8. Trickfilm - Filme in Stop Motion Technik

Silhouettenfilm

Projekt 2: Bremer Stadtmusikanten

Voraussetzung:
Grundkenntnisse: Hardware und Software

Vorbereitung:
Hard- & Software prüfen
2.4 Medienrecht 3.3 Lernzielkontrollen
Projektanhänge ausdrucken: Checkliste, Drehbuch, Storyboard, Bastelvorlagen

Optionale Materialien & Informationen:
3.1 Wort- und Bildkarten
3.2 Übungen zur Medienkompetenz
7.1 Filmgeschichte und Filmarten
7.2 Übungen zur Filmgeschichte

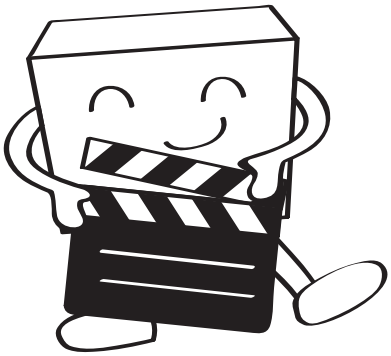
Software:
Stop Motion Studio

Materialien aus der medienKISTE:
Kiste 1 Box 1:
Fernauslöser, Schwanenhals-Lampe
Kiste 1 Box 2:
Musterbeutelklammern, Lochzange
Kiste 1:
Schwarzes Tonpapier

Benötigte Zusatzmaterialien:
Kamera (Tablet, Smartphone o. Ä.), Klebestift, Schere, Karton zum Aufkleben der Vorlagen

NUR ZUR ANSICHT

8. Projekte Trickfilm



Allgemeine Vorbereitungen
ca 2-3 h

Spezielle Vorbereitungen
ca 1-2 h

Filmische Vorbereitung
(Basteln etc.)
ca. 3-5 h

Filmdreh
ca. 2-3 h

Optional: Nachbereitung
ca. 3-4 h

Projektbeschreibung:
Im Stil eines klassischen Silhouettenfilmes erzählen die Kinder die Geschichte der „Bremer Stadtmusikanten". Bevor sie mit dem Dreh der eigentlichen Geschichte beginnen, lernen sie die Stop Motion Technik kennen. Zusammen mit der Lehrkraft wird zuerst der Inhalt des Märchens besprochen und anschließend in Gruppenarbeit ein Drehbuch und ein Storyboard erarbeitet. Alle Elemente, Figuren und Hintergründe werden von den Kindern angefertigt. Für eine schnellere Realisierung des Projektes können die Vorlagen aus dem Ordner verwendet werden. Optional kann der Film nach dem Dreh geschnitten, vertont und gegebenenfalls veröffentlicht werden.
Es bietet sich an im Unterricht das Verhältnis Mensch - Tier und das Tier als Haus- oder Nutztier, sowie seine Wertigkeit an sich zu behandeln.

NUR ZUR ANSICHT

Projektziele und Kompetenzen

- Einführung in die Filmtechnik Stop Motion
- Kreatives Arbeiten mit unterschiedlichen analogen Bastelmaterialien und digitalen Vorlagen.
- Kommunizieren und Kollaborieren - im Team ein gemeinsames Ziel erreichen
- Strukturiertes und prozessorientiertes planerisches Arbeiten wird gefördert
- Umgang mit Tablet / Smartphone / PC / Kamera lernen.
- Erzähltechniken kennenlernen

Medienkompetenzrahmen der KMK

2. Kommunizieren und Kooperieren
2.3 Zusammenarbeiten
2.5 An der Gesellschaft teilhaben
3. Produzieren und Präsentieren
3.1 Entwickeln und Produzieren
3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
5. Problemlösen und Handeln
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
6. Analysieren und Reflektieren
6.1 Medien analysieren und bewerten

Verlaufsplanung des Unterrichts

	Zeitrahmen	Lehrkraft / Kinder	Material & Hilfen
allg. Vorbereitung	ca. 15 min	Einführung in den Umgang mit Medien. Kinder schildern ihre Erfahrungen mit Medien und berichten über ihr Nutzerverhalten.	3.1 Wort- & Bildkarten 3.2 Übungen zur Medienkompetenz
	ca. 30 min	Lernziel: Wie aus Einzelbildern ein Film entsteht. Einführung in die Filmgeschichte: „Als die Bilder laufen lernten"; dazu Videobeispiele zeigen.	7.1 Filmgeschichte und Filmarten Siehe Anhang: Infoseite, Videos zur Filmgeschichte
	ca. 90 min	Optional: Wir basteln ein Thaumatrop, Daumenkino und eine Wundertrommel	7.2 Übungen zur Filmgeschichte
spez. Vorbereitung	ca. 15 min	Konkreteres Eingehen auf das Thema „Animationsfilm" und Erläuterung dieser Filmart. Kinder berichten, welche Animationsfilme sie kennen.	7.1 Filmgeschichte und Filmarten
	ca. 45 min	Einführung in Stop Motion Technik: Kinder sollen erzählen, was sie über Stop-Motion wissen. Im Anschluss Frage an die Kinder: „Wie wurde dieser Stop Motion Film erstellt?" Lehrkraft erklärt wie ein Stop Motion Film funktioniert und gibt wichtige Tipps.	Siehe Anhang: Infoseite, Videos zur Stop Motion Technik Siehe Anhang: Infoseite, Projektfilm
film. Vorbereitung	ca. 45 min	Vorstellen des Themas des Filmes: „**Geschichte der Bremer Stadtmusikanten**". Im Anschluss Austausch mit den Kindern zu diesem Thema. Zur Umsetzung können als Inspiration die Vorlagen im Ordner von „Bremer Stadtmusikanten" benutzt werden.	Stoffsammlung erstellen, Ideen auf Klebezetteln sammeln, auswerten, bewerten und umsetzen.
	ca. 45 min	Erläuterung und Anfertigung des **Drehbuches**. Die Klasse wird in 3 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe dreht ihren eigenen Film oder einen Teil des Gesamtfilmes. Die Kinder setzten die Geschichte, die digital oder analog in einem **Drehbuch** festgehalten wird, entsprechend filmisch um.	Anhänge: Fertiges **Drehbuch** und **Storyboard**. 7.4 Druckvorlagen: Leere Vorlagen Drehbuch und Storyboard
	ca. 45 min	Erläuterung und Anfertigung des **Storyboards**.	
	ca. 15 min	Nach Erstellung der Storyboards erläutert die Lehrkraft die einzelnen Rollen innerhalb der Filmproduktion. Jede/r in den einzelnen Gruppen übernimmt eine Rolle **(Checkliste)**. Im Laufe des Projektes soll jedes Kind einmal in jeder Rolle agieren.	7.4 Druckvorlagen und Anhang: Checkliste mit Rollenverteilung

NUR ZUR ANSICHT

8. Projekte Trickfilm

Zeitrahmen:	Lehrkraft / Kinder	Material & Hilfen
ca. 45 min	**Zusammen mit der Lehrkraft lernen die Kinder die Grundlagen der Software kennen. Wichtige Punkte:** • Neues Projekt / Film anlegen • Erste Probeaufnahme machen (Tipp: eigene Hand oder Stift animieren) • Bildübergänge / Zeit einstellen • Grundlagen ausprobieren	7.6 Stop Motion Studio
ca. 15 min	**Vorbereitung des Filmdrehs:** Zusammenstellen der benötigten Materialien.	Materialliste: siehe Deckblatt
ca. 45-90 min	An dieser Stelle muss auch unbedingt das **Thema Medienrecht** - Copyright, Rechte und Pflichten etc. - behandelt werden.	2.4 Medienrecht
	Die Kinder fertigen **Figuren & Kulissen frei oder nach Vorlagen** an. **WICHTIG: Größenangaben beachten!**	Anhänge: Tutorial & Bastelvorlagen
ca. 30 min	**Die Lehrkraft erklärt den Aufbau des Filmsetups sowie den** Vor- und Abspann eines Filmes. Die Kinder entwickeln Ideen für einen Vorspann und Abspann ihres Filmes. Analoge Lösungen werden gefilmt. Digitale Lösungen finden in der Postproduktion statt.	7.3 Anleitungen: Durchsichtstativ & Vor- und Abspann
ca. 45-90 min	**Klasse in 3 Gruppen aufteilen. Jede Gruppe dreht ihren eigenen Film oder einen Teil des Gesamtfilmes.** Nun beginnen die Kinder den Film Szene für Szene analog zum Drehbuch / Storyboard zu drehen. Die Lehrkraft soll darauf achten, dass die Kinder die Rollen innerhalb der Filmproduktion tauschen. **Tipps für das Filmen:** • Umso kleiner die Objektanimation, desto flüssiger die Bewegung im Film • Finger etc. aus dem Bild halten! • Bei Licht, Bühne und Kamera für Stabilität sorgen • Kameraeinstellungen erläutern	7.5 Filmtechniken: Licht / Kameraeinstellungen / Perspektiven

NUR ZUR ANSICHT

Zeitrahmen:	Lehrer/ Schülerinnen und Schüler	Material & Hilfen
Optional ca. 45-90 min	Nach dem Dreh erfolgt die **Postproduktion**, d. h. das Schneiden und Vertonen des Filmes. Auch hier ist es wichtig, dass die Lehrkraft die Schüler mit der hierzu notwendigen Software vertraut macht.	USB-Stick: Tutorials Audio- und Filmschnitt
ca. 30 min	**Publizieren und Präsentieren des Filmes**	7.8 Film Teilen und Publizieren
ca. 30 min	Abschließend werden die Filme besprochen und bewertet.	

NUR ZUR ANSICHT

8. Projekte Trickfilm

Videos zur Filmgeschichte:
Steamboat Willie - Walt Disney
Galoppierendes Pferd - Eadweard Muybridge

Videos zur Stop-Motion Technik:
Cut-Out-Animationsfilm:
Tease - fishehfishehofdeath
Silhouettenfilm:
Abenteuer des Prinzen Achmed - L. Reiniger
Knetanimationsfilm:
Shaun das Schaf - Aardman Animations
Puppentrickfilm:
Sandmänchen
Pixilation Animationsfilm:
Neighbours - Norman McLaren

Projektfilm Beispiel:
Web: medien-kiste.de/projektfilme

Zeigen oder ausdrucken von:
7.5 Filmtechniken:
Licht / Kameraeinstellungen / Perspektiven
7.3 Anleitungen:
Setup Bühne / Durchsichtstativ

NUR ZUR ANSICHT

Checkliste
Die Checkliste hilft beim Drehen, den Überblick zu behalten. Hier kann man überprüfen, ob alle Aufgaben verteilt sind und alles am Drehort vorbereitet und vorhanden ist, wie zum Beispiel die Technik und die Requisiten.

Drehbuch
In einem Drehbuch (Script) wird die Idee des Films schriftlich festgehalten und der Film in Worten beschrieben. Es enthält sämtlichen Text und ist deshalb eine wesentliche Grundlage für den Filmdreh, egal ob Real- oder Trickfilm. Im Drehbuch findet der Regisseur, finden die Schauspieler und alle anderen an der Produktion Beteiligten die für den Filmdreh wichtigen Handlungsanweisungen. Es ist somit Verständigungsgrundlage für die Mitarbeiter des Films, sowohl im künstlerischen als auch im technischen Bereich. Alles, was in der Handlung des Films sicht- und hörbar ist, gehört dazu: die Dialoge der Schauspieler, der Handlungsverlauf der Geschichte, Ort- und Zeitangaben, Requisiten aller Art, Kameraeinstellungen, Geräusche, Stimmen, Musik. Gegliedert ist ein Drehbuch in Szenen in fortlaufender Reihenfolge, in denen beschrieben wird, wo und wann die Handlung spielen soll.

Storyboard
Das Storyboard stellt im Gegensatz zur konzeptionellen Präsentation des Inhalts eines Drehbuchs den Film in Skizzen dar und setzt die Bildinhalte visuell um. Die einzelnen Bildinhalte werden zeichnerisch sichtbar gemacht, um sich später besser vorstellen zu können, wie eine Szene aussehen soll. Die Handlungsabläufe werden Bild für Bild dargestellt und gezeigt, wer oder was vor der Kamera erscheint. Jede Veränderung (Kameraeinstellung, Auftreten neuer Personen) wird in einem Bild festgehalten. Da es für jede Einstellung ein Bild gibt, müssen vorab die Kameraperspektive und die Entfernung der zu filmenden Szene festgelegt werden. Durch die visuelle Darstellung der Handlungsabläufe soll ein erster Eindruck des späteren Films entstehen. Zum Storyboard gehören nicht nur die gezeichneten Filmsequenzen, sondern auch Regieanweisungen und die zu sprechenden Texte.

Checkliste

Filmtitel: .....

Aufgabenverteilung beim Filmen

- o Kamera: Wer achtet auf die Aufnahmen? Wer bedient die Kamera?
- o Regie: Wer behält den Überblick?
- o Drehbuch: Wer achtet auf die Dialoge / Texte?
- o Storyboard: Wer achtet auf die Szenenabfolge?
- o Bühne / Animationsfläche: Wer achtet auf die Kulissen / Hintergründe?
- o Licht: Wer achtet auf die richtige Beleuchtung?
- o Darsteller / Figuren: Wer animiert die einzelnen Figuren / Objekte?

Vorbereitung

- o Drehbuch
- o Storyboard
- o Film-Setup (z. B.: Helligkeit, Kamera-Stabilität, etc.)
- o Sind die Objekte / Figuren / Hintergründe angefertigt?
- o Auflistung aller Beteiligten für den Abspann des Filmes

Technik / Hardware

- o Kamera und Fernauslöser (aufgeladen)
- o Mikrofon (wenn nötig)
- o Licht
- o Durchsichtstativ / Bühne

Zusätzliches

- o Einverständniserklärungen (alle unterzeichnet und eingesammelt)
- o Drehgenehmigung (falls an nicht-öffentlichen Orten gedreht wird)

NUR ZUR ANSICHT

Drehbuch

Filmtitel: Die Bremer Stadtmusikanten

Filmcrew: Kamerafrau/Kameramann, Regisseur*in, Toningenieur*in, Beleuchter*in, Sprecher*in, Stop Motion Animateur*in

Thema des Films: Geschichte der Bremer Stadtmusikanten

Ort: Verschiedene Orte aus dem Märchen
Figuren: Esel, Hund, Katze, Hahn, Räuber

Akt 1:
Alle Tiere kommen zusammen: Esel / Hund / Katze / Hahn

Ein Esel läuft von der Mühle weg, um in Bremen als Stadtmusikant sein Futter zu verdienen. Er ist alt und sollte weggebracht werden, da er seine Arbeit nicht mehr machen kann. Auf seinem Weg trifft der Esel einen alten Jagdhund, der totgeschlagen werden sollte, da er nicht mehr jagen kann. Der Esel überzeugt den Jagdhund mitzukommen. Auf ihrem weiteren Weg treffen sie eine alte Katze. Weil sie keine Mäuse mehr fangen kann, sollte sie ersäuft werden. Auch die Katze schließt sich ihnen an. Die drei Leidensgenossen begegnen nach kurzer Zeit einem lauthals schreienden Hahn. Dieser sollte im Suppentopf landen, doch die drei anderen Tiere überreden ihn, ihnen mit nach Bremen zu folgen. Da der Weg nach Bremen für einen Tag zu lang ist, wollen sie im Wald übernachten. Jeder sucht sich für die Nacht einen schönen Platz. Der Hahn macht es sich auf einem Ast bequem und entdeckt in der Ferne ein Licht. Die Tiere beschließen dort hinzugehen.

Akt 2:

Sie kommen an eine Hütte, in der Räuber hausen. Der Esel schaut vorsichtig durch das hell erleuchtete Fenster und sieht dort die Räuber an einem reichlich mit Essen und Trinken gedeckten Tisch sitzen. Die Tiere, die sehr hungrig sind, wollen die Räuber verjagen. Der Hund hüpft auf den Rücken des Esels, die Katze springt auf den Rücken des Hundes und ganz oben auf dem Rücken der Katze landet der Hahn. Zusammen machen sie laut Musik, indem jeder so laut wie möglich schreit, bellt, miaut und kräht. Bei diesem Lärm bekommen die Räuber Angst und fliehen in den Wald.
Die 4 Musikanten setzen sich daraufhin an den gedeckten Tisch und feiern, dass sie die Räuber verjagt haben. Sie essen und trinken, bis sie satt sind. Nach dem Essen sucht sich jeder einen Schlafplatz. Die Katze und der Hund legen sich in der Hütte nieder, der Hahn auf dem Hahnenbalken und der Esel auf dem Mist.

NUR ZUR ANSICHT

Akt 3:

Die Räuber haben sich in der Nähe versteckt. Als das Licht in der Hütte ausgeht, schickt der Hauptmann einen Räuber zur Hütte, um zu schauen, was da vor sich geht. Dieser betritt leise die Küche. Die feurig leuchtenden Augen der Katze hält er für glühende Kohlen und möchte daran sein Streichholz entzünden. Die Katze springt ihm ins Gesicht und kratzt ihn. Der Räuber erschrickt und will wegrennen. Auf dem Weg aus der Hütte beißt ihn der Hund ins Bein. Als er am Mist vorbeirennt, gibt ihm der Esel einen kräftigen Tritt. Dazu schreit der Hahn noch laut Kikeriki!

Der Räuber rennt, so schnell er kann, zu seinem Hauptmann zurück. Er erzählt ihm, dass in der Hütte nun eine Hexe wohne, die ihn angefaucht und gekratzt habe. Als er aus der Hütte floh, habe ihm ein Mann in das Bein gestochen. Auf dem Hof sei ein schwarzes Ungeheuer gewesen, das ihn mit einer Holzkeule geschlagen habe. Auf dem Dach sitze ein Richter, der „Bring mir den Schelm“ schreien würde. Nachdem die Räuber dies gehört haben, trauten sie sich nicht wieder in die Hütte zurück. Den Tieren gefiel es aber dort so sehr, dass sie beschlossen, in der Hütte zu bleiben.

NUR ZUR ANSICHT