

TrickfilmClub

Grenzach-Wyhlen

Vom Baukasten zum Rollenspiel

Im Situation-Room

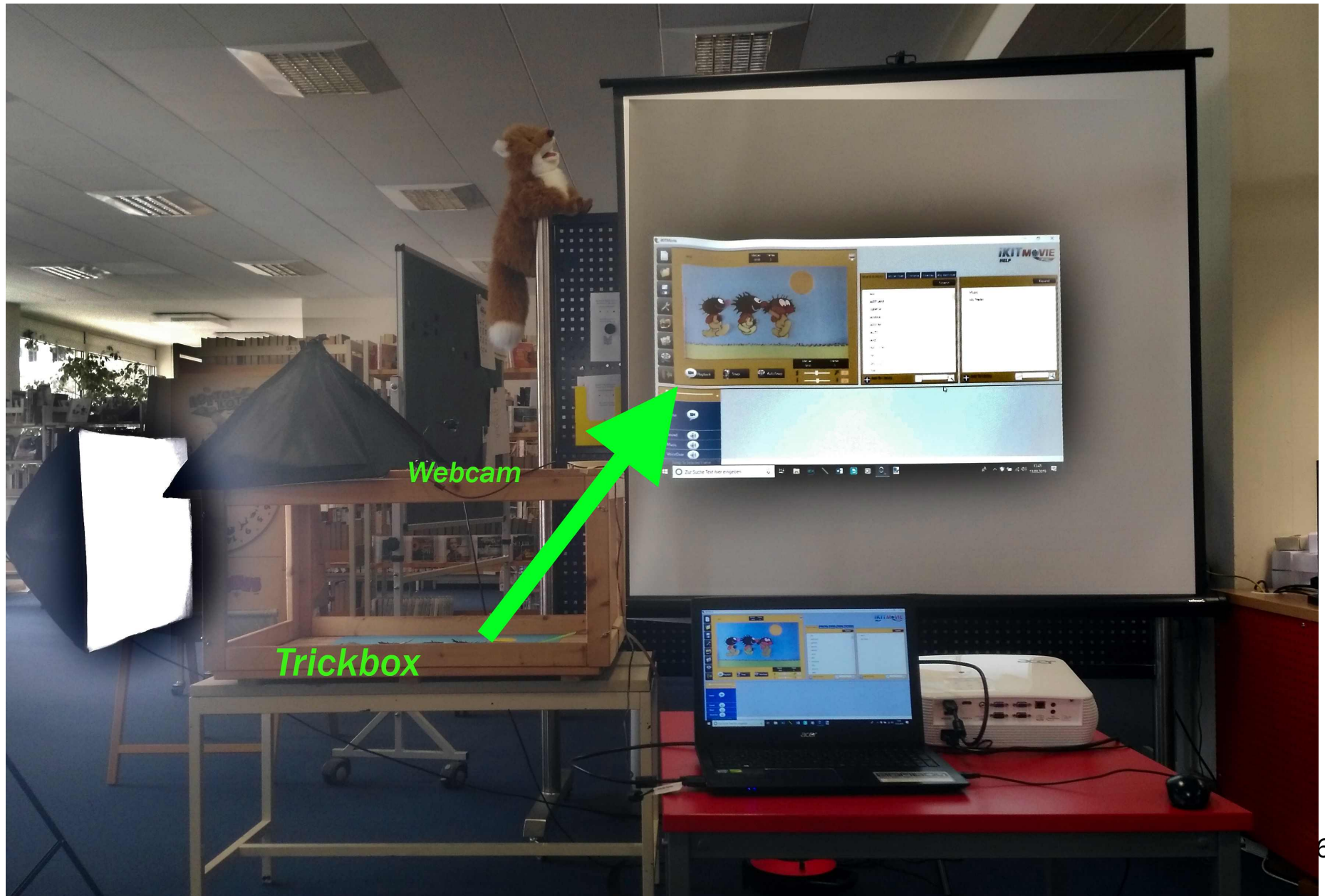




Die Werkstatt

- Kinder ab 8 Jahren erstellen - auch allein - Film-Animationen in der Bibliothek mit analogen und digitalen Mitteln
- Stop-Motion
- VFX = visuell effects
- Effekt-**Bibliothek**

Die Werkstatt



Warum?

- Anschluss erweitern
 - Anschlussfähiges Veranstaltungsangebot nach dem Vorlesealter
- Anschluss behalten – Zeit und Raum
 - Ganztagschule, Öffnungszeiten, Internet → Raumentwertung
- Anschluss behalten – Bibliothekskultur und Bildung
(dbi-Materialien: „Mehr mit Medien machen“)



Baukastenprinzip

- Anfassen statt angucken
- Produzieren statt konsumieren
- Gemeinsam etwas unternehmen
- Literalität ist das Ergebnis einer sozialen Praxis

Ursprüngliches Konzept - das Club/Kursformat

- kein Ziel wurde im Clubformat vollständig erreicht
- Autonome Benutzung der Werkstatt
- Verbunden über Social Media (Youtube)
- Keine Raum-, Zeit- und Teilnahmeverpflichtung trotz Kurscharakter

Falsche Annahmen

- Problem der Zeitressourcen nicht gelöst (Addition der Angebote stärker als Verdrängung)
- Verteilungseffekte bei Social Media falsch eingeschätzt
- Filmproduktion = hierarchiehoher Prozeß
- Mehr Sprinter als Ausdauerläufer
- Fehlende Vorläuferfähigkeiten (Lesen, Feinmotorik)



Teil-Lösungen

- Distanzierung von Vorbildern (Howtos) und eigener Baukastenmetapher
- Produktionsreihenfolge ignorieren
- Keine Produktorientierung
- Keine Einheit von Form und Inhalt
- Sequenzen statt Film
- Didaktik ist wichtiger als das Produkt
- Kinderliteratur statt Film



Verhältnis → Format

- TrickfilmClub: 1 Set : 5 Kinder
- Schülerbetreuung: 1 Set : 15 Kinder



Unterschiedliche Schwerpunkte

- TrickfilmClub:
Vermittlung der Technik
- Schülerbetreuung:
Animation von Kinderliteratur



Aller Anfang ist leicht

- Kinderbücher animieren ohne Werkstatt und aufwändige Ausrüstung
- Voraussetzungen: Laptop, Mikrofon, Crazytalk, Audacity
- Das kinderliterarische Selfie

Ohne analog kein digital

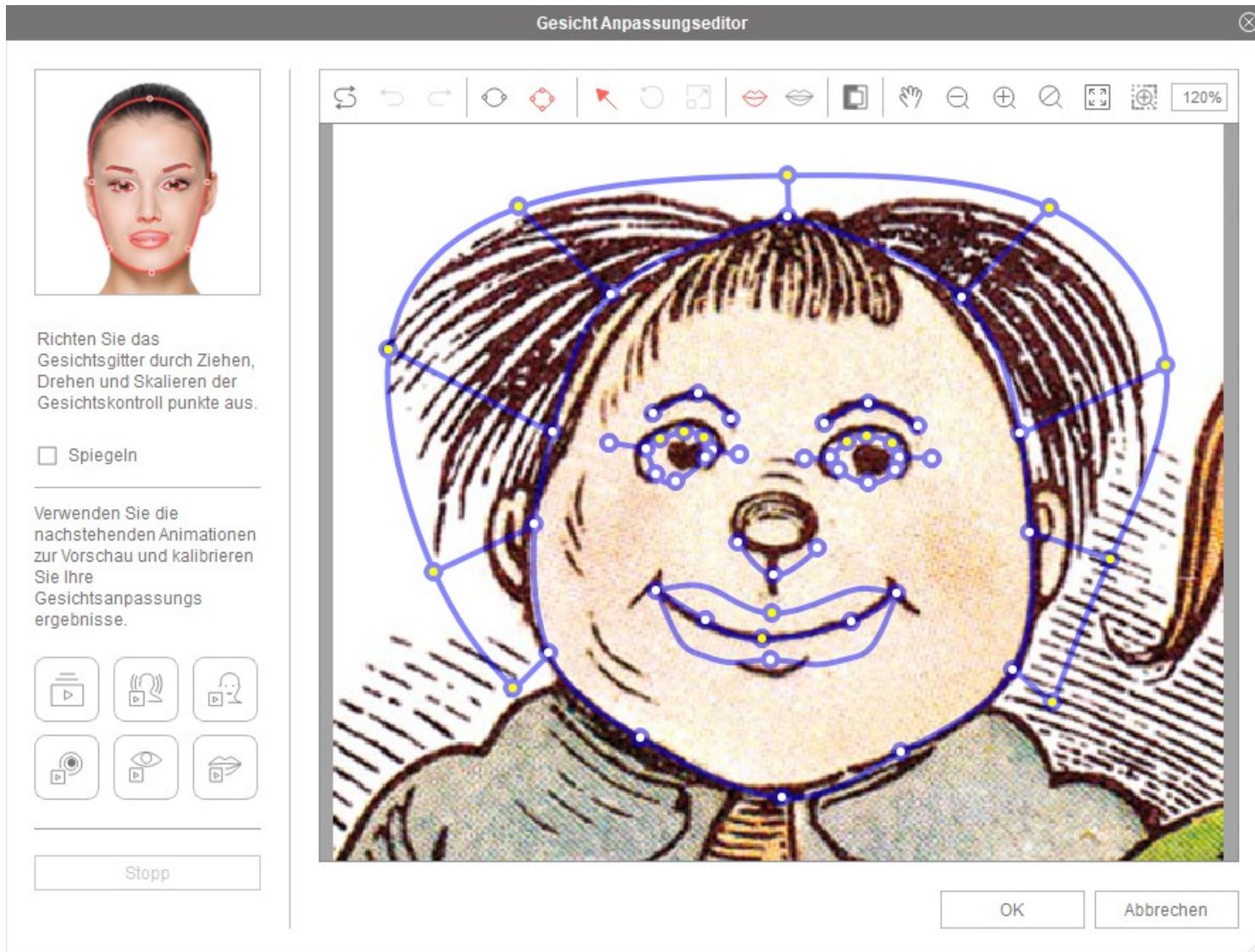


Gesichtsanimation

- Automatische Gesichtsmerkmalserkennung
- Automatische Umwandlung von Sonogrammen in Viseme und Mimik
- Bibliothekarische Anwendung:
„Kinderliterarisches Selfie“ - Max als Moritz
- Außerhalb: Museumspädagogik, Computerspiele, Geschäftspräsentationen

Gesichtsanimation

Gesicht Anpassungseditor



Richten Sie das Gesichtsgitter durch Ziehen, Drehen und Skalieren der Gesichtskontrollpunkte aus.

Spiegeln

Verwenden Sie die nachstehenden Animationen zur Vorschau und kalibrieren Sie Ihre Gesichtsanpassungsergebnisse.

Stopp

OK Abbrechen

Gesichtsanimation



Gesichtssteuerung

Auswahl einzelner Merkmale

Gesichtsanimationsprofil:

Volle Gesichtskontrolle:

Vorschau...
Zum Beenden Leerstaste drücken.

Kopf Verschieben

Daten in nächste Aufnahme einbinden.

Einstellungen

Jack Live Buy



Little Girl



Nobleman



Rapper



Robot



Wichtigste Erkenntnisse

Die Freude der Kinder am Rollenspiel ist größer als die Begeisterung für digitale „Features“

Nutzen der digitalen Animation:

- Senkt Hemmschwelle (Entblößung auf der Bühne)**
- Verbindet Faszination des Rollenspiels mit Technikfaszination**

Einfach digital?

- Digital ist einfach, Pädagogik ist schwer**

Verwendete Software

Achtung! Existierende Alternativen

- Crazytalk 8, Fa. Reallusion, Gesichtsanimation mit integrierter Maskenfunktion, z.Z. \$ 59,-
- iKit-Movie 4.0, Stop-Motion-Software mit Effektbibliothek, z.Z. \$ 69,-
- Paint.net, einfache Bildbearbeitungssoftware mit Ebenenüberlagerung, kostenlos
- Powerdirector 15, Videoschnitt, ab ca. 70 €
- Audacity, Tonaufnahme und -bearbeitung, kostenlos



Software für sehr Fortgeschrittene

- Gimp 2.10
- Cartoon-Animator 4.0 (2D-Animationsprogramm, Motion Capture und Inverser Kinematik)



Gratissoftware

- Paint.net, Gimp, Krita: Bildbearbeitung
- Olive, Videoschnitt mit Chroma-Key
- Audacity (Tonaufnahme und -bearbeitung)
- Stykz, Pivot Stickfigure Animation



Kursinhalte Club 8-10 J.

A = Anfänger, F= Fortgeschrittene)

- Sequenz = Stop Motion Film (A)
- Überlagerung von Bild und Ton (A)
- Retusche (A)
- Gesichtsanimation mit Crazytalk (F)
- Farbe und Farbtönung (F)
- Laut und Lauttönung (F)

Kursinhalte Club ab 11 J.

- Tonbearbeitung mit Audacity
- Bildbearbeitung mit Paint.net (Chroma Key)
- Grundlagen der Bildbearbeitung mit GIMP
- Grundlagen des Videoschnitts
- Bewegungsautomatisierung mit Keyframes

Animation in der Kinderliteratur

(Beispiel ab 1. Klasse)

„Sieben Ziegen sprangen über ein Buch mit sieben Siegeln“

(Paul Maar, Nikolaus Heidelbach: Der Aufzug)

- Worterklärung: Was ist ein „Buch mit sieben Siegeln“?
- Suchaufgabe Bibliothek:
Findet 7 Bücher mit 7 verschiedenen Arten, eine Ziege zu zeichnen – von Grimm über „Schnorchelmütze“ bis „Böckchenbande“
- Kopiert die Ziegendarstellung mit der Fenstermethode
- Ab 8 Jahre: Angeleitete Freistellung der Ziegenbilder mit Paint.net
- malt das Siebenland, schneidet die Ziegen aus
- Lasst in einer Legenanimation 7 Ziegen über ein Mathe-Buch springen

Animation in der Kinderliteratur

(weitere Beispiele ab 1. Klasse)

- Konturen von Bilderbüchern am Fenster kopieren (analog) → Konturlinien im Comic / in der Cartoon-Animation
- Daumenkino (analog), Prinzip Sequenz
- nicht-weiße Minibücher basteln zur Bedeutung der Farbe (analog)
- Lettering mit Buchstaben- oder Silbenanimation als Titel-Vorspann (analog und digital)
- Mimik-und Gefühls-Memory (analog)
- Gestaltungsprinzipien des Cartoons (Kanten durch Flächen ohne Konturlinien, analog)
- Tangram-Animation bei feinmotorischen Schwierigkeiten (analog und digital)
- Staupausen und Einwortbetonung beim Vorlesen (digital mit Audacity, Tonie?)
- Figuren aus Grundformen zeichnen („Kleiner Strubbel“)

Danke!



Bildquellen Animation und Präsentation, Kontakt

- Granitfelsen, by Jim Champion - Own work, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1313387>
- Situation room, Screenshot aus:
https://obamawhitehouse.archives.gov/videos/2009/December/121809_SitRoom.mp4
- Mo O'Hara: Mein dicker fetter Zombie-Goldfisch: <http://d-nb.info/1070333891>
- Paul Maar, Nikolaus Heidelbach: Der Aufzug:<http://d-nb.info/96547495X>
- Wilhelm Busch, Max und Moritz: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MaxMoritz.jpg>
- TrickfilmClub Grenzach-Wyhlen, Detlev Hoffmeier

Kontakt:

hoffmeier@grenzach-wyhlen.de