



tutorial / zu den workshops



team:



0. stop-motion / einführung
.....

1. thema & text

2. ideen

3. storyboard

4. set

5. dreh

6. postproduktion

7. exporteinstellungen
.....

0. glossar / begriffsklärung

0. stop-motion / einführung

Was sind Stop-Motion-Filme?

Ein Trickfilm funktioniert im Grunde wie ein Daumenkino: Viele Bilder, auf denen sich in winzigen Schritten immer wieder ein Detail ändert, werden hintereinander „abgespielt“ und dadurch zum Laufen gebracht. Im Gehirn entsteht hierbei die Illusion einer Bewegung. Trickfilm heißt auch deswegen so, weil normalerweise Objekte wie zum Beispiel ein Kochlöffel sich nicht von alleine vom Fleck rühren würden. Im Trickfilm aber kannst du alles mögliche in Bewegung setzen: Knetfiguren, Zeichnungen, Kreide, Stifte, Papiere, Schuhe, Gemüse, Obst...

Technisch sieht das dann so aus:

Du machst ein Bild von einer Szene. Stop. Dann veränderst du ein Detail an deiner Szene: Motion (Bewegung). Dann machst du wieder ein Bild. Stop. Du veränderst wieder etwas an deiner Szene: Motion. Machst ein Bild. Stop. Motion. Stop. Motion. Diese Fotos werden dann in entsprechende Computer-Schnittprogramme geladen und andergereiht abgespielt. Damit eine flüssige Bewegung entsteht, sind zwischen 12 und 30 Standbilder pro Sekunde notwendig. Die Maßeinheit heißt hier „frames per second“. Je mehr Bilder pro Sekunde verwendet werden, desto natürlicher und weniger ruckelnd wirkt die Bewegung.

1. *thema & text / auswählen & selber schreiben*

Thema suchen und finden

Der Inhalt des Films ist ein Klimathema. Du hast dir zusammen mit deinem Team ein Thema ausgesucht und von den Wissenschafts-Coaches dazu einen Text erhalten.

Diese Art von Text ist für viele meist relativ sperrig und schwer verständlich.

Der erste Schritt besteht also darin, diesen Text in deine eigenen Worte umzuschreiben, ihn zu vereinfachen, damit ihn jeder Mensch – auch außerhalb der Wissenschaft – verstehen kann. Eine echte Herausforderung also!

Austauschen

Ein beständiger Austausch und eine enge Zusammenarbeit mit dem jeweiligen Wissenschafts-Coach ist hierbei ganz wichtig. Stimmt dein Text inhaltlich noch? Oder hast du etwas Wichtiges vergessen? Ein solider Text ist das beste Fundament für den nächsten Schritt: Nämlich die *Ideenskizzen* (Zeichnungen, Bilder, Fotos) für die Geschichte zu entwickeln.

Auswählen

Aber jetzt nochmal zurück: Wenn dein Text steht und alle zufrieden sind, dann wird ausgewählt, was genau verfilmt werden soll!

Der ganze Text oder nur eine bestimmte Passage innerhalb des Textes, die dir passend erscheint?

Wichtig hierbei ist, dass du deinen Impulsen erst einmal folgst:

An welcher Stelle fallen dir sofort gute Bilder ein? Wo eher nicht?

Diese Ideen alle unbedingt und immer notieren!

Durch das eigene Schreiben und den Austausch mit den Wissenschafts-Coaches:

Verstehst du bis ins letzte Eckchen den Inhalt!

Entstehen im Kopf Bilder, die du immer sofort notierst!

Lernen die Wissenschafts-Coach von dir, wie sie sich verständlicher ausdrücken können.

Und du von ihnen, wie Wissenschaft funktioniert!

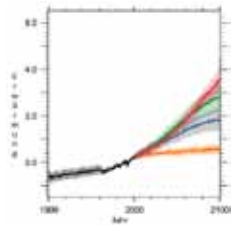
Merkst du schnell, wo die Tücken des Textes liegen!



1. thema & text / auswählen & selber schreiben

1

Seit John Tydalls Versuchen aus dem 19. Jahrhundert sind die hitzeabsorbierenden Eigenschaften des CO₂ mit zunehmender Genauigkeit untersucht worden. Inzwischen ist bekannt, dass das Kohlendioxid Infrarotstrahlung aufgrund seiner ternären Molekularstruktur speichert. Alle Klimamodelle enthalten Strahlungsmodule, die die Energieabsorption von Treibhausgasen einrechnen. Dem Stand der Technik entsprechende Modelle sagen vorher, dass es auf der Erde am Ende dieses Jahrhunderts im Durchschnitt zwei bis vier Grad wärmer sein wird als heute. Wie kommt es aber, dass die Variationsbreite so groß ist, wenn die strahlungsabsorbierenden Eigenschaften des CO₂ bekannt sind?

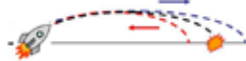


Eine gute Analogie ist unser Verständnis der Bewegung von Festkörpern, auf die physikalische Kräfte einwirken. Mit Hilfe der klassischen Newtonschen Gesetze kann man die Bahn eines Festkörpers, zum Beispiel einer Rakete, exakt berechnen. Voraussetzung ist allerdings, dass man

alle Kräfte kennt, die auf den Körper einwirken. Weil man das Windfeld jedoch nie ganz genau kennt, kann man den genauen Einschlagsort nie hundertprozentig sicher vorhersagen. Unsicherheiten in Klimamodellen entstehen durch die Unvorhersehbarkeit interner klimatischer Feedbacks. Verschiedene

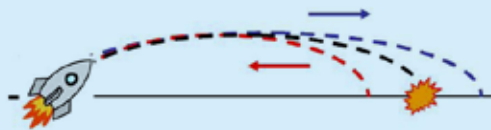
2

John Tydalls Versuche aus dem 19. Jahrhundert sind seither oft und mit zunehmender Genauigkeit wiederholt worden. Es ist nun bekannt, wie CO₂ Hitze speichern kann. Ein CO₂-Molekül besteht aus drei Atomen: einem Kohlenstoff- und zwei Sauerstoffatomen. Die drei sind beweglich miteinander verbunden, so dass die Sauerstoffatome durch den Einfluss von Strahlung stark anfangen zu schwingen. Diese Schwingung setzt sich über längere Zeit fort und speichert so die Energie. Klimamodelle berechnen diesen Treibhauseffekt und berücksichtigen zudem noch weitere Faktoren wie zum Beispiel Wolken und Niederschlagsmenge. Die genauesten von ihnen besagen, dass es auf der Erde Ende dieses Jahrhunderts im Durchschnitt zwei bis vier Grad wärmer sein wird als heute. Wie kommt es aber, dass es diese große Variationsbreite zwischen zwei und vier Grad – die Wissenschafts-Coach bezeichnen sie als Unsicherheit – gibt, wenn die physikalischen Daten genau bekannt sind?



Es ist in etwa so, als richte man eine Rakete auf ein bestimmtes Ziel. Bläst kein Wind, so kann man mit Hilfe der Newtonschen Gesetze sehr genau vorhersagen, wie die Rakete fliegen wird. Sie trifft das Ziel (siehe schwarze Linie). Bläst der Wind stark aus der entgegengesetzten Richtung, wird die Rakete vor dem Ziel einschlagen (rote Linie). Bei Rückenwind schießt die Rakete hingegen über ihr Ziel hinaus (blaue Linie). Die Ungewissheit darüber, wie der Wind wehen wird, macht die Berechnung der Einschlagstelle der Rakete unsicher.

3



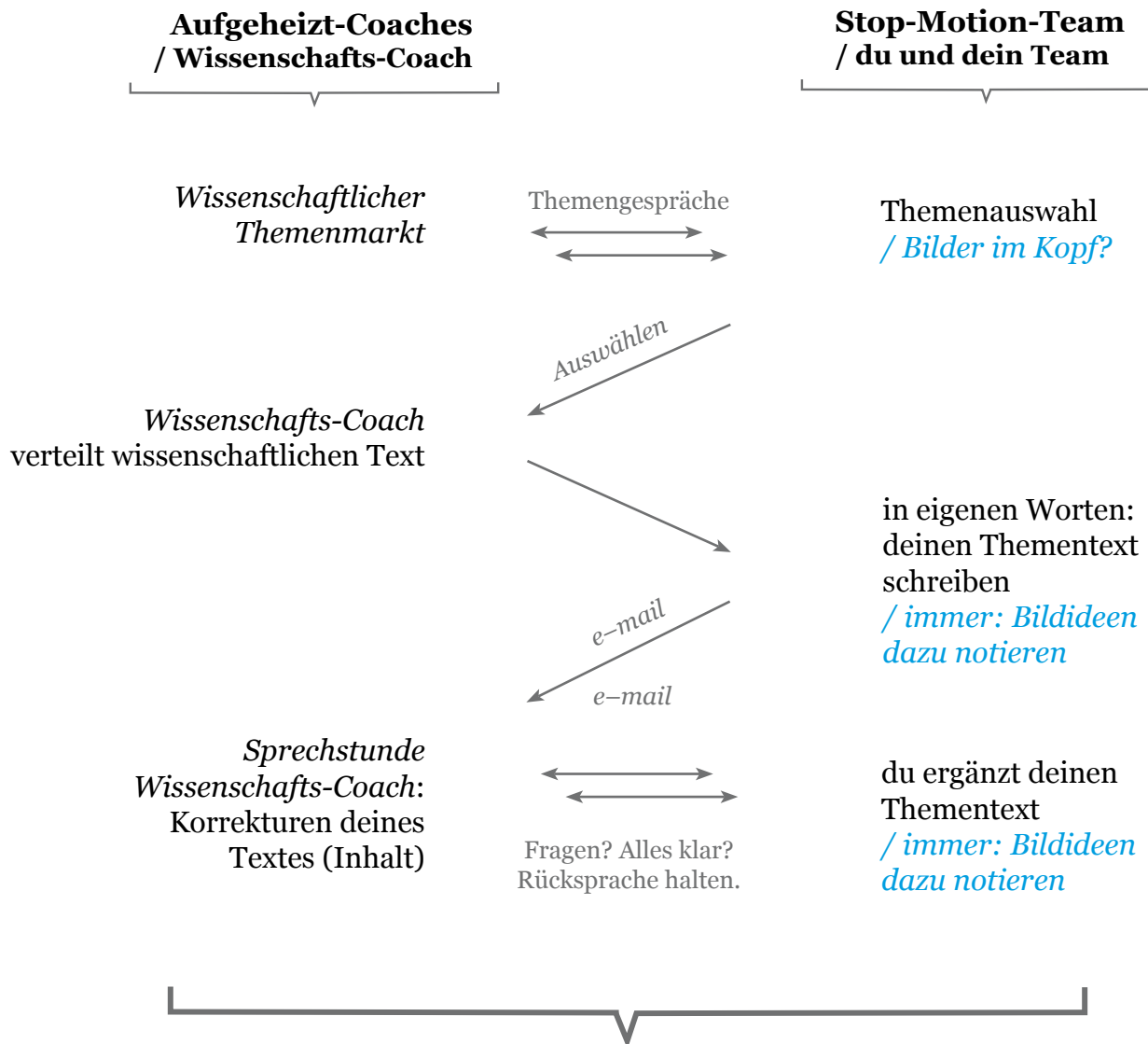
Es ist in etwa so, als richte man eine Rakete auf ein bestimmtes Ziel. Bläst kein Wind, so kann man mit Hilfe der Newtonschen Gesetze sehr genau vorhersagen, wie die Rakete fliegen wird. Sie trifft das Ziel (siehe schwarze Linie). Bläst der Wind stark aus der entgegengesetzten Richtung, wird die Rakete vor dem Ziel einschlagen (rote Linie). Bei Rückenwind schießt die Rakete hingegen über ihr Ziel hinaus (blaue Linie). Die Ungewissheit darüber, wie der Wind wehen wird, macht die Berechnung der Einschlagstelle der Rakete unsicher. An der Richtigkeit der Newtonschen Gesetze läßt sich dennoch nicht zweifeln.

1/ Das ist der wissenschaftliche Text. Der kann lang oder kurz sein, mit Abbildungen oder ohne, kompliziert oder einfach. Wichtig ist, dass du ihn erst einmal richtig verstehst und ihn dann zu deinem Text machst, ihn soweit übersetzt in deine alltägliche Sprache, dass er klar und verständlich wird für Menschen, die zum Beispiel keine WissenschaftlerInnen sind. Du kannst testen, ob Du den Text verstanden hast, indem Du ihn mit Deinen eigenen Worten vor Deinem Team erklärst!

2/ Das ist nun derselbe Text, nur in deinen Worten. Er stellt in vereinfachender Weise den Inhalt des Wissenschaftstextes dar. Dieser Text ist die inhaltliche Grundlage für deine filmische Handlung. Sobald dir dazu bildhafte Ideen kommen: Immer alles notieren!

3/ Oft ist es gut, sich nur eine bestimmte Passage aus dem Gesamttext herauszusuchen. Diese dann gut zu verfilmen kann nämlich schon schwer genug sein!

1. thema & text / ablauf



Ziel:
Dein einfacher Text ist fertig!
Beide Seiten sind einverstanden.
*Beste Grundlage für:
Ideensammlung, Punkt 2.*

Fragen? Kontaktiere deine Coaches innerhalb der Sprechstunden!

1. thema & text / auswählen & selber schreiben.....

- Thema ausgewählt?
- Wissenschaftlichen Text genau verstanden?
- Rücksprache mit Wissenschafts-Coach?
- Einfachen Text geschrieben?
- Gegencheck durch Wissenschafts-Coach?
- Okay von Wissenschafts-Coach?
- Bildideen notiert?

- Passage/Textteil ausgesucht für Film?
- Passage mit Wissenschafts-Coach besprochen?

- Sind alle einverstanden damit?**

2. ideen / skizzensammlung: handlung & material

Okay, dein Thema ist nun zwischen deinem Team und deinem Wissenschafts-Coach geklärt, ebenso die entsprechende Passage oder der Text, den du filmisch umsetzen möchtest. Ab jetzt gibt's im Dialog immer doppeltes Feedback: einmal von den Wissenschafts-Coaches (Inhalt) und außerdem von den Trickfilm-Coaches, die überprüfen müssen, ob deine Handlung überhaupt umsetzbar ist als Film.

In dieser Runde hältst du all deine Ideen ordentlich fest:

Durch einfache Zeichnungen, schnelle Fotos oder einzelne Stichwörter.

Das Aufzeichnen und Notieren hilft dir, die **Geschichte und das Material** für dein Storyboard zu finden. Du machst ein Brainstorming (ohne groß nachzudenken alles, was kommt, notieren) mit deinem Team. Es ist normal, anfangs ganz viele verschiedene Ideen zu haben, das ist prima! Sammle sie alle, am besten in einer eigenen Mappe. Dann sortierst du zusammen mit deinem Team ein bisschen aus, bevor du diese Skizzensammlung anschließend den Wissenschafts- und Trickfilm-Coaches in Ruhe zeigst.

Nimm dir **Zeit** um deinem gegenüber – den Aufgeheizt-Coaches und deinem Team – genau zu erklären, was deine Skizzen bedeuten. Mit allen prüfst du jetzt, ob deine Ideen den wissenschaftlichen Inhalt korrekt wiedergeben. Es kann nämlich schnell passieren – zum Beispiel, wenn du total begeistert bist von einer bestimmten Bildidee, – dass es plötzlich eine ganz andere Geschichte wird als eigentlich beabsichtigt! Daher ist es ziemlich wichtig, diese Phase ruhig und konzentriert anzugehen.

Skizzen machen und sammeln

Am besten zeichnest und kritzelt du jetzt los, alle Bilder, die dir dazu gerade einfallen. *Wie könntest du etwas darstellen? Welche Gegenstände eignen sich? Oder willst du lieber etwas Eigenes basteln? Welche grobe Struktur hat deine Geschichte? In drei Worten: Was soll erklärt werden? Und was könnte für was stehen und es besonders eindrücklich erklären?*

Skizzen auswerten

Beide Seiten erörtern und diskutieren nun diese Ideensammlung. Ihr schält euch – dem Prinzip der Zwiebel folgend – der richtigen Idee entgegen! Am Ende kristallisiert sich dann **die phänomenale Idee** heraus, mit der du dein ganz genaues Skript erstellen wirst. Auf den folgenden Seiten gibt es ein paar Beispiele, wie so eine Ideensammlung aussehen kann.

Gehirnspagat: Du solltest immer gleichzeitig zwei Dinge im Kopf haben:

1. Wie erzähle ich die Geschichte richtig (und spannend, lustig etc.)?
2. Mit welchem Material kann ich diese Geschichte am besten darstellen?



Folge deinen Ideen! Überprüfe immer wieder, ob sie inhaltlich (Text) und praktisch (Material, Handlung) funktionieren würden. Bleibe im Gespräch mit deinem Team und den Aufgeheizt-Coaches!



2. ideen / skizzensammlung: beispiele



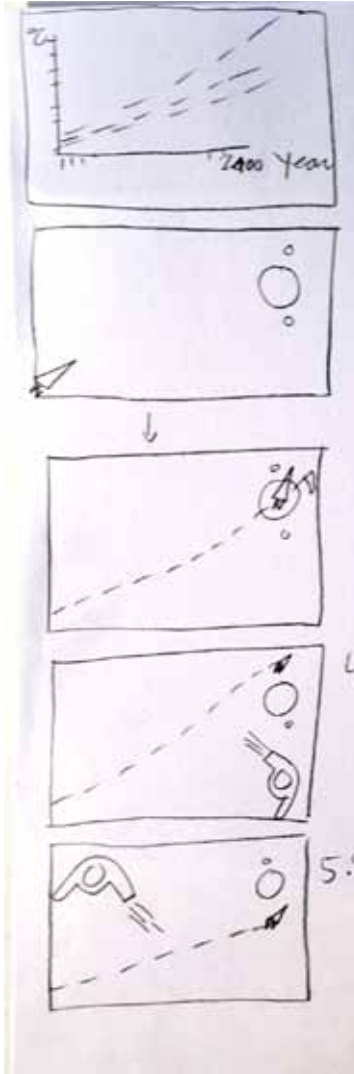
Es ist in etwa so, als richte man eine Rakete auf ein bestimmtes Ziel. Bläst kein Wind, so kann man mit Hilfe der Newtonschen Gesetze sehr genau vorhersagen, wie die Rakete fliegen wird. Sie trifft das Ziel (siehe schwarze Linie). Bläst der Wind stark aus der entgegengesetzten Richtung, wird die Rakete vor dem Ziel einschlagen (rote Linie). Bei Rückenwind schießt die Rakete hingegen über ihr Ziel hinaus (blaue Linie). Die Ungewissheit darüber, wie der Wind wehen wird, macht die Berechnung der Einschlagstelle der Rakete unsicher. An der Richtigkeit der Newtonschen Gesetze läßt sich dennoch nicht zweifeln.

Das ist unsere ausgewählte Passage für den Film. **Jetzt kommen ein paar Beispiele, damit du dir besser vorstellen kannst, wie solche Ideenskizzen aussehen können!** Du kannst sie zeichnen oder einfach abfotografieren. Mach das, was dir leichter fällt.

2. ideen / skizzensammlung: beispiele

1. Ideenskizze:

Hier morph (wandelt) sich die wissenschaftliche Grafik über das Newtonsche Gesetz in eine Zeichnung mit Flugzeug und Planeten als mögliches berechnetes Ziel, der Störfaktor x ist der Wind (= Föhn). Es gibt eine Skizze und beschreibenden Text dazu.



Hier ein Teil der Skizze für den möglichen Ablauf:

1. Bild:

Eine wissenschaftliche Grafik:
entweder gezeichnet oder aus einzelnen Papierteilen
gelegt.

2. Bild:

Rakete in Startposition und drei Planeten:
zwei kleine, ein großer.

3. Bild:

Rakete fliegt, Situation ohne Windeinflüsse,
Rakete erreicht großen Planeten = Ziel.

4. Bild:

Aufgrund von starkem Wind von rechts erreicht die
Rakete nur den kleinen Planeten oben = Ziel verfehlt.

5. Bild:

Aufgrund von starkem Wind von links erreicht die
Rakete nur den kleinen Planeten unten = Ziel verfehlt.

**Gibt's Fragen? Ist das alles klar genug?
Ist die Handlung richtig?**

*Fazit: Im Weltall gibt es keine Winde, das ist nicht korrekt!
Unsere Wissenschafts-Coaches haben diese Idee leider ablehnen müssen.*

2. ideen / skizzensammlung: beispiele

2. Ideenskizze:

Anderer Ansatz: Alles spielt sich auf dem Küchentisch ab, mit echten Küchenutensilien!
Animation des physikalischen Sachverhalts: Die physikalischen Kräfte wirken auf ein Ei ein, das mit gleichmäßig starker Kraft aus einer „Dosenkanone“ katapultiert wird!
Auf seiner Flugbahn wird das Ei durch einen „unbekannten Störfaktor x“ abgelenkt.

Situation 1:

Ei fliegt ohne Behinderung in die Pfanne rein, Spiegelei ist fertig!
(Ziel erreicht, guten Appetit!)



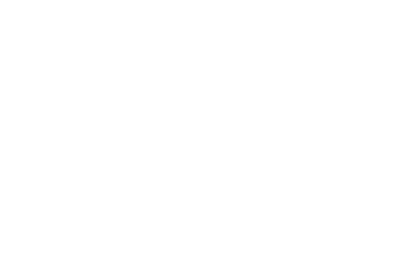
Situation 2:

Eiflug wird durch Messer und Gabel von unten kommend verändert, weicht von der Spur ab
(Ziel verfehlt!)



Situation 3:

Eiflug wird durch umgekippten Ketchup behindert, weicht von der Spur ab, splash!
(Ziel verfehlt!)



Fazit: Nach einer Diskussion mit dem Wissenschafts-Coach ist klar: Der Störfaktor x darf nicht als plötzlicher Störer darherkommen, sondern muss vielmehr auf eine beständige Art Einfluss auf den Flug des Objekts haben. Deshalb eignen sich Winde (zum Beispiel der Föhn!) hierfür besser als der umgefallene Ketchup und die Küchenmesser. Die restlichen Objekte (Ziel = Pfanne, Flugobjekt = Ei, Dosenkanone) passen aber gut!

2. ideen / skizzensammlung: beispiele

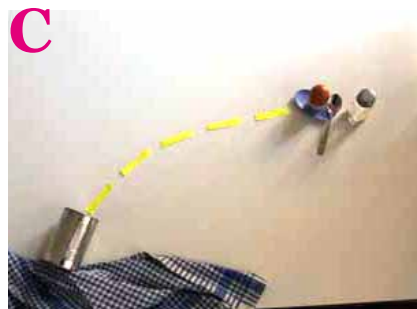
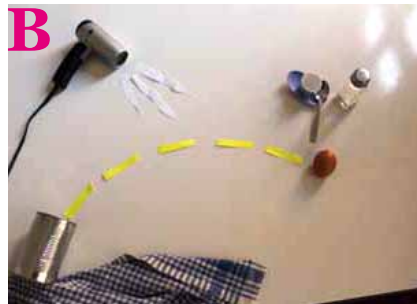
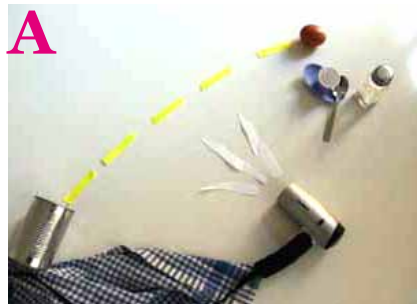
3. Ideenskizze:

Noch eine Skizze, diesmal mit anderen Gegenständen aus dem Küchenalltag:
Waage, Tassen, Sieb, Föhn, Eierbecher.



Weiteres Ausprobieren mit der „Küchenidee“:
Welche Gegenstände und Objekte funktionieren besser?
Was ist lustig und gleichzeitig wissenschaftlich richtig?

Jetzt ist der Faktor x als Föhn (=Wind) dargestellt, das berechnete Ziel ein Küchensieb, die Waage steht für den Antrieb (=Rakete) und die Dose ist das Flugobjekt.



Oder:
Das berechnete Ziel ein Eierbecher?
(Die „Windstrahlen“ haben wir mit ausgeschnittenen Papierstreifen angedeutet.)

Fazit: Der Föhn ist gut als Wind! Die anderen Gegenstände jedoch passen noch nicht so ganz. Die funktionierten in Skizze 2 besser. Vorschlag: eine Mischung aus Idee 2+3.

2. ideen / auswertung & entscheidung

Auswertung & Entscheidung

Durch die Ideensammlung und deren Auswertung mit den Wissenschafts-Coaches hast du nun Klarheit über den Ablauf deiner Geschichte: Wie du sie erzählst und auch mit welchem Material! Es ist ganz wichtig, dass deine „Hauptakteure“ und deren Bewegungsabläufe nun ausgewählt sind, schließlich stehen sie ja für bedeutende Dinge.

In unserem Beispiel war der Bewegungsablauf (Flug des Eis in Richtung Ziel) relativ schnell klar, aber die einzelnen Gegenstände mussten gefunden werden: Der Eierbecher als Ziel stellte sich als ungeeignet heraus, weil er viel zu klein ist und als „Ziel“ auch gar nicht so gut erkennbar. Der Föhnwind als Faktor x war deshalb ideal, weil der Wind eine konstante Kraft ist im Gegensatz zum Ketchupklecks und daher eine genauere Beschreibung der Wissenschaft ermöglicht.

In unserem Beispiel werden wir also alles mit folgenden Objekten animieren, um den Sachverhalt zu erzählen:



2. ideen / ablauf

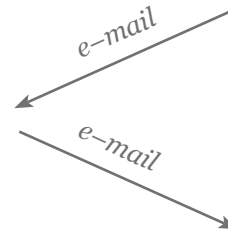
Aufgeheizt-Coaches / Wissenschafts- & Film-Coaches

Stop-Motion-Team / du und dein Team

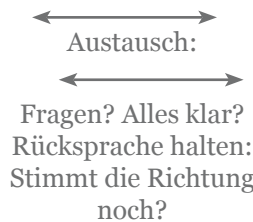
Sprechstunde:
Feedback Wissenschafts-Coach
zu deinen Ideen

Brainstorming
*/ schreiben, malen, zeichnen
alles was kommt!*

Sprechstunde:
Feedback Wissenschafts-Coach
zu Skizzen (Bild+Handlung)



Ideenskizzen entwickeln
für Bild+Handlung:
Photos, Zeichnungen,
Worte

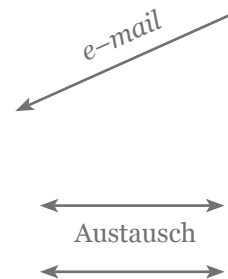


/ Mit welchem Material?

Welche Idee ist die beste:
Inhalt und Handlung
prüfen

*/ Mit welchem Objekten
wird die Idee umgesetzt?*

Sprechstunde:
Feedback Wissenschafts-Coach:
Idee + Handlung richtig?
Objekte richtig besetzt?
Feedback Film-Coaches:
Machbarkeit prüfen!



Entscheidung fällen:
Inhalt richtig?
Handlung richtig?
Objekte richtig besetzt?
Umsetzbar?

Ziel :
Finale Bildidee+ Handlung stehen!
Alle Seiten sind einverstanden.

Grundlage für:
Storyboard, Punkt 3

Fragen? Kontaktiere deine Coaches innerhalb der Sprechstunden!

2. ideen / checkliste

- Initialidee vorhanden?
- Brainstorming gemacht?
- Ideen alle gesammelt?
- Skizziert (gekritzelt, gezeichnet, geknipst)?
- Ideensammlung dem Wissenschafts-Coach vorgestellt?
- Zusammen besprochen und aussortiert?

Finale Bildidee & Handlungsablauf:

- Sind alle einverstanden damit?**

Wichtige Überlegungen:

Welche Aspekte im Text eignen sich für eine bildnerische Darstellung?

Welche eher nicht?

Wo brauche ich zusätzlich Text?

Wie stelle ich den dar (handschriftlich, geknetet, gestempelt..)?

Mit welchem Material könnte ich beim Dreh arbeiten?

Was eignet sich?

Letzte inhaltliche Korrektur?

Letzte Materialkorrektur?

3. storyboard / die geschichte nimmt ihren lauf.....

Jetzt hast du also deine Filmidee, dein **Script** und somit genaue Vorstellungen über Handlungsablauf und Material. Alle – die Coaches und dein Team – sind einverstanden.

Weiter geht es jetzt mit zwei Dingen gleichzeitig: dem Entwickeln deines Storyboards und den Szenentests! Dazu teilt ihr euch im Team am besten auf.

Storyboard

Sieht aus wie ein Comic: jede einzelne Szene wird sowohl gezeichnet als auch mit Worten beschrieben, was da gerade passiert. Und zwar von Anfang bis zum Ende. Dadurch kannst du sehen, ob die Kameraeinstellung richtig ist und deine Handlung funktioniert.

Es beginnt meist mit einem Filmtitel und endet mit dem Abspann. Dazwischen gibt's jede Menge Aktion und Bewegung zu definieren: deine Handlung! Je genauer dein Storyboard durchdacht und aufgezeichnet ist, desto reibungsloser wird der Dreh verlaufen.

So wird's gemacht:

Jede von dir geplante Bewegung wird eingezeichnet, zum Beispiel:

Kommt ein Gegenstand von links ins Bild oder von rechts? Wann wird die nächste Aktion ausgelöst? Meist machst du hierfür eine einfache schematische Zeichnung. Unterhalb der Zeichnung notierst du den die Szene beschreibenden Text.

Auf der nächsten Seite gibt's ein paar Beispiele dazu.

Szenentests

Gleichzeitig probierst du mit deinem bevorzugten Material ein paar wichtige Dinge aus, bevor du in die Produktion der einzelnen Objekte gehst: **Bewegungsabläufe,**

Perspektive und Maße.

Das heißt zum Beispiel: Du baust eine deiner Szenen (da, wo viel passiert und die meisten Objekte drauf sind) provisorisch auf deinem Tisch oder Boden auf und fotografierst sie aus unterschiedlichen Perspektiven ab. Nimm dazu dein Stativ und auch die Kamera, die du anschließend im Dreh gebrauchen wirst. Wichtig ist es, dabei auch immer diesselbe Kameraeinstellung zu benutzen um dasselbe Motiv (aus zum Beispiel unterschiedlichen Perspektiven) vergleichen zu können!

- _ Aus welcher Perspektive funktioniert die Idee mit den ausgewählten Gegenständen am besten? Von oben fotografiert? Von vorne? Von der Seite?
- _ Wie sind alle möglichen Bewegungen und Aktionen noch gut zu erkennen?
- _ Ist das jeweils kleinste und das größte Element/Objekt gut zu erkennen?
- _ In welcher Szene sind die meisten Objekte versammelt? Passen sie alle ins Bild?
- _ Sind alle Schriften gut zu lesen? Oder müssen sie eventuell größer gebaut werden?
- _ Ist die Aktion immer mittig? Ist oben und unten genug Platz für den Beschnitt?

Erst nach den Tests legst du richtig los mit dem Bauen vom Set/Bühnenbild.

Denn erst jetzt weißt du ja, was funktioniert und was nicht (Größe, Lesbarkeit, etc.)!



So findest du eine Menge wichtiger Dinge für den Dreh heraus:

Nämlich wie nachher deine Kameraposition sein wird (meist von oben oder von vorne) und wie groß oder klein deine Gegenstände sein müssen, damit am Ende alles gut zu erkennen ist.

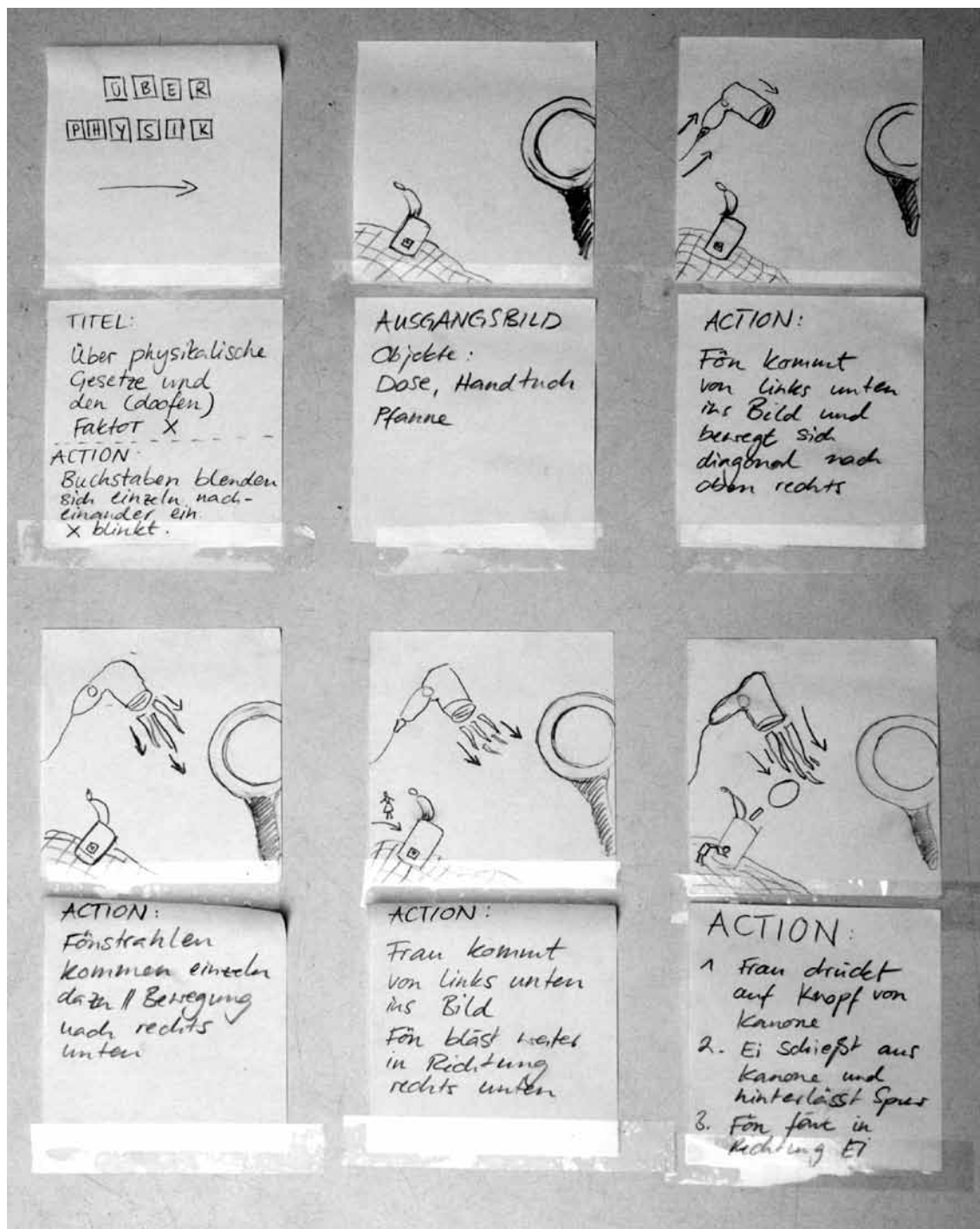


3. storyboard / beispiel: post-its

Unser **Storyboard** sieht so aus: Oben ist eine Zeichnung/ein Foto der entsprechenden Szene und darunter befindet sich der die Szene beschreibende Text. Der Text kann nochmal unterteilt werden. Die „Aktion“ wird das beschreiben, was tatsächlich in dem Moment passiert: „Fön kommt von links“. Und dann gibt's da noch den Text, der im Film gelegt wird, zum Beispiel der „Titel“: „Über Physikalische Gesetze und ...“.

All das muß möglichst detailliert von der ersten bis zur letzten Szene sein. Dabei merkst du schnell, wo es Probleme gibt oder was noch unklar ist, und kannst es nochmal ändern. Gut geeignet sind die gelben Post-its, und eine große freie Wand zum aufkleben ist auch ideal. Stimmt die Reihenfolge einer Szene nicht, klebst du das Ganze einfach rasch um.

Ein gutes Storyboard ist schon fast der halbe Dreh!



3. storyboard / beispiel: vorlage.....

Titel: _____

Team: _____ **Seite:** _____







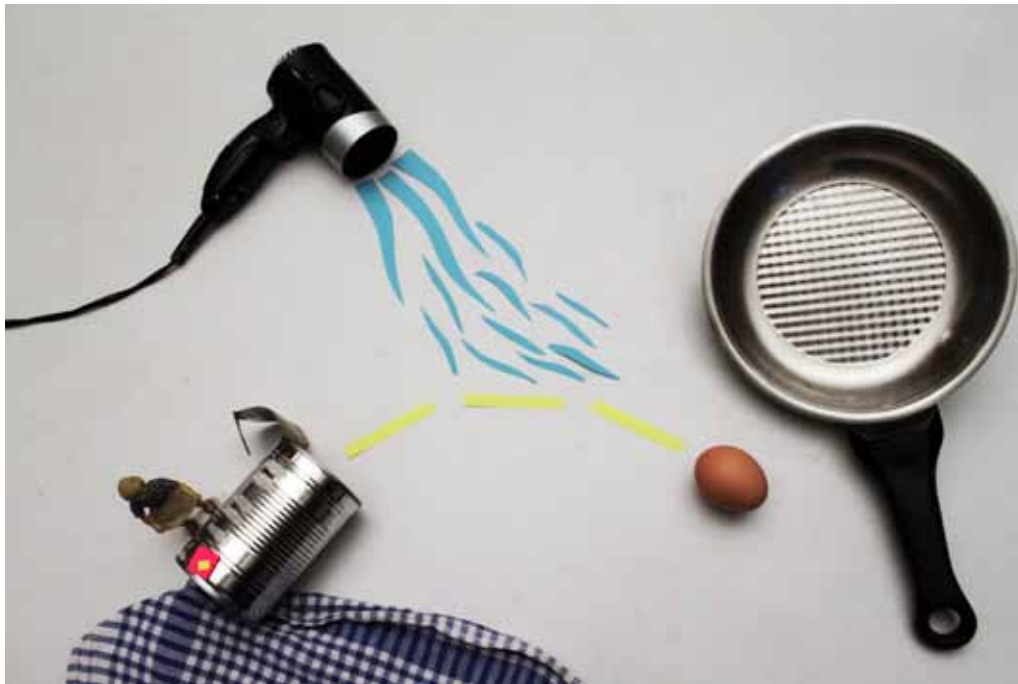


3. storyboard / beispiel: szenentests: perspektive.....

Kameraperspektive

Bei den **Szenentests** siehst du schnell, welche Kameraperspektive später beim Dreh am besten ist. Von oben? Von vorne? Wie sind alle Aktionen gut zu erkennen?

Fazit: In unserem Beispiel ist es am besten, von oben zu filmen, da alle Aktionen (Flugspur Ei, Aufprallstelle, Windstrahlen etc.) hier gut sichtbar sind.



Von oben

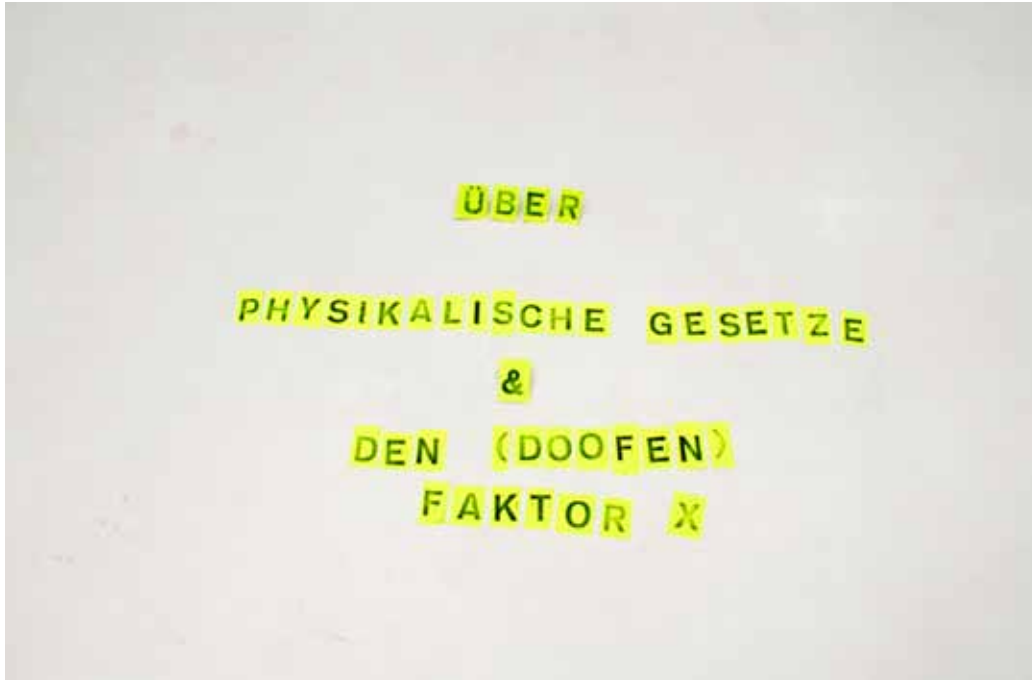


Von vorne

3. storyboard / beispiel: szenentests: lesbarkeit

Szenentest Schrift

Hierbei mußt du einfach schauen, ob deine gebastelten Schriften (Handschrift, gestempelt, geknetet, etc.) wirklich gut zu lesen sind. Falls nicht, mußt du deine Kameraposition verändern oder eben deine Schriften größer bauen. Wenn du diesen Teil aus einer anderen Kameraposition drehen möchtest, sind diese Aufnahmen später im Dreh ganz zum Schluss zu machen, wenn die anderen Positionen abgedreht sind. *Fazit: Nach dem Ausprobieren ist klar, dass unsere Stempelschrift gut zu lesen ist.*



Kamera von oben: Ist der Text gut lesbar? Bildausschnitt und Perspektive beachten!



Die Schrift wird sortiert und ausgelegt.

3. storyboard / ablauf

Storyboard entwickeln ↔ **Szenentests machen**

Das passiert gleichzeitig,
bleibe in Austausch mit deinen Coaches!

Storyboard

Zeichnen+Beschreiben
alle Aktionen und jede Szene
genau beschreiben:
Schematische Zeichnung
plus beschreibenden Text

*Storyboard
gegebenenfalls
anpassen!*

Szenentest

Perspektive+Position
Welche Kameraperspektive?
ausprobieren.
Welche Position?
ausprobieren.

Lesbarkeit und Aktion testen
Passen alle Elemente aufs Bild?
Ist alles lesbar (Schrift)?
Funktionieren die geplanten
Bewegungsabläufe?



Ziel:
**Kameraperspektive, Handlungsabläufe und genaues Storyboard
sind fertig. Eine gute Basis für den nächsten Schritt:**

Das Set einrichten, Punkt 4

Fragen? Kontaktiere deine Coaches innerhalb der Sprechstunden!

3. storyboard / checkliste

- Freie Fläche für Storyboard?
- Handlungsabläufe logisch?
- Continuity (s. Glossar)/Anschlusszenen korrekt?
- Richtige Perspektive?
- Richtige Kameraposition?
- Alles deutlich erkennbar aus Perspektive?
- Passen alle Objekte ins Bild?
- Ist alles verständlich für die Zuschauer?

- Sind alle einverstanden damit?**