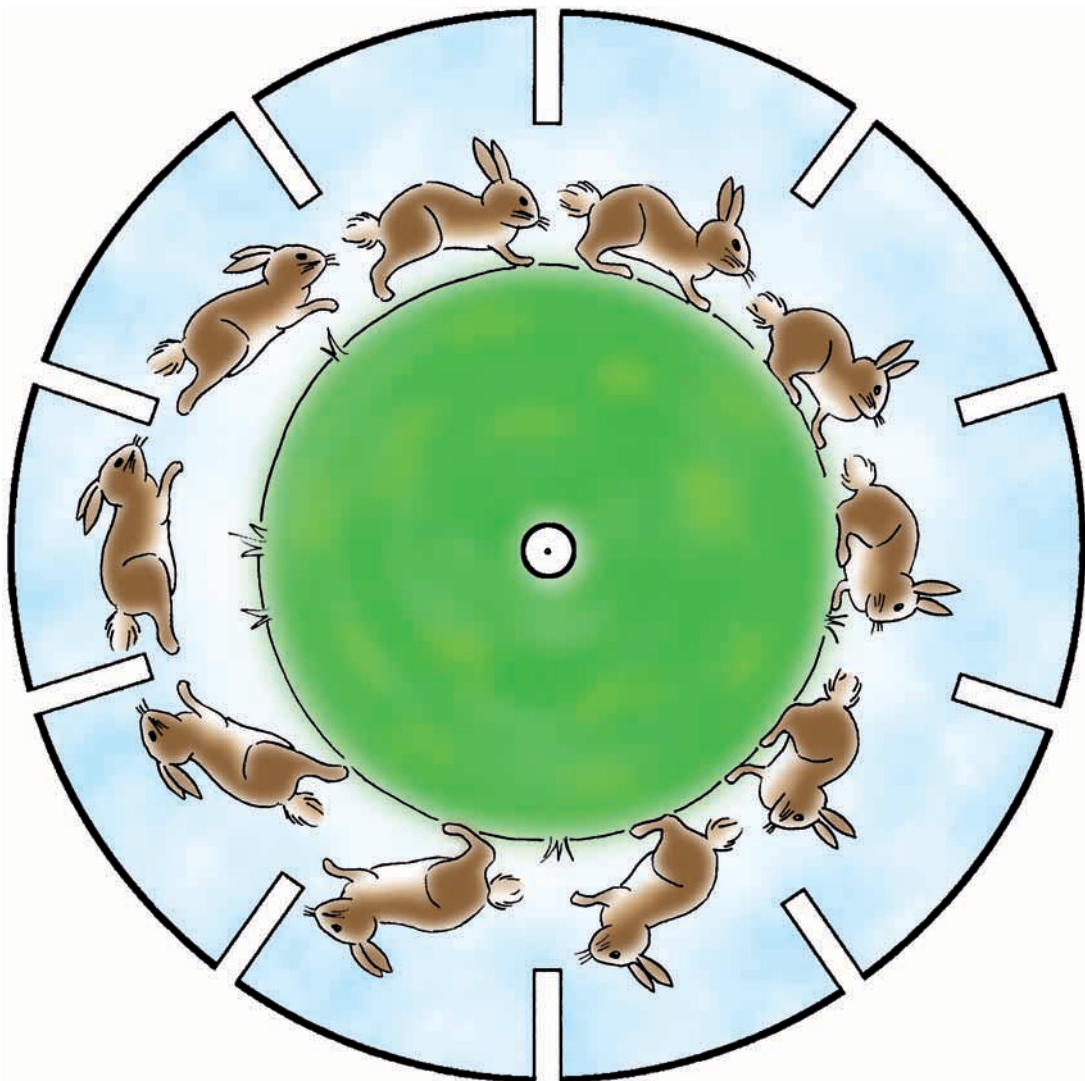
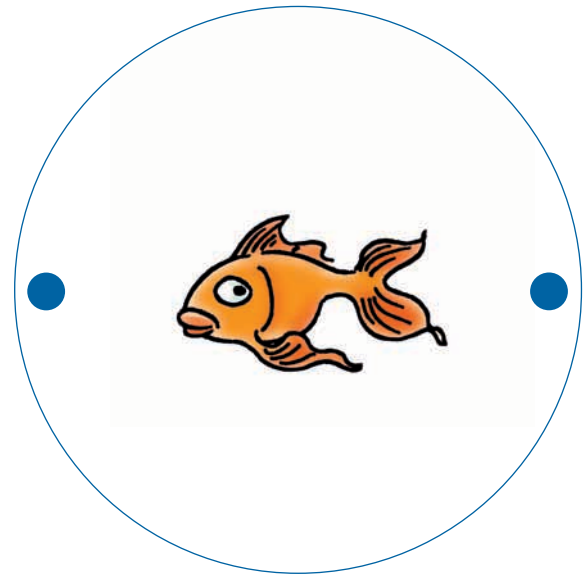
Benötigtes Material: Bleistifte, Buntstifte, Radierer, Spitzer, Scheren, Karton, Klebstoff, Stecknadeln mit Kopf, Korken

1. Vorlage „Lebensrad“ kopieren
2. Vorlage „Lebensrad“ grob ausschneiden und auf die Rückseite einen schwarzen Karton kleben
3. Lebensrad entsprechend der Vorlage ausschneiden
4. Durch den Mittelpunkt der Scheibe eine Stecknadel mit Glasperlenkopf stechen, eine Glasperle dagegensetzen und in den Gummi am Bleistiftende stecken

Nun stellt man sich vor einen Spiegel und hält das Rad so, dass die Seite mit den Bildern im Spiegel zu sehen ist.

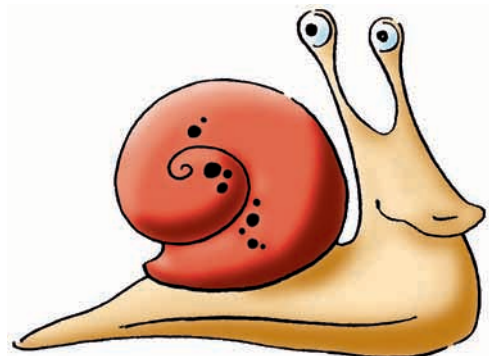
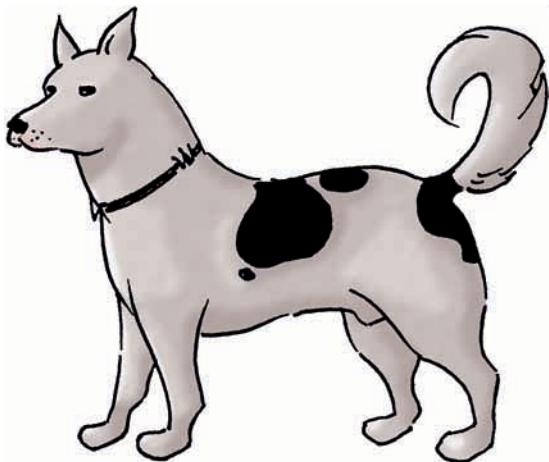
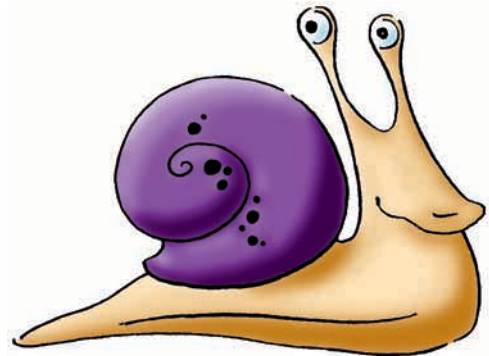
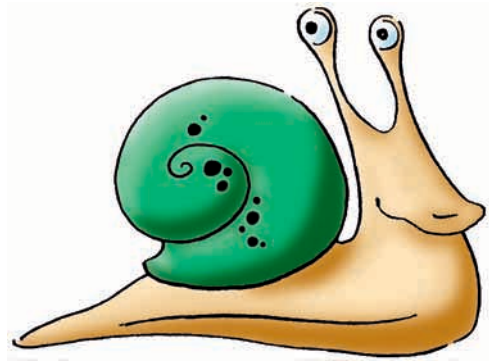
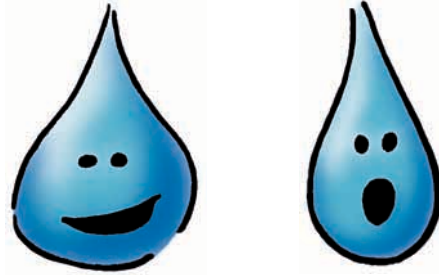
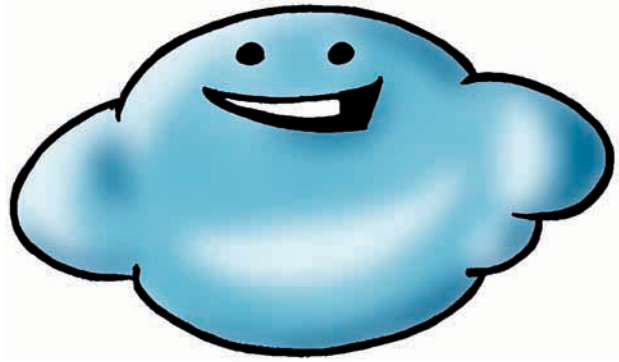
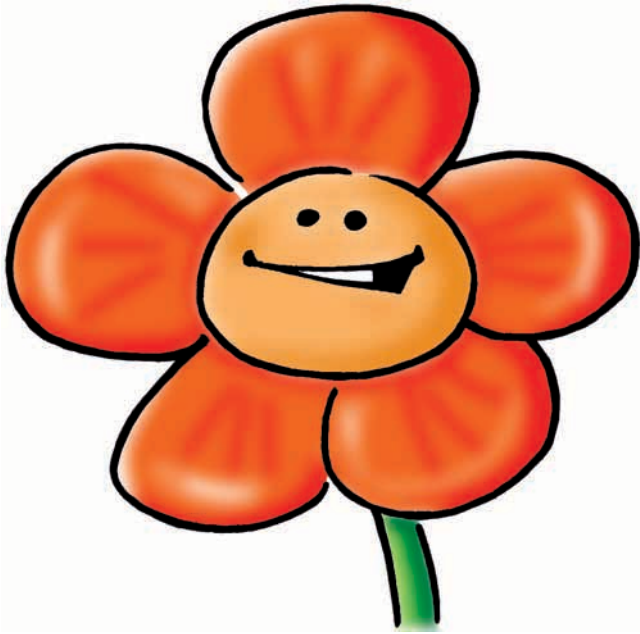
Wenn man das Rad dreht und durch die Schlitze im Rad in den Spiegel schaut kann man sehen, wie das Häschen hüpf.

Die Bastelvorlagen: Wendebild & Lebensrad





10. Die Bastelvorlagen: Figuren



Überreicht durch:



**Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg**
Rotebühlstraße 121
70178 Stuttgart
Telefon: 0711/66991-0
Telefax: 0711/66991-11
www.lfk.de



**Landeszentrale für Medien und Kommunikation
Rheinland-Pfalz**
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
Telefon: 0621/5202-0
Telefax: 0621/5202-152
www.lmk-online.de



Landesmedienanstalt Saarland
Nell-Breuning-Allee 6
66115 Saarbrücken
Telefon: 0681/38988-0
Telefax: 0681/38988-20
www.lmsaar.de



**Hessische Landesanstalt
für privaten Rundfunk und neue Medien**
Wilhelmshöher Allee 262
Atrium
34131 Kassel
Telefon: 0561/93586-0
Telefax: 0561/93586-30
www.lpr-hessen.de



Niedersächsische Landesmedienanstalt
Seelhorststraße 18
30175 Hannover
Telefon: 0511/28477-0
Telefax: 0511/28477-36
www.nlm.de



medien+bildung.com gGmbH
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10
67059 Ludwigshafen
Tel.: 0621/5202-256
www.medienundbildung.com

Herausgeber:



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf

Telefon
› **02 11 / 7 70 07 - 0**
Telefax
› **02 11 / 72 71 70**
E-Mail
› **info@lfm-nrw.de**
Internet
› **http://www.lfm-nrw.de**