



SCHERE, STEIN, PAPIER – UND COMPUTER!

DIE FABELHAFTE WELT DER ANIMATION

Einführung in das Filmgewerk + Unterrichtsmaterial (Animation)

Bei der Kinderfilmuni Babelsberg finden Vorlesungen und Workshops zu verschiedenen Themen rund um das Filmemachen statt. Diese können mithilfe von film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien vertieft werden. Diese bestehen aus Lehr- und Lernmaterialien: Die Materialien für Lehrkräfte liefern einerseits theoretische Hintergrundinformationen zu einem Thema oder Gewerk (Filmberuf) und beinhalten andererseits praktische Übungen und Aufgaben für den Unterricht, für verschiedene Alters- und Klassenstufen. Im Material für die Schüler*innen finden sich analog zum Material für Lehrkräfte die Arbeitsblätter. Es gibt insgesamt **acht Dossiers mit Unterrichtsmaterialien**, die alle strukturell gleich aufgebaut sind. Sie umfassen:

Filmproduktion, Montage, Schauspiel, Visuelle Effekte (VFX), Stoffentwicklung, Animation, Cinematography (Bildgestaltung) und Social Media.

Das vorliegende Material gibt Einblicke in die Welt der **Animation**.





01 AUFBAU UND ZIEL DIESER UNTERRICHTSMATERIALIEN

Vorwort + Einführung

Struktur + Inhalt

02 THEORIE: ANIMATION

Unbewegtes zum Leben erwecken

Verschiedene Animationstechniken

Entwicklung der Animation: Von Papierbögen
zu 3D-Modellen

03 AUFGABEN FÜR DEN UNTERRICHT

Für Lehrkräfte: Aufgaben + Lösungen

04 FILMGLOSSARE

05 QUELLEN

Literatur

weiterführende Links + Tipps

06 IMPRESSUM

VORWORT

Wir von der Kinderfilmuni Babelsberg glauben an das Potential von Film und sind der Überzeugung, dass er ein wirkungsmächtiges Werkzeug zur Förderung kritischen Denkens, ein Mittel zur Selbstermächtigung und zur Stärkung des Selbstbewusstseins sein kann. Unser Ziel ist es daher, die Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und sie für dieses kreative und künstlerische Medium zu begeistern. Daneben möchten wir ihnen eine Stimme im filmischen Diskurs geben und ihnen demokratische Teilhabe ermöglichen.

Im Rahmen unserer Arbeit sind daher diese film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien entstanden. Sie sollen die Inhalte unserer Filmbildungsangebote verstetigen und eine weiterführende Auseinandersetzung mit den einzelnen Filmgewerken im inner- und außerschulischen Bereich ermöglichen. Sie bieten niedrigschwellige Ideen und Anregungen, wie das Medium Film im Unterricht und darüber hinaus praktisch eingesetzt werden kann.

Die Kinderfilmuni Babelsberg ist ein Projekt der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und des Vereins Kinderfilmuniversität e.V. Es bietet in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern vielfältige, nicht kommerzielle Filmbildungsangebote für Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 18 Jahren an. Diese umfassen interaktive Vorträge, Workshops und Exkursionen, die Einblicke in verschiedene Filmberufe ermöglichen. Wir legen großen Wert auf eine inklusive und diversitätssensible Filmbildung, um Barrieren abzubauen und den Zugang zur Hochschulbildung zu erleichtern.

Weitere Informationen zu den Angeboten und Veranstaltungen finden Sie auf unserer Webseite unter www.kinderfilmuni.com und in unserem Newsletter. Anmeldung unter: <https://kinderfilmuni.com/newsletter/>

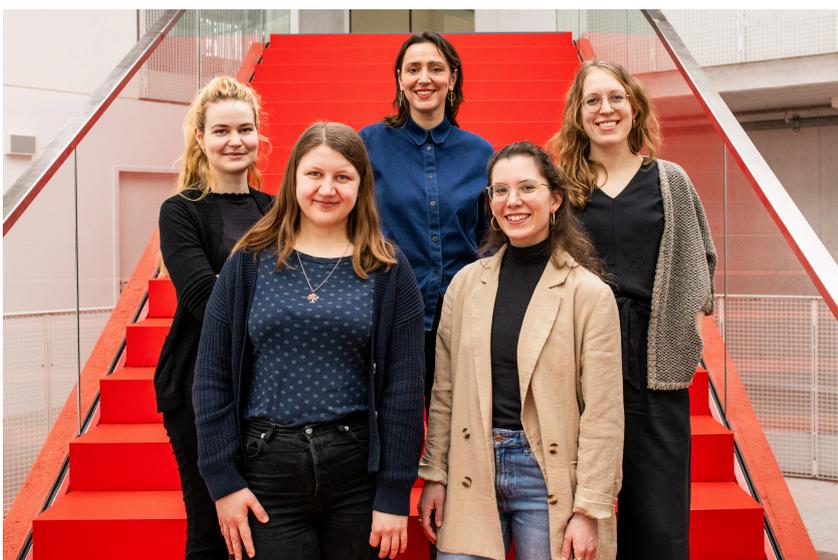


Foto: Dennis Reimann

Viel Spaß mit den film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien wünscht das Team der Kinderfilmuni!

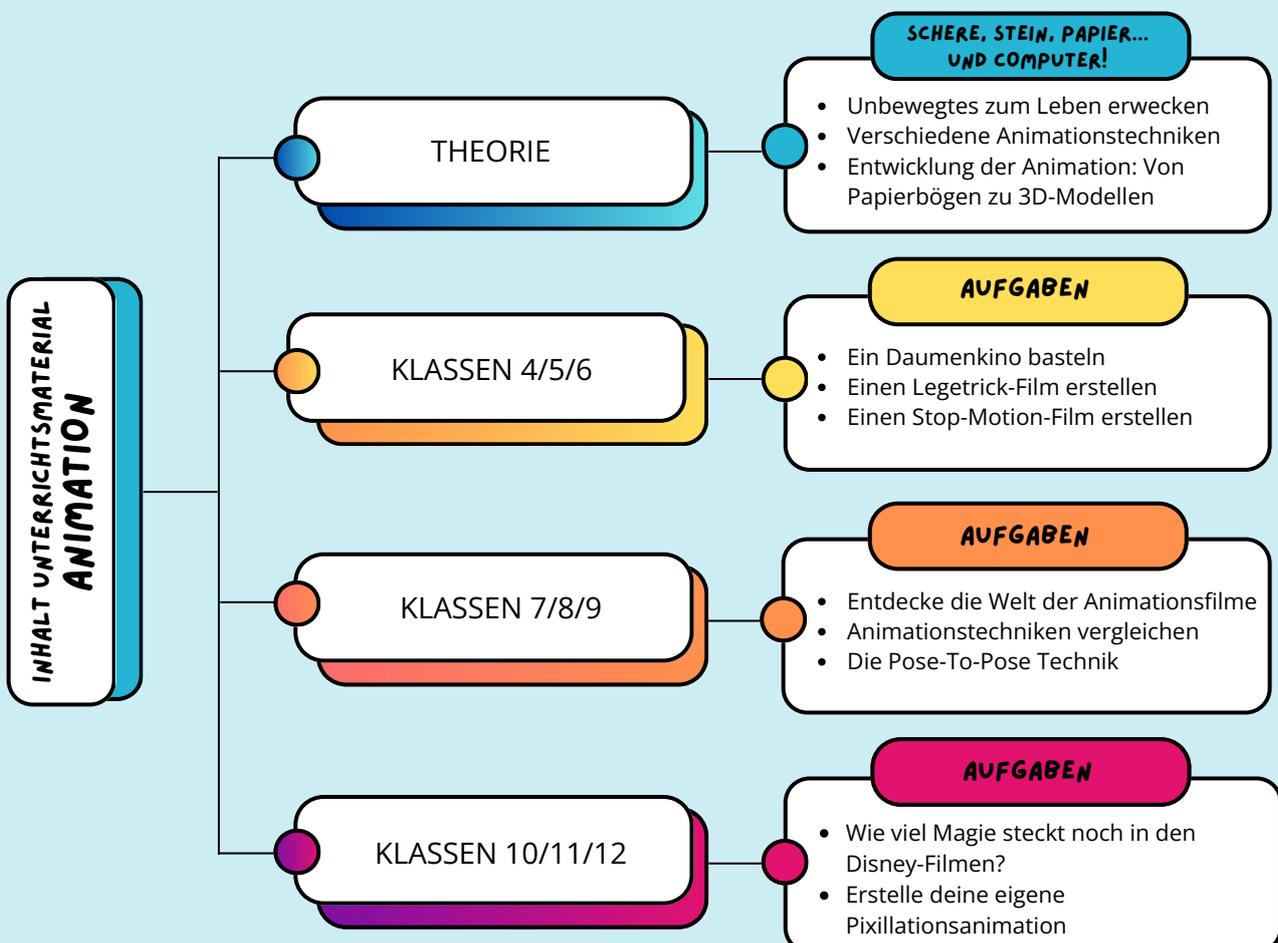
EINFÜHRUNG IN DIE UNTERRICHTSMATERIALIEN

Nach einer theoretischen Einführung in den Bereich werden verschiedene Techniken und Einsatzmöglichkeiten erläutert. Anschließend folgen Übungen und Aufgabenstellungen, die in den Unterricht integriert und von den Schüler*innen anhand praktischer Arbeitsblätter bearbeitet werden können. **Lösungsvorschläge** werden zum Teil bereitgestellt, jedoch nur in begrenztem Maße, um Raum für verschiedene Interpretationen zu lassen und die kreative Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien zu fördern. Die Aufgaben müssen nicht zwingend in ihrer vorgegebenen Reihenfolge oder Vollständigkeit behandelt werden. Stattdessen können sie je nach individuellem Bedarf und Zeitrahmen angepasst, gekürzt oder erweitert werden, um sie optimal in den eigenen Unterricht einzubinden. Am Ende der Unterrichtsmaterialien finden sich relevante Links zu Filmglossaren mit Erklärungen und Definitionen zu Begriffen und Konzepten sowie zu weiterführenden Themen und Artikeln.

STRUKTUR + INHALT DER ACHT UNTERRICHTSMATERIALIEN

Alle Dossiers sind strukturell gleich aufgebaut.

Nachfolgendes Material befasst sich mit dem Thema „Animation“ und erklärt verschiedene Animationstechniken, wie auch unterschiedliche Arten des Animationsfilms. Darüber hinaus werden Übungen vorgestellt, mithilfe derer die Schüler*innen selbst einfache Formen der Animation erproben können.

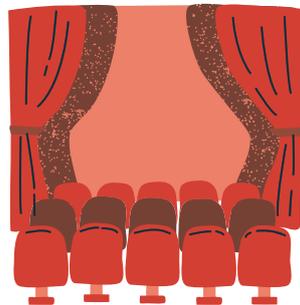


THEORIE

Unbewegtes zum Leben erwecken

Unter Animation (vom lat. Verb „animatio“ = zum Leben erwecken) versteht man das In-Bewegung-Setzen von Objekten oder anderen Gegenständen. So besteht jeder Animationsfilm in Wirklichkeit aus zahlreichen Einzelbildern. Erst durch das rasche Abspielen der Bilder nacheinander entsteht für das menschliche Auge der Eindruck einer Bewegung, da die winzigen Unterbrechungen zwischen den Einzelbildern nicht mehr wahrgenommen werden. Damit das funktioniert, müssen sich die einzelnen, aufeinander folgenden Bilder ziemlich ähnlich sein, sodass die Bewegung zum Beispiel nicht ruckelig wirkt oder wir tatsächlich einzelne Bilder und keinen Zusammenhang mehr sehen. Dieses Verfahren nennt man "Einzelbildschaltung" (engl.: *stop motion*).

Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Es gilt: Je mehr Bilder pro Zeiteinheit aneinandergereiht werden, desto flüssiger wirkt die Bewegung. Der Kinostandard beträgt 24 Bilder pro Sekunde, bei einer Filmlänge von 90 Minuten bedeutet das also ganze 129 600 Einzelbilder!

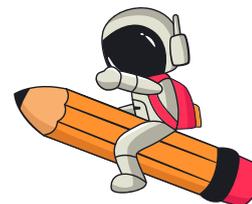


Damit unterscheidet sich ein Animationsfilm maßgeblich von Realfilmen (engl.: *live action movie*). Diese bestehen in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten.

Bei Animationsfilmen muss jedes dieser Einzelbilder von den Animator*innen selbst erzeugt werden. Dies kann auf ganz unterschiedliche Art und Weise geschehen! Ob mit Zeichen- oder Puppentrick, Stop-Motion oder 3D-Animationen - am Computer lassen sich die unterschiedlichsten Wesen, magische Kreaturen und ganze Welten zum Leben erwecken.

Verschiedene Animationstechniken

Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen.



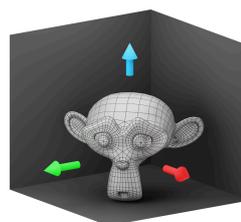
Die Wahl der Animationstechnik hängt oft von der Art des Projekts und dem gewünschten visuellen Effekt ab. Einige Animationsarten erfordern eine aufwändige Vorbereitung und Nachbearbeitung, während andere eher unkompliziert sind. Beispielsweise ist der Legetrick eine vergleichsweise unkomplizierte Animationsform. Hierbei werden ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren in Einzelbildern animiert, was weniger komplexe Details und eine einfachere Handhabung bedeutet.

Auch die Stop-Motion-Technik, insbesondere wenn sie mit leicht formbaren Materialien wie Plastilin (Knetgummi, Modelliermasse) umgesetzt wird, kann als weniger aufwendig betrachtet werden. Die Bewegung der Objekte erfolgt Bild für Bild, wobei die Vorbereitung der Figuren und Sets im Vergleich zu anderen Animationstechniken relativ leicht ist. Diese einfacheren Animationsarten bieten oft eine zugängliche Möglichkeit für Einsteiger*innen, sich mit den Grundlagen der Animation vertraut zu machen, bevor sie sich schwierigeren Techniken zuwenden.



Ein Beispiel für eine anspruchsvolle Animationstechnik ist die CGI-Animation (Computer Generated Imagery). Diese Technik verwendet computergenerierte Modelle von Filmfiguren, die durch komplexe Software gesteuert werden. Die Schwierigkeit liegt in der detaillierten Modellierung der Figuren und der Umgebung sowie in der präzisen Steuerung der Bewegungen. CGI erfordert Kenntnisse in der 3D-Modellierung, Texturierung und Animation.

Einige Techniken erfordern darüber hinaus spezielle Ausrüstung, wie z.B. das Motion Capturing. Hierbei werden die Bewegungen von echten Schauspieler*innen mittels Sensoren präzise aufgezeichnet. Die Daten müssen dann in eine bestimmte Software eingespeist und so verarbeitet werden, dass sie glaubhafte Animationen erzeugen. Die genaue Abstimmung zwischen den aufgezeichneten Bewegungen und den digitalen Figuren erfordert Erfahrung und Fachkenntnisse.



Animationstechniken

zweidimensional (2D)

Zeichentrick	Zeichentrick verwendet die schnelle Abfolge von handgezeichneten Bildern, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen. Charaktere und Szenen werden auf Papier erstellt und Bild für Bild animiert. Der klassische Zeichentrickfilm ist vielen vor allem durch Walt Disney bekannt.
Legetrick	Beim Legetrick werden ausgeschnittene Formen oder Elemente von Figuren in Einzelbildern animiert. Diese Technik, auch als Cut-Out-Animation bekannt, bietet eine einfache Möglichkeit, Bewegung zu erzeugen.
Scherenschnitt / Silhouettenfilm	Der Scherenschnittfilm verwendet ausgeschnittene Silhouetten, die vor einer Lichtquelle bewegt werden, um Schattenbilder zu erzeugen. Diese Technik betont Konturen und Formen. Lotte Reiniger hat diese Technik z.B. in ihren Scherenschnittfilmen angewandt.
Rotoskopie	Bei der Rotoskopie werden reale Filmaufnahmen framegenau übermalt, um eine animierte Version zu erstellen. Diese Technik verbindet die Realität mit der Ästhetik der Animation.

dreidimensional (3D)

Knetanimation	Knetanimation, auch Claymation genannt, nutzt formbare Materialien wie Plastilin, um Bild für Bild animierte Bewegungen zu erstellen. Diese Technik verleiht den Figuren eine einzigartige, handgefertigte Ästhetik.
Puppentrick	Der Puppentrick verwendet dreidimensionale Puppen, die framegenau bewegt werden, um animierte Szenen zu schaffen. Diese Technik ermöglicht die Erstellung realistischer Figuren und Kulissen.
Modellanimation	Modellanimation verwendet dreidimensionale Modelle, die framegenau bewegt werden, um animierte Szenen zu schaffen. Diese Technik ermöglicht realistische Darstellungen von physischen Objekten.
Computeranimation / CGI-Animation	CGI-Animation erstellt digitale Modelle von Figuren und Umgebungen, die durch komplexe Software gesteuert werden. Diese Technik ermöglicht realistische Animationen und visuelle Effekte.
Motion Capture	Motion Capture verwendet Sensoren, die die Bewegungen von realen Schauspielern*innen erfassen und sie auf digitale Charaktere übertragen. Dies führt zu realistischen, menschenähnlichen Animationen.

zwei-/ dreidimensional (2D/3D).

Objektanimation/ Stopptrick (Stop- Motion)	Stop-Motion verwendet physische Objekte wie Figuren, Plastilin oder Alltagsgegenstände, die zwischen jeder Aufnahme leicht verschoben werden, um Bewegung zu simulieren. Es kann sowohl in 2D als auch in 3D umgesetzt werden.
Pixillation	Pixillation beinhaltet die Animation von realen Menschen oder Objekten, die Bild für Bild aufgenommen werden. Durch die Stop-Motion-Technik entstehen ungewöhnliche und oft humorvolle Effekte.

Entwicklung der Animation: Von Papierbögen zu 3D-Modellen

In der frühen Phase von Animationsfilmen arbeiteten Animator*innen analog, indem sie auf Papierbögen Zeichnungen anfertigten. Jeder Bogen repräsentierte ein Einzelbild der Animation, wobei sich die Position einer Figur von Bild zu Bild in kleinen Schritten veränderte – ähnlich wie bei einem Daumenkino. Eine der beliebtesten Animationstechniken war die sog. "Pose-to-Pose Methode", bei der zuerst die Anfangs- und Endposition eines Bewegungsablaufs gezeichnet und anschließend die Zwischenbilder eingefügt wurden, um größtmögliche Kontrolle über die Bewegung zu erlangen. Diese Folien (sog. "cels", kurz für "Celluloid") wurden dann übereinander gelegt und vor einem Hintergrund platziert, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen, wenn die Cels nacheinander abgespielt wurden. Heutzutage hat sich die digitale Arbeitsweise durchgesetzt und die meisten Animator*innen zeichnen auf Tablets.

Im Kino werden heute vor allem Animationsfilme gezeigt, bei denen die Figuren und Objekte als digitale 3D-Modelle am Computer erstellt und mithilfe spezieller Software animiert werden. Obwohl die Erstellung solcher Modelle zunächst zeitaufwendig sein kann, bietet die Computeranimation zahlreiche Vorteile.

Beispielsweise können so bei der Pose-to-Pose Methode die Zwischenbilder zwischen zwei Positionen automatisch berechnet und eingefügt werden. Darüber hinaus ermöglicht die Motion-Capturing-Technologie immer realistischere Bewegungsabläufe, indem sie plastische Modelle der Filmfiguren aufzeichnet und den digitalen Modellen Bewegungspunkte zuweist, über die deren Bewegungen gesteuert werden.



Der Entstehungsprozess eines Animationsfilms am Beispiel eines Puppentrickfilms

Der Puppentrickfilm wurde bereits 1910 erfunden und ist bis heute eine beliebte Animationsweise. Hierfür werden echte Puppen angefertigt und in realen Kulissen fotografiert, wobei sie nach dem Stop-Motion-Prinzip animiert werden.

Um die Entstehung eines Animationsfilmes besser nachvollziehen zu können, werfen wir anhand dieses Beispiels einen Blick in den Produktionsprozess: Welche Abläufe stecken dahinter? Wie unterscheidet sich der Dreh eines Puppentrickfilms von einem normalen Spielfilm? Und welche Herausforderungen sind zu bewältigen, um eine unbelebte Puppe zum Leben zu erwecken?

1. Schritt: Bau von Puppen und Filmset

Allem voran steht der Bau der Puppen, die animiert werden sollen. Sie können aus den unterschiedlichsten Materialien hergestellt werden, z.B. aus Pappmaché, Knetmasse, Hartgips oder festem Kunststoff, je nachdem, welchen *Look* der Film haben soll. Damit eine Animation möglich ist, müssen die Puppen zum einen so flexibel sein, dass die Animator*innen die Gliedmaßen und andere Details bewegen können, und zum anderen so stabil, dass die Figuren die Posen beibehalten, in die sie gebracht werden. Für diesen Zweck wird z.B. bei Pappmaché-Puppen ein Draht eingearbeitet, der sie stabilisiert. Andere Puppen sind aufwändiger hergestellt und besitzen Metallgelenke in ihrem Inneren. Darüber hinaus ist es wichtig, dass die Mimik der Figuren verändert werden kann, weshalb heutzutage häufig Puppen hergestellt werden, bei denen die Augen- und Mundpartie austauschbar sind. Gleichzeitig werden in einem Filmstudio die Kulissen gebaut, in denen gedreht werden soll. Häuser, Bäume oder sogar ganze Landschaften - natürlich alles angepasst an den Maßstab der Figuren.



2. Schritt: Aufnahme der Animation

Schließlich werden die Figuren in das Bühnenbild gesetzt. Ganz wie bei einem normalen Spielfilm auch muss das Filmset beleuchtet werden. Sogar Green Screens können hier zur Anwendung kommen, wenn der Hintergrund der Szene später noch am Computer ausgetauscht werden soll.

Nun werden die Figuren Stück für Stück bewegt, wobei nach jeder Veränderung ein Bild aufgenommen wird. Anders als bei normalen Filmdreh wird hierbei also nicht gefilmt, sondern es werden Einzelbilder fotografiert. Um die Bewegungen der Figuren so naturgetreu wie möglich zu gestalten, können den Animator*innen z.B. Filmaufnahmen von realen Personen als Vorbild dienen, die die gewünschten Bewegungen ausführen. Nicht zuletzt müssen eventuelle Sprechertexte, z.B. Dialoge der Figuren, zeitlich eingeplant und die Bewegungen entsprechend choreografiert werden. Dafür braucht es viel Gespür für Rhythmus und Timing.

3. Schritt: Nachbereitung am Computer

Anschließend erfolgt das Zusammenfügen aller Einzelbilder und eine Nachbearbeitung der Aufnahmen am Computer. Dabei werden z.B. Hintergründe ersetzt und die Farbgebung angepasst - Aufgaben, die häufig auch bei anderen Filmdreh anfallen. Zum anderen entstehen visuelle Effekte wie Feuer oder Regen meist ebenfalls am Computer.

4. Schritt: Audioaufnahmen

Anders als bei einem normalen Spielfilm existieren für gewöhnlich keine Audioaufnahmen vom Filmdreh. Diese werden nachträglich über das Bildmaterial gelegt: Sprecher*innen sprechen anhand der Bilder die Dialoge ein, Geräusche werden hinzugefügt und Musik eingespielt, um den Filmaufnahmen mehr Tiefe zu verleihen. So kann am Ende ein ebenso emotionaler Film entstehen, wie ein mit realen Schauspieler*innen gedrehter Film.



AUFGABEN

Für Lehrkräfte + Lösungen

ALLGEMEINE DIDAKTISCHE HINWEISE

Dieses Kapitel hält eine breite Auswahl an Aufgaben und Übungen bereit, die vielfältige Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit dem Medium Film und den einzelnen Gewerken bieten. Die Aufgaben sind für verschiedene Fächer konzipiert und verfolgen die Grundsätze der Aktiven Medienarbeit und der Handlungsorientierten Medienpädagogik. Sie tragen dazu bei, die Medien-/Bildkompetenz und -kommunikation der Lernenden sowohl innerhalb als auch außerhalb des Schulunterrichts zu fördern und unterstützen die Schüler*innen in ihrem eigenverantwortlichen, selbstbestimmten und autonomen Lernen sowie in ihrer individuellen Entwicklung.

Die Aufgaben adressieren verschiedene Kompetenzbereiche gemäß des Orientierungs- und Handlungsrahmens für die Filmbildung in der Schule. Die Schüler*innen lernen filmspezifische Termini kennen und erwerben Wissen über die einzelnen Gewerke. Sie berücksichtigen unterschiedliche Lernstufen der Schüler*innen und fördern die Kompetenzbereiche Filmanalyse, Filmproduktion und Präsentation, Filmnutzung und Film in der Mediengesellschaft, sowie Kreativität und künstlerischer Ausdruck. Darüber hinaus tragen sie zur Auseinandersetzung mit Film als eine bedeutsame Kunst- und Kommunikationsform bei und helfen Schüler*innen im Prozess der Meinungsbildung und kritisch-reflexiver Auseinandersetzung mit dem Medium.

Sie eignen sich generell für die Primarstufe sowie für die Sekundarstufe I und II.

SYMBOLE

Die Symbole beziehen sich immer auf die komplette Aufgabe.



Dauer



Schwierigkeit



Material



Ziel / Kompetenz-
gewinn



Ergebnis



Info / Hinweis

LEGENDE

Einzelarbeit (EA)
Partnerarbeit (PA)
Unterrichtsgespräch (UG)
Gruppenarbeit (GA)
Plenum (PL)



Hinweis: Im Material finden sich Links zu externen Webseiten und Videoplattformen wie z.B. YouTube. Diese beinhalten u.U. Werbung. Bevor Sie den Schüler*innen die Clips zeigen, stellen Sie sicher, dass sie keine Werbung beinhalten.

KLASSEN 4/5/6

- AUFGABE 1: EIN DAUMENKINO BASTELN
- AUFGABE 2: EINEN LEGETRICK-FILM ERSTELLEN
- AUFGABE 3: EINEN STOP-MOTION-FILM ERSTELLEN

AUFGABE 1: ERSTELLE DEIN EIGENES DAUMENKINO

(EA) In dieser Aufgabe erstellen die Schüler*innen ihr eigenes Daumenkino. Sie sollen auf 16 kleinen Blättern jeweils verschiedene Positionen eines Objekts oder einer Figur zeichnen, die eine gewisse Bewegung ausführt. Durch das Zusammenheften der Blätter und schnelles Durchblättern entsteht die Illusion einer fließenden Bewegung.



je nach Gestaltungsniveau
ca. 30 - 60 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 2 - 3
- gleich große Kärtchen aus festem Papier oder Karton
- Stifte, Schere, Klammern oder Tacker, ggf. Hefter / Locher / Schnur / Tesafilm
- Daumenkino-Vorlagen
- Nicht zwingend: weitere Daumenkino-Vorlage: <https://tinyurl.com/y9c8lwpr>



- Verständnis für einfache Animationstechniken fördern
- Prinzipien der Animation kennenlernen



- eigenes Daumenkinos

Durchführung

Teilen Sie die Vorlage aus dem Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 3 aus. Die Schüler*innen legen vorab fest, welches Motiv sie zeichnen möchten. Als Motive eignen sich sowohl Personen als auch Objekte oder eine Kombination aus beidem, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad. Für einen relativ leichten Einstieg eignet sich z.B. das Auf- und Abhüpfen eines Balles oder das Öffnen eines Mundes.

Dabei spielt die zeichnerische Fähigkeit nur eine untergeordnete Rolle, denn auch mit Strichpersonen lässt sich eine Szene darstellen. Sobald definiert ist, welche Bewegung das gewählte Motiv beschreiben soll, wird das Daumenkino Bild für Bild angefertigt. Die Methode nennt man *"straight ahead animation"*.

Betonen Sie die Bedeutung von Bildern 1, 8 und 15 als Orientierungspunkte und erklären Sie, wie die schnelle Durchblättern die Illusion der Bewegung erzeugt. Am einfachsten geht das, wenn die Kärtchen noch nicht zusammengeheftet wurden, sondern nebeneinander gelegt werden können, sodass die Schüler*innen jederzeit einen Überblick über die Gesamtbewegung haben. Erst nach dem Zeichnen werden die Bilder zusammengeheftet. Anschließend werden die Daumenkinos in der Runde herumgereicht und von den anderen ausprobiert.

- Laufen die Bewegungen jeweils flüssig ab?
- Welche Schwierigkeiten sind beim Zeichnen und Animieren aufgetreten?
- Und wird unter Umständen an manchen Stellen eine Änderung des Timings und Spacings benötigt, um die Bewegung flüssiger und natürlicher wirken zu lassen?

Ergänzung

Anschließend kann in einer Variation dieser Übung die Pose-to-Pose Methode erprobt werden, bei der zunächst Anfangs- und Endposition sowie ggf. ein Zwischenpunkt der Bewegung festgelegt und gezeichnet werden (z.B. der höchste Punkt des hüpfenden Balls, bevor er wieder Richtung Boden fällt). Erst dann werden die Zwischenbilder angefertigt. Während die bisherige Arbeitsweise größtmögliche Freiheit erlaubt hat, kann nun mehr Kontrolle über die Bewegung ausgeübt werden. Schließlich folgt ein gemeinsamer Erfahrungsaustausch:

- Wie hat sich der Arbeitsprozess verändert?
- Welche Vor- und Nachteile sehen die Schüler*innen bei dieser Vorgehensweise im Vergleich zur vorherigen?
- Und welchen Einfluss hatte die veränderte Methode auf das Ergebnis, also auf die Qualität des finalen Daumenkinos?



Video "Das Küken":
Lena Schlett für
Kinderfilmuni
Erstellung Daumenkino:
Mathis Much



Mit Timing und Spacing ist gemeint, dass sowohl die Menge der Bilder, die auf einen Bewegungsablauf verwendet werden (Timing), als auch die Positionsänderung, die das Objekt auf dem Papier währenddessen erfährt (Spacing), über das Tempo der Bewegung entscheiden.

Die Gesetzmäßigkeiten können grob so formuliert werden:

TIMING:

mehr Bilder = langsamere Bewegung
weniger Bilder = schnellere Bewegung

SPACING:

größere Positionsänderung = schnellere Bewegung
kleinere Positionsänderung = langsamere Bewegung



Fotos:
Florian Reischauer



AUFGABE 2: EINEN LEGETRICK-FILM ERSTELLEN

(GA) In dieser Aufgabe erstellen die Schüler*innen eigene kleine Legetrick-Filme.



ca. 135 - 225 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 4
- Papier/Karton, Schere
- Zeichen-/Malutensilien
- Handy/Tablet/Kamera
- Whiteboard/Beamer
- Stativ



- Zusammenarbeit im Team fördern
- Kreativität und künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten fördern
- Verständnis für einfache Animationstechniken fördern
- Prinzipien der Animation kennenlernen



- eigener Legetrick-Film

Vorbereitung

Zeigen Sie den Schüler*innen das Erklärvideo zu den Grundlagen des Legetricks und wie hierdurch einfache Animationen entstehen. Dann bilden die Schüler*innen Gruppen und erstellen ihre eigenen kleine Legetrick-Filme.



Deutsche Kinemathek: *Trickfilm selbstgemacht! Animieren mit Papier und Karton*

Quelle: <https://vimeo.com/412314428>

Durchführung

Nachdem sich die Schüler*innen vertraut gemacht haben mit den Grundlagen des Legetricks, können sie in kleinen Gruppen ihre eigenen kleine Filme erstellen.

Hierzu kann das Arbeitsblatt im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 4 verwendet werden.



AUFGABE 3: EINEN STOP-MOTION-FILM ERSTELLEN

(GA) In dieser Aufgabe erstellen die Schüler*innen einen eigenen Stop-Motion-Film. Die Aufgabe umfasst die Planung einer Geschichte, die Erstellung von Figuren, die Nutzung einer Stop-Motion-App und die Präsentation des Films vor der Klasse.



ca. 180 - 240 min



mittel - komplex



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 5 - 8
- Smartphones/Tablets
- Leuchtmittel
- Material zum Figuren- und Kulissenbau
- Stativ, ggf. selbstgebastelt



- Stop-Motion Animationstechnik kennenlernen und eigenen kurzen Animationsfilm entwickeln
- Einblick in die Arbeitsprozesse eines Animationsfilms erhalten



- eigener Stop-Motion-Film

Vorbereitung

Bereiten Sie die Technik und benötigten Materialien vor und teilen Sie das Arbeitsblatt aus dem Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 5 aus.

Grundlagen: Erklären Sie den Schüler*innen zunächst die Grundlagen der Stop-Motion-Technik anhand der oben stehenden Theorie und zeigen Sie ihnen Beispiele.

Technik: Das Aufnehmen und Zusammenfügen der Einzelbilder sowie eine eventuelle Nachbearbeitung des Clips kann z.B. mit der für iOS und Android verfügbaren App STOP MOTION STUDIO erfolgen, die sowohl als kostenfreie als auch kostenpflichtige Version erhältlich ist. Eine Einführung in die Funktionen der App bietet folgendes Tutorial:



Makemedia Studios: *Tutorial: Stop Motion Studio*
Quelle: <https://tinyurl.com/yde8ckbo>

Stativ: Es ist wichtig, die Kamera in derselben Position zu fixieren (ggf. mithilfe einer Smartphone-Halterung oder eines Kamerastativs, je nach Aufnahmegerät), um sicherzustellen, dass sie während der gesamten Szene die gleiche Position beibehält. Basteln sie dafür ggf. gemeinsam mit den Schüler*innen ein einfaches Stativ aus Pappe mithilfe der Vorlage in den Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen auf Seite 6.

Figuren: Um Figuren zu animieren eignen sich fast alle Materialien. Wir empfehlen Knete oder Ton, da sie mehr Raum für eigene, ästhetische Ausgestaltung der Figuren und Geschichten bieten. Legofiguren eignen sich aber auch gut, da sie Stabilität und Flexibilität zugleich besitzen. Darüber hinaus kann mit den Bausteinen auch ganz einfach ein Hintergrund für die Szene gebaut werden.

Durchführung

Die Schüler*innen bilden Zweier- oder maximal Dreiergruppen. Helfen Sie ihnen zunächst beim Installieren der Stop-Motion-App auf dem Handy oder bereiten Sie die App auf Schultablets vor. Erklären Sie den Schüler*innen mithilfe des Tutorials, wie man Stop-Motion-Filme mit der App macht. Die Anleitung und weitere Hinweise zur Erstellung eines Stop-Motion-Films finden Sie ebenfalls in den Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen auf Seite 7.

Dann überlegen sich die Schüler*innen in Gruppen jeweils eine kleine, einfache Szene, die sie filmisch umsetzen wollen, und planen grob die dafür benötigten Bewegungen der Figuren. Anschließend bereiten sie ein kleines Filmset (am besten auf einem Tisch) vor: Der Hintergrund kann sowohl mit zwei- als auch dreidimensionalen Bausteinen oder anderen Materialien gestaltet werden. Hier können auch Elemente eingefügt werden, die im Laufe der Szene ebenfalls animiert werden (z.B. eine einstürzende Mauer). Auch für ausreichende und gleichmäßige Beleuchtung sollte gesorgt werden, damit die Aufnahmen später gut zu erkennen sind und es nicht zu einer Schattenbildung vor dem Set kommt. Der Einsatz einer dramaturgischen Beleuchtung (wie z.B. Seitenlicht) ist ebenfalls eine Möglichkeit. Anschließend wird eine Position für die Kamera festgelegt und diese entsprechend fixiert. Dann geht es an die Animation: Nach jeder minimalen Veränderung der Figuren (bzw. des Sets) wird ein Foto gemacht, bis die Szene vollständig fotografiert wurde. Für diese Übung reichen 8-15 Bilder pro Filmsekunde aus, da es vielmehr um das Animationsprinzip als um eine flüssige Animation geht. Um später einen Film von rund 10 Sekunden zu erhalten, werden also max. 150 Bilder benötigt, die in 90 Minuten meist problemlos fotografiert werden können. Anschließend werden die Einzelaufnahmen automatisch von der Stop-Motion-App zu einem zusammenhängenden 10-sekündigen Clip zusammengefügt.



Regeln der Animation

Auch wenn man beim Animieren viele Freiheiten hat, gibt es ein paar Regeln. Wie schnell sich zum Beispiel die Figuren bewegen, entscheidet man selbst. Diese Regeln gelten dabei für alle Animationstechniken:

Mehr Bilder/Blätter = langsamere Bewegung

Weniger Bilder/Blätter = schnellere Bewegung



Präsentation

Schauen Sie die Ergebnisse aller Gruppen in der Runde gemeinsam an. (Nutzen Sie dazu das Arbeitsblatt auf Seite 8).

- Wie bewerten die Schüler*innen ihre Ergebnisse?
- Was hat ihnen am Arbeitsprozess gefallen?
- Welche Herausforderungen und Schwierigkeiten sind dabei aufgetreten?



KLASSEN 7/8/9

- AUFGABE 1: ENTDECKE DIE WELT DER ANIMATIONSFILME
- AUFGABE 2: ANIMATIONSTECHNIKEN VERGLEICHEN
- AUFGABE 3: DIE POSE-TO-POSE TECHNIK

AUFGABE 1: ENTDECKE DIE WELT DER ANIMATIONSFILME

(EA/PL) In der Aufgabe bekommen die Schüler*innen verschiedene Filmbeispiele gezeigt. Sie sollen herausfinden, um welche Animationstechnik es sich im jeweiligen Beispiel handelt und ihre Meinung begründen. Hierzu können die Arbeitsblätter im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf den Seiten 10 - 11 verwendet werden.



ca. 45 - 90 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 10 - 11
- Whiteboard/Beamer

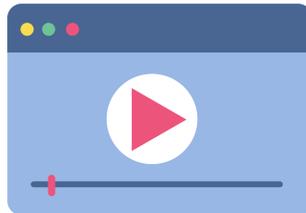


- Animationstechniken kennenlernen und unterscheiden können

Vorbereitung

Führen Sie zunächst mithilfe der oben stehenden Theorie in die verschiedenen Animationstechniken ein und geben Sie den Schüler*innen einen kurzen Abriss über die Geschichte von Animation im Film. Nutzen Sie hierfür das Arbeitsblatt im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 10.

Bereiten Sie die Filmclips an einem Computer bzw. auf einen Whiteboard vor, sodass sie bequem nacheinander abgespielt werden können.



Durchführung

Zeigen Sie den Schüler*innen die verschiedenen Filmclips und bitten Sie sie das dazugehörige Arbeitsblatt jede*r für sich auszufüllen.

Auswertung

Besprechen Sie in der Klasse die Ergebnisse und vergleichen Sie die verschiedenen Animationstechniken hinsichtlich ihrer Charakteristika und Wirkung auf den Film.

Folgende Fragen können für die Diskussion hilfreich sein:

- Wie gefällt euch der jeweilige Animationsstil? Welchen findet ihr persönlich am ansprechendsten und warum?
- Inwiefern beeinflusst der Animationsstil die Wirkung des Films?
- Welche Animationsstile waren euch bereits bekannt und welche nicht?



Filmtitel	Animationstechnik	Szene	Link
Toy Story (1995)	Computeranimation	Geflogen oder elegant runtergefallen?	https://www.youtube.com/watch?v=Hn2j0nejVkY
Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach dem Riesenkaninchen (2005)	Stop-Motion	Wallace Transformationszene	https://www.youtube.com/watch?v=-nk6Gs6Z_Bo
Chihiros Reise ins Zauberland (2001)	2D-Animation, Zeichentrick	Bahn Szene	https://www.facebook.com/watch/?v=1817467178298985
Die Unglaublichen (2004)	CGI-Animation	Verfolgungsjagd über dem Meer	https://www.youtube.com/watch?v=t0Sv2TU7DRY
Tron (1982)	Rotoskopie	Light Cycle Race Szene	https://www.youtube.com/watch?v=-30De9mqoDE
Kubo - Der tapfere Samurai (2016)	Legetrick und CGI	Origami Storyline	https://www.youtube.com/watch?v=4A-SVLLI38
Die Abenteuer von Prinz Achmed (1926)	Scherenschnitt	Trailer	https://www.youtube.com/watch?v=G_9L7r8NIBc
Die Augsburger Puppenkiste: Urmel aus dem Eis (1969)	Puppentrick	Das Urmel sagt "Mama".	https://www.youtube.com/watch?v=xOtuRMZpA8w

AUFGABE 2: ANIMATIONSTECHNIKEN VERGLEICHEN

(GA) In dieser Aufgabe erhalten die Schüler*innen einen Einblick in die Herstellung von Animationsfilmen anhand von zwei Making-Ofs zu den Filmen KUBO - DER TAPFERE SAMURAI (2016) und SHAUN DAS SCHAF - DER FILM (2015).



ca. 70 - 115 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 12 - 15



- Verständnis entwickeln für die kreative Arbeit und den hohen, zeitlichen Aufwand hinter Animationsfilmen
- kritisch über die gewählten Techniken nachdenken und ihre spezifischen Merkmale herausarbeiten
- einen Einblick in den Arbeitsprozess eines Films erhalten



- vergleichende Dokumentation der Animationstechniken

Schauen Sie gemeinsam mit den Schüler*innen die beiden Making-Ofs zu den Filmen KUBO - DER TAPFERE SAMURAI (2016) und SHAUN DAS SCHAF (2015) an. Die Schüler*innen machen sich währenddessen Notizen. Dann bilden sie Gruppen und bearbeiten jeweils eine der unten stehenden Fragen. Es können auch mehrere Gruppe die gleichen Fragen beantworten. Anschließend präsentieren die Schüler*innen ihre Ergebnisse vor der Klasse und diskutieren sie im Plenum. Die Ergebnisse können auf dem jeweiligen Arbeitsblatt in den Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen auf den Seiten 12-15 festgehalten werden.

- **Gruppe 1: Arbeitet die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verwendeten Animationstechniken beider Filme heraus und notiert diese.**
- **Gruppe 2: Verfasst einen kurzen Bericht, in dem ihr die Vor- und Nachteile der beiden Animationstechniken sowie ihre künstlerischen und technischen Aspekte besprecht.**
- **Gruppe 3: Überlegt, wie die gewählten Techniken die Atmosphäre und den visuellen Stil des Films beeinflussen und begründet eure Meinung. Haltet eure Punkte auf dem Arbeitsblatt fest.**



vipmagazin Kino: *KUBO - DER TAPFERE SAMURAI* | *Trailer & Featurette [HD]*
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=TuumP6h0Sto>



Die Seite mit der Maus: *Making of Shaun das Schaf*
Quelle: <https://www.wdrmaus.de/shaun/filme/makingof.php5>

AUFGABE 3: DIE POSE-TO-POSE TECHNIK

(EA) In dieser Aufgabe entwickeln die Schüler*innen eine kurze Szene und setzen diese als 2D-Animation um. Dabei verwenden sie die Pose-to-Pose Methode, indem sie Schlüsselposen für wichtige Bewegungen festlegen und diese dann mit Zwischenbildern verbinden.



ca. 75 - 115 min



komplex



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 16 - 18



- kreatives Storytelling fördern
- Verständnis für Animationstechniken lernen



- gezeichnete und animierte Sequenz einer bewegten Figur

Vorbereitung

Erklären Sie den Schüler*innen zunächst die Grundlagen der Pose-to-Pose Methode mithilfe der oben stehenden Theorie und dem Arbeitsblatt für Schüler*innen (S. 17). Zeigen Sie den Schüler*innen das Erklärvideo von Alan Becker und besprechen Sie beide Methoden in der Klasse. Halten Sie die Schlüsselbegriffe schriftlich fest.

Als Aufwärmübung zur Vorbereitung bitten Sie die Schüler*innen die fehlenden Positionen des hüpfenden Männchens zu zeichnen. Hierfür kann das Arbeitsblatt auf Seite 16 genutzt werden.

Durchführung

Lassen Sie die Schüler*innen nun eigene Szenen schriftlich planen und die Schlüsselposen skizzieren, bevor sie mit der Animation beginnen. Wenn gewünscht, können die Zeichnungen auch in einem Storyboard festgehalten werden. Sie finden eine Vorlage im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 18.

Präsentation

Lassen Sie einige Schüler*innen ihre Ergebnisse vor der Klasse präsentieren und ermutigen Sie zu Diskussionen über die kreativen Entscheidungen und die Umsetzungstechniken.

Hinweis: Wenn vorhanden, bitten Sie die Schüler*innen ihre Ergebnisse in der Schul-Cloud zu speichern. Dort können sie sich die übrigen Ergebnisse ansehen.

Hintergrundinfos zu den beiden Animationstechniken "Straight Ahead" und "Pose-to-Pose":



AlanBeckerTutorials: *4. Straight Ahead & Pose to Pose - 12 Principles of Animation*

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=v8quCbt4C-c>

KLASSEN 10/11/12

AUFGABE 1:
WIE VIEL MAGIE STECKT NOCH
IN DEN DISNEY FILMEN?

AUFGABE 2:
ERSTELLE DEINE EIGENE
PIXILLATIONSANIMATION

AUFGABE 1: WIE VIEL MAGIE STECKT NOCH IN DEN DISNEY FILMEN?

(GA) In dieser Aufgabe blicken wir exklusiv hinter die Kulissen der legendären Walt Disney Animation Studios, die seit 1923 ihre ganz eigene Magie auf die Leinwand zaubern. In der kritischen Auseinandersetzung mit dem Video erhalten die Schüler*innen Einblicke in die Entwicklung der Animationsfilme bei den Walt Disney Animation Studios.



ca. 110 - 140 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 20 - 21
- Whiteboard/Beamer



- Filmgeschichte und Entwicklung des Animationsfilms kennenlernen

Durchführung

Im Video sprechen die Macher*innen bei ihrem Studiobesuch mit den kreativen Köpfen der Disney Studios und ergründen, wie viel vom Zauber der längst vergangenen Zeichentrickfilme heute noch in den Animationsfilmen steckt.

Schauen Sie gemeinsam mit den Schüler*innen das Video von GigaTV Mag: "CGI vs. Zeichentrick - Hinter den Kulissen der Disney Animation Studios" (2019) an. Fragen vor der Sichtung:

- Welche der alten Disney Filme kennen die Schüler*innen?
- Welche mochten sie am meisten und warum (z.B. in Hinblick auf Geschichte, Umsetzung, Animationsstil)?



GigaTV Mag: *CGI vs. Zeichentrick - Hinter den Kulissen der Disney Animation Studios*

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=YETz5GUCpCc>

Die Schüler*innen machen sich während der Sichtung Notizen. Geben Sie ihnen nach der Sichtung Zeit, in Kleingruppen Fragen dazu zu beantworten. Die Antworten können auf dem Arbeitsblatt in den Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen auf Seite 20 notiert werden. Besprechen Sie die Ergebnisse anschließend in der Klasse.

Bitte Sie Schüler*innen nun im Internet nach Filmen mit unterschiedlichen Animationsstechniken zu recherchieren. Erläutern Sie hierfür ggf. die verschiedenen Techniken mithilfe der Auflistung im Theorieteil oben. Anhand eines selbstgewählten Filmbeispiels (inkl. Filmclip zur Visualisierung) arbeiten die Schüler*innen die Unterschiede in der Animationsweise und ihre filmische Wirkung heraus. Ermutigen Sie die Schüler*innen unterschiedliche Beispiele mit verschiedenen Animationstechniken zu wählen, um die Bandbreite besser abzudecken. Ggf. können Sie auch eine bestimmte Animationstechnik benennen, zu der dann ein Beispiel herausgesucht werden soll. Dann präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse vor der Klasse und zeigt einen kurzen Filmausschnitt zur Visualisierung.



Bei Bedarf, sehen Sie sich auch das Material für die Klassen 7 - 9 an. Dort werden verschiedene Animationstechniken vorgestellt und in praktische Übungen eingeführt.

Abschließende Diskussion

Ermutigen Sie die Schüler*innen, ihre Meinungen zu äußern und kritisch über die Entwicklung der Disney- und anderer Animationsfilme nachzudenken. Fördern Sie eine offene Diskussion darüber, wie zeitgenössische Technologien den kreativen Prozess in der Animationsbranche beeinflussen und welche Stile die Schüler*innen ansprechen und warum.

Lösungen

Seit wann gibt es die Disney Studios?

- Gegründet 1923

Was war der erste vollanimierte Spielfilm?

- Schneewittchen und die sieben Zwerge (1937)

Warum kam es zur Schaffens- und Glaubenskrise Ende der 1970er Jahre?

- Wechsel bei den Animator*innen; die alten gingen, die neuen wurden geschasst (umgangssprachlich: davonjagen, jmd. kurzerhand entlassen, verscheuchen)
- 1979 Gründung Pixar Animation Studios

In den 1990er Jahren erlebte Disney eine Renaissance.

Was war bezeichnend für die Zeit?

- Rückbesinnung auf Märchen und Sagen
- Einbeziehen von Musical Elementen in neue Filme (z.B. die Schöne und das Biest (1991), Aladdin (1992), König der Löwen (1994), etc.)
- Neue Technologie: CGI (*computer generated images*)

Wofür ist der Regisseur für Zeichentrick- und Animationsfilm Rich Moore u.a. bekannt?

- Ralph reichts
- Die Simpsons
- Futurama
- Zoomania

Was hat sich für das „Disney-Urgestein“ Mark Henn verändert?

- „Es ist gar nicht so anders“
- Es gibt nicht mehr den Produktionsdruck wie früher zu Zeiten, als er noch Animator war, aber er hat immer noch Freude daran, mit anderen Animator*innen zusammen zu arbeiten und die bestmöglichen Animationen zu kreieren.
- Die Werkzeuge sind andere, aber Grundsätze und Prinzipien der Tradition von 2D-Handzeichnungen sind die gleichen und lassen sich auf Computeranimationen übertragen.

Was ist heute das Ziel der Animator*innen?

- Figuren und Animationen zu erschaffen, die so aussehen, als ob sie denkende, lebende, atmende, fühlende Wesen wären --> Die Illusion perfekt machen
- Magie der Vergangenheit aufrecht erhalten
- Expertise beibehalten

AUFGABE 2: ERSTELLE DEINE EIGENE PIXILLATIONSANIMATION

(GA) In dieser Aufgabe erstellen die Schüler*innen eine Pixillationsanimation. Dabei fotografieren sie sich selbst oder ihre Mitschüler*innen Bild für Bild, um daraus anschließend eine kurze, fließende Animation zu schaffen.



ca. 90 - 135 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 22



- Kreativität fördern
- Teamarbeit fördern
- Konzept der Pixillationsanimation kennenlernen



- kooperatives Filmergebnis mit hohem Spaßfaktor

Vorbereitung

Erklären Sie den Schüler*innen zunächst die Grundlagen der Pixillationsanimation, indem Sie ihnen folgendes Video zeigen:



Trickfilmnetzwerk Baden-Württemberg: *Pixilation*

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=tNjwxO5WI4s>

Durchführung

Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen auf und lassen Sie jede Gruppe ihre eigene Pixillationsanimation planen und umsetzen. Hierzu kann das Arbeitsblatt im Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf Seite 22 verwendet werden.

Unterstützen Sie die Schüler*innen bei Bedarf beim Fotografieren und beim Zusammenfügen der Bilder. Lassen Sie jede Gruppe ihre Animation vor der Klasse präsentieren und ermutigen Sie zu kurzen Diskussionen über die kreativen Entscheidungen.





FILMGLOSSARE

Filmlexikon Uni Kiel: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/start>

kinofenster.de: <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>

Kinderfilmwelt: <https://www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/a>

Muthmedia: <https://nur-muth.com/filmlexikon/>

vierundzwanzig: <https://www.vierundzwanzig.de/de/glossar/>



QUELLEN

Literatur:

Crafton, Donald: Before Mickey: The animated film 1898-1928. Chicago [...]: University of Chicago Press 1993.

Maltin, Leonard: Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm. München: Heyne 1982.

Quellen:

- <https://www.kinderfilmwelt.de/filmlexikon/a>
- <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/>
- <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:animationsfilmtypenundtechniken-3004>
- <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:animationsfilm-71#:~:text=Ein%20Animationsfilm%20entsteht%2C%20wenn%20ein,der%20Projektion%20eine%20Scheinbewegung%20entsteht.>
- <https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/straight-ahead-and-pose-to-pose-principle>

weiterführende Links und Tipps:

- <https://filmspielplatz.de/selbermachen/>
- <https://www.wer-hat-urheberrecht.de/mediathek/making-ofs-tutorials-und-weitere-videos/#c6167>
- <https://www.dff.film/workshop/animationsfilm/>

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Kinderfilmuni Babelsberg
Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
Marlene-Dietrich-Allee 11 | 14482 Potsdam
Tel.: 0331 6202-134

kinderfilmuni@filmuniversitaet.de
www.kinderfilmuni.com
www.filmuniversitaet.de

DIE MATERIALIEN WURDEN ERARBEITET VON DER KINDERFILMUNI BABELSBERG

Konzeption und Erstellung: Lena Schlett (Projektmitarbeiterin), Marcel Kröner und Mathis Much (externe Lehrer der Sek I und II)

Lektorat: Johanna Deventer

Redaktion: Laura Caesar (Projektkoordination), Monika Richter (Projektleitung)

Weitere Unterstützung: Sophie Narr, Lara Verschragen, Fabian Fornalski, Verena Klinke, Vera Richter, Marguerite Seidel

Grafiken und Design erstellt mit: Canva



Diese Publikation wird unter der Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Alle Fotos, Abbildungen und Texte sind urheberrechtlich geschützt.

HAFTUNGSAUSCHLUSS

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle und Überprüfung auf Eignung übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt verlinkter Seiten, Videos und Filmausschnitte sind ausschließlich deren Betreiber bzw. Produktionsfirmen verantwortlich.

DIE KINDERFILMUNI BABELSBERG bietet Medien- und speziell Filmbildung für Kinder ab 9 Jahre und für Jugendliche zwischen 12-18 Jahre an. Es ist ein nicht kommerzielles Angebot der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und dem gemeinnützigen Verein Kinderfilmuniversität e.V. in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern.

Die film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien orientieren sich am Handlungsrahmen für die Filmbildung Berlin-Brandenburg.

INFORMATIONEN ZUM GANZEN ANGEBOT finden Sie unter www.kinderfilmuni.com

KOOPERATIONSPARTNER

Präsenzstellen der Hochschulen des Landes Brandenburg



FÖRDERUNG

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur (MWFK)

