

Günter Klarner

## Wenn die Bilder laufen lernen

### Einfache Trickfilmproduktion mit Kindern und Jugendlichen

Stop Motion ist eine Technik, bei der aus Einzelbildern ein Trickfilm montiert wird. Von einer Szene wird ein Foto gemacht, die Szene etwas geändert, ein weiteres Foto wird angefertigt, wieder wird etwas geändert, fotografiert und so fort. Je kleiner die Änderungen, um so fließender wird nachher der Film sein. Als Faustregel kann gelten: 24 Bilder / Sekunde (frames per second oder: fps) ergeben eine fließende Bewegung, 15 Bilder / Sekunde reichen in der Regel für einen Trickfilm. Aber auch schon etwa 8 Bilder / Sekunde werden als (wenn auch ruckeliger) Film wahrgenommen – besonders Kinder bis etwa 12 Jahre sind mit höheren Raten eher überfordert.

#### 1. Der Einstieg

Ich starte meist mit einer kleinen ersten Übung. Etwa eine Stunde lang wird ein kleiner Film in etwa 100 Bildern (Frames) fotografiert, und dann mit verschiedenen Programmen zum Film montiert. Da ein Workshop in der Regel etwa 8 bis 12 Personen umfasst, entstehen so in kleinen Teams von ca. 3 Personen schon 3 bis 5 kleine Trickfilme. Direkt im Anschluss an die erste Fotoübung werden sie von jedem Team zu einem Film montiert, der vertont und betitelt wird. So entstehen mehrere Filme aus dem gleichen Material, die sich durch Anordnung und Vertonung unterscheiden. Diese Montage benötigt nochmal etwa anderthalb bis zwei Stunden Zeit und ist am ersten Tag (meist ein Nachmittag) zu schaffen. Die Auswahl der Geschichten, die ich vorschlage, ist natürlich von Gegebenheiten und Ressourcen vor Ort abhängig. (Beispiele für Geschichten siehe Anhang 6.1)

Dieser Einstieg erfüllt mehrere Zwecke:

Oft (z.B. in Ferienfreizeiten) kennen sich die Teilnehmer\*innen nicht vorher. In den Kleingruppen lernen sich auf eine unkomplizierte Art kennen, erleben dabei die Anderen als produktive Teilnehmer\*innen mit einer Vielzahl an Ideen. Die leicht „schrägen“ Geschichten ermuntern dazu, die eigene Phantasie zu nutzen, und dabei nicht in dokumentarisches Denken zu geraten. Eine Beobachtung ist, dass dabei auch Phantasieprozesse in Gang gesetzt werden, die später in der Erfindung eigener Geschichten münden können.

Überraschend ist für viele, dass die ausgedachten Geschichten während des Gestaltens eine eigene Dynamik entwickeln können: Die ursprüngliche Idee

entwickelt sich in einem assoziativen Prozess, an dem alle in dieser Kleingruppe teilhaben, weiter. In der Auswertung dieser ersten Einheit sollte darüber geredet werden, damit alle auf diesen Prozess, der später wieder auftreten wird, vorbereitet sind.

Eine weitere wichtige Funktion ist die erste Erfahrung der nötigen Zeit und der



Foto 1: Übungen

nötigen Abstimmungsprozesse zwischen allen Beteiligten. Wie viele Fotos braucht es, um einen Schuh 10 cm flüssig laufen zu lassen? Wie kommunizieren Kamerafrau/mann und Animatoren, damit keine Hände im Bild sind? Wie weit müssen Gegenstände pro Foto bewegt werden?

Wenn diese kleinen Übungsszenen fertig fotografiert worden sind, liefern sie das

Material für eine erste, schnelle Einführung in die zu verwendende Software. Dabei erläutere ich nur die Funktionen, die jetzt nötig sind. Auch dieser Schritt ist für die Teilnehmenden eine wichtige Hilfe bei der Entwicklung und Planung des Filmes: Er liefert eine Vorstellung darüber, was (in der zur Verfügung stehenden Zeit) möglich ist, welche Werkzeuge zur Verfügung stehen und wie die Geschichte zu planen ist. Für die beteiligten Kinder entsteht ein weiterer Effekt: schon nach kurzer Zeit beginnen sich die Bilder, in Bewegung zu versetzen. Das macht Spaß und bedeutet, einen Erfolg zu erleben.

### **Vorbereitung**

Einige der Gegenstände, die für diese Einheit gebraucht werden können, bringe ich mit (z.B. Spielzeugautos, Obst, Schuhe, Stative), andere finde ich in der Einrichtung, in der der Workshop stattfindet. Es empfiehlt sich, vorher nach Möglichkeiten in der Umgebung der Einrichtung zu suchen (z.B. Altpapier-, Müll-, Glascontainer; Putzkammer, Stuhllecke im Garten, etc.), um den Kleingruppen Orte für ihren Film nennen zu können.

Die Geschichten werden als Ausdruck im Raum ausgelegt, alle können sich alle durchlesen und entscheiden, was sie gerne fotografieren möchten. Dann bilde ich Gruppen von etwa drei bis fünf Kindern um eine Geschichte herum.

Jede Gruppe bekommt nun eine Kamera und ein Stativ (wichtig: die Kamera darf während des Fotografierens nicht mehr bewegt werden!).

### **Montage zum ersten Film**

Die Fotos dieser ersten Einheit werden mit Virtual Dub zu kleinen Clips zusammengefügt und dann mit Shotcut (oder einem anderen Videobearbeitungsprogramm) montiert. Dabei entstehen mehrere kleine Filme (ca. 3-10sec). Ich kopiere (über USB-Sticks, besser über das Netzwerk) alle kleinen Filme auf alle Rechner, so dass alle sämtliche Filme zur Verfügung

haben. Zum Schluss montiert jede Gruppe diese Filme zu einem kleinen Gesamtfilm zusammen, legt einen Sound darunter und versieht den Film mit einem einfachen Titel. (Anleitung zur verwendeten Software siehe Anhang 6.2). Jetzt sollten alle ein erstes Gefühl für den zu erwartenden Aufwand haben. Alle weiteren Funktionen der Software werden dann gezeigt, wenn sie gebraucht werden.

## **2. Eine Idee entsteht**

Die Entwicklung einer Filmidee kann mit einem Brainstorming beginnen. So könnten zum Beispiel Ideen zum Thema: „Tote Gegenstände werden lebendig“ gesammelt werden. Aus den gesammelten Ideen wird eine ausgewählt und daraus eine Geschichte weiterentwickelt. Oder es wird von vorher festgelegten Gegenständen und Objekten ausgegangen: Was passiert, wenn zwei Gießkannen (Stofftiere, Gummistiefel, Tannenzapfen, Staubsauger, Bälle usw.) in den Wald gehen und dort auf einen Drachen treffen? Legenden und Sagen der Region können ebenfalls einen Anlass für eine Geschichte ergeben, die entweder nacherzählt oder neu (und anders) erzählt werden. Vielen Kindern und Jugendlichen hilft es, wenn die Figuren charakterisiert werden: Sind sie witzig? Traurig? Zornig? Depressiv? Es wird viel leichter, wenn zwei Figuren mit unterschiedlichen Charakteren aufeinander stoßen. Was passiert zum Beispiel, wenn eine traurige Gießkanne auf einen aggressiven Ball trifft? Die ausgesuchten Figuren sollten durch ihre Bewegungen charakterisiert werden, und weniger durch aufgeklebte Augen oder Nasen. Oder ich gebe eine philosophische Frage vor: Wem gehört die Welt? Was macht mich /Dich glücklich? Wie soll die Zukunft aussehen? Oder ein bestimmtes Problem wird vorgegeben: Wohin mit dem ganzen Plastik? Wie wird die Welt morgen sein? Was stört Dich ganz besonders? Es empfiehlt sich, kleine Arbeitsgruppen von 3 bis 5 Teilnehmern zu bilden, die je eine Geschichte erzählen. Die fertigen Geschichten können am Ende noch mit einer Rahmengeschichte (z.B. Nachrichten aus dem Wald) zu einem gemeinsamen Film montiert werden.

### **Von der Idee zum Konzept**

Planung ist alles: Dabei hilft als einfachste Form ein Storyboard. Mit kleinen Skizzen wird der grobe Ablauf der zu erzählenden Geschichten festgelegt. Ein Storyboard ist eine Visualisierung des Drehbuchs. Aufwändiger ist ein Drehbuch, in dem Szene für Szene festgelegt wird, was passiert, welcher Bildausschnitt zu sehen sein soll, wie die Beleuchtung ist, welcher Sound zu hören sein wird, wo die Kamera steht und so weiter. Eine Sammlung von Anleitungen zur Erstellung von Drehbüchern und Storyboards findet sich unter „Links“.

## Worauf geachtet werden sollte

Es empfiehlt sich, Szenen „in einem Rutsch“ zu fotografieren. Besonders draußen verändern sich die Lichtverhältnisse, was man selbst kaum bemerkt, aber später in einem Trickfilm für erhebliche Probleme sorgen kann – wenn zum Beispiel die Schatten plötzlich in eine andere Richtung fallen. Die Kamera sollte auf die Augenhöhe der handelnden Figuren gesetzt werden, was der Geschichte eine ganz andere Lebendigkeit verleiht, als wenn sie aus dem Blickwinkel des Fotografen in die Szene blickt. Die Kamera geht so sozusagen mitten in die Szene und damit in das Geschehen hinein. Das Bewegungstempo sollte ausprobiert werden: Wie weit wird sich eine Figur in einer Sekunde bewegen, um natürlich zu wirken?

Wichtig sind auch gute Absprachen zwischen Fotografen und den „Figurenbewegern“. Sonst passiert es schnell, dass immer wieder eine Hand oder ein anderes Körperteil im Film aufblitzt. Es empfiehlt sich, von jeder Szene (sobald das „Bühnenbild“ dazu fertig ist) ein Foto, besser noch eine kurze Sequenz zu fotografieren und anzusehen. Damit wird es möglich, zu bewerten, ob alle wesentlichen Elemente auch gut zu erkennen sind, die Ausleuchtung stimmt, und die Größenverhältnisse stimmig sind.

## Material

Nun geht es an die Zusammenstellung des Materials: große Pappkartons (z.B. Umzugskartons oder Verpackungen von Großgeräten) eignen sich zum Bau einer Bühne. Sie können im Innenraum tapeziert und bemalt werden. Figuren lassen sich aus Naturmaterial oder Plastilin bauen. Pfeifenreiniger, Draht, Halma- oder Schachfiguren, Stofftiere, Barbiepuppen oder Alltagsgegenstände können das Ausgangsmaterial für Figuren werden.

Aus dem Storyboard sollte sich auch eine Liste an benötigten und noch zu besorgenden Materialien erstellen lassen.

## Knettrick? Zeichentrick? Legetrick?

Bevor die Arbeit am Film beginnt, muss noch entschieden werden, welche Art von Film entstehen soll.

Ein **Zeichentrickfilm** ist nicht ganz einfach, es muss jemand in der Gruppe sein, der gut zeichnen kann. Besonders Bewegungen erfordern gute Kenntnisse und Erfahrung im Umgang mit der Anatomie und fließenden Abläufen. Relativ einfach ist folgendes Verfahren: Ein großes weißes Blatt wird auf einen Tisch gelegt. Darüber hängt eine Webcam, verbunden mit einem Laptop, auf dem „Animator DV Simple“ läuft. Sie wird an einem Stativ über dem Tisch befestigt, so dass sie das Blatt aufzeichnen kann. Nun wird der Trickfilm Strich für Strich gezeichnet, jeder neue Strich ergibt ein Foto. Es entsteht ein Bild als Trickfilm.

Auch nicht einfach ist ein **Trickfilm aus Knetfiguren**. Hier entsteht ein Problem mit der Balance der Figuren, wenn sie zu klein sind, lassen sie sich nur sehr schwer modellieren (besonders kleinere Kinder haben dazu nicht unbedingt die

Geduld). Sind sie größer, so fallen sie sehr leicht um. Um das zu verhindern, können in die Füße Gewichte eingesetzt werden, um ihre Standfestigkeit zu erhöhen. Im professionell erstellten Trickfilm werden deswegen erst „Gliederpuppen“ gebaut, die dann mit Modelliermasse (z.B. Plastilin) umhüllt werden. (Ein Beispiel für Material:<http://www.stop-motion-shop.de/index.php>)

Für Einsteiger ist sicherlich der **Legetrick** der schnellste Weg: Wieder ist die Webcam über einem Tisch platziert. Darauf wird aus farbigen Pappen der Film produziert.

Ähnlich wie der Zeichentrickfilm wird ein **Erklärfilm** produziert. Unter der Kamera werden gezeichnete Bilder, Sprechblasen und Ähnliches bewegt. Dabei darf die Hand ruhig zu sehen sein – schließlich geht es nicht um die Illusion fließender Bilder, sondern um die Darstellung eines Sachverhaltes. Speziell dafür gibt es auch entsprechende Software, die aber etwas kostet. Eine Übersicht: <https://workshop-helden.de/erklavideos-erstellen/>



Foto 2: Szenenbau

### 3. Der Film entsteht

Mit Digitalkameras, die auf einem Stativ montiert sind, werden die einzelnen Fotos für den Film gemacht und mit den Programmen Virtual Dub und Shotcut zu einem Trickfilm montiert. Dieses Verfahren eignet sich besonders für Trickfilme mit größeren Objekten oder für Filme, die zum Beispiel in einer Landschaft (Wald, Wiese oder Gewässer) entstehen und im Realraum handeln. Oder es wird eine spezielle Software wie Animator DV oder Stop Motion Pro mit einer Webcam genutzt. Mit diesem Verfahren werden Zeichen-, Lege-, oder Knetfigurentrickfilme produziert. Alle Verfahren sind natürlich auch kombinierbar.

#### 3.1 Ein Film aus Digitalfotos

Filmszenen aus Einzelfotos lassen sich mit jeder beliebigen digitalen Fotokamera fotografieren. Es empfiehlt sich, die Bildauflösung zu reduzieren. 1280 x 960 Pixel (Format 4:3) oder 1280 x 720 (Format 16:9) reichen in der Regel aus. Dieses Verfahren eignet sich besonders für Trickfilme, die in Wald und Wiese aufgenommen werden. Eine Szene wird aufgebaut, fotografiert, ein wenig geändert, wieder fotografiert, wieder geändert, fotografiert und so fort. Dann werden die Fotos zum Film montiert.

Das Programm „Virtual Dub“ eignet sich, um einzelne Szenen für die Montage vorzubereiten. Auch ein Stop Motion Film wird aus einzelnen Szenen aufgebaut. Für jede Szene wird ein eigenes Verzeichnis angelegt, in das die jeweiligen

Fotos kopiert werden. Mit Virtual Dub lassen sich diese dann zu kleinen Clips zusammenfassen, die anschließend mit einem Videoschnittprogramm montiert werden können. Dazu wird nach dem Start von Virtual Dub unter „file“ – „open Video file“ aufgerufen. Jetzt das erste Foto aus einem der Verzeichnisse auswählen und auf „Öffnen“ klicken. Virtual Dub lädt nun alle folgenden Fotos. Unter „Video – Frame Rate“ lässt sich das Tempo einstellen (Frames/sec meint Bilder / Sekunde). Mit „File – Save AVI“ lässt sich die Szene als Clip abspeichern. So wird Szene für Szene als Clip abgespeichert. Anschließend werden die einzelnen Clips zu einem Film montiert und vertont.

### **3.2 Ein Film mit der Webcam**

Knetanimationen, Legetrick oder Zeichentrick lässt sich mit einem entsprechenden Stop-Motion Programm und einer Webcam herstellen. Im Prinzip funktionieren diese Programme alle ähnlich, ob Animator DV, Helium Frog oder Stop Motion Pro: Der Rechner steuert die Webcam, die auf eine Szene gerichtet ist. In dieser Szene wird eine kleine Änderung vorgenommen und ein Foto gemacht. Vorteilhaft, vor allem in der Arbeit mit jüngeren Kindern ist die „Onion Skin“ Ansicht. Diese „Zwiebelschalenansicht“ ermöglicht es, bis zu fünf der vorherigen Fotos durch das aktuelle Bild durchscheinen zu lassen. So kann der Bewegungsablauf genauer geplant werden. Die genannten Programme legen ihre Fotos in einem bestimmten Verzeichnis auf der Festplatte ab, aus dem sie auch später herauskopiert werden können. So können sie ebenfalls mit Virtual Dub montiert werden. Stop Motion Programme erzeugen aber auch aus den Fotos kleine Clips, die später mit Shotcut montiert und vertont werden können. In meiner Arbeit hat sich Animator DV bewährt: Es ist einfach zu handhaben und kostet nichts. Im Menue findet sich dort unter „Sequences“ die Funktion „Make AVI“. Damit werden aus den Einzelfotos kleine Videoclips erzeugt.

### **3.3 Montage**

Sobald die ersten Einzelteile (Clips) erstellt sind, können sie montiert werden. An den Anfang kann ein Schwarzfilm (etwa 1-2 sec, eigentlich nur ein schwarzes Bild) gesetzt werden, um daraus in den Titel oder die erste Szene aufzublenden. Der Titel des Films kann selbst ein kleiner Trickfilm sein, aber auch über eine Szene oder ein Bild aufgeblendet oder als Rolltitel gefahren werden. Ein Trickfilm enthält normalerweise wenig bis gar keine Überblendungen zwischen Szenen. Wenn doch, dann müssen sie schon bei der Aufnahme der Bilder mitgedacht werden. Bei einer Überblendung von 2 Sekunden müssen beide Szenen der Überblendung dann so fotografiert werden, dass für die Dauer der Überblendung auch die entsprechenden Bilder vorhanden sind.

### 3.4 Vertonung

Fehlt noch der Ton. Im Videoschnittprogramm lassen sich mehrere Tonspuren anlegen. Ich empfehle, mit einer bis zwei (oder auch mehreren) Spuren für Geräusche zu beginnen. Eine weitere Spur kann gesprochene Kommentare, Erzählungen oder Dialoge enthalten. Eine Musikspur wird ganz zum Schluss hinzugefügt. Mit verschiedenen Spuren lässt sich die Lautstärke flexibel anpassen. Zur Aufnahme eigener Sounds und Geräusche eignet sich Audacity. Ein geeignetes Archiv, in dem sich nach Stichworten suchen lässt, ist die Hörspielbox (<https://www.hoerspielbox.de/>). Weitere Quellen stehen unter 5. Links.

Natürlich kann auch Musik verwendet werden, die entweder mit Audacity bearbeitet wurde, oder aber unbearbeitet in die Tonspur gezogen wird. Allerdings ist darauf zu achten, nur so genannte Freie Musik (public Domain oder gemeinfrei) zu verwenden, um nicht einen Verstoß gegen das Urheberrecht zu begehen. Einige Internetportale sind unter 5. Links zu finden. Manche Sounds sind mit Einschränkungen zu nutzen, z.B. unter der Creative Commons Lizenz. In dieser Lizenz sind die Bedingungen festgelegt, unter denen etwas verwendet werden darf. (<https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>)

### 3.4 Abspann

Wenn alles fertig ist, kommt noch ein Abspann an das Ende des Films. Er enthält alle notwendigen Angaben über verwendetes (Fremd-) Material (z.B. Musiker und Titel der verwendeten Musik, Quellen der verwendeten Geräusche), die Namen der Macher (bei minderjährigen Kindern und Jugendlichen grundsätzlich nur Vornamen und keine Fotos der Macher), und die produzierende oder finanzierende Einrichtung. (z.B. Ein Film des Umweltbildungszentrums xyz, gefördert durch...). Weitere Angaben (credits) können natürlich verwendete Materialien, Orte, Unterstützer etc. sein.

### 3.5. Mit kleineren Kindern einen Film machen

Ich habe eine Kollegin, die in einer Kindertagesstätte mit 3 bis 6 jährigen einen Trickfilm gemacht hat. Die Kinder haben Raketenautos (aus Milchkartons, Räder aus Flaschenverschlüssen) und eine Landschaft oder Stadt in großen Kartons gebastelt. Die Kamera hat die Erzieherin bedient, die Kinder haben die Autos versetzt. Montage und Fertigstellung des Films hat sie zusammen mit den Kindern gemacht – die Kinder haben festgelegt, was passiert, die Erzieherin hat die Software und die Geräte bedient. Und die Kinder haben das Ergebnis als „ihren“ Film betrachtet.

## 4. Aspekte der Gestaltung

Wer sich ein wenig mit der Art und Weise beschäftigt, wie das menschliche Gehirn arbeitet, kann daraus schon Überlegungen zur Gestaltung des Films und zum Bildaufbau ableiten. Allerdings ist auch zu beachten, dass sich Gestaltungsregeln mit der historischen Entwicklung der Kultur auch ändern, also keine ehernen Gesetze darstellen. So sind diese Hinweise auch eher als Ratschläge zu verstehen, die natürlich auch ignoriert werden können.

Seit der Entwicklung der Filmmontage (nach Eisenstein 1898 - 1948) hat sich der moderne Film entwickelt:

„Es gehörte zu den Grundannahmen der konstruktivistischen Montagetheorie Sergej M. Eisensteins, dass es möglich sei, durch das Aneinanderschneiden von Bildern Denkprozesse von Zuschauern anzuregen. Dieser muss die – intellektuell-begriffliche – Verbindung zwischen den Bildern herstellen.“ (Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/>). Mit diesem „**Kino im Kopf**“ entsteht neben dem Film auf der Leinwand der eigentliche Film im Sehen und Assoziieren des Zuschauers. Das bedeutet für die Produzent\*innen, dass längst nicht alles gezeigt werden muss. Manche Bedeutung entsteht als Assoziation zwischen mehreren Szenen.

### Film- und Bildformate

Darauf achten: Film ist immer im Querformat! Das heißt: sämtliches Material wird im Querformat produziert, nur sehr gut begründete Ausnahmen sind möglich. Das gilt auch für verwendete Fotos... Vor der Produktion sollte das Format einheitlich festgelegt werden: 4:3 ist das klassische, eher alte analoge Fernseh- und Fotoformat (z.B. Fernsehen 768 × 576, Digitalfotografie 1280 × 960, 1600 × 600, 1920 × 1440 Pixel), 16:9 ist ein Format, das zur Zeit vor allem im Videobereich genutzt wird (1280 × 720, 1600 × 900, 1920 × 1080 Pixel). Manche Kameras nutzen weitere Formate, z.B. 5:4 (1280 × 1024, 2560 × 2048) oder 3:2 (1280 × 853, 1920 × 1280, 6000 × 4000). Wenn ein Trickfilm aus Einzelfotos einer Digitalkamera zusammengesetzt wird, so können große Bildformate Probleme bereiten, oft können die Videoschnittprogramme damit nicht umgehen. Deshalb empfiehlt sich, die Auflösung in der Kamera herab zu setzen. Als Orientierung sollte das spätere Filmformat (z.B. HD: 1280 × 720 oder 1920 × 1080 Pixel) dienen. Wenn Szenen aus einer Webcam damit kombiniert werden sollen, kann es sein, dass die Webcam die Auflösung vorgibt, da sie oft nicht verändert werden kann.

Wenn sich die Auflösung in der Kamera nicht verändern lässt, dann empfehle ich, die Bilder daraus später mit „Irfan View“ in der Stapelverarbeitung zu ändern (siehe dazu in der Anleitung weiter unten).

### Bildaufbau

Die folgenden Überlegungen zum Bildaufbau habe ich durch Fotos illustriert, die nicht unbedingt aus Trickfilmproduktionen resultieren. Sie sollen aber das Prinzip dahinter verdeutlichen. Dabei handelt es sich um grundlegende Aspekte zur



Bildgestaltung, die zunächst für die Fotografie gelten, aber auch auf Trickfilme (besonders für solche, die auf Realfotos aufgebaut sind) und auf Spielfilme übertragbar sind.

Starke Linien führen den Blick des Zuschauers auf bestimmte Punkte in der Szene. Besonders wirkungsvoll kann die Nutzung einer **Diagonale** sein, die von links unten nach rechts oben im Bild verläuft. Sie muss nicht auf den ersten Blick erkennbar sein und kann mit weiteren Elementen (wie zum Beispiel einem Weg) unterstützt oder betont werden. (siehe Bild 1, Bild 2,)

Zur Bildkomposition gibt es mehrere Einteilungen: die **Drittel-Aufteilung** (Bild 2, Bild 3), den Goldenen Schnitt (Bild 4), die Zentralperspektive (Bild 5, Bild 6) und der Aufbau nach der Fibonacci-Regel (Bild 7, Bild 8, Bild 9).



Bild 1: Versteckte Diagonale



Bild 2: Aufteilung in Dritteln

Nach der „Dreier-Regel“ wird ein Bild horizontal und vertikal von je zwei Linien durchschnitten, so dass sich neun Felder bilden. Je nach gewünschter Atmosphäre des Fotos wird die Linie des Horizontes an einer der horizontalen Linien ausgerichtet: Horizont an der oberen Linie erzeugt eher erdorientierte Bilder, mehr Luft und Leichtigkeit entstehen, wenn diese Linie eher an der unteren ausgerichtet ist.

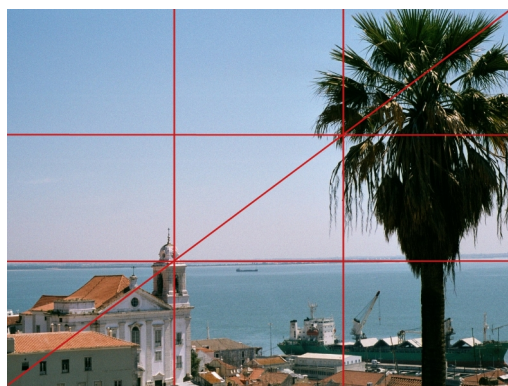


Bild 3: Dreier Regel;



Bild 4: Goldener Schnitt

Der **Goldene Schnitt** ist nichts anderes als eine Aufteilung in einem bestimmten Teilungsverhältnis. Exakt dieses Teilungsverhältnis kommt extrem oft in der

Natur vor und wird im Allgemeinen vom Menschen als harmonisch empfunden - wahrscheinlich eben weil es so oft in der Natur vorkommt.

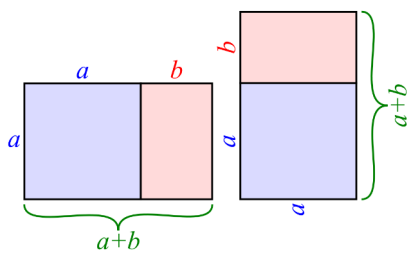


Bild 4a: Goldener Schnitt

Als Raster wird daraus:

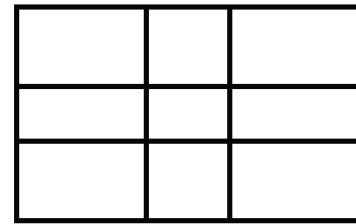


Bild 4b: Raster Goldener Schnitt

Das Seitenverhältnis der Strecke a zur Strecke b beträgt 61,8% zu 38,2%.

Diese Aufteilung kann man natürlich auch hochkant machen. Durch die Kombination entsteht ein Raster, das etwas anders als die 1/3 Aufteilung ist. Die **Zentralperspektive** richtet alle Elemente an gedachten Strahlen aus, die an einem Punkt am Horizont zusammenlaufen, wenn das Bild streng symmetrisch aufgebaut ist. Eine leichte Verschiebung kann eine sehr reizvolle Spannung erzeugen.

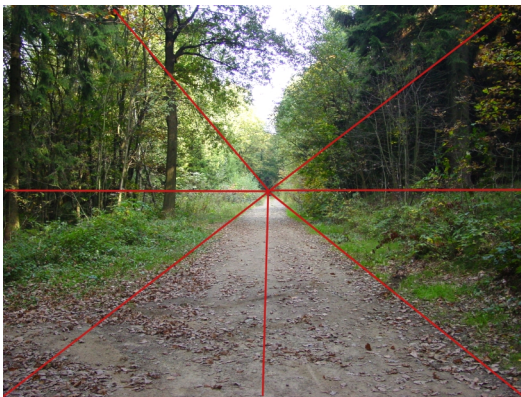


Bild 5: Zentralperspektive



Bild 6: Zentralperspektive nach 3er Regel verschoben

Der italienische Mathematiker Leonardo Fibonacci (1170 -1240, Pisa) entdeckte bei der Suche nach einer Formel zur Beschreibung des Wachstums einer Kaninchenpopulation eine unendlich Folge von Zahlen, die als **Fibonacci-Folge** bekannt wurde. Sie ist folgendermaßen aufgebaut: Sie beginnt mit 0, dann 1, dann  $1+0$  (vorhergehende Zahl) = 1;  $1+1$  (vorhergehende Zahl)=2;  $2+1$  (vorhergehende Zahl) = 3;  $3+2$  (vorhergehende Zahl) = 5; und so weiter. Dabei ergibt sich die Reihe: 0,1,1,2,3,5,8,13,21,33,54..... Als Grafik sieht das so aus:

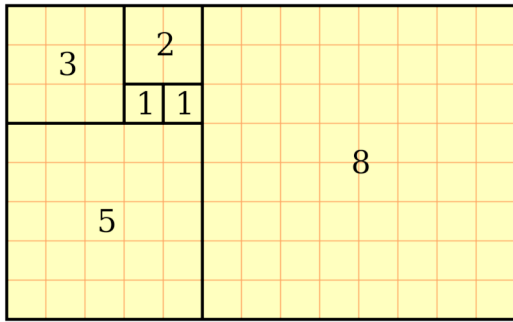


Bild 7: Fibonacci-Folge

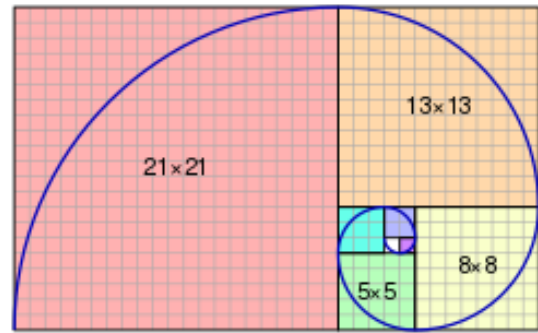


Bild 8: Fibonacci-Folge als Kurve

Weitere Untersuchungen zeigten, dass die Fibonacci-Folge auch noch zahlreiche andere Wachstumsvorgänge in der Natur beschreibt. Es scheint, als sei sie eine Art Wachstumsmuster in der Natur. Auf Fotos und Bilder angewendet, ergibt sich eine Aufteilung, die wir als sehr harmonisch und ausgewogen empfinden:

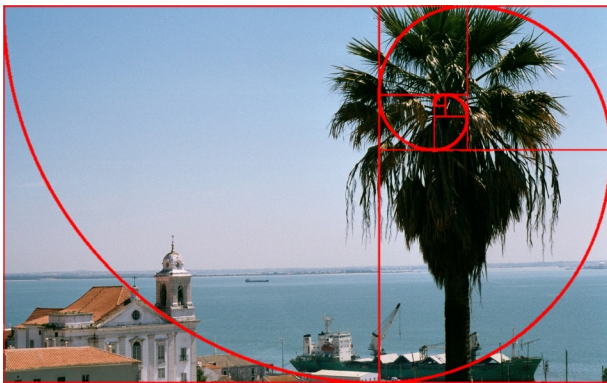


Bild 9: Fibonacci-Folge im Foto



Bild 10: Fibonacci,

Tiefe und Räumlichkeit lassen sich durch verschiedene Bildaufbauten erzielen: Achtet auf einen Vordergrund. In Bild 9 wird der Blick in die Weite (die eigentlich nicht besonders interessant ist, durch die Kirche und die Palme gerahmt.

Eine wichtige Überlegung betrifft die **Perspektive** des Zuschauers. Setzen wir die Kamera auf die -angenommene- Augenhöhe der handelnden Personen, so gehen wir „in die Szene hinein“. Wird der Trickfilm z.B. mit Pappe gemacht, so setzen wir die Kamera auf die -gedachte- Augenhöhe der handelnden Figuren, wenn Bühnen gebaut werden, steht die Kamera so, dass sie etwa die gleiche Höhe wie etwa handelnde Personen einnimmt.



Bild 11: Perspektive - Augenhöhe



Bild 12: Froschperspektive

Wesentlich für die Haltung des Zuschauers zu den handelnden Personen ist die Perspektive. In die Szene hinein gehen wir mit einer Perspektive in der Augenhöhe, Macht und Ohnmacht werden durch Vogel- oder Froschperspektive erzeugt.



Bild 13: Vogelperspektive

Von der optischen Perspektive zu unterscheiden ist die Erzählperspektive; im Idealfall aber unterstützen sie sich gegenseitig. Spannung entsteht, wenn sie gegenläufig gebraucht werden. Was ist damit gemeint? Wer ist der/die Erzähler/in?: Wird die Geschichte aus der Perspektive der Hauptfigur erzählt? Dann wissen wir nicht (wie die Person), was gleich passieren wird. Oder die Geschichte wird aus der Erinnerung der handelnden Person erzählt. Ganz anders, wenn

eine „göttliche“ Perspektive eines allwissenden Erzählers eingenommen wird: Hier ist das Ergebnis bekannt. Mit einem einfachen Trick können wir in den Kopf der handelnden Figur gehen: wir Zoomen sozusagen auf das Gesicht – intensiver noch: auf das Auge, um sozusagen die Gedanken lesen zu können.

Ohne Zoom zeigen wir zum Beispiel den Kopf in Großaufnahme, dann das Auge...



Bild 14: Farbe



Bild 15: Farbkreis nach Johannes Itten (1961)

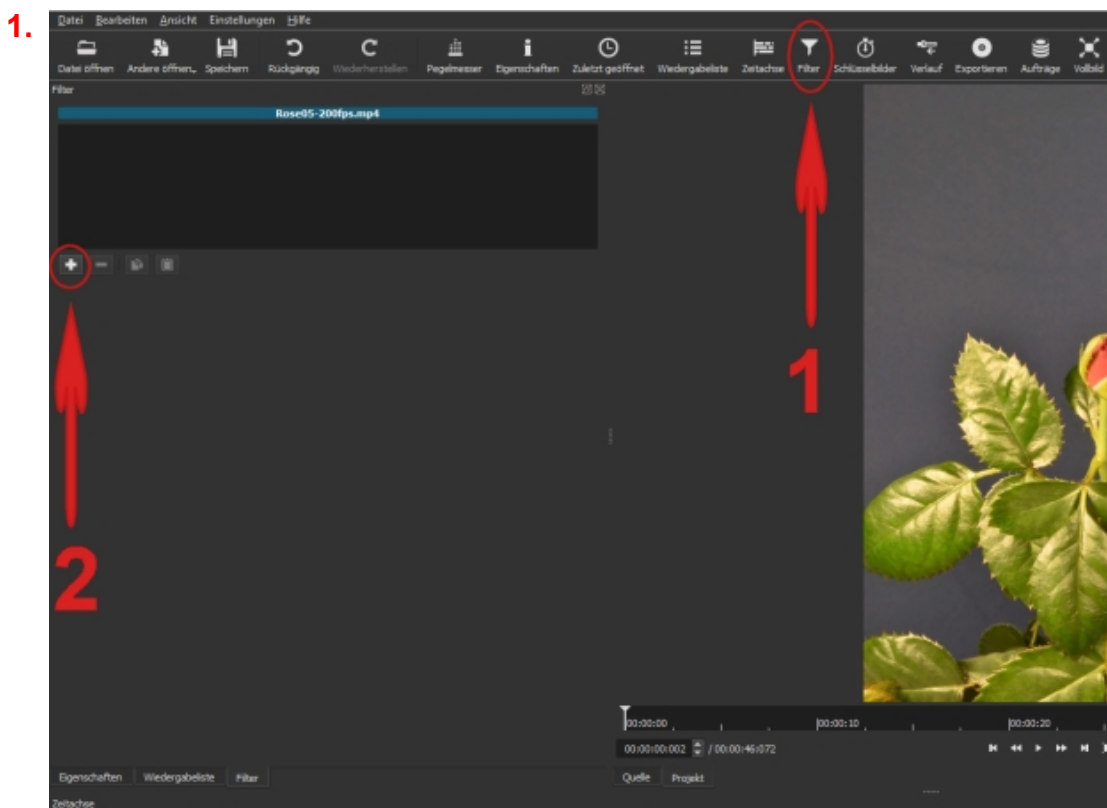
Ein weiteres starkes Gestaltungsmittel ist die **Farbe**. Dabei geht es weniger darum, reale Farben der Gegenstände zu nutzen (z.B. farbige Pappen bei einem Legetrickfilm), sondern symbolische Farben. Besondere Kontraste lassen sich durch die Nutzung von

Komplementärfarben (im Farbkreis einander gegenüber liegend) erzielen. Dann sind Objekte besonders auffällig. Dabei signalisieren bestimmte Farben auch bestimmte Bedeutungen, die vom Zuschauer unbewusst (!) gelesen werden. Natürlich ist das aber ganz wesentlich auch vom kulturellen Hintergrund abhängig. Helle, gelb-rote Farbtöne werden als warm, der Sonne zugehörig empfunden. Grüne-blaue Farbtöne werden eher als kühl, aber auch Wald und

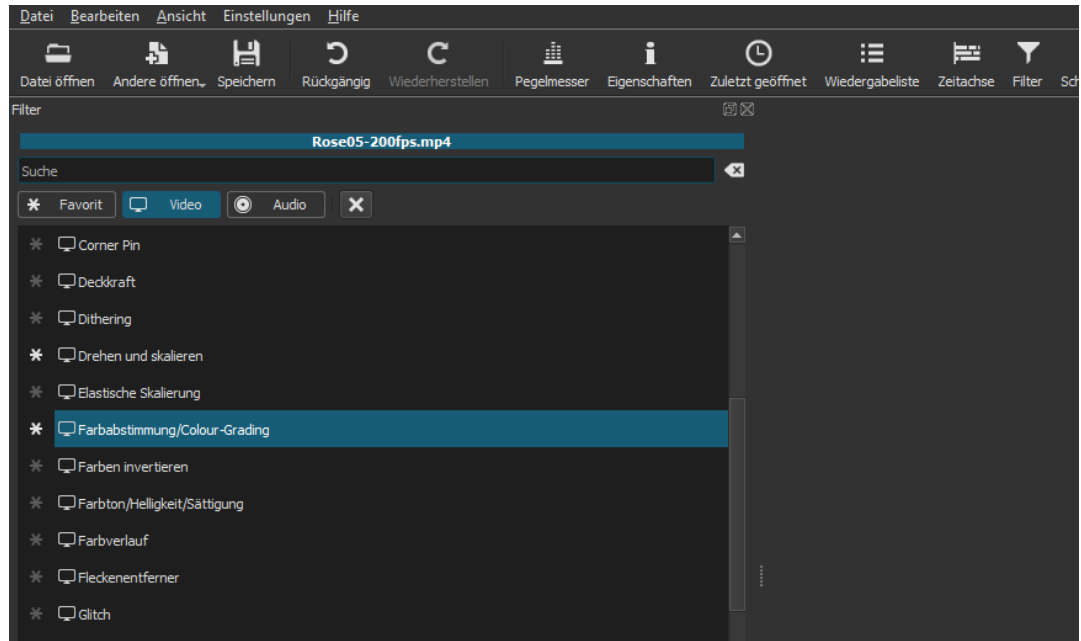
Wasser zugehörig empfunden, und graue Farbtöne (auch die Brechungen anderer Farben durch Graubeimischungen) werden eher als düster gesehen, dunkelblau wird der Dämmerung oder Nacht zugeordnet, gelb und orange eher dem Tag. Aber wie gesagt – das ist keine objektive Einordnung. (Bild 3, Bild 6, Bild 10, Bild 13, Bild 14)

Eine spezielle Einfärbung von Szenen ist die „**Amerikanische Nacht**“. Dabei wird eine am Tag gedrehte Szene durch Filter in einen dunkelblauen Ton versetzt, was auf die Zuschauer so wirkt, als handele die Szene in der Nacht.

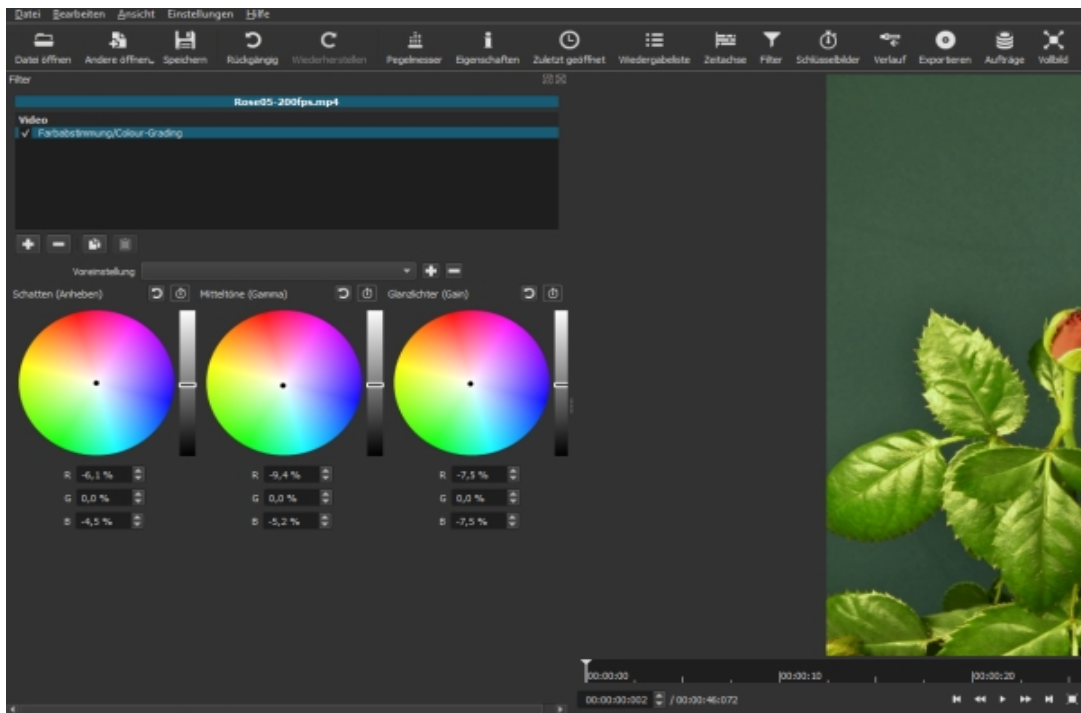
In dem Programm „Shotcut“ gibt es zur Farbveränderung einen Filter: „Filter“ - „+“ (Hinzufügen) – „Video“ (Videofilter) – „Farbabstimmung/Colour-Grading“:



2.



3.



Nun kann der Farbcharakter der gewählten Szene geändert werden, indem in den drei Kreisen einfach ein Farbton gewählt wird. Experimentiert ruhig ein wenig damit!

Wie auch im Spielfilm oder in Theaterstücken, kann natürlich der Charakter bestimmter Szenen oder des gesamten Filmes in ihrer **Dramaturgie** nicht nur durch Farben, Perspektiven und Bildaufbau bestimmt werden. Auch das **Tempo** einzelner Szenen, die schnelle Schnitt- oder Montagefolge bestimmen ganz wesentlich den Charakter eines Filmes. Schon bei der Aufzeichnung (d.h. beim Fotografieren einzelner Szenen) wird das Tempo durch die Veränderung zwischen den Fotos bestimmt: Bewegt sich eine Figur langsam, so werden mehr Fotos für die gleiche Strecke benötigt. Ein zweiter Stellhebel ist die Erstellung der Clips (z.B. in Virtual Dub) mit unterschiedlich schnellen Bildfolgen (Frame Rate). Auch in Shotcut lassen sich die Szenen noch im Abspieltempo ändern. Dazu in der Videospur die entsprechende Szene anklicken und mit der rechten Maustaste „Eigenschaften“ auswählen. Ziemlich oben im entsprechenden Fenster gibt es nun die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu ändern. Möglichkeiten: Eine dramatische Zuspitzung der Geschichte kann durch ein wachsendes Tempo unterstützt werden. Stimmungsvolle, eher romantische Situationen können durch langsam fließende Abfolgen dargestellt werden. Eine Verfolgungsjagd hat ein hohes Tempo...

Dabei entsteht auch so etwas wie eine **Choreografie** der Bilder, die wir „tanzen“ lassen können. Das aber braucht ein wenig Geduld und ist in der Regel nicht schnell zu erreichen. Unterstützt wird die Wirkung durch die Vertonung – die einen Bilderrhythmus vorgeben kann. Mit dem Programm „Audacity“ lassen sich Sounds vor ihrer Verwendung bearbeiten. Im Menue „Effekt“ gibt es die Möglichkeit: „Tempo ändern“. Damit lässt sich ein Musikstück zum Beispiel an die Bilderfolg anpassen. Es ist erstaunlich, wie die Wirkung eines Filmes steigt, wenn Bild und Ton sich gegenseitig unterstützen – sozusagen zu einer Einheit verschmelzen. Dann ist auch die Vertonung nicht mehr musikalischer Kommentar zum Bild.

Viel Spaß macht es Kindern, die **Sounds** nicht im Internet zu suchen (links unter 5. Materialien), sondern selbst herzustellen. Ich nutze dazu verschiedenste Geräte: Manche Kamera hat eine ganz brauchbare Tonaufzeichnung, dazu einfach ein Video machen, den Ton mit dem Programm „Xmedia Recode“ separat als .wav oder .mp3 abspeichern. Oder wir richten ein Tonstudio mit Mikrofon und Notebook ein. Oder die Kinder verwenden ihre Smartphones als Recorder (vorher ausprobieren, ob die Aufnahmen auch auf einen Rechner übertragbar sind). Ganz brauchbar sind die Audio Recorder von Zoom (zwischen 90,- und 150,- ). Sie sind klein und funktionieren mit einem Akku, sind also mobil verwendbar.

Eine Sammlung von Ideen zur Geräuschproduktion sind in der Geräuschküche ([https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche\\_erzeugen\\_.pdf](https://angebote.zembi.ch/audio/geraeusche_erzeugen_.pdf)) gesammelt.

## Noch zwei Überlegungen zu pädagogisch – didaktischen Fragen:

Heinrich Kleist hat in einem kleinen Aufsatz einen Vorgang beschrieben, der sich auch in solchen Projekten ereignet: „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden“ hat er 1805 geschrieben (<https://www.projekt-gutenberg.org/kleist/gedanken/gedanken.html>). Er beschreibt darin, wie eine Idee während ihrer Umsetzung eine Form gewinnt. Dabei kann eine Geschichte (die wir zum Beispiel als Trickfilm erzählen) die Frage stellen, ob sich die Dinge so verhalten können, ob dieser Ablauf eigentlich logisch, erwartbar oder sinnvoll ist. Ich habe oft erlebt, dass sich Kinder über den Verlauf ihrer Produktion hinaus mit dem Thema weiter beschäftigt haben und mitunter am nächsten Tag eine völlig andere Lösung für das dargestellte Problem gefunden hatten – und es in ihrer Geschichte anschließend ausprobierten. So wird die ästhetische Gestaltung auch zu einer Erforschung von Zusammenhängen und Wirkungen mit gestalterischen Mitteln. Ähnliches beschreibt Wim Wenders in der Dokumentation seiner Dreharbeiten („Desperado“) als ein wichtiges Merkmal in der Produktion seiner Filme, die eine stetige Auseinandersetzung mit dem Thema während der Produktion erzeugte.

In seiner Idee der „sozialen Plastik“ hat Joseph Beuys diesen Vorgang in seinem erweiterten Kunstbegriff als einen sozialen beschrieben. Menschen gestalten die Welt als gemeinsamen, sozialen Akt, in dessen Verlauf sie sich (durch ihre Erfahrung daran und miteinander) selbst verändern und entwickeln, mithin sich selbst gestalten. In diesem Sinne ist auch jeder Mensch ein Künstler. (ausführlicher im Überblick mit links zu verschiedenen Texten: [https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale\\_Plastik](https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Plastik))

Beide Aspekte sind auf dem Hintergrund der Bildung für nachhaltige Entwicklung mindestens bedenkenswert für den pädagogischen Auftrag. Ästhetische Prozesse eignen sich so, die Welt und die eigene Position darin zu erforschen und zu formulieren.

## 4.1. Übungen zur Gestaltungsmitteln

Als erste Übung zum Bildaufbau, aber auch zum Kennenlernen kann das **Kameraspiel** dienen.

Dauer: ca. 30 min plus Fotobewertung ca. 30 min

Das Kameraspiel soll helfen, das Fotografieren als einen bewussten Akt der Gestaltung zu erfahren. Der Grundgedanke ist dabei: Fotos entstehen im Kopf, nicht in der Kamera.

Die Gruppe wird je nach zur Verfügung stehender Kameraanzahl in kleine Gruppen aufgeteilt. Ideal sind 4 Kinder pro Gruppe. Möglicherweise verfügen sie auch über eigene Digitalkameras, die sie einsetzen können. Auch Handys mit Kamera sind möglich, wenn sie über eine Möglichkeit verfügen, Fotos auf einen Rechner zu exportieren.

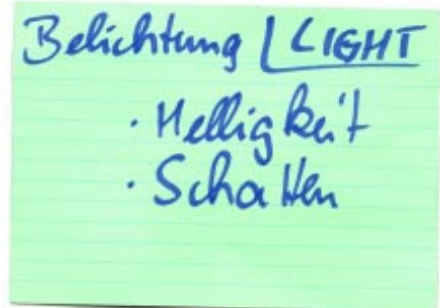


Jede Gruppe erhält nun drei Karten: Belichtung, Motiv und Linse. Natürlich ist das nur eine Auswahl aus den Möglichkeiten zur Bildgestaltung. Für einen Einstieg sollten sie aber genügen. Alle Karten werden allen erklärt:

### **Belichtung:**

Helligkeit und Schatten sind Gestaltungsmittel. Licht und Schatten trennen Wichtiges von Unwichtigem. Schatten schaffen Räumlichkeit. Mit Licht können Details hervorgehoben und betont werden.

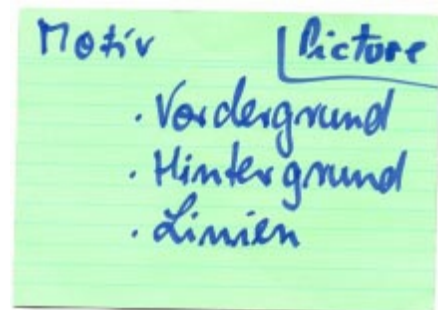
Wenn die Gruppe bei der Erklärung der Karten in der Sonne steht, können alle beobachten, dass jedes Gesicht helle und schattige Bereiche enthält, was besonders bei direkter Sonneneinstrahlung auffällt.



### **Motiv:**

Bei dieser Karte geht es um den Bildaufbau. Vordergrund und Hintergrund sollten deutlich voneinander unterschieden sein. Ein Baum vor einem Wald wird sich eher im Hintergrund auflösen. Es sollte also darauf geachtet werden, dass sich Vordergrund und Hintergrund entweder farblich oder strukturell unterscheiden.

Auch auf den Verlauf von Linien im Bild ist zu achten: Die Linie des Horizontes sollte parallel zum oberen Bildrand verlaufen, Bäume sollten senkrecht im Bild stehen.

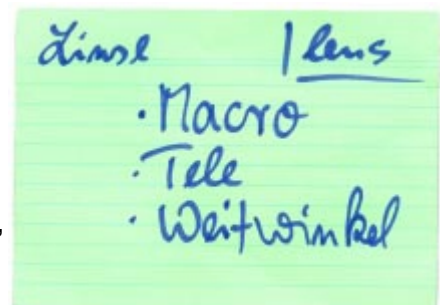


### **Linse**

Mit der Auswahl der richtigen Linse (letztlich des Bildausschnittes) beschäftigt sich die dritte Karte. Makro meint, richtig nah heran zu gehen und die Makro-Einstellung der Kamera zu nutzen. Damit kann meist ein Abstand von ca. 30-50cm zum Motiv gewählt werden.

Ein Teleobjektiv (meist durch heranzoomen zu erreichen) vergrößert nicht nur entfernt liegende Objekte, sondern staucht auch die Achse zwischen Kamera und Objekt. Dadurch erzeugt es auch mehr Dichte im Bild.

Umgekehrt ein Weitwinkel (durch wegzoomen erreichbar): Damit passen nicht nur große Objekte aufs Bild, es entsteht auch mehr Weite im Bild.



Die erste Übung findet ohne die Kameras statt. Eine/r aus der Vierergruppe ist der Fotograf. Er sucht einen Ausschnitt und schlägt ihn den Anderen seiner Gruppe vor. Die bewerten nun den vom „Fotografen“ bestimmten Bildausschnitt anhand ihrer Karte. Dann

werden die Aufgaben gewechselt.

Jede/r sollte jede Aufgabe einmal ausprobiert haben.

Jede Gruppe bekommt nun eine Kamera. Alle „Trockenfotos“ werden nun wirklich gemacht.

Anschließend werden alle Fotos auf einen Rechner geladen und gemeinsam angesehen und besprochen.

Aufgabe dieser Einheit ist es, das Fotografieren zu einem bewussten Akt der Bildgestaltung zu machen. In der gemeinsamen Bewertung geht es deswegen auch nicht darum, Noten („Gut“ oder „Schlecht“) zu verteilen. Vielmehr geht es darum, sich gegenseitig zu beraten.

Ein Tipp sind die Karten mit **Foto-Aufgaben** von Inspiracles

(<https://inspiracles.com/>) oder Bigger Picture (<https://biggerpicture.cards/de/>).



Mit diesen Karten können die Teilnehmer\*innen auf Motivsuche gehen. Auf jeder der Karten ist eine Aufgabe formuliert. Auf der Rückseite befinden sich einige Beispiele. Ich lasse die Kinder (aber auch Erwachsene in entsprechenden Kursen) aus dem verdeckt gehaltenen Stapel eine Karte ziehen und schicke sie dann mit einer Kamera los.

## 5. Links zu Materialien und Anleitungen:

### Ideen und Anleitungen:

Trickfilm Blog: <https://spielonaut.wordpress.com/>  
<https://www.kindernetz.de/infonetz/medien/trickfilm/-/id=165004/xac1d5/index.html>

### Drehbuch / Storybord:

<http://www.produktive-medienarbeit.de/projektarbeit/video/lernbausteine/drehbuecher.shtml>  
<http://tex-block.de/zeichnen/storyboard-erstellen-kleines-tutorial/2110/>

### Freie Musik und Sounds:

Die Links in dieser Zusammenstellung können sich immer ändern – und es gibt keine Gewähr, dass sich nicht auch die Nutzungsbedingungen (auch sehr kurzfristig) ändern, oder geändert haben.. Deshalb immer (!) Lizenzbedingungen suchen und lesen.

Eine Zusammenstellung: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik>

Hörspielbox: <https://www.hoerspielbox.de/>

bbc Soundarchiv: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>  
<http://freemusicarchive.org>

<https://filmmusic.io/de/>

[Www.bensound.com](http://www.bensound.com) (Royalty Free Music by Bensound | Stock Music)

<https://m.soundcloud.com/carlos-pavier>

<https://www.jamendo.com/start>

<https://filmmusic.io/>

<https://www.gemafreie-musik-online.de/>

<https://www.frametraxx.de/.../kostenlose-gemafreie-musik...>

Achtung: GEMA frei heißt nicht Lizenz oder Urheberrechts frei.

[www.ccmixer.org](http://www.ccmixer.org)

<https://www.jukedeck.com/> hier muss nur ein credit text dazugestellt werden:

<https://www.youtube.com/channel/UCrZmIGWwmhX-XhWYqAio6aQ>

<https://incompetech.com/music/> (die meisten sind "Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0 License)

<https://incompetech.filmmusic.io/>

Projekt Sound of Forest: <https://timberfestival.org.uk/soundsoftheforest-soundmap/?fbclid=IwAR0oTvP23I4ikgB6tS4Bh-CyyLXHELjQCWbAcl8EGOIHHQNs3F4EN66HbLY>

### **Beispiele für Filme:**

<http://www.youtube>, Stichwort Stop Motion  
<https://www.youtube.com/user/TheDaddy003>  
<https://www.facebook.com/flimmerkiste2/>

### **Benutzte Software:**

**Shotcut** (Video-Schnittprogramm)  
**Virtual Dub** (Einzelbilder zu Clips montieren)  
**Animator DV Simple**(Animationen aufzeichnen)  
**Audacity** (Sounds aufnehmen und bearbeiten)  
**Artweaver** (Grafikprogramm)  
**Gimp** (Grafikprogramm)  
**Xmedia Recode** (Konvertierungsprogramm)  
**IrfanView** (Stapelverarbeitung für Fotos)

Anleitungen sind unter 6.2 zu finden

# 6. Anhang

## 6.1 Startgeschichten

Die folgenden Geschichten werden auf DIN A 4 große Blätter ausgedruckt und im Raum verteilt. Vorher natürlich nachsehen, ob es geeignete Materialien gibt:

- Eine Mülltonne mit etwas Inhalt – besser als eine Restmülltonne ist sicher eine gelbe Tonne.
- Spielzeugautos (mitgebracht oder gibt es eine Spielekiste?)
- Ein Stapel Kaminholz?
- Eine Ecke mit Gartenstühlen?
- Wanderschuhe oder Schuhe von Teilnehmer\*innen
- Gibt es eine Ecke, in der Pfandkisten aufbewahrt werden? Oder zur Not ein Altglascontainer? Oder eine Sammelecke? Und wo?
- Wo werden Kartons gesammelt?
- Stative: Sind mitgebracht
- Steine: Gibt es einen Kiesweg, Schotter oder Ähnliches?
- Obst aus der Küche, oder mitgebracht
- Becher und Tassen sind evt. im Speiseraum zu finden. Aber: vorher fragen!
- Staubsauger: Gibt es eine Putzkammer – mit dem Reinigungspersonal sprechen!
- Eimer und Lappen sind in der Putzkammer oder in der Küche zu haben.

# MÜLL



Dunkel ist es hier in der  
Tonne.

Und ein Gerücht geht um:  
Es soll ein Monster kommen,  
sie aufsaugen und dann zur  
Verbrennung bringen! Panik  
macht sich breit:

**Abhauen! Abhauen!**

Hört man aus der Tiefe.

# DIE AUTOS



Pah - so weit würde das nicht kommen – wenn's nach ihnen ging.

Ein Computer soll sie steuern?

Da könnten sie ja gar nicht wissen , ob das funktionieren würde. Und wohin es gehen soll. Aber andererseits würden sie dann immer miteinander reden können! Und sie könnten sich verabreden zu einem großen Treffen.

# DAS HOLZ



*Noch ist der Winter weit.  
Doch ihnen allen schwant nichts  
Gutes. Kleingehackt werden sollen  
sie – dieses Gerücht geht um. Und  
dafür gibt es einen Grund. In ein  
paar Monaten wird ihnen ganz  
heiß werden.*

***Zeit abzuhauen!***

*Doch: Wer übernimmt die  
Führung?  
Und wohin solls's gehen?*



# DIE STÜHLE

*Dicke Hintern haben auf ihnen gesessen,  
dünne Hintern haben auf ihnen gesessen.*

*Zappelige Kinder und quasselnde  
Erwachsene haben sie getragen.*

*Und nun ist der Winter vorbei, sie dürfen  
wieder raus in die Sonne – raus in den  
Garten.*

*Und sie freuen sich schon auf ein  
philosophisches Gespräch unter Stühlen.*

*„Was ist der Sinn des Sitzens?“*

*wird das Thema sein.*

# DIE SCHUHE

Ein wenig ausgetreten sind sie ja schon.  
Und wenn man ehrlich (und ein bisschen  
unhöflich) ist: Sie müffeln leicht. Kein  
Wunder – sie sind doch schon  
kilometerweit gewandert.

Zuletzt mit vielen Anderen durch eine  
große Stadt.

Und die Träger der Schuhe riefen laut  
allerlei Zeug vom Klima und so.

Aber hier unten – da war auch ein  
Klima!

Viele waren sie gewesen – und ein  
Freudentanz war jetzt angesagt.

# **DIE FLASCHEN**



*Bis zum Rand waren sie gefüllt  
gewesen – mit köstlichen  
Flüssigkeiten.*

*Und nun trocknen sie langsam  
vor sich hin.*

*Aber bald - bald, da werden sie  
gewaschen und mit neuer  
Flüssigkeit gefüllt werden.*

*Aber die Zeit bis dahin... Sie  
werden sich die Wert ansehen  
und ein Abenteuer suchen!  
Abgemacht.*

# KARTONAGEN

*Da lauern sie: Warten auf ein  
Opfer. Jagen werden sie es!  
Obwohl: man erzählt von  
grausigen Ereignissen.  
Immer abends werden sie platt  
gemacht, zerrissen,  
kleingeschnitten und zertreten!  
Oh Ohnmacht, oh grausges  
Schicksal!  
Und Rache – für die Brüder  
und Schwestern!*

# DIE STATIVE



*Wie Aliens sehen sie aus, wenn  
sie steif daher staksen. Angst  
und Schrecken verbreiten sie.*

*Weit und breit zittert alles, wenn  
die Rede auf die wilde Bande  
kommt.*

*Und schon wird ein neuer  
Überfall geplant.*

# **DIE STEINE**



*Da liegen sie rum.  
Harmlos sehen sie aus.  
Jahrhunderte rühren sie  
sich nicht.*

*Doch dann – plötzlich  
rotten sie sich  
zusammen, ziehen als  
marodierende Gang  
durch's Land.*

# OBST

Wenn Äpfel und Birnen  
auf Bananen treffen -  
dann gibt's Obstsalat.

Das denken viele.

Doch Bananen haben viel  
zu erzählen - schließlich  
sind sie weit gereist, in  
dunklen Kisten haben sie  
das Meer überquert.

# BECHER UND TASSEN

Nachts, wenn es dunkel ist,  
dann wird eingeladen zum  
Tanz, zum Ringelpietz!

Mehr noch: eine

Becherpolonaise, ein  
Tassenreigen und ein  
Gläserrundtanz werden  
geboten.

Alle sind eingeladen.

Nur leise, das das

Küchenpersonal nix merkt!



# STAUBSAUGER

Platzen könnte er. Vor Energie.  
Die ganze Nacht hat er in seiner  
Kammer gestanden und gewartet.  
Auf Herrchen oder Frauchen. Im  
Dunkeln. Begierig, zu saugen,  
sauber zumachen und laut zu  
brummen.

Da - Schritte hört er... Das ist  
doch - oder nicht?  
Langsam öffnert sich die Tür...

# PUTZEIMER



*Jetzt ist er trocken. Schade.  
Dabei liebt er doch das  
Wasser so sehr...  
Planscht und spielt mit  
Aufnehmer und Lappen...  
Naja, die sind immer etwas  
lahm und brauchen ein wenig  
Zeit, bevor sie so richtig  
mitmachen.*

*Aber dann!*

## 6.2 Softwareanleitungen

In dieser Zusammenstellung sind vor Allem Videotutorials zu finden – eine schnelle Art, die Bedienung von Programmen zu erlernen. Ich habe eigene Beschreibungen nur dort hinzugefügt, wo Anleitungen nicht zu finden waren. Oder es gibt spezielle Funktionen, die nur schwer selbst zu entdecken sind.

### 6.2.1 Virtual Dub (Filmclips erstellen)

Bezug: <http://virtualdub.sourceforge.net/>

Anleitung:

<https://www.netzwelt.de/news/130011-virtualdub-videos-aufnehmen-schneiden.html>

Das Programm muss nicht installiert werden. Es wird einfach als Verzeichnis auf die Festplatte kopiert und daraus die Datei „VirtualDub.exe“ mit einem Doppelklick gestartet.

Mit „Virtual dub“ lassen sich einzelne Fotos (z.B. einzeln mit einer Digitalkamera fotografiert oder mit Animator DV erstellt) zu Clips im Format AVI zusammenfassen. Aber es lassen sich auch Filme im Format AVI in Einzelbilder zerlegen, die dann nachbearbeitet werden können.

Nach dem Start von Virtual dub wird unter „file“ – „open Video file“ aufgerufen. Jetzt das erste Foto aus einem der Verzeichnisse auswählen und auf „Öffnen“ klicken. Virtual Dub lädt nun alle folgenden Fotos. Unter „Video – Frame Rate“ lässt sich das Tempo einstellen (Frames/sec meint Bilder / Sekunde). Mit „File – Save AVI“ lässt sich die Szene als Clip abspeichern. So wird Szene für Szene als Clip abgespeichert. Damit das funktioniert, müssen die Bilder fortlaufend nummeriert sein – daran erkennt Virtual Dub, dass sie zusammengehören. Ist die Nummerierung unterbrochen, ist der clip später auch an dieser Stelle zu Ende. Fehlerhafte Bilder (z.B. Hand im Foto) werden deshalb nicht entfernt – das machen wir später.

Es empfiehlt sich, Szenen in kleine Clips zu unterteilen, in dem die Fotos auf mehrere Verzeichnisse verteilt werden. So lässt sich für jede Sequenz das Tempo (unter „Video“ – „Frame Rate“) einzeln einstellen – was mehr Flexibilität in der Gestaltung bedeutet.

Innerhalb eines Clips lassen sich entweder mit der Schiebeleiste unter dem Video oder aber mit den Pfeiltasten einzelne Bilder ansteuern. Um das ganze Bild zu sehen, mit der rechten Maustaste in das linke Bild klicken und eine Größenangabe wählen, bis das ganze Bild zu sehen ist. Fehlerhafte Bilder werden hier entfernt – das Bild ansteuern, dann „Edit“ – „Delete“ wählen. Um einen Clip daraus zu machen, wird unter „File“ – „Save as AVI“ ausgewählt.

Virtual Dub eignet sich auch dazu, in einen Film zusätzliche Tricks nachträglich einzubauen – was aber ein wenig Handarbeit bedeutet und je nach Idee sehr aufwendig werden kann. Zunächst wird ein Video unter „file“ – „open video file“ geöffnet. Virtual dub erkennt .avi, .divx, .mpg, .mpeg, und einige andere Formate – aber längst nicht alle. Im Zweifelsfall muss das Video (z.B. von .mov oder .mp4) erst in ein entsprechendes Format umgewandelt werden. Dazu eignet sich Xmedia Recode.

Ist das Video geladen, kann es als Bilderfolge abgespeichert werden. Virtual Dub zerlegt es dabei in Einzelbilder. Dazu wird jetzt „file“ – „Export“ – „Image Sequence“ aufgerufen, im Fenster, dass sich dann öffnet, ein Bildtyp (bmp, targa, jpeg oder PNG). Je nach Größe des Videos kann das eine Menge Material werden. Nun lassen sich die einzelnen Bilder mit einem Grafikprogramm bearbeiten und anschließend wieder zu einem Video zusammensetzen. So können zum Beispiel wachsende Blumen in eine Landschaft gezeichnet werden...

## 6.2.2 Shotcut (Videobearbeitung)

Bezug: <https://www.shotcut.org/>

Anleitung:

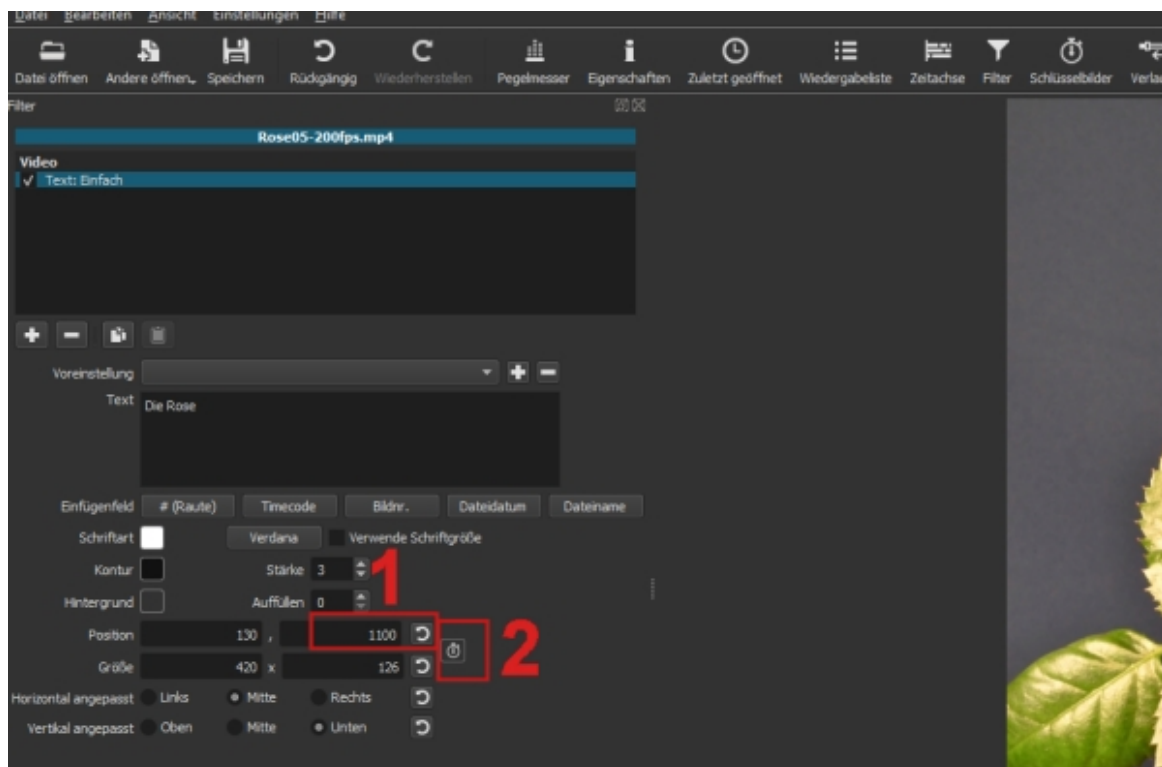
[https://www.shotcut.org/howtos/getting-started/Erste\\_Schritte\\_mit\\_Shotcut.pdf](https://www.shotcut.org/howtos/getting-started/Erste_Schritte_mit_Shotcut.pdf)

Video Tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=urxiT36b3vI&list=PLFaJ9OefwIX2s8tMMjtDlvpdQJsQV2E7w>

(12 Videos, gesamt ca. 2 Stunden)

Zur Einführung in die Bedienung des Programms empfehle ich, die Video Tutorials anzusehen und die erläuterten Prozesse an einem beliebigen Video auszuprobieren.

Drei Funktionen, die so ohne weiteres nicht zu finden ist, ist das Arbeiten mit Schlüsselbildern (keyframes). Damit lassen sich Effekte (Filter), die auf einen



Clip gesetzt sind, verändern, während der Clip abgespielt wird. Dieses Verfahren kann auf alle Filter angewendet werden. Ich beschreibe es an einem Lauftitel. Aufgabe: ein Titel soll nicht nur erscheinen, sondern von unten (unterhalb des sichtbaren Bereiches) nach oben (aus dem Bild hinaus) laufen. Zunächst wird auf den Clip der Filter „Text-Einfach“ gesetzt und in das Textfenster der Titel (hier: „Die Rose“) eingegeben. Nun muss bestimmt werden, an welcher Position (Bildpunkt) der Titel startet. Bei (1) wird der Wert eingetragen. Der Wert bestimmt sich ganz einfach: der oberste Rand ist 0, dann geht es abwärts bis 1080 (weil das Video 1920 x 1080 Pixel misst). 1100 liegt also knapp unter dem Bildrand. Diese Position wird nun als Startpunkt fixiert, in dem auf das Symbol für „Schlüsselbilder für diesen Parameter verwenden“ (2) geklickt wird. Nun verwandelt sich die Videospur in die Spur der Schlüsselbilder. Das Ende der Titelfahrt wird jetzt markiert, in dem die Positionsmarke (das ist die weiße Linie, die auf der Videospur von oben nach unten geht) in dieser Spur versetzt wird. Nun wird unter (1) der Wert für die Position des Titels am Ende der Titelfahrt eingetragen. 0 war der obere Punkt, dazu muss noch die Höhe der Schrift (wieder in Pixeln) addiert werden – der findet sich unterhalb der (2) in der Zeile Größe – in diesem Fall 126. Zur Sicherheit gebe ich etwas mehr und gebe 200 ein. Allerdings muss jetzt noch ein Minus davor, denn es wird von oben nach unten gezählt. Also wird eingetragen: -200. Unter der Videospur kann zwischen „Schlüsselbilder“ und „Zeitachse“ gewechselt werden. Wir gehen jetzt auf die Zeitachse, setzen die Markierung an den Anfang und spielen das Ganze ab. In der Spur Schlüsselbilder können verschiedene Positionen auf diese Weise markiert werden. Zum Beispiel könnte der Titel in die Mitte fahren, dort verweilen und dann schneller nach oben verschwinden. Mit diesem Effekt können nun zum Beispiel fließende Farbveränderungen oder wechselnde Lautstärken in der Tonspur erzeugt werden.

Einen Farbfilter, die Amerikanische Nacht habe ich unter 4. Gestaltung beschrieben.

Ein weiterer Trick besteht aus zwei nahezu identischen Videos, die exakt übereinander auf zwei Videospuren gelegt werden. Zum Beispiel stellen wir eine Videokamera auf einem Stativ in einen Flur und filmen den Flur. Die gleiche Aufnahme wird noch einmal gemacht, diesmal aber läuft eine Person durch das Bild. Der leere Flur als Video wird in die Videospur gezogen. Eine zweite Videospur (unter die Videospur mit der rechten Maustaste klicken, „Videospur hinzufügen“ wählen) wird angelegt. Sie sollte sich jetzt als leere Spur über der ersten befinden. In diese Spur wird das zweite Video gezogen. Nun wird ein Filter darauf gelegt: „Deckkraft“ heißt er. Den Pegel auf z.B. 60% stellen und nun das Video abspielen. Unsere Person sollte jetzt als Geist durch das Video laufen.

Auch ein Green Screen Effekt ist möglich. Damit wird eine Farbe ausgeblendet. „Chroma key“ heißt der Filter. Damit kann zum Beispiel eine Tricksequenz freigestellt und als zweite Spur über ein anderes Video gelegt werden, so dass

die Trickfiguren jetzt in einem realen Video herumspazieren. Damit das funktioniert, muss der Hintergrund einfarbig (z.B. durch ein dahinter gehängtes Tuch) und gleichmäßig ausgeleuchtet sein. Nun wird das Video (unser Trickfilm) auf der oberen Spur mit dem Filter „chroma key“ belegt. In den Einstellungen des Filters ist als Schlüsselfarbe ein helles grün voreingestellt. Klickt auf die Pipette daneben, und wählt mit ihr im Video den Farbbereich aus, der transparent werden soll. Mit „Distanz“ wird der Farbbereich der ausgewählten Farbe bestimmt, der verwendet werden soll.

### **6.2.3 Audacity Soundbearbeitung)**

Bezug: <https://www.audacity.de/>

Anleitung: <https://www.audacity.de/erste-schritte/>

Videotutorials: [https://www.youtube.com/watch?v=74AhpmqNgJI&list=PLFaJ9OefwIX3PA76uGfg5bEL6CLvEhcJ\\_](https://www.youtube.com/watch?v=74AhpmqNgJI&list=PLFaJ9OefwIX3PA76uGfg5bEL6CLvEhcJ_)

(3 Videos; insgesamt ca. 46 Minuten)

<https://www.youtube.com/watch?v=RkfzltUcPYg> (1 Video, ca 15 Minuten)

### **6.2.4 Artweaver (Bildbearbeitung)**

Bezug: <https://www.artweaver.de/de>

Anleitung: <https://documentation.artweaver.de/7/de/>

### **6.2.5 Animator DV simple (Trickfilmprogramm)**

Bezug: [http://animatordv.com/download\\_free.php](http://animatordv.com/download_free.php)

Anleitung:

<https://s83a8ebc1f65b228a.jimcontent.com/download/version/1389863403/module/8822671021/name/Trickfilmhandbuch.pdf>

Animator legt die Bilder automatisch ab. Das hat den Vorteil, dass nicht darauf geachtet werden muss, die Ergebnisse zu speichern. So können sich vor allem kleinere Kinder ganz auf die Erstellung der Animation konzentrieren.

Die Bilder der einzelnen Szenen (Sequenzen) können auch mit Virtual dub zum Clip zusammengefasst werden. Dazu muss man wissen, wo Animator die Bilder ablegt. Bei der Installation hat das Programm ein Verzeichnis angelegt, meist auf der Festplatte C:. Es heißt „ADVProjects“. Darin befinden sich die Projekte (Filme) und in jedem Projekt die Szenen in einzelnen Verzeichnissen. Allerdings darf in diesen Verzeichnissen nichts verändert werden, sonst ist der Film „zerschossen“. Kopiert die benötigten Dateien in ein neues Verzeichnis und bearbeitet sie dort weiter.

Ein besonderes Tool ist „Time laps“ (Zeitraffer). Legt eine Szene (Sequence) an, und ruft es auf. Unter „Intervall“ legt Ihr fest, in welchem Abstand Fotos gemacht werden sollen (natürlich habt Ihr vorher eine Webcam angeschlossen und ausgewählt). Dann klickt Ihr „Start“. Nun wird zum Beispiel alle 2 Minuten (wenn

das so eingestellt ist) ein Foto gemacht. Damit lassen sich zum Beispiel Wachstumsprozesse von Pflanzen festhalten. Keimende Erbsen, Bohnen, Weizen oder Kresse, das Aufblühen einer Rose, der Zerfall von Obst oder Schimmelprozesse können so sichtbar werden. Allerdings dauert der Prozess, manchmal mehrere Wochen.

### **6.2.6 Xmedia Recode (Dateien umwandeln)**

Bezug: <https://xmedia-recode.de/>

Anleitung:

Video Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=iQEMdrq5bAU&list=PLBE28CCC2A8DB6642>

(2 Videos, 6 Minuten)

### **6.2.7 IrfanView (Bildbearbeitung)**

Bezug: <https://www.irfanview.com/>

Anleitung: <https://gregor-moelling.de/anleitungen/viele-bilder-aendern-mit-irfanview/> (Stapelverarbeitung, mehrere Bilder bearbeiten, z.B. verkleinern)

### **6.2.8. Gimp (Bildbearbeitung)**

Bezug:

Anleitung:

Video-Tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=TKcCc-pQAk4&list=PL8E1DDF23B8CC3223>

(14 Videos, ca. 1 Stunde 30 Min)

## **6.3 Exkurs 1:**

### **Multimedia in der Umweltbildung**

(erschienen in Ökopäd News 262, Juli 2015)

Die Einbeziehung von Multimedia in die Umweltbildungsarbeit muss nicht in den Widerspruch zur Naturerfahrung treten. Vielmehr können sich beide ergänzen, wie viele Projekte zeigen.

#### **Selber machen**

Rasant hat sich in den letzten Jahren die Medienlandschaft verändert. Mittlerweile ist das Internet in nahezu allen Haushalten selbstverständlicher Bestandteil des Alltags. Die jährlich erstellten Studien des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zeigen eine fast 100%ige Versorgung mit Internetzugängen, Computern oder mobilen Geräten (1)(2). Besonders häufig genutzt wurden Videoportale.

Mit den einfachen Möglichkeiten zur eigenen Medienproduktion sind auch die Potentiale zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen enorm gewachsen.

Gerade die Verbreitung mobiler Geräte (Tablets und Smartphones) macht es möglich, überall und jederzeit Material für eine Medienproduktion zu erstellen: Handys verfügen über eine Option zum filmen, können Fotos machen und Sounds aufnehmen, Digitalkameras finden sich in nahezu jedem Haushalt. Damit eröffnen sich viele Möglichkeiten für die Umweltbildung: Schnell ist das Material für eine Fotodokumentation zum Thema Biodiversität auf einer Exkursion zum Beispiel erstellt. Zunehmend werden z. B. zum Bundesumweltwettbewerb Videos eingereicht, die die BewerberInnen selbst erstellt haben. Eine Vielzahl von Programmen ist erhältlich, mit denen aus dem Rohmaterial relativ einfach komplexe Präsentationen, Bildergeschichten oder Videos erstellt werden können.

### **Vom Konsumenten zum Produzenten**

Medienpädagogisch passiert da etwas Entscheidendes: Kinder und Jugendliche werden von Konsumenten zu Produzenten. Damit aber verlagert sich ihr Blickwinkel. Sie nehmen die Welt anders wahr, suchen nach Perspektiven, die ihre Sicht auf die Welt darstellen können. Eine Fotokamera in der Hand eines 12-jährigen fokussiert auf der Suche nach Naturbildern den Blick, lässt Details wie Farben, Formen und Strukturen deutlicher werden. Eine weitere wichtige Wirkung lässt sich feststellen: Jugendliche, die zum Beispiel einen Film produzieren und dann in ein Videoportal hochladen, machen die Erfahrung: „Ich kann das“. Sie erleben sich selbst als wirksam. Und über soziale Netzwerke erhalten sie Resonanz auf ihre Arbeit und können ihre Haltung zur Welt kommunizieren.

### **Die ästhetische Erforschung der Umwelt**

Medienproduktionen können wesentlich mehr sein, als Dokumentationen. Sie werden zu Mitteln, mit deren Hilfe sich Visionen einer anderen Welt darstellen lassen, werden zum Mittel der Untersuchung der Umwelt, transportieren Entwürfe eines anderen Lebens, werden zu Gestaltungsmitteln. Die pädagogische Qualität besteht darin, dass das multimediale Arbeiten wiederum mehr ist als nur das Gestalten einer Medienproduktion. Es ist vielmehr ein mediales Nachdenken über Zusammenhänge - vieles wird erst in der Produktion und in der Auseinandersetzung der beteiligten Kinder und Jugendlichen klar. So können Multimediaprojekte zu einem Mittel der ästhetischen Erforschung der Umwelt werden. Und wenn Ideen und Vorstellungen zu Bildern und Filmen materialisiert werden, werden sie auch für einen fruchtbaren Austausch untereinander nutzbar.

(1) KIM Studie 2018, <https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-2>

(2) JIM Studie 2018, <https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1>



## 6.3 Exkurs 2:

### Einige Beispiele aus der Geschichte des Animationsfilms

Die Technik des Stop Motion Films ist nahezu so alt wie der Film selbst. Als „Bewegte Malerei“ suchten Künstler nach Ausdrucksformen, die neue ästhetische Kompositionen ermöglichten. Dadaisten und Surrealisten entwickelten dabei den Experimentalfilm.

Marcel Duchamp, Fernand Leger, Hans Richter, sind einige der Filmmacher. Zu den Pionieren des Stop Motion Films zählt auch Georges Méliès, dessen Film Le Voyage dans la Lune 1902 entstand.

#### Ein paar Beispiele:

Walter Ruttmann - Lichtspiel Opus I (1921): <https://vimeo.com/262027844>

Oskar Fischinger: Komposition in Blau (1935) (Auszug):  
<https://vimeo.com/89193540>

Oskar W Fischinger - An optical poem (1938) <https://www.youtube.com/watch?v=iwB4TSRZoSs>

Walt Disney: Fantasia (1940)  
Johann Sebastian Bach: Toccata und Fuge in D minor  
Oskar Fischinger: <https://www.youtube.com/watch?v=5lmg7Xn57c0>

#### Lego-Filme (Brick-Films):

Rymdreglage - 8-bit trip: <https://www.youtube.com/watch?v=4qsWFFuYZYI>

Alles ist die Noppe <https://www.youtube.com/watch?v=4ycrg7HtmlY>

Lego Oper- Der Fliegende Holländer: <https://www.youtube.com/watch?v=KUcJdPmhQG8>

Lego-Oper: Die Zauberflöte: <https://www.youtube.com/watch?v=nY0tvgprqk&t=143s>

Norman McLaren  
A Phantasy in Colors (1949)  
<https://www.youtube.com/watch?v=86Wp96uG-N8>

#### Fast schon Klassiker:

Das Leben ist hart - StopMotion ist härter - <https://www.youtube.com/watch?v=W5GhIKuQL7I>

T-Shirt War - <https://www.youtube.com/watch?v=DKWdSct4jGE>

MUTO a wall-painted animation by BLU - <https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>

## **6.5 Exkurs 3:**

### **Wie entsteht eine Geschichte?**

Geschichten aus dem Stegreif zu erzählen, ist nicht leicht. Vielen Menschen fällt es schwer, eine Geschichte abstrakt im Kopf vorwegzunehmen, sie also zu denken, ohne die einzelnen Elemente oder Szenen schon zu sehen. Einige Hilfsmittel können dabei hilfreich sein.

Ein erster Gedanken: Figuren handeln an einem Ort, in einer Zeit und haben einen Charakter, der ihren Handlungen und mögliche Interaktionen mehr oder weniger wahrscheinlich werden lässt. Wenn die Geschichtschreiber dazu ein Bild im Kopf entwickeln können, ist der wichtigste Schritt getan. Die folgende Zusammenstellung ist für Erzähl- und Schreibwerkstätten entstanden, kann aber bei der Entwicklung einer Geschichte für einen Trickfilm ebenso hilfreich sein.

### **Das Thema**

Entweder ist das Thema schon gesetzt, oder noch offen. Dann kann es über ein Brainstorming (auf einem Flipchart) gesetzt und über ein Clustering verfeinert werden. Dazu wird (z.B. durch Auspunkten) aus dem Brainstorming ein Begriff ausgewählt, auf ein großes Blatt geschrieben und mit weiteren Begriffen assoziativ ergänzt oder umschrieben.

### **Die Figuren**

Hilfreich ist eine möglichst genaue Beschreibung handelnder Figuren, der Umgebung und der Stimmung. Das soll helfen, ein Bild im Kopf der Animatoren zu erzeugen. Dabei ist ein wesentlicher Gedanke, dass bestimmte Charaktere mit anderen Charakteren unter bestimmten Rahmenbedingungen nur noch eine begrenzte Anzahl von Handlungsmöglichkeiten haben. Und aus ihrer Begegnung ergeben sich mitunter fast zwangsläufig Handlungsabläufe.

### **Ort und Zeit**

Jede Geschichte findet in Zeit und Raum statt. Es empfiehlt sich, beides festzulegen und zu konkretisieren. Zu welcher Jahreszeit handelt die Geschichte? Gibt es eine bestimmte Epoche, oder handelt die Geschichte in einer Märchenzeit?

Welcher Ort, welche Orte bilden den Hintergrund: die Erde oder ein fremder Planet? Handelt sie im Wald, auf einer Wiese, am Bach, auf einem Bauernhof

oder in einem Urwald? Oder in einem Zimmer, in der Stadt, in einem Dorf, oder etwa in einem Bus oder einem Zug?

Legenden und Sagen aus einer Region können Stoffe für Geschichten liefern. Heimatmuseen, regionale Geschichts- und Heimatforscher, Ortschroniken oder Pfarrbücher können Material liefern.

### **Das Genre**

Eine nächste Entscheidung kann das Genre der geplanten Geschichte sein: Krimi, , Science Fiction, Drama, Thriller, Dokumentation, Heldenreise, Fantasy, Love Story, Satire, Ökothriller.

### **Die Stimmung**

Eine weitere Festlegung betrifft die Stimmung des Films: Er kann düster, ironisch, optimistisch, fatalistisch sein oder eine Endzeitstimmung transportieren. Das legt dann unter Umständen die Farben für die Geschichte fest.

### **Farbgebung und Rhythmus**

Ist die Geschichte in Grundzügen entwickelt, geht es an ihre Gestaltung: Vokale können die Stimmung wesentlich unterstützen: helle Vokale ergeben eher heitere, dunkle Vokale eher düstere Atmosphären. Dramaturgie lässt sich über den Sprachrhythmus steuern: kurze Worte und Sätze ergeben ein eher höheres Tempo, lange einen eher gemächlichen Ablauf. Synonymwörterbücher können dabei helfen, einzelne Worte zu ersetzen, um Klangfarbe und Rhythmus zu verändern.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen die Kinder und Jugendlichen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

### **Erzählperspektive**

Hier geht es darum, wer der Erzähler ist:

Eine beteiligte Person? Und erzählt sie in Vergangenheits- oder Gegenwartsform? (Das bedeutet, entweder sind wir direkt dabei, oder wir folgen einer schon geschehenen Geschichte). Oder ist es ein Erzähler, der wie ein Beobachter den Szenen und Ereignisse zuschaut? Vielleicht aber ist der (oder die?) Erzähler /in aber auch allwissender, jemand der die Geschichte (und ihren Ausgang) schon kennt...

## **Der erste Satz**

Stimmt uns ein. Er eröffnet Atmosphäre und erzeugt Erwartungen. Letztlich lenken wir den Spieler in eine bestimmte Erwartungshaltung.

Endlich wurde es hell... Der Regen wollte nicht enden... Scheppernd und ratternd bog die Straßenbahn um die Ecke...

Wir sind mitten in der Geschichte, sie hat schon vor unserem Eintauchen begonnen. Und wir geraten mitten in ein Geschehen, es passiert was.

"War das jetzt alles?" ging es ihm durch den Kopf.

Wir sind in einer Person.

Es war einmal..., Eines Tages...

Eine längst vergangene Geschichte wird uns erzählt.

# Charakterbogen Typen

Name: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_ / männlich-weiblich: \_\_\_\_\_ oder ein Wesen:  
\_\_\_\_\_

Beschreibe diese Person (z.B. körperlich: dünn, dick, groß, klein, etc)

---

Welchen Charakter hat sie (z.B. lustig, sentimental, ?

---

---

Welche Hobbies hat sie, was tut sie gerne?

---

---

Beschreibe Ihre Kleidung:

---

---

Was kann sie gar nicht leiden:

---

---

# Charakterbogen Ort / Zeit

## Ort:

### Wo handelt die Geschichte / Szene?

z.B.: Wald, Wiese, Bach, Fluß, See, Ozean, Gebirge, Wüste, in einem alten Haus, in einem Zimmer....  
Stadt / Dorf, Strasse, Weltraum, fremder Planet, ....

---

### Wie ist die Stimmung / Atmosphäre?

z.B. unheimlich, heiter, wild, kalt, warm, heiß, dunkel, hell, neblig,

---

### Wie ist das Wetter:

z.B. sonnig, Regen, Gewitter, Sturm, Wind, Heiß/Kalt,

---

## Zeit

### welches Jahrhundert:

z.B. heute, vor hundert oder (xxx) Jahren, in der Urzeit, im Mittelalter, im 19., 18., 17., etc. Jahrhundert...

---

### Welche Jahreszeit, welcher Monat, welche Tageszeit?

---

## **6.6 Struktur einer Geschichte:**

### **Einleitung:**

Hier wird die Ausgangsbedingung und das Problem beschrieben. Wir lernen Ort, Zeit, und handelnde Personen kennen.

Beispiel:

In der Wüste xy hat Fritz seine Wasserflasche verloren (oder ist sie ihm geklaut worden?). Es ist heiß, der Weg noch lang.

### **Hauptteil:**

Hier werden mögliche Lösungen und Schwierigkeiten bei der Umsetzung beschrieben.

Beispiel:

In der Nähe soll eine Oase mit einem Wasserloch sein (woher weiß Fritz das?), aber sie wird von misstrauischen Wächtern (Nomaden, Geistern, Löwen, etc.) bewacht. Fritz muss: hinkommen, die Wächter überzeugen (durch Geschenke? Oder magische Fähigkeiten? Eine List?), ein Behältnis für das Wasser finden, etc.

Der Hauptteil kann in einer etwas umfangreicheren Geschichte natürlich auch Irrwege enthalten: Das Wasser ist faul, es tauchen Besitzer auf, etc. Dann muss (in einem zweiten Anlauf) eine neue Lösung gefunden werden...

### **Schluss**

Hier wird die Auflösung und die Konsequenz daraus beschrieben (evt. mit einem Ausblick in die Zukunft)

Beispiel:

Fritz und Wächter teilen sich das Wasser und werden Freunde...

## 6.7 . Character Mapping

Eine ähnliche Art, eine Figur zu beschreiben ist das Character Mapping:

1. Die Maske: Wie wird sie durch die anderen wahrgenommen?
2. Die größte Angst dieser Figur
3. Die Stärke/n der Figur
4. Idole und Ideale der Figur
5. Ihre Schwächen
6. Der Schatten: Das Gegenstück zum Ideal: So will ich nicht werden.

Bei Fragen:

[guenter.klarner@creta.de](mailto:guenter.klarner@creta.de)

0228 – 34 47 83

0163 – 182 68 99

0228 – 850 69 68

## Bildnachweis:

Foto 1: Günter Klarner

Foto 2: Ayfa Berber

Bild 1: Günter Klarner

Bild 2: Günter Klarner

Bild 3: Günter Klarner

Bild 4: Günter Klarner

Bild 4a: Public Domain, Quelle:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SimilarGoldenRectangles.svg?uselang=de>

Bild 4b: eigene Zeichnung

Bild 5: Foto eines Schülers,

Bild 6: Public Domain, Quelle: flickr.com, Autor: Woodford Yang

Bild 7: Public Domain; Quelle:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fibonacci\\_blocks.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fibonacci_blocks.svg)

Bild 8: Public Domain; Quelle:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FibonacciSpiral.svg?uselang=de>

Bild 9: Lissabon, Günter Klarner

Bild 10: Günter Klarner

Bild 11: Screenshot aus einem Film von TN des FÖJ, Günter Klarner



Bild 12: aus einem Seminar mit Kunstpädagogen, Günter Klarner

Bild 13: Screenshot aus einem Film aus der Akademie der kulturellen Bildung, Günter Klarner

Bild 14: aus einem Land Art Projekt an der Akademie der kulturellen Bildung, Günter Klarner

Bild 15: Farbkreis, Public Domain, Quelle:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Farbkreis#/media/Datei:Farbkreis\\_Ippen\\_1961.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Farbkreis#/media/Datei:Farbkreis_Ippen_1961.svg)