



ABLAUFPLAN LEHRPERSON

Der folgende Ablaufplan für einen Stop-Motion-Workshop resultiert aus den Erfahrungen bisheriger Workshops. Ein Workshop kann auch ganz anders aussehen und an die jeweilige Situation angepasst werden.

Grundsätzliches:

Alter: Nach oben hin ist dem Alter prinzipiell keine Grenze gesetzt. Je nach Alter der Teilnehmer*innen variieren die Themen und die Komplexität der erstellten Filme. Der Workshop eignet sich für Kinder ab zehn Jahren. Ab diesem Alter können die meisten Kinder mit einem Smartphone umgehen und dürfen, wenn sie noch kein eigenes haben, das Smartphone der Eltern mitnutzen. Außerdem haben die Kinder die nötige Ausdauer und Geduld, die man für die Erstellung eines Stop-Motion-Filmes braucht.

Raum: Für den Workshop sollte auf jeden Fall genug Platz zur Verfügung stehen, damit für jeden geplanten Film ein störungsfreies Setting aufgebaut werden kann. Das bedeutet: Jeder Film braucht mindestens ein Stück Wand und Tisch oder Boden, wo keine unbeabsichtigten Bewegungen stattfinden (Durchlaufen, Zugluft, Bewegung im Hintergrund) und stabile Lichtverhältnisse hergestellt werden können. Wenn mehrere Teilnehmer*innen in einem Raum filmen, sollte zu Beginn festgelegt werden, welche Beleuchtung angeschaltet ist oder wie die Vorhänge stehen. Wenn jemand die Lichtverhältnisse nachträglich verändert, sieht man das später in allen Filmen.

Jetzt geht's los:

Ausgangslage: Es soll ein vierstündiger Stop-Motion-Workshop stattfinden. Ziel ist es, dass alle Teilnehmenden am Ende einen Stop-Motion-Film von bis zu einer Minute Länge fertiggestellt haben, der ein vorher definiertes Thema behandelt.

Thema: Das Thema soll ein Anliegen der Jugendlichen sein, welches die Teilnehmenden schon im Vorfeld kennen und als Inspirationsquelle nutzen. Bei der Umsetzung des Themas sind die Teilnehmenden komplett frei.

Materialien: Als Materialien werden gestellt: verschiedenfarbige Knete, große weiße und bunte Papierbögen, Schere, Kleber, Stifte, Farben, Wolle, Steine, Zeitschriften. Es ist nicht schlecht, auch ein oder zwei Stromverlängerungskabel zur Verfügung zu haben. Die Teilnehmenden wurden angehalten, auch Materialien von zu Hause mitzubringen. Sie haben Lego- und Playmobil- oder andere Figuren und Tiere dabei, möglicherweise haben ein paar Teilnehmende schon ganz konkrete Ideen und dafür etwas Spezielles mitgebracht.

Einstieg: Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, gibt es eine kurze Vorstellungsrunde. Falls die Gruppengröße es zulässt, sitzen alle im Kreis um zusammengeschobene Tische. Um gedanklich anzukommen, gibt es eine kurze Gesprächsrunde. Es gibt verschiedene Arten einzusteigen:

- Es wird Kontakt zu dem Thema hergestellt, das die nächsten Stunden bearbeitet werden soll. Zum Beispiel gibt es eine Feedbackrunde, was ihnen am Anliegen wichtig ist und warum; man hört gemeinsam ein ausgesuchtes Musikstück und spricht darüber, was es bei dem oder der Einzelnen auslöst; oder man sammelt die Eindrücke, die das Anliegen hinterlassen hat.
- Man kann folgende Frage stellen: „Weiß jemand, wie man einen Stop-Motion-Trickfilm macht?“ Die Teilnehmenden erklären lassen, wie es gemacht wird. Eventuell nachfragen, ob jemand noch etwas hinzufügen kann. Den Teilnehmenden soll von Beginn an vermittelt werden, dass das ihr Projekt ist und dass sie sich mit ihren Erfahrungen und ihrem Wissen einbringen und weiterhelfen können.
- Je nach Vorwissen die Stop-Motion-Technik erklären: Viele kleine Einzelbilder werden zu einem Film zu-

sammengesetzt. Auf Youtube gibt es viele Beispielfilme, in denen auch verschiedene Techniken zu sehen sind: Zeichentrick-Stop-Motion, Legetechnik, verschiedene Materialien, etc.

- **Achtung, wichtig!** Bei der Auswahl von Beispielvideos auf Youtube darauf achten, dass keine unrealistischen Erwartungen geweckt werden und ansprechen, dass gegebenenfalls hinter einem kurzen Video ein ganzer Produktionsstab steht.
- Wer vorhat, öfter Workshops zur Stop-Motion-Technik anzubieten, kann sich auch überlegen, selbst einen „How-to-make-Stop-Motion-Videos“-Film in der Stop-Motion-Technik zu erstellen. So lernt man die Technik und die verwendete App am besten kennen und hat schon einen schönen selbstgemachten Beispielfilm dabei.
- Es ist möglich, schon jetzt gemeinsam die App zu öffnen und die grundlegenden Funktionen zur Erstellung des Filmes zu besprechen. Je nach Gruppe kann das auch zu einem späteren Zeitpunkt geschehen, denn es ist damit zu rechnen, dass die Aufmerksamkeit dann erst einmal auf den Geräten liegt.

Kreativität:

Wenn man merkt, dass die Teilnehmenden nicht in das Thema finden, Berührungängste haben, gehemmt sind oder keine Ideen haben (aber auch einfach so), kann man mit verschiedenen Methoden versuchen, die Stimmung zu lockern und die Kreativität zu wecken. Im Folgenden werden drei kurze Methoden vorgestellt. Alle können direkt am Tisch sitzend mit Zettel und Stift ausgeführt werden. Es existiert noch eine Vielzahl weiterer Methoden, die je nach Gruppengröße variiert / an die Gruppengröße angepasst werden können.

1. Jede*r Teilnehmer*in schreibt drei Sätze über sich selbst auf. Einer der Sätze ist gelogen. Der Reihe nach werden die drei Sätze vorgelesen, die Gruppe muss raten, welcher der Sätze nicht zutrifft.
Bei dieser Übung werden die Teilnehmer*innen angeregt, darüber nachzudenken, was in ihrem Leben schon „Unglaubliches“ passiert ist und etwas zu erfinden, was passiert sein könnte.
2. Jede*r Teilnehmer*in stellt sich still ein Gefühl vor und versucht, durch Bilder oder Erinnerungen dieses Gefühl intensiv zu empfinden. Dann hält jeder in kurzer Form schriftlich fest:

- Welche Farbe hat das Gefühl?
- Wie riecht es?
- Wie klingt es?
- Wie schmeckt es?
- Wie fühlt es sich an?
- Wie sieht es aus?

Im Anschluss lesen die Teilnehmer*innen ihre Beschreibungen vor und die anderen versuchen zu erraten, welches Gefühl der Ursprung war.

Ziel dieses Schreibspiels ist es, Assoziationen freizusetzen und über Phrasen und Klischees hinweg eigene Beschreibungen zu finden.

3. Man nimmt ein Substantiv, z.B. „Erde“. Alle Teilnehmenden schreiben dreimal untereinander auf ein Blatt Papier:

„Erde ist.....
 Erde ist.....
 Erde ist“.....
 Und zweimal
 „Erde.....
 Erde“.....

Anschließend werden die Sätze vervollständigt, aber ausschließlich mit Dingen, die nichts mit Erde zu tun haben. Aus dem besten Satz kann man versuchen, ein Gedicht zu machen.

Hier werden die Teilnehmenden angeregt, „outside the box“ zu denken.

Schritt 1 - Drehbuch: Im ersten Schritt zum Film denken sich alle Teilnehmenden die Geschichte aus, die sie in ihrem Film erzählen wollen. Wer noch gar keine Idee hat, kann sich auch erst mal von den bereitgestellten Materialien leiten lassen. In der Regel entwickeln die Teilnehmenden bereits nach den Beispielfilmen konkrete eigene Vorstellungen und möchten direkt ein paar erste Ideen ausprobieren. Bei einem eintägigen Workshop von ein paar Stunden ist es kein Problem, wenn das Drehbuch „nur“ im Kopf existiert oder sich im Laufe des Drehs vollständig entwickelt. Bei komplexeren Projekten mit vielen Szenewechseln oder aufwendigen Installationen macht es aber Sinn, sich das Drehbuch detailliert zu notieren (schriftlich oder in Bildern), damit nichts vergessen wird oder beim Dreh etwas fehlt.

Bevor gedreht wird, sollten die Teilnehmenden in groben Zügen wissen:

Handlung: Was passiert?

Figuren: Wer sind die „Schauspieler*innen“?

Ort: Welchen Hintergrund oder Raum benutze ich?

Requisiten: Welche Gegenstände brauche ich noch?

Ablauf/ „Storyboard“: Welche Szenen kommen nacheinander dran und was brauche ich dafür?

(optional: schriftlich oder in Bildern möglichst detailliert planen.)

Schritt 2 - Figuren und Setting herstellen:

Wenn alle ihre Geschichten kennen, beginnt die Produktion der benötigten Figuren und das Arrangieren des angestrebten Settings. Das heißt, die Teilnehmenden fangen an, die Filmdarsteller und die Filmumgebung aus den bereitgestellten Materialien auszuschneiden, zu formen und zu malen. In diesem Schritt schulen sie ihre Problemlösungskompetenzen, denn Filmideen und Vorstellungen, wie es am Ende aussehen soll, in die Realität zu transformieren, erfordert viele Versuche und Kompromisse.

Dieser Teil des Workshops kann die Hälfte der Zeit oder auch länger dauern!

Für die Lehrperson bedeutet das, nicht unruhig zu werden, dass das Projekt nicht fertig wird. Wenn alle Figuren und Requisiten vorbereitet sind, geht der Dreh viel einfacher und schneller, weil man nicht ständig unterbrechen muss. Setzen Sie Vertrauen in die Teilnehmenden und ihren Ideen.

Trotzdem können Sie die Uhr im Blick behalten und die Teilnehmenden informieren, dass beispielsweise jetzt Halbzeit ist, oder dass noch eine Stunde zur Verfügung steht... Normalerweise arbeiten alle sehr konzentriert an ihren Projekten und merken selbst gar nicht, wie die Zeit vergeht. Es ist natürlich auch möglich, während des Drehs immer wieder etwas für den Film herzustellen, zu verändern und zu erweitern.

Bei einem kurzen Workshop gibt es auch Teilnehmende, die gleich eine konkrete Idee haben, für die sie nicht viel brauchen (2-3 Figuren) und die direkt mit dem Film loslegen wollen. Ihnen ist meist auch Hintergrund und Setting nicht sonderlich wichtig. Diese Teilnehmenden sollte man nicht bremsen, denn dann würde man ihrer Motivation und Begeisterung den Wind aus den Segeln nehmen. Meist sind sie dann schneller mit dem Film fertig als alle anderen, weil sie viel früher mit dem Dreh begonnen haben. Erfahrungsgemäß feilen sie dann aber noch an Details oder beginnen, sich intensiv mit der Umsetzung oder dem Ton zu beschäftigen, drehen eine Szene nochmal und verbessern Einzelheiten. Manche helfen anderen bei ihren Projekten.

Schritt 3 - Der Dreh: Spätestens jetzt sollte man gemeinsam die App auf dem Smartphone öffnen und, wenn nötig, die Funktionen besprechen. Wenn die Teilnehmenden die App schon zu Hause heruntergeladen haben, kennen sie die Funktionen möglicherweise bereits. Weil die Bedienung sehr intuitiv ist, verstehen die Kinder und Jugendlichen meist schnell, wie die App funktioniert.

Das Setting ist aufgebaut, Materialien und Figuren stehen bereit. Das Smartphone wird im richtigen Winkel auf dem Stativ angebracht und in der geöffneten App sieht man nun den gewählten Bildausschnitt. Die Teilnehmenden beginnen nun Fotos zu machen und ihren Bildausschnitt Stück für Stück zu verändern.

Die Lehrperson kann nun eine kleine Runde drehen und bei jeder Gruppe oder allen Teilnehmenden nachfragen, ob alles gut läuft. Eine der nützlichsten Funktionen der App „Stop-Motion-Studio“ ist die Überblende-Funktion, bei der das zuletzt geschossene Foto und der aktuelle Bildausschnitt übereinandergelegt zu sehen sind. So kann man direkt Veränderungen im neuen Bild feststellen und gegebenenfalls nachkorrigieren. Diese Funktion steuert man über einen Schieberegler am linken Bildschirmrand. Wenn die Teilnehmenden diese Funktion noch nicht entdeckt haben, kann man sie darauf aufmerksam machen, weil sie die Arbeit sehr erleichtern kann.

Bei allen Fragen von Seiten der Teilnehmenden kann man sich an folgenden Grundsätzen orientieren:

1. Bei technischen Fragen wird versucht, das Problem gemeinsam zu lösen. Oft trauen sich die Teilnehmenden nicht, in einem bereits angefangenen Film unbekannte Schaltflächen auszuprobieren. Hier kann man zeigen, wie eine Sicherheitskopie vom Film gemacht wird und wie man zwischen dem Ausprobiermodus und dem Film hin und her wechseln kann. So kann die App erkundet werden, ohne Risiko, den Film zu verlieren.
2. Inhaltliche oder kreative Fragen sollten die Teilnehmenden selbst beantworten. Auf keinen Fall sollte man einen Inhalt vorgeben, der dann nur noch umgesetzt wird! Damit würde man eine wichtige Phase im künstlerischen Prozess zerstören.
3. Man kann die Teilnehmenden allerdings dazu anleiten, ihre Fragen selbst zu beantworten, indem man Rückfragen stellt:
 - Was hast du denn für Möglichkeiten, um deine Idee umzusetzen?
 - Was brauchst du, um weiterarbeiten zu können?
 - Wie könntest du das mit den hier zur Verfügung stehenden Mitteln schaffen?
4. Manchmal ist es notwendig, ein klares Statement zu geben:
 - „Ich kann dir leider nicht sagen, wie es in deinem Film weitergeht. Wenn ich mir deine bisherigen Ideen anschau, bin ich mir aber sicher, dass dir bald etwas Tolles einfallen wird. Vielleicht hilft dir ja eine kurze Pause!“

Es gibt auch Teilnehmende, denen „nichts einfällt“. Wenn das schon gleich zu Beginn passiert, kann man diese Kinder oder Jugendlichen auffordern, sich die Materialien anzusehen und zu überlegen, was man daraus machen könnte. Wenn die Teilnehmenden mitten im Dreh nicht weiterkommen, kann man sie auffordern, eine kleine Pause zu machen. Der Dreh erfordert viel Konzentration. Wenn die Teilnehmenden eine Pause machen, essen und trinken sie meist etwas und wandern dann ein bisschen umher und schauen, was die anderen so machen. In der Regel fällt ihnen dann etwas ein und sie arbeiten nach der Pause motiviert und selbstständig weiter. Pausen sind in einem kreativen Prozess normal und notwendig.

Schritt 4 - Der Abschluss:

Bei einem Film, der während eines eintägigen Workshops innerhalb von vier Stunden entsteht, steht das Bild im Vordergrund und nicht der Ton – es sei denn, es handelt sich um ein Musikvideo oder explizit um einen Film, der Geräusche/Musik/Töne zum Thema hat. Die meisten Teilnehmenden schaffen es in der Zeit, für ihren fertigen Film noch eine Tonspur aufzunehmen. Wer aber länger filmen möchte, wird nicht dazu gedrängt. Dasselbe gilt auch für den Titel oder einen Abspann. Wer es schafft, kann es gerne machen, wer sich lieber auf den Hauptfilm konzentriert, darf das auch. Es gibt immer welche, die schneller fertig sind als andere. 30 Minuten vor Schluss kann man noch eine Runde drehen und darauf hinweisen, dass in spätestens 25 Minuten die letzten Filme zur Abgabe zum PC gebracht werden sollen. Wenn die Ersten komplett fertig sind, kann man mit deren Filmen beginnen, und diese abspeichern und auf eine gemeinsame Festplatte ziehen. Wenn die Teilnehmenden mit ihrem eigenen Smartphone gearbeitet haben, werden Sie als Lehrperson mit verschiedenen Betriebssystemen konfrontiert werden (höchstwahrscheinlich iOS und Android, vielleicht Windows). Es gibt Apps, die das Teilen von Dateien zwischen allen Betriebssystemen ermöglichen, diese müssen jedoch auf die jeweiligen Endgeräte heruntergeladen werden. Sie können aber auch mitgebrachte Verbindungskabel nutzen, die zum jeweiligen Smartphone passen. Wenn jemand noch nicht fertig geworden ist, wird der unfertige Film gespeichert. Der Workshop ist prozessorientiert ausgerichtet, das bedeutet, es geht mehr um das künstlerische Schaffen, die Auseinandersetzung mit den Medien und das kreative Handeln als um das fertige Endprodukt. Jeder entstandene Film und die damit verbundene Arbeit wird gewürdigt. Auch eine Feedbackrunde ist möglich.

Wichtig ist, dass die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen, ihr Werk selbst zu beurteilen und nicht nur Wertungen von Außen bekommen. Jedes Werk sollte in dem geschützten Raum der Gruppe wohlwollend betrachtet und in seiner Gesamtheit anerkannt werden.

Ein schöner gemeinsamer Abschluss ist es, alle Filme noch einmal gemeinsam über einen Beamer auf einer großen Leinwand zu sehen. Wenn die Teilnehmenden einen USB-Stick mitgebracht haben, können sie auch die entstandenen Filme mit nach Hause nehmen.

Themen:

Ein Stop-Motion-Workshop eignet sich sehr gut, um eine Vielzahl von Themen in Bezug auf Neue Medien zu besprechen. Das kann man an den Anfang, das Ende oder auch in eine Pause während des Workshops einbauen (allerdings machen die Teilnehmenden erfahrungsgemäß lieber in einem eigenen Rhythmus Pausen. Hier muss man aufpassen, dass man mit einer gemeinsamen Pause nicht den Flow von manchen Teilnehmenden unterbricht).

Mögliche Themen können sein:

- Was sind Neue Medien, was können sie?
- Wie nutzt du Neue Medien?
- Welche Apps kennst und nutzt du?
- Was siehst du dir im Internet an?
- Was gefällt dir besonders, wenn du Videos im Internet/auf Youtube/ auf TikTok anschaust? Gibt es Sachen, die dir gar nicht gefallen?
- Wie war die Erfahrung für dich, selbst einen Film zu produzieren?
- Was bedeutet für dich Kreativität?