

Animation NOW!

Animation an ihrer Schule - Skript für den gestalterischen Unterricht

Das Wort Animation hat seine Wurzeln im Lateinischen: «Anima» bedeutet etwas in der Art von Seele, Geist. Animation ist also Beseelung der unbelebten Dinge!

Animation ist aus unserer Alltagskultur nicht mehr wegzudenken. Wir begegnen ihr im Internet und TV, in der Kunstwelt, in Games und Apps, in wissenschaftlichen Visualisierungen, in Architektur und Pädagogik und nicht zu vergessen auf der grossen Leinwand im Kino. Animation ist in Ihren unglaublich breiten Variationen eine Vermittlerin von Geschichten, Gefühlen und Wissen und ist darum auch eine wichtige Disziplin unseres Bildungsauftrags.

Fantoche, das internationale Filmfestival Baden, nimmt sich genau diesem Bildungsauftrag an und bringt Animation an Schweizer Schulen.

In diesen Unterlagen stellen wir Ihnen unterschiedliche Tools für die Vermittlung der Animation an ihrer Schule zur Verfügung. Auf unserer Website finden Sie zudem noch weitere Angebote für Schulen.



Filmliste

Hier eine Filmliste mit unterschiedlichen Animationstechniken, auf welche Sie online zugreifen können:



Pixilation

Juan Pablo Zaramela, Luminaris, 2011, 6'17"

<https://vimeo.com/24051768>



Zeichentrickfilm

Basil Vogt, Kapitän Hu, 2011, 8'37"

<https://vimeo.com/68988758>



Puppentrick

Anna Mantzaris, Enogh, 2017, 2'19"

<https://vimeo.com/288230647>



Claymation

Slow Derek, Dan Ojari, 2011, 07'38"

<https://vimeo.com/58531940>

Fachbegriffe der Animationsfilmproduktion

Unsere Freunde der GSFA – *Groupement Suisse du Film d'Animation* – haben ein Glossar zu den Fachbegriffen der Animationsfilmproduktion zusammengestellt. Die GSFA ist der Berufsverband der professionellen Animationsfilmschaffenden, welcher Ansprechpartner, Drehscheibe und Sprachrohr in Sachen Animationsfilm in der Schweiz ist. Gemeinsam mit Animationsfilmschaffenden der GSFA bietet Fantoche Workshops und Referate an Schulen in der ganzen Schweiz an. Auf unserer Website erfahren Sie mehr über dieses Angebot (fantoche.ch/de/jahresangebot).

ALLGEMEINE BEGRIFFE

Animatic

Bei einem Animatic werden die Einzelbilder des Storyboards zusammengeschnitten und rudimentäre Dialoge sowie Soundtrack hinzugefügt.

Damit kann geprüft werden, ob das Timing der Dramaturgie im fertigen Film stimmt. Oft werden hierbei auch Kamerabewegungen und Zoom getestet.

Es definiert die Kameraeinstellung und die Aktion pro Einstellung. Das Animatic dient dazu, vor der arbeits- und kostenintensiven Animationsphase Schwierigkeiten zu erkennen und Unklarheiten zu beseitigen. Es ist ein wichtiges Tool zur Kommunikation mit Mitarbeitenden.

Animation Supervisor / Animation Director

Er definiert den Stil der Animation und kontrolliert, dass die Animationen der verschiedenen Animatoren zusammenpassen.

Compositing

Das Compositing ist der Prozess des Zusammenführens mehrerer Bildelemente zu einem stimmigen Gesamtbild.

Cleanups

Reinzeichnungen. Oft werden die Keyframes zuerst reingezeichnet, um das Inbetweening zu erleichtern.

Character Sheet / Character Board

Siehe Modelsheet

Inbetweens

sind die Zwischenzeichnungen von Keyframe zu Keyframe sie machen die Bewegung flüssig.

Key Animator

Er entwirft das Gerüst der Animation, indem er die Schlüsselbilder / Hauptphasen der Bewegungen aufzeichnet. Er definiert somit die Bewegung und das Timing.

Foley

Geräusche, die im Bild sichtbar sind und im Tonstudio durch einen Foley Artist / Geräuschemacher nachvertont werden.

Da im Animationsfilm kein O-Ton aufgenommen werden kann, spielen Foleys eine zentrale Rolle im Sound-Design eines Animationsfilms.

Lip Sync

Analyse der Mundstellungen für Dialoge. Letztere werden vor dem Animieren aufgenommen, damit für die Animation bereits festgelegt werden kann, bei welchem Bild welche Mundstellung gebraucht wird.

Pitch Bible

Konzept zu einer animierten TV-Serie. Sie beschreibt die Welt, die Charaktere und eine Reihe von Storylines.

Soundbreakdown / Sound Detection

Siehe Lip Sync

Keyframe

Wichtige Schlüsselbilder einer Bewegung. Sie beschreiben den Bewegungsablauf.

Line Tester

Software oder Hardware (Scanner/Videokamera), die im Zeichentrickfilm zur Überprüfung der Animation dient.

Modelsheets / Character Sheet / Character Board

Zusammenstellung von Erscheinung, Posen und Gesten einer Figur. Insbesondere wenn verschiedene Animatoren an einem Film beteiligt sind, müssen diese Eigenschaften genau festgelegt werden.



Technische Kategorien

Animation ohne Film:

- Phenakistiskop
- Daumenkino
- Mutoskop

Animation mit Film

Animation ohne Kamera:

- Kratzen in Schwarzfilm
- Zeichnen auf Blankfilm
- Zeichnen oder Kratzen auf belichteten Film

Animation mit Kamera:

- Zeichentrick
- Sandanimation
- Farb-auf-Glas Animation
- Rotoskopie
- Pixilation
- Legetrick
- Figurentrick
- Objekttrick

vgl: http://trickfilmbuex.ch/dateien/trickfilm_abc_mit_aufnahmetabelle.pdf

Begriffserläuterung:

ZEICHENTRICKFILM

Cleanups

Reinzeichnungen. Oft werden die Keyframes zuerst reingezeichnet, um das Inbetweening zu erleichtern.

Character Sheet / Character Board

Siehe Modelsheet

Inbetweens

sind die Zwischenzeichnungen von Keyframe zu Keyframe sie machen die Bewegung flüssig.

Key Animator

Er entwirft das Gerüst der Animation, indem er die Schlüsselbilder / Hauptphasen der Bewegungen aufzeichnet. Er definiert somit die Bewegung und das Timing.

Keyframe

Wichtige Schlüsselbilder einer Bewegung. Sie beschreiben den Bewegungsablauf.

Line Tester

Software oder Hardware (Scanner/Videokamera), die im Zeichentrickfilm zur Überprüfung der Animation dient.

Modelsheets / Character Sheet / Character Board

Zusammenstellung von Erscheinung, Posen und Gesten einer Figur. Insbesondere wenn verschiedene Animatoren an einem Film beteiligt sind, müssen diese Eigenschaften genau festgelegt werden.

DIREKTE ANIMATION / CAMERALESS ANIMATION / DRAWN-ON-FILM ANIMATION

Bei dieser Technik wird direkt auf 35mm oder 16mm Filmmaterial gemalt oder gekratzt. Als Basis wird belichtetes oder unbelichtetes Filmmaterial verwendet. Beim entwickelten Filmmaterial oder auch Schwarzfilm werden die Zeichnungen Bild für Bild in den Film gekratzt. Beim unbelichteten Film wird aufs Zelluloid gemalt. Bei dieser Technik wird keine Kamera verwendet.

SANDANIMATION

Bei der Erstellung eines Sand-Animationsfilms werden auf einer von vorne und/oder hinten beleuchteten Glasplatte einzelne Bilder aus Sand erstellt. Die Kamera nimmt die einzelnen Bilder wie beim Legetrick von oben auf.

FARB-AUF-GLAS-ANIMATION

Bei dieser Technik wird mit Farbe auf eine von unten und/oder oben beleuchtete Glasplatte gemalt. Durch Vermischen von Gouachefarbe mit Glycerin oder die Verwendung von Ölfarben trocknen die Farben längere Zeit nicht ein und können beliebig bearbeitet werden. Die Kamera nimmt die einzelnen Bilder, wie bei Legetrick und Sandanimation, von oben auf.

ROTOSKOPIE

Ist eine Animationsfilmtechnik, die auf gefilmtem Material basiert. Die Bilder werden einzelbildweise im Computer oder von Hand nachgezeichnet und malerisch interpretiert.

PIXILATION

Aufnahme von Personen in der Stop Motion Technik.

CUT OUT / LEGETRICKFILM

Bei der Cut Out Animation werden ausgeschnittene Objekte aus Materialien wie Papier, Pappe, Stoff oder Fotografien zu beweglichen Szenarien gelegt und mittels Stop Motion animiert.

Tricktisch

Ein Tisch, über dem eine Kamera angebracht ist, die einzelbildweise aufnimmt, was darunter geschieht. Die Bildbestandteile werden entweder direkt unter der Kamera animiert oder es werden zuvor gefertigte Animationsschritte (Zeichnungen, bemalte Folien) ausgetauscht.

Multiplan

Um mit mehreren Ebenen arbeiten zu können, wird ein Tricktisch mit mehreren übereinander angebrachten Glasplatten benötigt. So kann der Vorder- und Hintergrund getrennt animiert werden, was bei komplexeren Cut Out Animationen unumgänglich ist. Ausserdem kann durch die Wahl des Schärfenbereichs Tiefe ins Bild gebracht werden. Für Kamerafahrten werden die Glasplatten bewegt.

Storyboard und Konzeption

Das Storyboard ermöglicht Handlungsverläufe einzelner Filmszenen skizzenhaft darzustellen und vermittelt so einen ersten Eindruck für die spätere Umsetzung. In einem Storyboard für eine Animation, werden die wichtigsten Key-Frames festgehalten. Die Bewegungen zwischen den Key-Frames werden dann erst in der Produktion ergänzt.

In der Produktion soll darauf geachtet werden, wie viele Bilder pro Sekunde gezeigt werden. Die menschliche Wahrnehmung nimmt eine Einzelbildabfolge von mehr als 8 Bildern pro Sekunde (Frames pro sec = fps) als flüssige Bewegung wahr. Bei einer Bildrate unter 8 fps wirkt die Abfolge stockig. Für einen flüssigen Bewegungsablauf wird empfohlen mit 12 fps zu arbeiten. Wir können dazu pro Sekunde jedes Bild zweimal zeigen, so dass man nur sechst statt 12 Bilder für einen Bewegungsablauf produzieren müssen.

Beispiel Storyboard für den Animationsfilm *Chris The Swiss*



Bildquelle: <http://www.milanhofstetter.ch/dschoint-ventschr>

Storyboard

Storyboard	Musik	Kommentar	Zeit

Unter folgendem Link finden sie eine Storyboard-Vorlage zum downloaden:

https://fantoche.ch/sites/default/files/storyboardvorlage_fantoche_laurastraub_2019.pdf

Einführung in die Animation

Im Anhang finden sie auf Seite 8-10 eine Grobplanung, sowie passende Dokumente für eine Einführung in die Stop-Motion Filmtechnik, bzw. den Animationsfilm. Die Aufgaben können der Altersstufe entsprechend angepasst werden und erlauben einen grossen Interpretationsspielraum im Bezug auf die Gestaltungsansprüche. Gerne dürfen alle Unterlagen unverändert oder verändert weiter eingesetzt werden. Viel Vergnügen!

Angebot für Schulen

Fantoche bietet während dem Festival wie auch unter dem Jahr verschiedene Vermittlungsangebote zusammen mit FilmemachernInnen, KünstlerInnen und KunstpädagogInnen an, darunter eine Vielzahl von Filmscreenings, Exkursionen, Ausstellungen, Wettbewerbe und Workshops.

Am Festival selbst können SchülerInnen selbst aktiv werden und die Welt der Animation entdecken. Die Angebote thematisieren aktuelle Trends und Technologien aus der Animations- wie auch Jugendkultur. Die Workshops sind von professionellen FilmemacherInnen konzipiert und geleitet.

Unter dem Jahr bieten professionelle FilmemachernInnen, KünstlerInnen und KunstpädagogInnen Tages- oder Wochenprogramme an und geben SchülerInnen die Möglichkeiten, Animation nicht nur passiv zu rezipieren, sondern auch ihre erworbenen Kenntnisse aktiv in eigenen Projekten anzuwenden und mehr über die animierten Filmwelt zu erfahren.

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Homepage in der Rubrik Schulen:
<https://fantoche.ch/de/schulen>

ZEIT	INHALT	WIE	LEHRZIELE	MATERIAL
45 Min	Erstellen eines Daumenkinos: Die SuS schreiben jeweils zwei Begriffe auf ein Stück Papier. Bspw. ein Möbel und ein Tier. Die Karten werden gemischt und jeder zieht zwei Begriffe, so dass alle SuS ein Tier und ein Möbel als Begriff haben. Die SuS entwickeln nun anhand eines Daumenkinos eine Transformation vom Möbel in das Tier. Je nach Altersstufe kann der thematische Schwerpunkt der Begriffe verändert werden.	Stift auf Papier. Die LP sammelt alle Begriffe nach Kategorie geordnet und verteilt diese neu. Nach der Fertigstellung können die Daumenkinos ausgetauscht werden. Eine Diskussion zum Thema FPS (Frames per Second) wäre hier ergebnisreich: Wie viele Bilder pro Sek. Braucht es, dass eine flüssige Bewegung entsteht?	Die SuS erfahren anhand des Daumenkinos, wie viele Bilder pro Sek. ca. eine fließende Bewegung simulieren und auf was sie sich bei der Darstellung eines Bewegungsablaufes alles achten müssen, bzw. welche Fehler auftauchen können.	Viele Kleinformate für das Daumenkino Zwei Boxen für Zettelsammlung Tacker für die Heftung der Daumenkinos Stifte
20 min	Einführung in die Animation. Bedeutung, Geschichte und Gegenwartsbezug. (vgl. Dokument: PPT1)	Frontal Präsentation anhand historischer Beispiele aus der Filmwelt Erläuterung der Technik des Animationsfilms. Veranschaulichung der Bedeutung von FPS nun anhand eines konkreten Beispiels. Erweiterung/Aufschlüsselung der gängigsten Techniken: Pixilation/Zeichentrick/Claymation – Die gestalterischen Unterschiede sollen hier von den SuS benannt werden.	Inhalt 1. The Haunted Castle 1896 George Melies 2. Eadweard Mybridge - Elf Bände mit über 100.000 Aufnahmen aus den Jahren 1872 bis 1885 3. Kinetoscop 1891 4. Filme von Heute: Claymation: Ma vie de Courgette Zeichentrick: Chihiros Reise ins Zauberland oder Swimmingpool (https://vimeo.com/42326726) Pixilation: PES (https://pesfilm.com/pages/fresh-quacamole) oder Oder Norman McLaren - Neighbours (https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag)	Beamer (Dokument: PPT1) Einführung in die Animation.
90 min	Die SuS erstellen Ihre ersten eigenen Kurzanimationen anhand der Claymation Technik. Sie sollen in einem Wettbewerbsverfahren die gleichen Aufgaben lösen. Zu Ende	Die Übungen werden Aufgeteilt in Bewegungsabläufe und Transformationen. Danach werden die beiden kombiniert	Die SuS lernen den Arbeitsplatz richtig einzurichten	Handy mit gratis Stopmotionapp

ZEIT	INHALT	WIE	LEHRZIELE	MATERIAL
	<p>werden alle Filme präsentiert und verglichen. Der Vergleich soll deutlich machen, welche Fehler bei produzieren auftreten können (Geachtet werden soll aus: Bewegungsablauf/ Kamerabewegung/ Licht/Störbilder/Sprünge/Weissabgleich/Perspektive/Ausschnitt...)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Zur Bewegung: Kugel rollt von A nach B 2) Zur Transformation: Kugel wird Flach 3) Zur Bewegung: Kugel macht einen Slatom 4) Zur Transformation: Kugel wird immer Grösser bis sie die Bildschirmfläche Ausfüllt 5) Zur Bewegung: Kugel hüpf 6) Zur Transformation: Kugel wird zu einem Würfel 7) Verbindung von einer Transformation und einer Bewegung aus Aufgabe 1-6 8) Eine eigene Transformation erweitert in eine erste Narration <p>Je nach Altersstufe und Zeit können Aufgaben aus den einzelnen Aufgaben auch gestrichen werden.</p>	<p>Die SuS treffen eigene Entscheidungen zu Perspektive und Ausschnitt.</p> <p>Die SuS lernen durch gemachte Fehler, welche Probleme beim Filmen auftreten können.</p> <p>Die SuS lernen durch den Vergleich mit den anderen Ergebnissen, dass es nicht nur einen gute/richtige Lösung gibt.</p> <p>Die SuS arbeiten in Gruppen und lernen gemeinsam Entscheidungen zu treffen.</p> <p>Die SuS lernen sich die vorhandene Zeit einzuteilen und sind gezwungen Entscheidungen bezüglich gestalterischer Reduktion zu treffen.</p>	<p>Knetmasse</p>
10 min	<p>Einführung in das Storyboard und erzählen einer Geschichte</p>	<p>Input Storyboarding:</p> <p>Anhand zwei bis drei Beispielen eines Storyboards werden wichtige Faktoren bei der Planung einer Filmaufnahme besprochen.</p> <p>Folgende Aspekte sollen beleuchtet werden: Story, Fokus, Ausschnitt, Perspektive, Objektive/Subjektive, Kamerabewegung/-fahrt, Bewegungen, Text (narrative/ direkte/ indirekte Rede), ...</p>	<p>Die SuS erfahren durch eigene Beobachtung, was die Planung eines Films alles beinhaltet und wie eine Geschichte dramaturgisch aufgebaut sein soll.</p>	<p>Beamer (Dokument: PP 2 -Einführung Storyboard)</p>
40min	<p>Verfassen eines Storyboards zum Thema Transformation</p>	<p>Die SuS erarbeiten eine Geschichte ausgehend von einer Kugel, welche verschiedene Transformationen durchläuft. Die Aufgabe kann individuell angepasst werden indem man die Techniken klar definiert: Bsp. Mischform Claymation und Pixilation.</p>	<p>Die SuS entwickeln anhand ihrer gewonnen Erfahrungen nun eine eigene Geschichte, die sie in einem nächsten Schritt als Animation umsetzen werden.</p>	<p>A3 Stifte</p>

Quellenverzeichnis

- Trickfilm Bux, *Kleines Trickfilm ABC*, <http://trickfilmbuex.ch> (Zugriff 12.3.2019)
- GSFA, *Fachbegriffe Animationsfilmproduktion*, <http://swissanimation.ch/> (Zugriff 12.3.2019)
- Hofstetter Milan, Storyboard and moodboards for „Chris the swiss“, <http://www.milanhofstetter.ch> (Zugriff 12.3.2019)
- Schulen Fantoche, <https://fantoche.ch> (Zugriff 12.3.2019)

Weitere Medien

Programme

- www.istopmotion.com
- www.stopmotionpro.com
- www.cateater.com

Bücher

- Eadweard Muybridge, *Animals in Motion*, London, 1957
- Julius Weidemann, *Anima Mundi, Animation Now!*, Taschenverlag, Köln, 2004
- Mary Murphy *Beginner's Guide to Animation: Everything You Need to Know to Get*, Watson Guptill Publ, London, 2008
- Maureen Furniss *The Animation Bible, A Guide to Everything - from Flipbooks to Flash*, Thames & Hudson, 2008
- Richard Williams *The Animators Survival Kit*, Faber and Faber, London, 2001
- Robi Engler *Trick Film und Video Werkstatt, Foto + Schmalfilm-Verlag*, Winterthur, 1984

Zeitschriften

- Strapazin, www.strapazin.ch

Links

- www.awn.com
- www.awntv.com
- www.shortoftheweek.com
- www.fantoche.ch