

moveit

# ANIMATION UND TRICKFILM IM PROJEKTUNTERRICHT

Grabner Josef  
Stöglehner Birgit  
Thumser Luzia

2007

# 1 Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Medien – Begriffsbestimmung</b> .....	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen</b> .....	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Erziehung zu einer kompetenten Mediennutzung</b> .....	<b>7</b>
	5.1 Medienkompetenz in der Schule.....	7
<b>6</b>	<b>Animationsfilm – ein trickreiches Medium</b> .....	<b>9</b>
	6.1 Der Einstieg in die Trickfilmarbeit .....	10
	6.2 Animationsfilme am PC.....	11
<b>7</b>	<b>Wissenswertes über den Trickfilm</b> .....	<b>12</b>
<b>8</b>	<b>Arten des Trickfilms</b> .....	<b>14</b>
	8.1 Legetrick .....	14
	8.2 Scherenschnitt .....	14
	8.3 Sandtrick.....	14
	8.4 Zeichentrick .....	14
	8.5 Sachtrick .....	14
	8.6 Knettrick.....	14
	8.7 Stopptrick (= Pixilation) .....	14
<b>9</b>	<b>Geschichte des Trickfilms</b> .....	<b>15</b>
<b>10</b>	<b>Lehrplanbezug</b> .....	<b>16</b>
	10.1 Lehrplan der VS .....	16
	10.2 Lehrplan der HS.....	16
<b>11</b>	<b>Arbeit mit altersheterogenen Gruppen</b> .....	<b>18</b>
<b>12</b>	<b>Die Arbeit mit der Trickboxx</b> .....	<b>19</b>
	12.1 Woher kommt die Trickbox(x)? .....	19
	12.2 Was ist die Trickboxx? .....	19
	12.3 Tipps für die eigentliche Arbeit mit der Trickboxx .....	20
	12.4 Die Ziele der Arbeit mit der Trickboxx .....	20
<b>13</b>	<b>Das Projekt: moveit – „Drei Freunde auf Ausflug“</b> .....	<b>21</b>
	13.1 Die Idee – Eine Geschichte entsteht.....	21
	13.2 Drehbuch .....	21
	13.3 Storyboard .....	22
	13.4 Figuren und Kulissenerstellung.....	23
	13.5 Vertonung .....	24
	13.6 Verfilmung.....	24
	13.7 Nachbearbeitung .....	28

<b>14</b>	<b>Projektergebnis.....</b>	<b>29</b>
<b>15</b>	<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>31</b>
<b>16</b>	<b>Bibliographie .....</b>	<b>32</b>
16.1	Literaturverzeichnis.....	32
16.2	Quellenverzeichnis.....	32

## 2 Einleitung

Kreativität hat immer eine große Bedeutung in allen Belangen unseres Bildungssystems. War an der Informatikhauptschule Aurolzmünster der ECDL (Europäischer Computerführerschein) lange Zeit Hauptbestandteil des Informatikunterrichtes, so wurde bald der Wunsch nach kreativer Abwechslung nicht nur bei den Schülerinnen und Schülern unüberhörbar.

Dabei kam eine Ausschreibung des „bimez OÖ“ (BildungsMedienZentrum des Landes Oberösterreich) im Jahre 2006 wie gerufen. Schülerinnen und Schüler erstellen mit Hilfe der so genannten „Trickboxx“ (<http://www.bimez.at/index.php?id=1818>, Stand 11. 11. 2007) einen Trickfilm am Computer.

Dafür stellt das bimez das entsprechende technische Equipment und einen Trainer zu Verfügung, der mit den Kindern den Trickfilm am Computer, in diesem Falle ein Apple-Rechner, umsetzt.

Die Arbeit mit der Trickboxx fand derart großen Anklang, dass man sich an der IHS Aurolzmünster zum Ankauf einer eigenen Trickboxx entschloss. Da in der Informatikhauptschule ein Windows-Netzwerk seinen Dienst verrichtet, wurde versucht, eine geeignete Software für die Umsetzung des Trickfilms zu finden und in „Stop Motion Pro Education“ gefunden.

Bei der Umsetzung des Projektes in Form einer Homepage (<http://just.hsa.at/trickfilm/>), welche die wichtigsten Informationen und Anleitungen liefern soll, tauchten immer wieder technische Probleme auf, die sich jedoch alle lösen ließen. Die Darstellung der Filme auf der Homepage, das Anfertigen und Einbinden der Screencasts und vieles mehr verlangte nach Lösungen.

Am Ende der Projektdauer waren sogar manche Links zu verwendeter Software nicht mehr vorhanden, was es notwendig machte, einige Programme auf einem eigenen Server zum Download anzubieten.

Doch jetzt soll die fertige Homepage allen interessierten Schülerinnen und Schülern sowie Lehrerinnen und Lehrern Hilfestellung bieten bei dem Wunsch, selbst Animationen und Trickfilme zu erstellen. Großteils wurden kostenlose Programme gewählt. Somit kann die Arbeit, eine zündende Idee vorausgesetzt, auch sofort begonnen werden.

Viel Spaß bei der Umsetzung phantastischer, lustiger und unterhaltsamer Filmideen im eigenen Studio!

### 3 Medien – Begriffsbestimmung

Medien transportieren Informationen über weite Entfernungen. Medien dienen dem Austausch und der Verbreitung von Informationen sowie der Kommunikation.

Das bedeutet für den einzelnen Mediennutzer die Fähigkeiten zu besitzen, dass er die Technik richtig bedient, die Inhalte versteht und die Medien für seine eigene Kommunikation gestaltet und verwendet.

Maier (1998) trifft eine Einteilung der Medien nach Wahrnehmungsleistungen bzw. nach Unterrichtsmedien.

#### **Einteilung der Medien nach Wahrnehmungsleistungen:**

Statische Medien:

Ihre Präsentationsform gestaltet sich in Text, Bild und Grafik. Die Wahrnehmungsleistung ist rein visuell und mit selbst bestimmter Verweildauer. Dazu zählen Fotografie und Printmedien.

Dynamische Medien:

Diese präsentieren sich als Fernsehen, Film, Video und Tonaufzeichnungen wie CDs und Kassetten. Die Wahrnehmung ist visuell und auditiv, aber mit einer vorgegeben Darstellungsdauer.

Interaktive Medien:

Wie zum Beispiel Interaktives Fernsehen und Computer. Die Präsentationsform gestaltet sich in Form von Film, Video, Ton, Schrift, Grafik und Animation mit freien Zugriffsmöglichkeiten. Das heißt, die Adressaten haben einen Einfluss auf die Informationen (Multimedia, Datenbanken), können sie auswählen und die Reihenfolge und den Ablauf bestimmen (interaktives Fernsehen).

**Einteilung nach Unterrichtsmedien** (wie Lehrfilme, Lernprogramme, Folien, Fotografien und Tonmedien):

- Die Aussagen richten sich an einen festgelegten Personenkreis durch Schulart, Aus- und Weiterbildung.
- Eine Lehrperson vermittelt zwischen den Medien und den Lernenden.
- Sie dienen der Aneignung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten und auch dem Erwerb von Erkenntnissen und Einsichten.

Bei diesem großen, weit reichenden und ständig wachsenden Informationsangebot ist nun Medienkompetenz gefordert und nur wer sie besitzt, kann auch in Zukunft auf alte und neue Medien zurückgreifen, da ansonsten eine mediale Klassengesellschaft wissende von unwissenden Menschen trennt.

## 4 Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen

In der Einleitung zu seinem Buch schreibt Spitzer (2007), dass es zwar Bildschirme und Bildschirm-Medien schon lange gibt, dass sie aber heute einen wesentlichen Teil unseres Lebens ausmachen.

Noch vor 25 Jahren gab es kein Privatfernsehen, keine Computerspiele und kein Handy. Heute gehören der Fernseher, der Computer, das Handy, Internet und DVD-Player zum Leben der Kinder und Jugendlichen. Das Tempo, in dem sich die Medien und somit auch die Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen ändern, ist rasant.

Eltern sind oft mit der technischen und medialen Vielfalt überfordert, die Erziehung ist viel anspruchsvoller geworden. Der Umgang mit den neuen Medien soll und muss trainiert werden. Kinder müssen die Vielfalt und die Möglichkeiten der Medien kennen lernen.

Sie müssen die positiven Aspekte der Medien zu ihrem Vorteil nützen und verstehen lernen, vor allem aber, dass der uneingeschränkte Medienkonsum für sich genommen keinen Vorteil bringt.

Nieswiodek-Martin (2006) spricht davon, dass Medienerziehung von Anfang an in der Familie stattfinden sollte. Kinder sollen dort den bewussten Umgang lernen und trainieren. Eltern brauchen dabei Hilfe und Unterstützung, denn bewusster Umgang mit Medien erfordert von den Eltern viel Kraft und Konsequenz.

Medienkompetenz der Erziehenden ist gefragt, sie sollen den Kindern und Jugendlichen den sicheren Weg zeigen und sie zum eigenverantwortlichen Umgang mit PC und Internet führen.

Wichtig ist auch, dass Eltern, Erzieher/-innen und Lehrer/-innen ihren Kindern der digitalen Lebens- und Lernwelt eine reale Lebens- und Erfahrungswelt entgegensetzen.

## 5 Erziehung zu einer kompetenten Mediennutzung

Kompetent bedeutet urteilsfähig zu sein. Ein kompetenter Mensch ist jemand, der sich in seinem Tätigkeitsfeld auskennt, Zusammenhänge versteht und analysieren kann, aus dem Zusammenhang von Fakten die richtigen Schlüsse zieht und so Entscheidungen gut begründen kann.

Nieswiodek-Martin (2006) vertritt die Meinung, dass Kinder und Erwachsene Medienkompetenz brauchen, um sich einerseits in der Angebotsvielfalt zurechtzufinden und auch selbst bestimmt zu handeln, andererseits Medien selbst bestimmt und verantwortungsvoll zu handhaben – zur Kommunikation, Information und Wissensvermittlung und auch zur Freizeitgestaltung.

Medienkompetenz ist aber auch der Erwerb kognitiver Strukturen oder lerntheoretisch formuliert: ein „Lernen des Lernens“. Bei dieser Definition zeigt sich die Medienkompetenz weniger darin, dass jemand ein Computerprogramm bedienen kann, sondern darin, dass er oder sie gelernt hat, sich beliebige Programme anzueignen. Es werden Spielräume für gewähltes Handeln erzeugt und das Gedächtnis strukturiert.

Medienkompetenz bezeichnet aber auch die Fähigkeit im Umgang mit Wissen über mediale Kommunikation.

### 5.1 Medienkompetenz in der Schule

Für die Schule stellt sich nun die Frage: Kann man Medienkompetenz überhaupt vermitteln?

Vollbrecht (2001) ist der Meinung, dass Medienkompetenzen, die Menschen entwickeln, von den individuellen Voraussetzungen und Vorlieben abhängig sind, von den sozialen Rahmenbedingungen, unter denen sie leben und den Lern- und Sozialisationsprozessen, die sie durchlaufen.

Schüler/-innen eignen sich vornehmlich den Umgang mit Medien selbst an, sie gehen explorativ um, ein Verhalten, das vielen Pädagoginnen und Pädagogen eher fremd ist. Sie wachsen heute selbstverständlich mit Medien auf und verfügen über mediale Sozialisationserfahrungen, die die Lehrergeneration nicht teilt.

In seinem Buch definiert Vollbrecht (2001) Medienkompetenz durchaus unterschiedlich.

Zieht man hierzu auch Erfahrungen- und Handlungsfacetten der Mediennutzer bei, so lässt sich die Medienkompetenz auch nach Schlüsselqualifikationen einteilen bzw. differenzieren:

- Sachkompetenz ist die Fähigkeit, sich autonom die notwendigen Kenntnisse anzueignen, um mit Medien umgehen zu können.
- Selbstkompetenz ist von großer Bedeutung, weil erst die Fähigkeit des „Sich Selbst Befähigens“ eine adäquate Selbstaneignung von medialem Sachwissen ermöglicht. Dazu gehört auch die Fähigkeit, für sich zu entscheiden, wann ich professionelle Hilfe brauche.

- Sozialkompetenz bezieht sich auf Auswirkungen von Medien und Mediennutzung im Sinne sozialer Integration und Verständigung.

Entscheidend ist, dass die Unterstützung und Ausbildung einer umfassenden Medienkompetenz nicht dirigistisch in den Alltag der Mediennutzer eingreift, sondern eine Hilfestellung gibt, nach den eigenen Maßstäben ihre Mediennutzung im Prozess der Ich-Entwicklung einzusetzen.

Im Bereich der neuen Medien bieten sich Konzepte selbstorganisierten Lernens an, wo Eigenaktivität im Mittelpunkt steht.

## 6 Animationsfilm – ein trickreiches Medium

Die Herstellung von bewegten Bildern fasziniert Menschen aller Altersgruppen und stößt auf reges Interesse. Gefragt ist hier vor allem die eigene Phantasie. Mit einfachsten Mitteln kann aus nur wenigen Zeichnungen eine Bewegung dargestellt werden. Diese Tatsache ist speziell für Trickfilmeinsteiger/-innen eine sehr spannende Erfahrung. Ein weiterer Reiz des Trickfilms ist seine global eindeutige Sprache. Anstelle des Wortes werden Bilder verwendet, die überall auf der Welt verständlich sind.

Die interaktive Plattform [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php) des bm:ukk (<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php>, Stand 17. 11. 2007) erklärt, was man unter Animation versteht. Der Begriff „Animation“ (lat. „*anima*“: „Geist, Seele“) bedeutet „(leblosem Material) Geist einhauchen, es zum Leben erwecken“. Bei einem Trickfilm werden die Bewegungsabläufe von Figuren und Objekten Bild für Bild künstlich geschaffen.

Ähnlich wie beim zügigen Durchblättern von Daumenkinos, bei denen die einzelnen Bilder zu einer Bewegung verschmelzen, erzeugen die Einzelbilder als Film hintereinander abgespielt beim Betrachter die Illusion einer echten Bewegung.

Grundsätzlich würde bei einem Trickfilm eine unglaublich große Anzahl an Einzelbildern entstehen, wie im Trickboxx-Manual „Trickfilmen mit der TRICKBOXX“ des bimez OÖ (<http://www.bimez.at/index.php?id=1818&MP=6-658>, Stand 17. 11. 2007) erläutert.

Bei einem realen Film sind 24 Einzelbilder pro Sekunde – auch Frames genannt – nötig, um eine Bewegung zu erzeugen. „(...) *im Falle von Video sind es 25 Bilder (im europäischen PAL-Format), (...)*“ laut [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat_07.php) des bm:ukk ([http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat\\_07.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat_07.php), Stand 21. 11. 2007). Bei einem ca. 3 Minuten langen Trickfilm müssten somit über 4.000 Einzelbilder erzeugt werden.

Man versucht daher im Trickfilm mit technischen und künstlerischen Mitteln den Arbeitsaufwand möglichst klein zu halten.

Ein einfacher Trick ist, dass von derselben Phase gleich 3 Bilder gemacht werden. Das heißt, der Auslöser der Kamera wird drei Mal betätigt und fotografiert dieselbe Position. Multipliziert mit 8 ergibt sich die gewünschte Gesamtzahl von 24 Einzelbildern pro Sekunde.

Die Illusion der Bewegung ergibt sich also zwangsläufig daraus, wie oft der Auslöser betätigt wird bzw. wie viele verschiedene Einzelbilder für eine Bewegung angefertigt werden. Je langsamer die Bewegung sein soll, umso mehr Zeichnungen müssen angefertigt werden. Sehr schnelle Bewegungen hingegen brauchen eine Darstellung von 24 Frames pro Sekunde, da sie sonst ruckeln.

## 6.1 Der Einstieg in die Trickfilmarbeit

Für die Arbeit mit Kindern ist es zunächst sehr wichtig, bei ihnen ein Grundverständnis für bewegte Bilder zu wecken. Hier hat sich das Basteln von optischem Spielzeug sehr bewährt.

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) stellt auf ihrer Homepage einen Leitfaden „Die TRICKBOXX - ein Leitfaden für die Praxis“ (<http://www.lfm-nrw.de/buergermedien/trickboxx.php>, Stand 17. 11. 2007) zum Download zur Verfügung, wo man auch Bastelanleitungen für folgende Spielzeuge findet.

### Wendebild (Thaumatrope)

Ein Wendebild ist eine Scheibe, auf der verschiedene Motive auf jeder Seite abgebildet sind. Es veranschaulicht sehr einfach, wie eine Illusion entstehen kann. Die beiden Motive, der Fisch und das Glas, verschmelzen durch schnelles Drehen zu einem Bild.

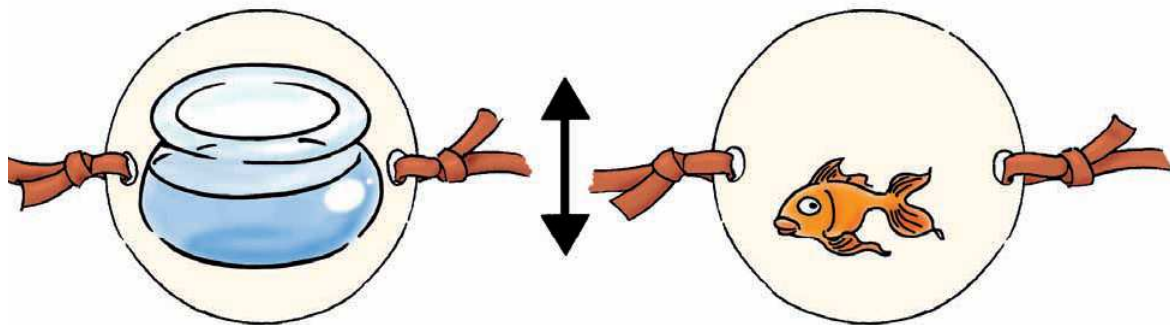
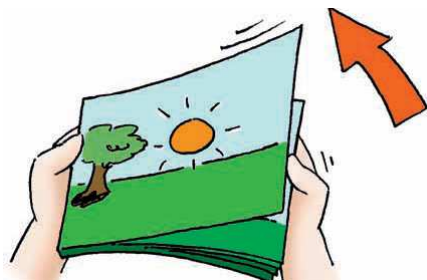


Abbildung 1: Wendebild (Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis (LfM), 2006, S. 17)

Eine weitere spielerische Annäherung bietet das schon ein paar Mal erwähnte **Daumenkino**.



Auf einzelnen Blättern wird ein Motiv gezeichnet, welches sich Blatt für Blatt geringfügig ändert (z. B. der Flügelschlag eines Schmetterlings). Die einzelnen Papierblätter werden nun an einer Seite zusammengeheftet. Durch zügiges Durchblättern verschmelzen die Einzelbilder zu einer Bewegung – ein Mini-Film entsteht.

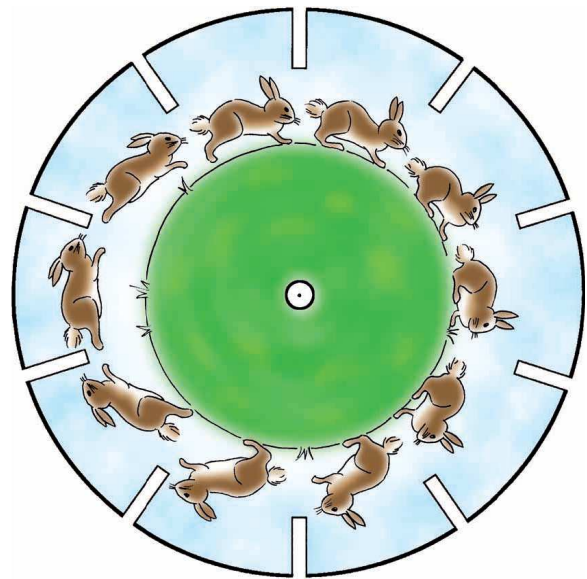
Abbildung 2: Daumenkino  
(Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis (LfM), 2006, S. 17)

Ein **Streifenkino** ist ebenfalls schnell hergestellt. Man legt 2 Streifen Papier übereinander und heftet sie an einem Ende zusammen, zeichnet auf den unteren Streifen ein einfaches Bild, paust es auf den darüber liegenden Streifen und verändert die Teile des Bildes, die sich bewegen sollen. Der obere Streifen wird nun

um einen Bleistift oder ähnlichem möglichst schnell abgewickelt, sodass eine Bewegung simuliert wird.

### Lebensrad (Phenakistikop)

Eine Bildgeschichte wird an den Rand einer kreisrunden Scheibe gezeichnet, die dann vor einem Spiegel in Drehung versetzt wird. Durch zusätzliche Sehschlitze am Scheibenrand kann man die sich drehenden Bilder betrachten und es entsteht die erwartete Bewegung.



**Abbildung 3: Lebensrad**  
(Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis  
(LfM), 2006, S. 67)

## 6.2 Animationsfilme am PC

Animationsfilme sind uns als 2-D-Animationen und als 3-D-Animationsfilme bekannt. In der 3-D-Animation können Objekte räumlich gebaut und bewegt werden.

Als Einstieg in die Trickfilmwelt eignen sich am besten 2-D-Animationen, die mit einfachen Programmen leicht am PC umgesetzt werden können. Das eigene Wohnzimmer wird sozusagen in ein (Trick-)Filmstudio umfunktioniert. Die Animation entsteht, indem zweidimensionale Objekte auf einer Fläche bewegt werden.

Hier zwei Beispiele, zu finden auf <http://just.hsa.at/trickfilm/>, Stand 17. 11. 2007:

**Pivot Stickfigure Animator** ist für den Einstieg in das Medium Animation für Kinder jeden Alters hervorragend geeignet. Mit Strichmännchen kann jedes Kind seine ersten Animationen am Computer verwirklichen. Trotz englischer Menüführung ist das Programm leicht zu bedienen.

**Take ONE 4.0** ist ein universelles Grafik- und Animationsprogramm, mit dem sich sowohl Bilder und Bildsequenzen als auch komplette Animationen, auch mit Interaktion und Sound, komfortabel erstellen und bearbeiten lassen.

Mit den gesammelten Erfahrungen aus den ersten Computeranimationen kann man sich nun über einen echten Trickfilm wagen, der zum Beispiel mit Hilfe der Trickboxx gedreht werden kann. Dazu mehr in Kapitel 13.

## 7 Wissenswertes über den Trickfilm

Jede Art von Idee, mag sie auch noch so phantastisch sein, kann umgesetzt werden. Kamele verwandeln sich in Schmetterlinge, Gegenstände können plötzlich laufen, der Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt.

Loos und Ehmann (1995) erinnern in ihrer Broschüre „Das Trickfilm-Handbuch“ ([http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/loos\\_trickfilmhandbuch/loos\\_trickfilmhandbuch.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/loos_trickfilmhandbuch/loos_trickfilmhandbuch.pdf), Stand 13. 11. 2007) daran, dass die Länge des Films mit Bedacht gewählt werden sollte. Praktisch ist eine kurze Geschichte, möglichst nicht länger als 3 Minuten. Da Bild für Bild einzeln hergestellt werden muss, kommt bei 3 Minuten Länge einiges an Arbeit zusammen, vor allem eine große Menge an Einzelbildern.

Die Idee für den Film wird am besten in Form eines Drehbuches festgelegt. Man teilt die Geschichte in einzelne Bilder und beschreibt diese nacheinander. Danach wird das „Storyboard“ (<http://just.hsa.at/trickfilm/>, Stand 12. 11. 2007) erstellt, eine Art Handbuch, nach dem der Film gedreht wird.

### STORYBOARD

**Titel:**

**Seite:**

Bild	Beschreibung	Tonspur

Abbildung 4: Vorlage für ein Storyboard, IHS Auroldmünster

Links wird jedes einzelne Bild grafisch festgehalten. Die zweite Spalte erklärt, was in den einzelnen Szenen passieren soll. In der rechten Spalte wird festgehalten, wie lange eine einzelne Szene dauern soll. Hier stehen unter anderem die Dialoge der Darsteller, sowie Musik und Geräusche. Weiters kann man notieren, welche Requisiten bzw. besondere Kameraeinstellungen gebraucht werden. Ein detailliertes Storyboard ist eine wichtige Grundlage für die spätere Animation.

Sind sämtliche Requisiten, Darsteller, Kulissen usw. fertig, steht dem Trickfilmdreh nichts mehr im Wege.

Ist der Film gedreht, muss er noch vertont bzw. mit entsprechender Hintergrundmusik und Geräuschen hinterlegt werden. Vor- und Abspann können jetzt hinzugefügt werden, so sie nicht schon beim Filmdreh mitgefilmt wurden.

Nun heißt es „Film ab“. Endlich ist der Trickfilm fertig und bereit, einem Publikum vorgeführt zu werden. All die Mühe hat sich gelohnt, wenn es auch manchmal schwierig ist, all die Ideen verwirklichen zu können. Im Vordergrund sollte nicht die Perfektion der Ausführung stehen, sondern der Spaß an der gemeinsamen Umsetzung.

## 8 Arten des Trickfilms

Sowohl bei Loos und Ehmman (1995) als auch im Trickboxx-Manual „Trickfilmen mit der TRICKBOXX“ des bimez OÖ (<http://www.bimez.at/index.php?id=1818&MP=6-658>, Stand 17. 11. 2007) kann man sich über die Arten des Trickfilms informieren. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, aber nicht jede eignet sich für die Trickboxx.

### 8.1 Legetrick

Diese Animationstechnik wird im Englischen als “Cut-Out – Animation“ bezeichnet, da die Akteure aus festem Papier ausgeschnitten werden und zwar alle Körperteile (wie Arme, Beine, Kopf und Körper) einzeln. Im Film können die Figuren direkt animiert, also „gelegt“ werden, wie der Name sagt.

### 8.2 Scherenschnitt

Beim Scherenschnitt werden die Figuren aus schwarzem Tonpapier ausgeschnitten und wie beim Legetrick gelegt.

### 8.3 Sandtrick

Der Sandtrick bietet sich bei der Trickboxx als Vorspann, Abspann und für den Titel an. Es ist eine Zwischenform von Zeichentrick und Sachtrick. Man kann zeichnen oder modellieren im bzw. mit dem Sand, Figuren entstehen lassen und vieles mehr, je nach Lust und Laune. Mit passender Musik lassen sich schöne Effekte erzielen.

### 8.4 Zeichentrick

Der Zeichentrick ist die meist verwendete Trickfilmart. Dabei müssen pro Sekunde mindestens 8 Zeichnungen gezeichnet werden um Bewegung zu simulieren. Diese Art des Films ist sehr arbeits- und zeitintensiv. Mit Schüler/-innen an der Trickboxx nur sehr bedingt tauglich.

### 8.5 Sachtrick

Beim Sachtrick werden „Sachen“ animiert. Das können unterschiedliche Dinge sein wie z. B. Lego- oder Duplofiguren, Playmobilfiguren, Matchboxautos, Stofftiere, selbst gebastelte Figuren. Arbeitet man mit der Trickboxx, dann geht die Dreidimensionalität durch die Vogelperspektive verloren.

### 8.6 Knettrick

Der Knettrick ist eine Sonderform des Sachtricks. Die Figuren sind aus Knetmasse.

### 8.7 Stopptrick (= Pixilation)

Es werden keine Sachen sondern Personen selbst animiert. Ein Schüler sitzt zum Beispiel auf dem Boden und bei jeder weiteren Aufnahme rückt er ein Stück weiter.

## 9 Geschichte des Trickfilms

Auf der interaktiven Plattform [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at) des [bm:ukk](http://www.bm:ukk.at) (<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php>, Stand 17. 11. 2007) findet man Interessantes zur Geschichte des Trickfilms.

Menschen wollten schon in der Steinzeit Bewegungen darstellen und festhalten. Steinzeitliche Höhlenmalereien oder altägyptische Darstellungen zeigen einzelne Bewegungsphasen, die einem Zeichentrickfilm ähneln. Im Mittelalter konnte man gezeichnete und gemalte Abbildungen mit Hilfe der „Laterna Magica“ projizieren, später dann auch bewegte Bilder.

Die einfachste und effektivste Methode Einzelbilder als Bewegung darzustellen, ist das Daumenkino. Eine weitere Technik sind Scheiben, auf denen Zeichnungen montiert und mit hoher Geschwindigkeit gedreht werden.

Schon 1892 präsentierte Emile Reynaud seinen ersten, von Hand gezeichneten Trickfilm. Wenige Jahre später gelingt es den Brüdern Lumière, mit Hilfe einer Projektionsvorrichtung die bewegten Bilder erstmals auf eine Leinwand zu werfen.

Ein weiterer wichtiger Mann in der Geschichte des Animationsfilms war Eadweard Muybridge. Er erstellte Fotoserien unterschiedlichster Bewegungsarten von menschlichen und tierischen Wesen, die bis heute eine wesentliche Grundlage der Animation bilden.

Im Trickboxx-Manual „Trickfilmen mit der TRICKBOXX“ des [bimez OÖ](http://www.bimez.at) (<http://www.bimez.at/index.php?id=1818&MP=6-658>, Stand 17. 11. 2007) heißt es, dass es durch die Entwicklung der Fotografie plötzlich möglich war, zum Beispiel Möbelstücke durch einen Raum wandern zu lassen. Daraus entwickelte sich jene Technik, die noch heute im Trickfilm ihre Anwendung findet: die Einzelbild-Aufnahme.

In den 30er Jahren kam der erste Zeichentrick-Tonfilm heraus, produziert von Walt Disney. In „Steamboat Willie“ war die Micky Mouse in der Hauptrolle am Steuer eines Raddampfers zu sehen. Dieser Schwarz-/Weißfilm dauerte 7 Minuten.

Wenige Jahre später produzierte Walt Disney einen weiteren Zeichentrickfilm, der nach 3 Jahren Vorbereitung endlich in den Kinos gezeigt wurde. Es war „Schneewittchen“.

Seit den 80er Jahren gibt es einen regelrechten Boom, was Animations- und Trickfilme anbelangt. Durch die Computeranimation sind völlige neue Wege der Realisierung entstanden. Die Hintergründe und auch die Charaktere der Filmanimationen werden immer realistischer. Ein digitaler Schauspieler wäre durchaus denkbar.

## 10 Lehrplanbezug

In der Schule war es lange Zeit kaum möglich, Trickfilme gemeinsam mit Schüler/-innen zu erstellen (hohe Kosten, enormer Zeitaufwand, usw.). Durch den Einsatz der Trickboxx haben sich diese Faktoren geändert. Medienerziehung sowie das Erstellen von (Trick)Filmen ist sowohl im Lehrplan der Volksschule als auch im Lehrplan der Hauptschule verankert.

### 10.1 Lehrplan der VS

Im Allgemeinen Bildungsziel des Lehrplans der Volksschule hat die Schule die Aufgabe: „(...) *die Jugend mit dem für das Leben und den künftigen Beruf erforderlichen Wissen und Können auszustatten und den selbständigen Bildungserwerb zu erziehen.*“ (Lehrplan der VS 1. Auflage Wien 1987, S. 32).

Im Volksschullehrplan steht, dass Schüler/-innen im Unterrichtsfach Bildnerische Erziehung (BE) die Möglichkeit erhalten sollen, im Bereich Film/Video lust- und erlebnisbetont aktiv zu werden.

Dem Betrachten und dem Besprechen von Filmen soll hingegen Aufmerksamkeit auf der Grundstufe I geschenkt werden, es sollen den Kindern aber schon hier filmische Gestaltungsmittel nahe gebracht werden.

Die Lehrinhalte der Grundstufe I sollen auf der Grundstufe II vertieft werden und darüber hinaus Erfahrungen im Bereich des Films bzw. der Videographie gesammelt werden.

„*Der Film soll als Abfolge von Phasenbildern (z. B.: vorgegebene oder selbst gezeichnete Phasenbilder ordnen, Zettelkino, Abblätterbuch = „Daumenkino“)*“ (Lehrplan der VS 1. Auflage Wien 1987, S. 58) verstanden werden, passende Motive sollen gesucht werden und Absichten und Wirkungen von Film/Video besprochen werden.

Abgesehen von der BE ist Film und Filmherstellung auch Teil des Pflichtgegenstandes Bildnerisches Gestalten. Dieser Gegenstand bietet die Möglichkeit, Vorhaben und Ideen, die einen höheren Zeit- und Organisationsaufwand erfordern oder nur in kleineren Gruppen durchführbar sind, anzubieten.

### 10.2 Lehrplan der HS

Im Allgemeinen Bildungsziel des Lehrplanes der Hauptschule heißt es im Bildungsbereich Sprache und Kommunikation: „*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von Medien sind zu fördern*“ (<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/865/hs1.pdf>, Stand 13. 11. 2007, S. 5).

Medienerziehung ist Teil des Deutschunterrichts und des Unterrichts für Bildnerische Erziehung.

Eine Bildungs- und Lehraufgabe des Deutschunterrichts besagt, Schüler und Schülerinnen zu befähigen, „*Ausdrucksformen von Texten und Medien und deren Wirkung zu verstehen sowie sprachliche Gestaltungsmittel kreativ einzusetzen*“ (<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/886/hs22.pdf>, Stand 13. 11. 2007, S. 1).

In allen 4 Klassen findet sich folgender Hinweis:

*„Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Einfache Möglichkeiten kennen lernen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben). Deren Wirkung auf sich und andere wahrnehmen und beschreiben.“* (<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/886/hs22.pdf>, Stand 13. 11. 2007, S. 6ff).

Der Lehrplan des Pflichtfaches Bildnerische Erziehung spricht von: *„Verbinden sprachlicher und bildhafter Kommunikationsmittel; mediengerechte Gestaltung von Mitteilungen; Verbalisieren ästhetischer Erfahrungen.“*

(<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/873/hs9.pdf>, Stand 13. 11. 2007, S. 1).

In der 1. Klasse heißt es: *„erste Erfahrungen im Umgang mit neuen Bildmedien erwerben;“* in der 2. Klasse *„die neuen Bildmedien im Rahmen von Gestaltungsaufgaben als Werkzeug kennen lernen;“*.

In der 3. Klasse ist vorgesehen, *„die kreativen Möglichkeiten der neuen Bildmedien erfahren und nutzen lernen;“* und in der 4. Klasse *„Grundgesetze visueller Kommunikation mit den damit verbundenen Möglichkeiten der Manipulation kennen und kritisch beurteilen lernen; die neuen Bildmedien in komplexe Gestaltungsaufgaben integrieren können;“*

(<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/873/hs9.pdf>, Stand 13. 11. 2007, S. 4).

## 11 Arbeit mit altersheterogenen Gruppen

Die Schülerinnen und Schüler der Mehrstufenklasse (Grundstufe II) der Praxisschule der Pädagogischen Hochschule Wien und die Schülerinnen und Schüler der Informatikhauptschule Auroldmünster wagten sich gemeinsam mit ihren Lehrer/-innen über ein Filmprojekt mit der Trickboxx.

Es wurde dabei nicht nur Jahrgänge übergreifend sondern auch Bundesländer übergreifend gearbeitet.

*„Jahrgangsübergreifendes Unterrichten verlangt binnendifferenziertes Arbeiten und bedingt selbständiges Arbeiten der einzelnen SchülerInnen mit besonderer Betonung sozialer Lernprozesse in kooperativen Lernformen (Partnerarbeit, Kleingruppen, Patenschaften von Schülern), gestützt durch eindeutige und lernförderliche Regeln, Rituale und Ordnungsprinzipien und gefördert durch Arbeitsmaterialien, die ein Learning by Doing ermöglichen.“ (Wendt, 2007, S. 5)*

Jahrgänge übergreifendes Arbeiten erfordert eine neue Unterrichts- und Lehrkultur.

Weiters schreibt Wendt (2007) in seinem Artikel, dass das Lehrerverhalten sich grundlegend ändern müsse. Der Lehrer/die Lehrerin ist gefordert gruppensdynamische Prozesse zu berücksichtigen und zu steuern. Er/sie stellt Arbeitsmaterialien bereit, schafft eine „Vorbereitete Umgebung“ – ein Prinzip der Montessori Pädagogik. Schüler/-innen werden in Arbeitstechniken eingeführt, bekommen Anleitungen in Einzel- und Gruppenarbeit, um selbstständig arbeiten zu können. Es entsteht dabei kooperatives Lernen, das aber den Freiraum jedes einzelnen Schülers/jeder einzelnen Schülerin dennoch berücksichtigt.

Dieser Freiraum ermöglicht den Schüler/-innen mit Freude an das Lernen beziehungsweise an ihre Arbeit heranzugehen. In diesem Freiraum entsteht Kreativität, die wiederum positive Leistungen zulässt.

## 12 Die Arbeit mit der Trickboxx

### 12.1 Woher kommt die Trickbox(x)?

Wie auf der Homepage von Schoolmaster's Delight (<http://www.mambo.klemmsite.de/>, Stand 19. 11. 2007) zu lesen ist, stammt die Trickbox ursprünglich aus Schweden. Sie wurde vom Filmemacher Erling Ericsson entwickelt, um Kindern anhand praktischer Beispiele die Entstehung von Filmen zu verdeutlichen.

Der Kinderkanal des deutschen Fernsehens (KI.KA) nutzt die Trickboxx (mit xx) nun für ihre Zwecke. Dort kann man sich eine Trickboxx ausleihen und mit interessierten Kindern ein Trickfilmprojekt starten. Das BildungsMedienZentrum des Landes Oberösterreich (<http://www.bimez.at/index.php?id=1818>, Stand 19. 11. 2007) verleiht ebenfalls ihre Trickboxx an interessierte Schülergruppen.

### 12.2 Was ist die Trickboxx?

Im Grunde ist die Trickboxx eine Holzkiste mit den Maßen 120x100x50 cm. Im Deckel der Kiste ist ein Loch, wo eine digitale Videokamera montiert wird. Sie wird mit dem Monitor verbunden. Die Kamera sollte mit einer speziellen Einzelbild-Aufnahmefunktion (5 bis 8 Frames/Aufnahme) ausgestattet sein. Die Längsseiten der Kiste sind offen, an den Breitseiten sind Scheinwerfer befestigt, die die Arbeitsfläche ordentlich ausleuchten. Das Verfahren ist technisch völlig unkompliziert, dafür sind die Ergebnisse umso beachtlicher.



Abbildung 5: Trickboxx der Informatikhauptschule Auroldmünster

Was jetzt noch fehlt, ist eine Idee für den Trickfilm, ein Drehbuch sowie ein Storyboard. Mit unterschiedlichen Tricktechniken (siehe Kapitel 9) kann der Film gedreht werden. Meistens wird der Legetrick in Stop-Motion-Technik verwendet.

Zweidimensionale Figuren werden Einstellung für Einstellung gefilmt, sprich fotografiert. Daraus entwickelt sich der fertige Trickfilm.

## **12.3 Tipps für die eigentliche Arbeit mit der Trickboxx**

Trickboxx-Projekte können von Kindern jeder Altersgruppe durchgeführt werden. Die Gruppengröße sollte nicht zu hoch sein (max. 10 bis 15 Schüler/-innen), da ja alle beschäftigt werden wollen. Günstig ist es, feste Rollen zu verteilen, wer wofür zuständig ist (z.B. Animator Figur 1, Kameramann, Regisseur, ...).

Eine sehr wichtige Rolle spielt die Person, die den Monitor im Auge behält. Bevor der Auslöser gedrückt wird, müssen sämtliche Hände aus dem Bild verschwinden. Erst wenn hier das Okay kommt, darf der Auslöser gedrückt werden.

Günstig ist es, den Hintergrund an der Arbeitsfläche festzukleben, da er sich während der Arbeit leicht verschieben kann.

Während der Aufnahme selbst können verschiedene Kameraeinstellungen probiert werden. Wie lange es dauert, ein paar Sekunden Film zu drehen, merken die Schüler/-innen sehr rasch.

Titel, Vor- und Abspann können auch einfach gestaltet und erzeugt werden. Was noch fehlt, ist eine Hintergrundmusik sowie die Nachvertonung. Geräusche lassen sich leicht selber erzeugen, Sprechtexte können mit Mikrophon und einer geeigneten Software einfach erstellt werden.

Somit steht einem gelungenen Filmdreh nichts mehr im Wege.

## **12.4 Die Ziele der Arbeit mit der Trickboxx**

Schüler/-innen können selbstständig kreative Filmgestaltung kennen lernen, sie setzen sich kritisch mit den Funktionsweisen aber auch mit den Schwierigkeiten des Mediums Film auseinander.

Es geht jedoch nicht nur um den Spaß am Produzieren eines Trickfilms oder um das Vermitteln von Medienkompetenz. Im Leitfaden „TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis“ (<http://www.lfm-nrw.de/buergermedien/trickboxx.php>, Stand 17. 11. 2007) findet sich der Hinweis, dass die Trickboxx auch im Unterricht eingesetzt werden kann. Themenbezogen in einem bestimmten Unterrichtsfach oder themenunabhängig im Rahmen einer Projektwoche oder anderen Schulveranstaltungen.

Die Erstellung eines vollständigen Filmes erfordert die Zusammenarbeit mehrerer Unterrichtsfächer. So können Drehbuch und Storyboard im Deutschunterricht entstehen, der Entwurf von Figuren und Kulissen passiert im Fach Bildnerische Erziehung, Vertonung und Musik im Fach Musik. Nicht nur kreative Ideen sind wichtig, auch gestalterische Kompetenzen bei der Umsetzung des Filmdrehs werden gefordert.

Die gemeinsame Arbeit an der Trickboxx verlangt auch viele soziale Kompetenzen, unter anderem Gemeinschaftssinn, Teamarbeit, Kompromissbereitschaft und Durchsetzungsvermögen.

Am Ende eines Trickboxx-Projektes können die Teilnehmer/-innen zu Recht stolz auf ihre Arbeit zurückblicken. Es entsteht ein fertiges Produkt, ein Film, den man mit nach Hause nehmen und herzeigen kann.

## 13 Das Projekt: **moveit** – „Drei Freunde auf Ausflug“

Wir starteten unser gemeinsames Trickfilmprojekt relativ früh, da erfahrungsgemäß bei dieser Art von Projekt sehr viel – meist auch unvorhergesehene – Arbeit anfällt. Die Idee zum Trickfilm sowie das Drehbuch sollten in Wien entstehen, der Filmdreh selber würde in Aurolzmünster stattfinden.

### 13.1 Die Idee – Eine Geschichte entsteht

Kollegin Luzia Thumser, die in einer Mehrstufenklasse in der ÜVS in Wien unterrichtet, hatte die Idee zum Trickfilm. Geometrische Flächen (Kreis, Dreieck und Quadrat) – Material aus der Montessori-Pädagogik – sollten zum Leben erweckt werden.

Die Schülerinnen und Schüler der Mehrstufenklasse der ÜVS schrieben und gestalteten die Filmidee (Drehbuch und Storyboard). Die praktische Umsetzung sollte dann an der Informatikhauptschule Aurolzmünster erfolgen.

### 13.2 Drehbuch

Der erste Schritt bestand darin, den Schüler/-innen der ÜVS die Idee, geometrische Flächen zum Leben zu erwecken, vorzustellen.

Anschließend verfasste jede Schülerin/jeder Schüler eine eigene Geschichte zum Projektthema. In einer Schülerteambesprechung wurde anschließend mit den Ideen aller einzelnen Geschichten eine gemeinsame Geschichte erstellt.

Dann wurde gemeinsam nach einem Filmtitel gesucht. Hier einige Vorschläge der Kinder:

- Die neugierigen Formen
- Quadrat und CO
- Drei Freunde auf Ausflug
- Wenn Dreieck, Quadrat und Kreis einmal fad ist, dann ...
- Allein in der Schule
- Das neugierige Quadrat und Co

Die Wahl fiel eindeutig auf den Titel „Drei Freunde auf Ausflug“.

## 13.3 Storyboard

Die Schüler/-innen gliederten die Geschichte textlich gemeinsam mit der Lehrerin in einzelne Szenen, das „Storyboard“ (<http://just.hsa.at/trickfilm/>, Stand 12. 11. 2007) entstand.

Nach der textlichen Gliederung wurden in einer Storyboard-Vorlage (A3-Format) die einzelnen Szenen von den Kindern auch bildhaft dargestellt.

// 3 Freunde auf Ausflug "

### S T O R Y B O A R D




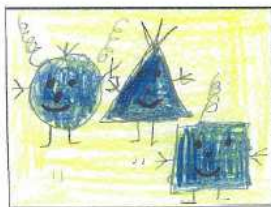
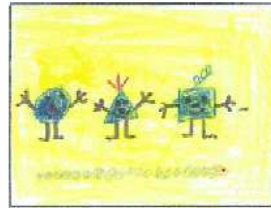
Name	Titel	Seite
		1
Beschreibung, Kommentare		Tonebene
	Es waren einmal drei Formen: <b>Dreieck, Quadrat und Kreis</b> . Sie lebten im Klassenraum der Mehrstufenklasse im 10. Bezirk in Wien. Einmal mitten in den Sommerferien, wurde es den Dreien zu dumm den ganzen Tag in ihrem Haus zu liegen.	→ Spricht Erzähler!
		
	<b>Kreis:</b> „Wie wäre es, wenn wir uns einmal die Klasse anschauen in der wir leben und wenn es uns nicht mehr gefällt, können wir raus auf die Wiese gehen.“	
	<b>Quadrat, Kreis:</b> „Juhu, das ist eine sehr gute Idee!“ Sie springen aus ihren Formen! Dann gehen sie los.	
	<b>100ter Schlange:</b> „Wasss wollt ihr hier, sss?“ <b>Kreis, Dreieck, Quadrat:</b> „Wir schauen uns in der Klasse um!“	Plötzlich treffen sie die Hunderterschlange.

Abbildung 6: Ausschnitt des Storyboards „Drei Freunde auf Ausflug“, ÜVS Wien

## 13.4 Figuren und Kulissenerstellung

Die Hauptdarsteller (Kreis, Dreieck, Quadrat, Achteck, 100er Schlange, Wurm) wurden von den Schüler/-innen aus den echten Montessori-Materialien, Moosgummi und Pfeifenputzerdraht selbst hergestellt.

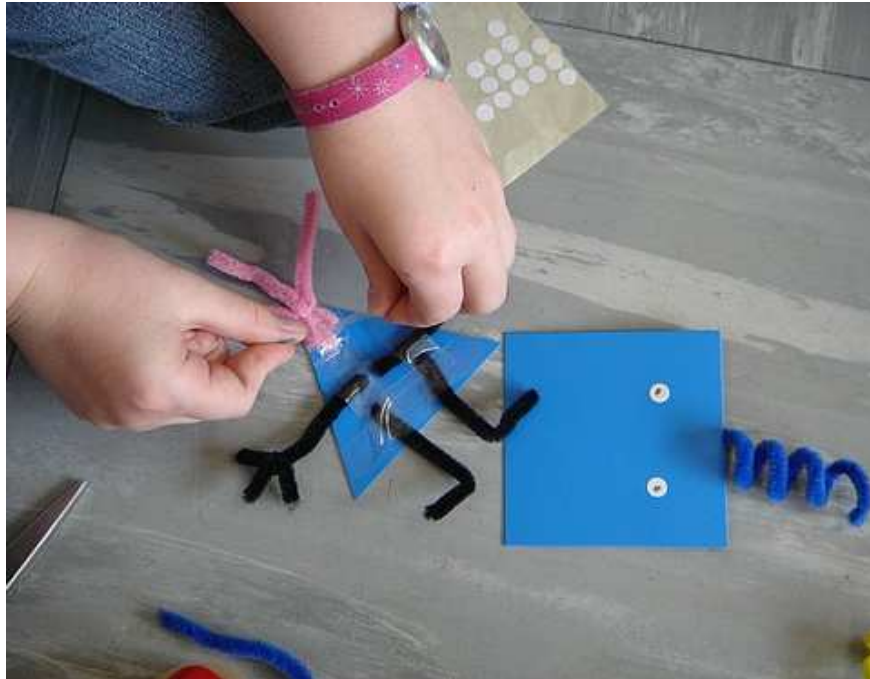


Abbildung 7: Bau der Hauptdarsteller in der ÜVS Wien

Kulissen und Hintergründe wurden abschließend gemalt.



Abbildung 8: Kulissen und Hintergründe entstehen in der ÜVS Wien

## 13.5 Vertonung

Die Synchronstimmen der Hauptdarsteller wurden mit dem Audioprogramm „Audacity“ (<http://audacity-portable.softonic.de/>, Stand 11. 11. 2007) aufgenommen. Es war eine genaue Besprechung notwendig sowie mehrere Sprechproben, um herauszufinden, wie langsam, deutlich und genau der Text gesprochen werden musste. Auch der Umgang mit dem Mikrophon musste erprobt werden. Nachdem die Tonaufnahmen endlich erledigt waren, wurde eine CD auf dem Postweg nach Aurolzmünster geschickt, wo der Trickfilm nun mit den Stimmen hinterlegt werden konnte.

## 13.6 Verfilmung

Sämtliches Material, das für die Verfilmung notwendig war, hatte die Informatikhauptschule Aurolzmünster erreicht.

Einige Schüler/-innen der IHS hatten schon Erfahrungen mit der Trickboxx gesammelt, also stellten wir ein Team aus 8 Jugendlichen der 3. Klassen zusammen. Eine Gruppengröße, die sich hervorragend eignet, weil so alle Teammitglieder beschäftigt werden konnten.

Einige Tage vor dem Filmdreh wurde den Schüler/-innen die Zusammenarbeit mit der ÜVS Wien mitgeteilt. Im ersten Moment kam leichtes Unbehagen bei den Jugendlichen auf, da sie sich nicht so recht vorstellen konnten, ein fremdes Storyboard zu übernehmen. Als sie jedoch die Geschichte kennen lernten sowie all die Hauptdarsteller und Materialien sahen, waren sie sofort Feuer und Flamme. Nun konnten die Dreharbeiten beginnen.

Am Morgen des 2. Juli 2007 startete der Filmdreh. Als erstes musste das Trickfilmstudio, die „Trickboxx“ aufgebaut werden.



Abbildung 9: Verpackte Trickboxx der Informatikhauptschule Aurolzmünster

Da es sinnvoll ist, den Trickfilm in einem Block zu drehen, wurde die Trickboxx in einem eigenen Raum aufgestellt, wo sie für die Dauer der Dreharbeiten stehen bleiben konnte.



**Abbildung 10: Aufgebaute Trickboxx der Informatikhauptschule Aurolzmünster**

Der nächste Schritt war, sämtliche Materialien in der Reihenfolge aufzubauen, wie sie laut Storyboard verwendet werden sollten. Auf 3 Tischen wurde alles ausgebreitet, in die richtige Reihenfolge gebracht, mit dem Drehbuch verglichen und nochmals kontrolliert.

In der Zwischenzeit fixierte ein Schülerteam den Hintergrund auf der Trickboxx-Arbeitsfläche. Die Kamera musste adjustiert werden und die ersten Probeaufnahmen wurden gemacht, um die Kameraeinstellungen zu prüfen.

Wie schon in einem vorhergehenden Kapitel erwähnt, sind normalerweise 24 Bilder pro Sekunde nötig, um eine Bewegung zu erzeugen. Das würde bei einem Trickfilm mit ca. 3 Minuten Länge eine sehr große Datenmenge bedeuten. Da unser Trickfilm auch im Internet publiziert werden soll, einigten wir uns deshalb auf 15 Bilder pro Sekunde, um die Datenmenge möglichst klein zu halten. Auf einem eigenen „Trickboxx-Rechner“ ist die kommerzielle Software „Stop Motion Pro Educational v5“ ([http://www.stopmotionpro.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=22&Itemid=36](http://www.stopmotionpro.com/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=36), Stand 19. 11. 2007) installiert, mit welcher in der IHS Trickfilme gedreht werden. Zwei Schüler machten sich mit der Programm vertraut und legten Speicherort und -name fest.

Währenddessen wurde mit einer Stoppuhr festgehalten, wie lang die einzelnen Szenen im Storyboard gefilmt werden mussten. Für den bereits vorhandenen Sprechtext musste genügend Filmmaterial abgedreht werden.

Die Schüler/-innen verteilten nun noch die Rollen, die jedes Projektmitglied in der ersten Phase übernehmen sollte. Es brauchte Verantwortliche für die Animation der einzelnen Darsteller, für die Kontrolle mit dem Storyboard und Teammitglieder, die für die Regie und den reibungslosen Ablauf des Projektes sorgten.

Es ist bereits Tradition für die Schülerinnen und Schüler der IHS, ein Trickfilmprojekt mit der so genannten „Filmklappe“ zu beginnen.



Abbildung 11: Filmklappe

Der Name des Trickfilms, der gedreht werden soll, wird mit weißer Kreide auf die selbst gebastelte Filmklappe geschrieben. Wenn die Klappe zur ersten Szene fällt, haben die Dreharbeiten begonnen.

Zunächst wurde der Vorspann gedreht, der von den Schüler/-innen der ÜVS schon vorbereitet war. Für den Abspann mussten sich die Schüler/-innen der Hauptschule etwas einfallen lassen. Im Laufe des Vormittages wurde viel probiert und gebastelt, bis alle mit dem Abspann einverstanden waren.



Abbildung 12: Bastelarbeiten für den Abspann

Eine sehr wichtige Rolle spielt jene Person, die das Okay gibt, dass der Auslöser gedrückt werden darf. Im Moment wird noch fleißig positioniert und verschoben. Drückt der Kameramann genau in dieser Sekunde den Auslöser, sind Finger oder gar Hände zu sehen, die sofort gelöscht werden müssen. Das harmonische Zusammenspiel der Trickfilmgruppe ist sehr wichtig.



**Abbildung 13: Vorspann des Trickfilms wird gedreht**

Früher als geahnt war es Zeit, den ersten Drehtag zu beenden. Zum Glück durfte sämtliches Material liegen und stehen gelassen werden, damit am nächsten Tag die Dreharbeiten fortgesetzt werden konnten.

Am zweiten Drehtag mussten noch die letzten Szenen gedreht werden sowie der Abspann, der bei den Schüler/-innen der Hauptschule sogar mit größerer körperlicher Aktivität verbunden war, wie hier zu sehen ist.



Abbildung 14: Verfilmung des Abspanns

## 13.7 Nachbearbeitung

Da der Film endlich fertig abgedreht war, konnte die Nachbearbeitung beginnen. Vor- und Abspann wurden mit dem Windows Movie Maker überarbeitet. Weiters mussten die Fotos der Schüler/-innen der ÜVS Wien nachträglich mit dem Windows Movie Maker eingebunden werden, ebenso die Synchronstimmen und die passende Hintergrundmusik.

Der Originalfilm hat 47 MB. Für die Homepage wurde eine komprimierte Variante von 4,8 MB erstellt und hoch geladen.

## 14 Projektergebnis

Die für Unterrichtszwecke bzw. selbstständiges Lernen entwickelte Website <http://just.hsa.at/trickfilm/> soll vorrangig zur Förderung der Kreativität in verschiedenen Unterrichtsfächern dienen und zusätzlich entsprechende Medienkompetenz vermitteln. Durch die Vielfalt der Arbeitsaufträge beim Entwickeln eines Trickfilms ergeben sich zwangsläufig viele Einsatzmöglichkeiten in den Fächern Deutsch, Bildnerische Erziehung und Informatik bzw. im Unterricht der Volksschule.

Die Homepage soll zum einen dazu motivieren, selbst Animationen und Trickfilme herzustellen, zum anderen genaue Anleitungen zum Arbeiten mit den diversen Programmen bieten. Durch die Auswahl der Programme, welche durchwegs frei verwendet werden dürfen (einzige Ausnahme ist hier das Programm Stop Motion pro), und die Anleitungen mittels Screencasts sollte ein selbstständiges Lernen möglich sein.

Die verschiedenen Screencasts (Anleitungsfilme) dienen zur besseren Erklärung der einzelnen Animationsprogramme und wurden mit dem Freewareprogramm „Wink 2.0“ (<http://www.debugmode.com/wink/>, Stand 25. 11. 2007) angefertigt. Sie werden ob ihrer Größe in einem eigenen Popup-Fenster dargestellt.

Somit wendet sich die Homepage an interessierte Lehrerinnen und Lehrer aber auch direkt an die Schülerinnen und Schüler.



Abbildung 15: Webserver der Informatikhauptschule Auroldmünster

Für die Projektdurchführung wurde eine neue Datenbank mit MySQL angelegt und das CMS-System „Joomla! 1.0.12“ (<http://www.joomlaos.de>, Stand 16. 11. 2007) auf dem Webserver installiert.

Da die Schüler/-innen sehr begeistert waren, wurde eine eigene „Trickboxx“ angeschafft mit dem Ziel, noch weitere Trickfilme zu drehen. Für die Hauptschule stand aus Kostengründen nur ein Windows-Rechner zur Verfügung, daher musste nach einer geeigneten Software gesucht werden. Herr Grabner entschied sich für „Stop Motion Pro Educational v5“, einer kommerziellen Software für Windows-Rechner. Weitere Trickfilme entstanden.

2006/07 fanden wir weitere Möglichkeiten, Animationen am PC umsetzen zu können. Mit einfachen und kostenlosen Programmen bastelten unsere Schüler/-innen an ihren eigenen Animationen – nicht nur im Unterricht, sondern auch zu Hause. Daraus entstand die Projektidee, eine Homepage für Lehrer/-innen und Schüler/-innen zur Verfügung zu stellen, welche eine Sammlung von verschiedenen Animationsprogrammen sowie deren Umsetzung im Unterricht präsentieren soll.

Das Trickfilmprojekt „Drei Freunde auf Ausflug“ wurde in der Zeitschrift „Montessori Österreich, Heft 1, 2008 publiziert.

## 15 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Wendebild (Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis (LfM), 2006, S. 17) ...	10
Abbildung 2: Daumenkino (Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis (LfM), 2006, S. 17)	10
Abbildung 3: Lebensrad (Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis (LfM), 2006, S. 67) ...	11
Abbildung 4: Vorlage für ein Storyboard, IHS Aurolzmünster .....	12
Abbildung 5: Trickboxx der Informatikhauptschule Aurolzmünster .....	19
Abbildung 6: Ausschnitt des Storyboards „Drei Freunde auf Ausflug“, ÜVS Wien....	22
Abbildung 7: Bau der Hauptdarsteller in der ÜVS Wien .....	23
Abbildung 8: Kulissen und Hintergründe entstehen in der ÜVS Wien .....	23
Abbildung 9: Verpackte Trickboxx der Informatikhauptschule Aurolzmünster .....	24
Abbildung 10: Aufgebaute Trickboxx der Informatikhauptschule Aurolzmünster .....	25
Abbildung 11: Filmklappe .....	26
Abbildung 12: Bastelarbeiten für den Abspann.....	26
Abbildung 13: Vorspann des Trickfilms wird gedreht.....	27
Abbildung 14: Verfilmung des Abspanns.....	28
Abbildung 15: Webserver der Informatikhauptschule Aurolzmünster .....	29

# 16 Bibliographie

## 16.1 Literaturverzeichnis

Lehrplan der Volksschule (1987). Stand 1986 (1. Aufl.). Wien: ÖBV.

Maier, W. (1998). Grundkurs Medienpädagogik Mediendidaktik. Ein Studien- und Arbeitsbuch. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

Nieswiodek-Martin, E. (2006). Kinder in der Mediengesellschaft. Fernsehen, Computer und Erziehung (2. Aufl.). Holzgerlingen: Hänssler Taschenbuch.

Spitzer, M. (2007). Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung Gesundheit und Gesellschaft (4. Aufl.). München: dtv.

Vollbrecht, R. (2001). Einführung in die Medienpädagogik. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

Wendt, R. (2007). Auf dem Weg zum jahrgangsübergreifenden Unterrichten. Praxis Grundschule, Heft 6, 4 – 5.

## 16.2 Quellenverzeichnis

Audacity (<http://audacity-portable.softonic.de/>)

BildungsMedienZentrum des Landes Oberösterreich (<http://www.bimez.at>)

Internetplattform mediamanual.at des bm:ukk (<http://www.mediamanual.at/>)

Joomla CMS Downloads (<http://www.joomlaos.de>)

Kinderkanal KI.KA (<http://www.kika.de/>)

Lehrplan der Hauptschule, BGBl. II Nr. 134/2000 ([http://www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/lp/Hauptschulen\\_HS\\_Lehrplan1590.xml](http://www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/lp/Hauptschulen_HS_Lehrplan1590.xml))

MySQL 4 (<http://mysql.softonic.de/>)

PHP 5 (<http://de.php.net/>)

Projekthomepage (<http://just.hsa.at/trickfilm/>)

Schoolmaster's Delight (<http://www.mambo.klemm-site.de/>)

Stop Motion Pro Educational v5 (<http://www.stopmotionpro.com/>)

Die TRICKBOXX – ein Leitfaden für die Praxis, Leitfaden (<http://www.lfm-nrw.de/>)

Das Trickfilm-Handbuch, Broschüre (<http://www.mediaculture-online.de/>)

Trickfilmen mit der TRICKBOXX, Trickboxx-Manual, BildungsMedienZentrum OÖ, (<http://www.bimez.at>)

Wink 2.0 (<http://www.debugmode.com/wink/>)