

Kurzanleitung zum Workshop »Trickfilm«

1
2
3 **1. Eine Idee entwickeln:** Am Anfang eines Films – auch eines Trickfilms – steht eine Idee
4 und eine Geschichte. Gibt es ein Thema, das Sie sowieso gerade im Unterricht behandeln?
5 Vielleicht liest die Klasse einen Roman, der als Vorlage dienen könnte. Aus Zeitgründen
6 ist es vielleicht nicht möglich, den ganzen Roman umzusetzen. Dann nimmt man nur ein-
7 zeln Themen aus der Geschichte. Oder man teilt die Klasse so auf, dass jede Gruppe ein
8 anderes Kapitel verfilmt und man am Ende aus den einzelnen Clips den Gesamtfilm zusam-
9 mensetzt (Urheberrecht beachten).

10
11 Oft kann es helfen, sich zuerst für einen Trickfilmstil zu entscheiden. Bei einem »Legetrick«
12 werden beispielsweise (selbst-) gezeichnete Figuren bewegt und alles von oben aufgenom-
13 men. Kommen Knetgummi oder reale Gegenstände (Playmobil, Lego) zum Einsatz, steht
14 die Kamera vor der Szene. Natürlich kann man die Stile auch mischen.

15
16 Kann man das Projekt vielleicht fächerübergreifend umsetzen? Bei einem Trickfilm im Re-
17 portage-Stil (Beispiel: www.youtube.com) übernimmt das Fach Deutsch die Einführung in
18 die journalistische Darstellungsformen, das Fach Kunst die filmischen Arbeiten.

19
20 Lässt sich die Idee überhaupt umsetzen? Wenn eine Figur eine Leiter hochsteigen soll, steht
21 man vor dem ganz praktischen Problem, wie sich die Figur auf den einzelnen Sprossen hält.

22
23 Lassen Sie Ihre Schüler die Geschichte aufschreiben (mit den geplanten Dialogen) und be-
24 sprechen Sie den Aufbau der Story und die Dramaturgie. Je nach Fach und Zeit könnten die
25 Schüler auch kleine Zeichnungen zu ihren Ideen anfertigen (Stichwort »Storyboard«). Dies
26 ist besonders dann zu empfehlen, wenn der ganze Trickfilm nicht nur aus einer einzigen
27 Einstellung besteht, sondern die Kameraposition und die Einstellungsgrößen für Detailauf-
28 nahmen immer mal wieder verändert wird. Oder eine längere Geschichte in Einzelteilen
29 von mehreren Gruppen umgesetzt wird.

30
31 Oder setzen Sie an den Anfang eine einfache Übung (Apfel essen rückwärts ...).

32
33 **2. Materialien und Kulissen vorbereiten:** Für spontane Projekte muss man auf das zurück-
34 greifen, was gerade verfügbar ist. Hat man aber im Vorfeld eine Geschichte entwickelt,
35 können die Schüler gezielt die benötigten Materialien beschaffen.

Hier eine kleine Liste an Gegenständen, die immer wieder hilfreich sind:

36
37 Knetgummi (zum Abstützen von Figuren), Anglerschnur/Nähgarn zum Aufhängen, große
38 einfarbige Tücher zum Abhängen des Hintergrundes, Watte, Kleber, Tesafilm, Rosendraht,
39 Scheren, (farbiges) Papier, (farbige) Stifte, Lego- und/oder Playmobilfiguren (und weitere
40 Bausteine – große (Lego-) Modelle sind oft gar nicht so gut geeignet)

41
42
43 **Aufbau:** Stellen Sie einen – nach Bedarf auch zwei oder mehrere – Tische, so auf, dass Sie
44 mindestens von drei Seiten an Ihre Filmbühne herantreten können. Verwenden Sie ein gro-
45 ßes einfarbiges Tuch, und befestigen Sie dieses als Hintergrund hohlkehlförmig. Lassen Sie
46 genügend Freiraum um die Bühnenkonstruktion, damit Sie nicht versehentlich an die Tische
47 stoßen. Beachten Sie, von wo das Licht kommt, so dass Sie nicht unnötige Schatten auf Ihre
48 Szenerie werfen. Verlegen Sie Stromkabel stolperfrei.

49 **Wichtig:** Schauen Sie vor dem Aufbau der Szenerie durch den Sucher der Kamera. Was
50 genau sehen Sie? Nicht immer stimmen Sucherbild und Aufnahme übereinander. Machen
51 Sie Probeaufnahmen und positionieren Sie wichtige Bildelemente nicht zu sehr an den Rand
52 der Bühne, sonst werden sie abgeschnitten.

53
54 **3. Kamera vorbereiten:** Für die Aufnahme ist im Grunde jedes Gerät geeignet, das Standbil-
55 der aufnehmen kann, also Fotoapparate, Videokameras, Tablets und Smartphones. Da Sie
56 aber in der Regel sehr dicht an der Bühne stehen, testen Sie im Vorfeld den Schärfebereich
57 Ihrer Kamera. Wie weit müssen Sie mindestens entfernt sein, damit die Kamera scharf stellt.

58
59 **Tablet und Smartphone:** Vorteil beim Einsatz von Tablets und Smartphones ist, dass das
60 Aufnahmegerät auch gleich der Bearbeitung dient. Sie müssen also die Standbilder nicht
61 erst auf einen Computer überspielen. Mit einer App wie »[Stopmotion Studio](#)« nehmen Sie
62 auf und fügen anschließend die Aufnahmen zusammen. Fast immer steht Ihnen dabei der
63 oben beschriebene Zwiebelschichten-Effekt zur Verfügung.

64
65 **Nachteil:** Sie benötigen Sie in der Regel einen Adapter, falls Sie Ihr Gerät auf ein »echtes«
66 Stativ befestigen wollen. Auch sind die Apps (in der kostenfreien Version) oft im Funkti-
67 onsumfang sehr eingeschränkt. Nicht immer ist klar, wie man die fertigen Filmdateien an-
68 schließend per USB-Stick oder Kabel exportieren und verteilen kann.

69
70 **Externe Kamera:** Schrauben Sie die Kamera auf ein stabiles Stativ und fahren Sie die Füße
71 oder Mittelsäule soweit aus wie benötigt. Das Stativ sollte keinen Kontakt mit der Tisch-
72 platte haben. Machen Sie Aufnahmen im Querformat, also 4:3 oder 16:9. Wenn Sie im 4:3-
73 Format arbeiten, können Sie die Bühne deutlich kleiner halten. Reduzieren Sie die Auflö-
74 sung der einzelnen Bilder. Jeder Kamerahersteller formuliert die Angaben anders. Wenn
75 Sie Werte um die 1000px oder max. 1 MB finden, wählen Sie diese.

76
77 **Kennen Sie sich gut mit Ihrer Kamera aus?** Dann stellen Sie die Blende fest und fokussieren
78 Sie manuell. Schauen Sie in die Bedienungsanleitung Ihres Gerätes und deaktivieren Sie
79 die Stromsparfunktion. Sonst schaltet sich die Kamera bei längerer Inaktivität automatisch
80 aus und möglicherweise gehen alle Einstellungen (Zoom) verloren. Sind die Akkus geladen-
81 en, haben Sie Ersatzakkus? Falls möglich, schließen Sie Ihr Gerät ans Stromnetz an.

82
83 **Kamera an Rechner anschließen:** Einige Kameras kann man direkt an einen Rechner an-
84 schließen und das dann Bild über den externen Monitor kontrollieren. Setzt man spezielle
85 Software ein, kann man mit dem sogenannten [Zwiebelhaut- bzw. Zwiebelschichten-Effekt](#)
86 halbtransparent die zuvor gemachten Bilder sehen und so besser abschätzen, wie weit man
87 bei der nächsten Aufnahme das Objekt bewegen muss. Ob und wie Sie diese Technik nutzen
88 können, erfahren Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Gerätes.

89
90 **4. Aufnahme:** Theoretisch besteht eine Sekunde Film aus 24 bzw. 25 Bildern pro Sekunde.
91 Ganz so viele Aufnahmen müssen Sie nicht machen. Aber für eine einigermaßen flüssige
92 Bewegung benötigen Sie ca. 8 bis 12 Bilder. Wenn Sie etwas geschickt vorgehen (siehe
93 unter Punkt 6) lässt sich auch diese Zahl noch weiter reduzieren.

94
95 Die Aufnahmen erfolgen Bild für Bild (»[Stopmotion](#)«). Bei jedem Bild wird eine Figur oder
96 ein Element etwas bewegt. Betätigen Sie den Auslöser vorsichtig, da man sonst später die

97 Erschütterung an kleinen Wacklern im Bildmaterial sieht. Haben Sie einen Fernauslöser für
98 Ihre Kamera, nutzen Sie diesen. Achten Sie auf Schatten, die jemand unbeabsichtigt auf die
99 Bühne wirft.

100
101 Schneller, als man glaubt, hat man die Hände mitfotografiert. Machen Sie deutliche Ansa-
102 gen (»Achtung, Aufnahme«). Jeder Schüler bekommt eine Figur zugewiesen, für die er zu-
103 ständig ist (wobei man natürlich zwischendurch auch wechseln kann und jemand anderes
104 die Kamera bedient). Bewegen Sie nicht nur eine Figur oder Objekt. Auch die restlichen
105 Personen und Gegenstände auf der Bühne müssen permanent animiert werden. Lassen Sie
106 im Hintergrund die Bäume im Wind schwanken oder bei einer Straßenszenerie ein (für die
107 eigentliche Handlung nicht wichtiges) Auto vorbeifahren.

108
109 Halten Sie den geplanten Ablauf schriftlich fest (siehe Punkt 1). Besonders bei komplexen
110 Geschichten und Einstellungswechseln hilft dies, einen »[Anschlussfehler](#)« zu vermeiden
111 (... war die Kerze in der Szene noch an oder haben wir sie schon ausgeblasen?).

112
113 **Einstellungswechsel:** Lebendig wird ein Film, wenn Sie mit verschiedenen Einstellungs-
114 größen arbeiten. Nehmen Sie einmal zu Beginn die Gesamtszenerie auf (Totale), zeigen Sie
115 bei Dialogen nur die Personen (Halbnah/Nah), wechseln Sie bei Bedarf auf eine Detailauf-
116 nahme, gehen Sie bei viel Action wieder in die Totale usw.

117
118 Sie können den Einstellungswechsel gleich passend zur Handlung machen. Vorteil: die Bil-
119 der liegen für die spätere Bearbeitung gleich in der richtigen Reihenfolge vor. Nachteil: Sie
120 müssen die Kamera sehr häufig neu positionieren und die Schärfe nachregulieren.

121
122 Oder Sie nehmen alles zunächst in der Totalen auf und fotografieren die Einstellungswech-
123 sel später separat. Da dann allerdings die Reihenfolge der Bilder für die Bearbeitung nicht
124 mehr stimmt, müssen Sie beim Importieren in die Schnittsoftware aufpassen.

125
126 **5. Bearbeitung der Aufnahmen:** Bei einem Smartphone oder Tablet erfolgt die Bearbeitung
127 in der Regel direkt in der verwendeten App (»[Stopmotion Studio](#)«).

128
129 Ansonsten hängt die weitere Vorgehensweise von Ihrer Kamera, dem Rechner und der Soft-
130 ware ab. Legen Sie auf jeden Fall einen Projektordner an und kopieren Sie alle Bilder in
131 diesen Ordner. Auch weiteres Material (Töne, Musik, ...) müssen Sie immer erst in diesen
132 Ordner kopieren. Beachten Sie das Urheberrecht. Sie müssen die Bilder in einem Vi-
133 deoschnittprogramm (zum Beispiel »[Windows Movie Maker](#)«) in die richtige Reihenfolge
134 bringen und vor allem durch Probieren die genaue Dauer herausfinden, mit der die Bilder
135 gezeigt werden (»Timing«). Hier ist Geduld gefragt. Nehmen Sie die benötigten Dialoge
136 direkt mit der Software auf oder einem externen Programm (»[Audacity](#)«).

137
138 **6. Ein paar Tricks:** Wenn Sie geschickt filmen, müssen Sie nicht alles (immer wieder) ani-
139 mieren. Für die Kopfbewegung einer Figur nach links und zurück benötigen Sie nur die
140 halbe Bewegung, wenn Sie die aufgenommenen Bilder 1 bis 10 einfach in umgekehrter
141 Reihenfolge von 9 bis 1 arrangieren. Wiederkehrende Bewegungen (Arm heben) können
142 Sie unter Umständen an verschiedenen Stellen des Films einsetzen (vor allem, wenn durch
143 einen Einstellungswechsel in den Nahbereich der Hintergrund nicht mehr eindeutig zu er-
144 kennen ist und den Trick so nicht auffliegen lässt).

145 Setzen Sie die Schultafel ein, um einen Vorspann oder Abspann zu generieren. Schreiben
 146 Sie den Text Buchstabe für Buchstabe und machen Sie jeweils ein Foto. Auch Zwischentitel
 147 wie in alten Stummfilmen lassen sich so produzieren. Keine Tafel vorhanden? Dann neh-
 148 men Sie Buchstabenkekse oder eine Buchstabensuppe.

149
 150 Beschränken Sie die zu bespielende Bühne auf die Größe des Tisches. Bei großen (Lego-)
 151 Modellen müssen Sie sonst die Kamera weit weg stellen und bekomme so immer viel un-
 152 nützen Hintergrund mit aufs Bild.

153
 154 Halten Sie auf kleine Blätter geschriebene Texttafeln ins Bild. Befestigen Sie die Zettel an
 155 Rosendraht und schon hat man Gedankenblasen, Fragezeichen etc. aufgenommen.

156
 157 Ein Dialog muss nicht komplett durchanimiert sein. Ziehen Sie ein Standbild länger, und
 158 legen Sie den Ton darüber. Unterbrechen Sie das Standbild durch kleinere Animationen
 159 (kleine Armbewegung, kleine Bewegung des Kopfes).

160
 161 Für einen Kameraschwenk oder -fahrt bewegen Sie den Stativkopf in kleinen Schritten und
 162 machen jeweils ein Foto, bis die Kamera am Schlussbild angekommen ist.

163
 164 Lassen Sie bei den Materialien Ihrer Fantasie freien Lauf. Blaue, transparente Stoffe eignen
 165 sich als Meer, Wattebäusche als Wolken. Wollen Ihre Figuren nicht stehen bleiben, basteln
 166 Sie einen Standfuß aus Knetgummi.

167
 168 Machen Sie am Ende ein Foto, auf dem alle Beteiligten (an der Bühne) versammelt sind.
 169 Dieses Foto kann man dann im Abspann verwenden.

170
 171 **Keine Ideen? Dann nehmen Sie ein Gedicht:**

172 **Heinrich Heine:
Das Fräulein stand am Meere**

Das Fräulein stand am Meere
 Und seufzte lang und bang,
 Es rührte sie so sehre
 Der Sonnenuntergang.
 »Mein Fräulein! Sein Sie munter,
 Das ist ein altes Stück;
 Hier vorne geht sie unter
 Und kehrt von hinten zurück.«

**Wilhelm Busch:
Der Esel**

Es stand vor eines Hauses Tor
 Ein Esel mit gespitztem Ohr,
 Der kaute sich sein Bündel Heu
 Gedankenvoll und still entzwei.
 Nun kommen da und bleiben stehn
 Der naseweisen Buben zween,
 Die auch sogleich, indem sie lachen,
 Verhaßte Redensarten machen,
 Womit man denn bezwecken wollte,
 Daß sich der Esel ärgern sollte.
 Doch dieser hochehrfahne Greis
 Beschrieb nur einen halben Kreis,
 Verhielt sich stumm und zeigte itzt
 Die Seite, wo der Wedel sitzt.

**Wilhelm Busch:
Wenn ich dereinst**

Wenn ich dereinst ganz alt und schwach,
 Und's ist mal ein milder Sommertag,
 So hink ich wohl aus dem kleinen Haus
 Bis unter den Lindenbaum hinaus.
 Da setz ich mich denn im Sonnenschein
 Einsam und still auf die Bank von Stein,
 Denk an vergangene Zeiten zurücke
 Und schreibe mit meiner alten Krücke
 Und mit der alten zitternden Hand
 So vor mir in den Sand.

173
 174 **Weiterführende Informationen und Internetquellen:**

- 175
 176 www.multimediamobile.de/sued-trickfilme
 177 www.filmothek-nrw.de/tutorials/trickfilm-animationstechniken
 178 www.stopmotiontutorials.com | www.filmothek-nrw.de/publikationen/
 179 www.youtube.com/watch?v=9sdZz2a_zPg | www.youtube.com/watch?v=rOFIwI2zEoo