

Stop-Motion mit Fotoapparat oder Tablet

Durch das Aufnehmen einzelner Bilder kann man ‚toten‘ Gegenständen oder Zeichnungen Leben einhauchen. Dabei lassen sich verschiedenste Themen und auch komplexere Zusammenhänge anschaulich und unterhaltsam darstellen. Die Befreiung von Beschränkungen wie erreichbare Drehorte oder geeignete Darsteller_innen birgt ein großes kreatives Potenzial.

Übersicht

<i>Dauer</i>	3 Tage
<i>Komplexität</i>	fortgeschritten
<i>Medieneinsatz</i>	Fotografie, Mobile Medien
<i>Verwendbarkeit</i>	➤ Einbindung in den Unterricht zum Einstieg oder zur Veranschaulichung eines Themas
<i>Präsentationsmöglichkeiten</i>	➤ Präsentation im Rahmen einer Premiere, auf Webseiten/YouTube, ggf. Teilnahme an Filmfestivals (abhängig vom Inhalt)
<i>Erweiterte Möglichkeiten</i>	➤ Auch als Erklärvideo ohne dramaturgischen Aufbau möglich
<i>Anspruch</i>	In vielen Fällen sind eine ruhige Hand und etwas Geduld hilfreich.
<i>Raum</i>	Ausreichend Platz für Gruppenarbeit, Rückzugsort zur Vertonung
<i>Gruppengröße</i>	Kleingruppen à 2 bis 4 Personen
<i>Technik</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fotokamera und Computer oder Tablet ➤ Stativ (ggf. mit Tablet-Halterung) ➤ Beleuchtung
<i>Software / Webdienst</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Für Projekte mit Fotokamera und Computer: Videoschnittprogramm Windows Movie Maker ➤ Für Projekte mit dem Tablet: Stop-Motion-App wie iMotion (iOS) oder Clayframes (Android)
<i>Beispielprojekt</i>	<p>Puppentrickfilme zum Thema Geld, Schulden und Konsum: http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/money Playmobil-Animationen zum Thema Verkaufsgespräche: http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/metzgerei-im-brennpunkt Verkaufen – aber richtig! http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/verkaufsgespraech-aber-richtig Lektürebesprechung mit dem Tablet (Animation mit Knete, Fotos, Lego und mehr): http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/bis-zum-bitteren-ende-2 Verschiedenartige Tablet-Animationen in Clips über die eigene Berufsschule: http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/berufsschule-mal-anders Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Zukunft‘ mit Legetrick und Knetfigurenanimation: http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/weitblick</p>

Schritt 1: Projektvorbereitung

Vorab sollten Sie sich über die Aufgabenstellung klar werden: Welche Themen und Inhalte geben Sie vor bzw. werden gewählt?

Müssen Figuren und Kulissen gemalt oder gebastelt werden oder sollen Gegenstände in einer realen Umgebung zum Leben erweckt werden? Soll die Handlung mit selbst aufgenommenen Geräuschen oder Dialogen vertont werden oder funktioniert die Aussage als Stummfilm? Die beiden letzten Fragen beeinflussen natürlich maßgeblich den Zeitaufwand.

Für die Umsetzung benötigen Sie eine einfache digitale Fotokamera, möglichst mit Stativ und einen Windows-PC mit dem kostenlosen Schnittprogramm Windows Movie Maker. Mit einem Tablet lässt sich mit Apps wie Clayframes (für Android) oder iMotion (iPad) sehr komfortabel ein Trickfilm erstellen. Auch hier empfiehlt sich jedoch ein Stativ mit einer entsprechenden Tablet-Halterung. In jedem Fall ist eine gleichmäßige und über den Zeitraum der Aufnahme gleichbleibende Beleuchtung hilfreich. Das kann eine Schreibtischlampe als ‚Scheinwerfer‘ sein oder auch die Raumbelichtung.

Schritt 2: Drehbuch

Das Thema wird den Jugendlichen vorgestellt oder von den Jugendlichen bestimmt. In der Kleingruppe wird es konkretisiert, mit Inhalt gefüllt und die Handlung entwickelt. Wichtig ist, dass eine kurze Geschichte entsteht, die sich in maximal 2 Minuten erzählen lässt.

Das Ganze wird in einem Drehbuch festgehalten. Dabei sollte gleich überlegt werden, wie viele Szenen (also Drehorte bzw. bei Legetrick Hintergründe) und welche Figuren benötigt werden. Sind Großaufnahmen zum Beispiel von Gesichtern nötig, die zusätzlich in einer größeren, detailreicheren Variante gestaltet werden müssen (siehe Einstellungsgrößen)?

Die Abfolge der zu filmenden Szenen kann anschaulich in einem Storyboard skizziert werden.

Schritt 3: Vorbereitung der Dreharbeiten

Die Vorbereitungen unterscheiden sich je nach Trickfilmart:

Beim Legetrick werden ausgeschnittene Figuren oder Formen auf einem Hintergrund bewegt. Dementsprechend müssen Hintergrundbilder gemalt oder gestaltet werden. Dabei ist zu beachten, das Papierformat dem Seitenverhältnis der Aufnahmen anzupassen (also zum Beispiel 16:9 oder 4:3).

Die Hintergründe sollten etwas größer ausgestaltet sein als erforderlich (also bis zum Papier-Rand), alle bildwichtigen Elemente sollten aber etwas Abstand zum Rand halten. Beim Aufnehmen wird dann der tatsächliche Ausschnitt etwas kleiner als das Papier gewählt, damit der Rand nicht mit aufgenommen wird.

Die Figuren können entweder als Ganzes gezeichnet und ausgeschnitten werden oder für filigranere Bewegungen als ‚Gliederpuppe‘ erstellt werden. Bewegliche Gegenstände werden ebenfalls gezeichnet und ausgeschnitten. Beim Puppentrick mit Knetfiguren, Lego, Alltagsgegenständen o.ä. müssen passende Drehorte gesucht und gestaltet werden. Oft ist es sinnvoll, einzelne Dinge zu fixieren, damit sie später nicht versehentlich verschoben werden oder umfallen.

Außerdem müssen die Protagonist_innen gestaltet oder (bei fertigen Gegenständen) besorgt werden.

Schritt 4: Aufnahme Damit die Kamera zwischen den einzelnen Bildern nicht versehentlich bewegt werden kann, sollte sie auf einem Stativ montiert sein, dessen Gelenke nach Möglichkeit arretiert sind. Wenn die Kamera dies zulässt, sollten auch hier alle Einstellungen manuell vorgenommen und fixiert werden (Fokus, Weißabgleich, Blende).

Eine gleichbleibende Beleuchtung (verdunkeln, Kunstlicht) und die Vermeidung von Schattenwurf durch die Personen am Set sorgen dafür, dass das Bild später nicht flackert.

Die Auflösung der Fotokamera sollte nicht zu hoch eingestellt sein. Der fertige Film hat am Ende höchstens 1920 x 1080 Pixel (= ca. 2 Megapixel). Größere Bilder füllen nur unnötig den Speicher.

Damit ein flüssiger Bewegungseindruck entsteht, müssen mindestens 10 Bilder pro Sekunde aufgenommen werden. Eine 1-sekündige Bewegung muss also in 10 gleichmäßige Schritte unterteilt werden.

Besonders wichtig ist die Kommunikation zwischen den Personen, die die Figuren bewegen und den Kameraleuten, damit keine Hände mit aufgenommen werden.

Verwendet man statt einer digitalen Fotokamera ein Smartphone oder Tablet, kann man spezielle Stop-Motion Apps nutzen (siehe oben), die das Aufnehmen gleichmäßiger Bewegungsschritte durch ‚Onion-skinning‘ (transparente Überlagerung) oder Loop-Vorschau erleichtern können.

Schritt 5: Bearbeitung Alle Fotos werden nun in ein Videoschnittprogramm (zum Beispiel Windows Movie Maker) importiert. Hier wird die Standzeit aller Einzelbilder auf einen kleinen Wert (0,1 Sekunde) reduziert, sodass aus jeweils 10 Bildern eine Sekunde Film wird. Bei Bedarf können einzelne Bilder zum Beispiel am Anfang oder Ende einer Bewegung wieder verlängert werden. Auch kann man misslungene Aufnahmen, die zum Beispiel eine Hand enthalten, entfernen.

Am Tablet kann diese Bearbeitung unter Umständen direkt in der Stop-Motion-App erfolgen.

Bei Bedarf können dem Clip nun mit dem Videoschnittprogramm noch Titel und Abspann hinzugefügt werden. Beim Tablet bedarf es hierfür einer zusätzlichen Videoschnitt App.

Schritt 6: Vertonung Soll der Clip noch vertont werden, können Sprache oder Geräusche mit der Videofunktion der Digitalkamera oder dem eingebauten Laptop-Mikrofon aufgenommen werden. Falls ein Audio-Aufnahmegerät verfügbar ist, kann man mit diesem in der Regel eine noch bessere Tonqualität erreichen.

Im Videoschnittprogramm kann der Ton dann an der entsprechenden Stelle eingefügt werden.

Natürlich kann auch Musik eingefügt werden.

Am Tablet kann der Ton mit dem eingebauten Mikrofon aufgenommen werden. Zum Einfügen in den Film bedarf es unter Umständen einer zusätzlichen Videoschnitt App.

Schritt 7: Fertigstellung Wenn der Clip fertig bearbeitet ist, muss er noch als Videodatei abgespeichert oder exportiert werden (wie MP4, WMV, MOV, AVI). Diese Datei kann dann unabhängig vom Schnittprogramm angeschaut, weitergegeben oder auf Videoplattformen wie YouTube hochgeladen werden.

Schritt 8: Präsentation Neben dem Hochladen auf YouTube kann der Trickfilm auf der Webseite der Schule oder anderer Einrichtungen, auf den Facebook-Seiten der Teilnehmenden oder anderen Facebook-Seiten präsentiert werden.

Übungsaufgabe Die einzelnen Schritte sollten vor dem Projekt mit den verfügbaren Geräten oder vergleichbarer Technik durchgespielt werden. Am einfachsten ist es, spontan eine kleine Interaktion von Alltagsgegenständen zum Beispiel auf dem Schreibtisch zu inszenieren.

Hier der Ablauf mit Digitalkamera und PC:

Stellen Sie die Digitalkamera auf einem Ministativ auf den Schreibtisch oder auf einem normalen Fotostativ direkt daneben. Platzieren Sie nun zum Beispiel einen Radiergummi und einen Bleistift links und rechts knapp außerhalb des Bildausschnitts und drücken auf den Auslöser. Dann verschieben Sie beides um ca. 5 mm in Richtung Bildmitte und machen das nächste Foto. Auf diese Weise lassen Sie die Gegenstände Bild für Bild wandern und sich begegnen. Sie sollten so viele Fotos machen, dass es für drei bis fünf Sekunden Film reicht, also 30 bis 50 Bilder.

Dann übertragen Sie die Bilder in einen neuen Ordner auf den PC.

Nachdem Sie Windows Movie Maker ggf. installiert und geöffnet haben, fügen Sie dort alle Fotos durch Drag & Drop oder über den Menüpunkt ‚Videos und Fotos hinzufügen‘ ein.

Nach dem Einfügen sind alle Bilder markiert. Sollte dies nicht mehr der Fall sein, klicken Sie auf ‚Alle auswählen‘. Im Reiter ‚Bearbeiten‘ können Sie nun die Standzeit für die Bilder eingeben. Im Dropdown-Menü ist dies im kürzesten Fall 1 Sekunde. Geben Sie daher manuell den Wert ‚0,1‘ ein und drücken Sie Enter. Nun können Sie die Animation im Fenster links mit einer Geschwindigkeit von 10 Bildern pro Sekunde anschauen.

Im Reiter ‚Startseite‘ können Sie über ‚Musik hinzufügen‘ oder ‚Audiokommentar aufzeichnen‘ → ‚Sound hinzufügen‘ dem Clip Audiodateien hinzufügen. Auch Videodateien können als Sound eingefügt werden.

Sie können nun noch einen Titel und einen Abspann erstellen.

Den fertigen Trickfilm exportieren Sie mit der Funktion ‚Film speichern‘ als mp4-Datei. Hier können Sie zwischen verschiedenen optimierten Voreinstellungen wählen.

Weiterführende Links

- Infos und Tutorial zur Android App Clayframes:
<https://sites.google.com/site/mrlightbox/home/clayframes>
- Nützliches für eigene Trickfilme: Infos, Tipps & Tricks, Bezugsquellen, Links, Beispiele: <http://www.trickfilm.blog.de>
- Videoschnittprogramm Windows Movie Maker:
<http://windows.microsoft.com/de-DE/windows-live/movie-maker>
- Stop-Motion Apps:
 - a. iMotion (iOS) <https://itunes.apple.com/de/app/imotion/id421365625>
 - b. Clayframes (Android)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=jal.clickstudio.mainpack>

Stärken der Methode hinsichtlich:

Wissensvermittlung

- Intensives Arbeiten an Inhalten möglich
- Trickfilmerstellung und -bearbeitung

Kreativität

- Hohes Kreativpotenzial, da kaum gestalterische Einschränkungen

Persönlichkeitsentwicklung

- Sozialkompetenzen (zum Beispiel Teamarbeit, Kooperationsfähigkeit)
- Selbstkompetenzen (zum Beispiel Selbststeuerungsfähigkeit beim eigenständigen Arbeiten in der Gruppe)
- Teamfähigkeit (zum Beispiel Aushandlung von Inhalt, gemeinsame Umsetzung des Inhaltes)

Barrierefreiheit & besonderer Förderbedarf

Gut geeignet für Menschen mit Hörschädigung, auch bei sprachlichem Förderbedarf (ggf. ohne oder mit wenig Text arbeiten)

META ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und des Medienzentrum Parabol. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung aus dem Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union gefördert.

