Über dieses Buch

Die vorliegende Diplomarbeit will keine rein wissenschaftliche Arbeit sein.
Wir dokumentieren unseren Entwurfs- und Arbeitsprozess und hoffen, dass dieses Buch auch anderen Lust auf das Abenteuer Animationsfilm macht und ihnen als Informationsquelle dienen kann.

Editorial

Das aufgeschlagene Buch ist, wie der dazugehörige Film „Südstadt“ im Format 16:9 angelegt. Auch das Raster hat als Grundeinheit dieses Seitenverhältnis .

16:9 wurde im Kino eingeführt, weil es leichter zu projizieren war und ein geringerer Höhenunterschied bei den Zuschauersitzreihen eingerichtet werden konnte. Bildkomposition und Aufteilung sind für das Auge angenehmer als das klassische Fernsehformat 4:3.
Dass sich 4:3 dennoch als Standard im TV durchgesetzt hatte, ist der Bildröhre des Fernsehgerätes zu verdanken, die bei anderen Verhältnissen unsaubere Bilder lieferte.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich zur Anfertigung der vorliegenden Arbeit keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel und keine nichtgenannte fremde Hilfe in Anspruch genommen habe.

.....

.....

.....

Diplomarbeit
Hochschule Niederrhein
Fachbereich 02 Kommunikationsdesign

Mit den Texten der drei Diplomarbeiten

Malte Jehmlich:
Storytelling in einem Stop Motion-Trickfilm: vom Konzept bis zum Schnitt

Nicolai Skopalik:
Entwurf, Umsetzung und Animation von Charakteren

Nils Voges:
Set und Sounddesign in einem Stop Motion-Trickfilm

Referent
Prof. Silvia Beck

Koreferent
Prof. Thomas Klegin

Wintersemester 2006/Sommersemester2007
Krefeld, 10.05.2007

INHALT

Einleitung

Vorgeschichte	8	Nils Voges
Analog und Digital	8	
Idee und Motivation	9	
Kooperation / Diplom zu dritt	9	
Stop Motion Film als Diplomarbeit	10	
Ausblick	11	

Recherche

Animation und Storytelling	12	Malte Jehmlich
Stop Motion - Historische Entwicklung	12	
Storytelling im Animationsfilm	19	
Verortung	20	

Vorbereitung

Musikvideo Monomatik - the soil	22	Nils Voges
• Idee und Konzept	22	
• Handlung	24	
• Making of	24	
Musikvideo: Der Westen ist Geschockt	26	Nicolai Skopalik
• Das Skelett	28	
Einrichtung des Studios	32	
Ausrüstung	36	
• Ausrüstung für den Dreh	37	

Konzeption

Ideenfindung	40	Malte Jehmlich
• Entwicklung der Geschichte	41	
• Südstadtbeobachtungen	41	
• Briefträgergeschichten	44	
Ausarbeitung der Geschichte	46	
• Exposé	46	
• Treatment	47	

Umsetzung

Storyboard & Animatic	50	Malte Jehmlich
• Verwendung von Storyboards	50	
• Storyboard als Entwurfswerkzeug	51	
• Besonderheiten des Animationsfilms	56	
• Konzeption der Filmsprache in unserem Film	56	
• Storyboards zeichnen in der Praxis	64	
• Animatic	65	
Produktionsplanung	66	Malte Jehmlich
• Zeitplan	66	
• Drehplanung	67	
• Szenenplanung	68	
Die Charaktere	70	Nicolai Skopalik
• Formexperimente	72	
Entwurf der Charaktere	74	
Modellieren eines Kopfes	82	

- Material 83
- Technik 83
- Erste Entscheidungen 83
- Charakteristika 84
- Drei Dimensionen 84
- Anatomie 84
- Fünf wichtige anatomische orientierungs Punkte 86

Umsetzung der Entwürfe 88
- Abformen 90
- der Postbote: Aufbau des Kopfes 93

Mundphasen 96
- Anatomie 97
- Animation 100

Vom Kopf abwärts... 104
- Charakterisierung über Proportionen und Kostüm 104

Puppenbau 110 Malte Jehmlich
- Vom Skelett zum Kostüm 110
- Low Budget Skelettbau 112
- Aufpolstern des Skeletts 114
- Hände und Füße 114
- Kostümdesign 118

Setdesign 120 Nils Voges
- Set Konzept 122
- Recherche 122
- Moodboards & Skribbles 125
- Farben und Materialien 126

Setbau 128
- Unsere Helfer 129
- Bau eines Gründerzeithauses 130
- Farbgebung für die Modellhäuser 132
- Weitere Häuser 134
- Autos 140
- Der Baum 144
- Straßen und Bürgersteige 146
- Das fertige Set 147
- Das Postfahrrad 150

Musik und Sounddesign 152 Nils Voges
- Einleitung 152
- Sound im Film 151
- Komponenten des Soundtracks 154
- Sound für Animation 155
- Die Umsetzung 155

Postproduktion 158 Nicolai Skopalik
- Compositing 158
- Compositing in der Praxis 160
- Schnitt: The final cut 162

Schluss

Fazit 164

Danke 166

Anhang / Literaturhinweise 168

Einleitung

VORGESCHICHTE

Im Jahre 2004 hatte die Krefelder Band Jansen die Idee, zusätzlich zur neuen Platte eine DVD (Digital Versatile Disk) auf den Markt zu bringen[1]. Freunde und Bekannte der Band konnten völlig frei ein Video zu einem Song erstellen. Die einzige Vorgabe war, es durfte nichts kosten. Der „Lohn" war die Veröffentlichung. Wir drei, damals befreundete Kommilitonen, waren von der Idee begeistert und steuerten jeder ein Video zu der DVD bei. Wir sahen, wie wir arbeiteten und beschlossen, unsere Fähigkeiten zu vereinen und das Menü der DVD gemeinsam zu erstellen. Dabei erkannten wir schnell, dass wir ähnliche ästhetische Vorstellungen und Vorlieben hatten und dass sich unsere Kompetenzen sehr gut ergänzten. Das Menü wurde zu einem gewaltigen Projekt.
Angeregt von dem Illustrationskurs „nonlineares Storytelling", wollten wir nicht ein einfaches Auswahlwerkzeug erstellen, sondern ein eigenständiges Werk erschaffen, das eine Geschichte erzählt. Diese sollte in der Jansenstadt spielen, einer Modellstadt, die wir vorwiegend aus schlichten Pappkartons und Weihnachtsbaumbeleuchtung bauten.
Der analoge Charme faszinierte uns alle drei gleichermaßen und so wurde, erweitert mit den Hilfsmitteln des Computers, diese handgemachte Ästhetik zum Konzept. Wir gründeten gemeinsam die Firma sputnic. Seitdem versuchen wir immer durch das Zusammenspiel „alter Techniken" und den Vorteilen des Digitalen, neue Welten zu erschaffen und Geschichten zu erzählen.

ANALOG UND DIGITAL

„Kunst unter Computerbedingungen konstruiert ästhetische Labyrinthe*, in denen wir uns spielerisch einüben in die Wirklichkeit des Scheins" Norbert Bolz*

Seit der Erfindung des Computers hat das Digitale seinen Siegeszug angetreten. Heute ist es aus kaum einen Lebensbereich mehr wegzudenken. Angefangen bei Uhren über Filme, Fernsehen, Musik, Autos, Telefon bis hin zu Büchern und Fieberthermometern. Die Möglichkeiten der computergesteuerten oder -generierten Produkte sind enorm und auch längst noch nicht ausgereizt. Bei der Entwicklung von digitalen Produkten wird natürlich erst einmal versucht das analoge möglichst korrekt nachzubauen und zu imitieren. Erst wenn das gelungen ist, wird in der Regel darüber nachgedacht,

welch weiterer Nutzen sich noch aus den numerischen Werten ableiten lassen können. So konnte man mit dem Mobiltelefon Ende der 80er Jahre nur telefonieren. Erst kam ein internes Telefonbuch hinzu, dann Spiele und mittlerweile kann jedes handelsübliche Gerät Fotos machen, als Musikplayer oder Recorder verwendet werden, man kann im Internet surfen, SMS, Emails schreiben und Filme gleichermaßen schauen wie erstellen.

Der Fortschritt durch Technik kann aber auch einen Verlust an Sinnlichkeit mit sich führen.
So hat die neueste Generation von Mobiltelefonen schon gar keine Tasten mehr und jede Navigation spielt sich auf einem sensitiven Bildschirm ab. Der Künstler Daniel Dendra sieht darin eine sinnliche Abstumpfung zum rein visuellen Wahrnehmen in allen Bereichen der Gesellschaft.[2]
Für den Medientheoretiker Norbert Bolz mündet die unendliche Transformierbarkeit und Austauschbarkeit digitaler Bilder und die Möglichkeit zur totalen digitalen Manipulation, ebenfalls in dem Verlust von Substanz und Sinn.[3]
Da der Mensch aber ein multisensorisches Wesen ist, werden die Produkte sicher auch diesen Aspekt wieder synthetisch reproduzieren lassen: Spielekonsolen haben z.B. längst nicht mehr nur eine Vibrationsfunktion am Steuergerät, sondern reagieren auf Gebärden und Bewegungen, wie die Wii von Nintendo. Sie ermöglicht jedem Spieler eine intuitive Steuerung durch physische Bewegung.

Im Kino begann das digitale Zeitalter schon 1977. In dem Film „Star Wars“ waren erste computeranimierte Weltraumszenen zu sehen. Weitere Meilensteine waren „Abyss“ (1989), „Terminator2“ (1991) und „Jurassic Park“ (1993). Hier wurden erstmals eine große Bandbreite der neuen Möglichkeiten ausgenutzt.
Das Publikum war begeistert von den Effekten und immer mehr Filme wurden mit immer mehr digitalen Bildern kombiniert. Die ganze Entwicklung lief darauf hinaus Filme komplett am Computer entstehen zu lassen. Mit Toy Story (1995) von Pixar wurde dieses Vorhaben zum ersten mal in einem abendfüllenden Spielfilm umgesetzt. Dieser Trend ist bis heute ungebrochen, wie man an Filmen wie „Sky Captain and the World of Tomorrow“ (2005) oder „300“ (2007) feststellen kann. Die Schauspieler agieren vor Greenscreen (→ Postproduktion) und werden im Nachhinein in die digitalen Szenen einkopiert. Durch weitere Bearbeitungsmöglichkeiten, wie Farbkorrektur und Schnitt sind diese Filme teils zu 100% digital bearbeitet.[4]

Doch es gab immer auch Gegenbewegungen zu dieser Hollywood Ästhetik. Beispielsweise fertigten die Regisseure Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring und Søren Kragh-Jacobsen 1995 ein Manifest an (Dogma 95), das gegen die „Wirklichkeitsentfremdung“ von Hollywood eine neue Form des Filmemachens postulierte. Effekte, technische Raffinessen und Illusion durften in diesen Filmen nicht verwendet werden. Das analoge Filmmaterial, die Schauspieler und eine gute Geschichte sollten einen „alten“ Ansatz des Filmens wiederbeleben.[5]

Mit unserer Diplomarbeit wollen wir einen Weg gehen, der beide Welten vereint. Vom haptischen, sinnlichen ausgehend soll das Digitale in großem Umfang genutzt werden.

IDEE UND MOTIVATION

Eine „alte Technik“, die uns sehr fasziniert ist die der Animation durch Einzelbildaufnahme. Seit langem planten wir einen solchen „Stop Motion“ Film zu drehen und entschlossen uns diese Idee in einer gemeinsamen Diplomarbeit zu verwirklichen.
Da dies ein völlig neues Gebiet war, auf dem wir noch keine Erfahrungen gesammelt hatten, war es nötig erst einmal kurze Probefilme zu drehen. In dieser Phase entstanden die Musikvideos Monomatik - the soil[6], eine Scherenschnitt animation und Japanische Kampfhörspiele - Der Westen ist geschockt[7] (→jeweilige Kapitel), ein klassischer Puppentrickfilm. So bekamen befreundeten Bands ein Musikvideo und wir waren gut vorbeireitet auf die Diplomarbeit.
Dafür galt es noch eine Geschichte zu finden, die es zu erzählen lohnte - ein schwieriger und langwieriger Prozess. Letzten Endes beschlossen wir, unsere Erlebnisse aus dem Südbezirk unserer Stadt, in dem wir leben und arbeiten, in die Geschichte miteinfließen zu lassen. Um nicht in der Kürze der Zeit auch noch die Kunst des Drehbuchschreibens erlernen zu müssen, gaben wir all unsere Aufzeichnungen dem befreundeten Autoren, Journalisten und Verfasser von Theaterstücken Klaus Schmidt, der einen roten Faden einzuflechten versuchte. So entstand die Figur des Postboten, der als Hauptdarsteller durch unsere Erlebnisse führt. Dieser macht die Bekanntschaft der Charaktere, die wir täglich auf unseren Straßen sehen. Gemeinsam wurde die Geschichte entwickelt und ein Drehbuch erstellt.

KOOPERATION / DIPLOM ZU DRITT

Zu dritt an einem Diplom zu arbeiten, ähnelt sehr der Arbeit die eine Agentur für einen Kunden macht: Es gibt ein klares Ziel und eine Frist in der dieses Ziel erreicht werden muss. „Einfach drauflos" zu arbeiten ist nicht möglich. Jeder Schritt muss genau geplant und mit den anderen abgesprochen werden. Sonst kann es dazu kommen, dass man zuviel Zeit und Energie in Arbeitsphasen steckt, die später im Film vielleicht kaum oder gar nicht zu sehen sind. Leider ließ sich das selbst bei bester Planung nie völlig vermeiden, da die Entstehung des Storyboards (→ Storyboard & Animatic) zeitgleich mit dem Setbau (→ Setdesign) einherging. So gibt es einige Details die später durch die Wahl des Kameraausschnittes im Film nicht sichtbar sind. Je weiter und genauer das Storyboard war, desto genauer konnte man sich daran orientieren. So war das Storyboard die wichtigste Grundlage für alle weiteren Überlegungen.
Um möglichst effektiv zusammen zu arbeiten, hatte jeder von uns klar gegliederte Bereiche zu bearbeiten. Falls es Helfer gab, etwa im Setbau, war man für jeweils sein Gebiet verantwortlich die Helfenden einzuweisen. Kleinere Entscheidungen musste jeder selbst fällen und kleinere Probleme selber lösen. Bei größeren Fragen setzten wir uns zusammen und überlegten gemeinsam.
Die Verteilung der Aufgabengebiete erfolgte fast von selber. In der Vorproduktionsphase kümmerte sich Malte um das Storyboard und das Animatic, Nick um die Charaktere, und den Puppenbau und Nils um den Setbau und die Vertonung des Animatics. In der Produktion waren Malte und Nils hauptsächlich für die Animationen und das Shooting zuständig, während Nick das Compositing am Rechner übernahm. Die Postproduction war folgendermaßen aufgeteilt: Malte war für Schnitt zuständig, Nick für Farbkorrektur, Motion Graphics und Finishing und Nils für die Vertonung.

Für zwei weitere Bereiche haben wir uns Unterstützung geholt. Für die Herstellung der Kostüme unserer Puppen konnten wir Mareike Keller gewinnen. Sie entwarf die Schnittmuster und nähte die Kleidung. Ein wichtiger Bereich, den wir zeitlich nicht auch noch hätten bewältigen können. Für die passende Filmmusik, fragten wir den befreundeten Musiker Phillip Lethen, dessen Musik und deren Entstehungsprozess uns sehr passend zu unserer Geschichte erschien.

Die Bearbeitung der schriftlichen Diplomarbeit lief dabei zeitgleich ab. Jeder schrieb über seine Teilbereiche und die allgemeinen Themengebiete wurden aufgeteilt.

Zusammenfassend war es sehr angenehm zu dritt Diplom machen zu können. Zwar musste man als Einzelner zu vielen Kompromissen bereit sein, aber wir teilten auch die Verantwortung und konnten Probleme jederzeit diskutieren und lösen. Und vor allem entstand so ein Werk, das man schon allein aus zeitlichen Gründen niemals hätte allein erschaffen können.

STOP MOTION FILM ALS DIPLOM

Drei Kommunikationsdesigner schließen sich zusammen und machen einen Stop Motion Film. Und das, obwohl man als Kommunikationsdesignstudent in der Hochschule Niederrhein Setdesign, Modellbau, Puppenbau und Trickanimation nicht als Kurse belegen kann.
Die meisten Arbeiten bei uns „Grafikern" werden am Rechner erstellt und eher weniger entstehen mit analogen Mitteln. Bei unserem Diplomfilm dagegen wurde der Computer nur noch als Hilfsmittel, als Werkzeug miteinbezogen. Warum also einen Puppenfilm machen wenn man vom Grafikdesign kommt? Dazu gibt es mehrere Beweggründe:
Was wir in unserem Studium gelernt haben, war zwar vom Inhalt her eher am Grafikdesign orientiert, doch geschult wurden hauptsächlich ästhetisches Empfindungsvermögen und gestalterisches Verständnis, verbunden mit kreativem Schaffen. So verstehen wir uns eher allgemein als Gestalter, nicht so sehr als reine Grafikdesigner. Zu Ideen werden Lösungen gefunden, gleich zu welchem gestalterischen Bereich sie gehören. Wenn es dazu kommt, dass die Lösung in Bereichen liegt, die wir nicht beherrschen, müssen entweder neue Fähigkeiten erworben werden oder die Problemstellung an jemanden weitergegeben werden, der sich damit auskennt.

Möchte man dennoch den Bogen zum Grafikdesign herstellen, so kommt er über die Illustration und die Fotografie. Beides sind wichtige Bestandteile des Kommunikationsdesignstudiums. Besonders der Bereich der Illustration beeinflusste unser Verständnis für bewegte Bilder sehr.
Puppen oder gezeichnete Figuren erweisen sich als hervorragender Träger, um dem Zuschauer Emotionen von Sympathie bis Trauer und Wut auf einfachem Wege zu übermitteln.
Durch Illustration von Kinderbüchern und Romanen lernten wir auch den Wert der Geschichte kennen. So wurde das Geschichtenerzählen zu einem Kernpunkt unserer Arbeit. Immer öfter sieht man optisch ansprechendes Design, das über den Zweck des rein ästhe-

tischen Sinneseindruckes leider nur selten hinausgeht. Erzählt man jedoch eine Geschichte und sei sie noch so einfach, bekommt die Arbeit Inhalt und Tiefe. Und damit hebt sie sich ab. Man kann dieses Phänomen in allen Bereichen des Designs nachvollziehen.

Der Film ist ein klassisches Mittel, um Geschichten zu erzählen. Figuren in Aktion darzustellen ist eine Art der Illustration. Diese Mittel haben wir bewusst gewählt um unserer Gestaltung Leben und Sinn zu geben.

An unserer Hochschule sind schon einige Stop Motion Filme im Rahmen einer Diplomarbeit entstanden. Da diese Technik zur Zeit, durch Filme wie Wallace and Gromit (2005) oder Science of Sleep (2006) wieder populärer geworden ist, sind in jüngster Zeit auch Studentenprojekte in Stop Motion realisiert worden.

AUSBLICK

Wir haben uns an den bunten CGI (computer generated images) Effekten von Hollywood satt gesehen, die häufig über die Inhaltslosigkeit der Filme hinwegtäuscht. Wir träumen von Filmen die durch ihre Eigenständigkeit in Geschichte und Ästhetik dazu einladen, sich eigene Gedanken zu machen und der Phantasie des Betrachters ausreichend Freiraum geben.
Mit unserem Diplomfilm wollen wir versuchen diesen Weg zu gehen. Durch die Mischung der alten Techniken mit den Vorteilen der Computerbearbeitung und einer erzählenswerten Geschichte wollen wir unserem Film eine eigene Handschrift geben und ihn in der Art machen wie wir uns Filme wünschen würden.

Quellen:
1 Jansen - Für 15 Euro nasses Hundekino, 2005, Video-DVD, ASIN: B0006TRO7M
2 Daniel Dendra (2001), SOUNDCHECK,
Klangkarten Informationsmedien und Planungshilfen
3 Bolz, N. (1991): Eine kurze Geschichte des Scheins. München.
4 http://de.wikipedia.org/wiki/Computer_Generated_Imagery
5 http://www.dogme95.dk
6 www.monomatik.de / Video zu sehen unter www.sputnic.tv
7 Bisher unveröffentlicht. Wird zu sehen sein auf www.sputnic.tv

Animation & Storytelling

STOP MOTION: DEFINITION UND HISTORISCHE ENTWICKLUNG

Animation ist die Kunst, aus Serien von Einzelbildern die Illusion von Leben und Bewegung zu erschaffen. Der Begriff Stop Motion bezeichnet die Animation von Objekten oder Puppen. Dabei geht es nicht um die Nachbildung von Realität: *„What the artist is aiming for is to create something more than mere imitation, to create a performance.“* schreibt Susannah Shaw.[1] Diese Performance muss glaubwürdig sein, aber nicht unbedingt „wie in echt“. Dies wird durch Stilisierung und Abstraktion erreicht, wobei Bewegungen übertrieben werden, damit sie glaubhaft und lebendig wirken. Ähnlich wie Musik ist Animation eine zeitbasierte Kunst, die man nur während der Zeit der Vorführung erleben kann. Rhythmus und Timing von Bewegung sind dabei essentielle Aspekte der Animation. Es gibt die unterschiedlichsten Techniken der Stop Motion-Animation, die sich untereinander und auch mit Realfilm kombinieren lassen: Bei der Objektanimation werden vorgefundenen Objekten animiert. Spezielle Formen sind die Sandanimation, bei der Sand auf einer von unten beleuchteten Glasplatte animiert wird, und die Cut-out- bzw. Schattenrissanimation. Beim Puppentrickfilm werden modellierte Figuren animiert.

Pioniere

Während in Hollywood im Bereich der 2D-Zeichentrick-Animation eine regelrechte Industrie entstand und die Animationsprinzipien und -techniken von den großen Studios festgehalten und weitergegeben wurden, ist die Geschichte der Stop Motion mehr von Einzelnen geprägt, die jeweils immer wieder ihre ganz eigenen und teils revolutionären Herangehensweisen und Techniken entwickelten.[2]
Eines der ersten Beispiele für Objektanimation ist Segundo de Chomons „Hotel Electrico“ von 1905, ein Film über ein voll automatisiertes Hotel, in dem das Gepäck von alleine auf die Zimmer wandert und sogar Kamm und Rasierer aus freien Stücken handeln. Sehr populär wurde Emile Cohls sehr ähnlicher Film „The Automatic Moving Company“ (Frankreich 1910), in dem ein kompletter Umzug samt Aufbau und Wohnungsdekoration wie von Zauberhand vonstatten geht. (Abb. 1) Weitere Filme dieser Machart produzierten auch J.Stuart Blackton und Charlie Bower. Der Erfolg ihrer Filme und für das maßlose Erstaunen des Publikums lag im Sensationscharakter, dieser noch nie dagewesenen Tricktechnik begründet.[3]

Eher zufällig wurde der Russe Wladyslaw Starewicz zum Pionier der Puppenanimation. Während seiner Arbeit als Direktor eines naturgeschichtlichen Museums machte er 1910 sein erstes Filmexperiment indem er kämpfende Hirschkäfer zu filmen versuchte:
„In the mating season, beetles fight [..]I wished to film them but since their fighting is nocturnal, the light I used would freeze them into total immobility. By using embalmed beetles, I reconstructed the different phases of that fight, frame by frame, with progressive changes; more than five hundred frames for thirty seconds of projection. the result surpassed my hopes“ [4]
Starewicz befestigte kleine Drähte an den Gelenken der Käfer, um sie präzise bewegen zu können und erfand damit nebenbei den Skelettbau für die Puppenanimation. So wurde sein Film „Lucanus Cervus“, zum ersten animierten Puppentrickfilm.
Starewicz produzierte weitere Animationsfilme mit Insekten. Indem er sie wie Menschen aufrecht gehen und Rollen spielen ließ, überschritt er noch klarer die Grenze von der Objekt- zur Puppenanimation.
Im Film „The Cameraman‘s Revenge“ ,der die Geschichte eines untreuen Käferehepaars erzählt, tummeln sich verschiedene Käfer, eine Libelle und sogar ein Frosch in Modellsets, die Wohnungs- und Barinteriuers nachgebildet waren.
1917 emigrierte Starewicz nach Paris. Dort benutzte er zum ersten Mal selbstgebaute Puppen mit komplexen Skeletten für den Film „The Tale of the Fox“. Im Laufe seines Lebens produzierte er noch knapp hundert weitere Filme und erfand immer wieder neue Filmtechniken und Spezialeffekte.

Viele weitere Pioniere des Trickfilms bezeichneten Starewicz als die wichtigste Inspirationsquelle. So auch Lotte Reininger, die sich jedoch nicht dem Puppentrick widmete, sondern ab 1919 der Schattenrissanimation (→ monomatik - the soil). Von 1923 bis 1926 produzierte sie in dieser Technik den ersten abendfüllenden Animationsfilm, „Prinz Achmed“.
Weitere deutsche Beiträge zur Animationsgeschichte kamen von Oskar Fischinger, der sich mit abstrakten Animationen in Verbindung mit Musik und Objektmanipulation beschäftigte.
Im Bereich des Puppentricks arbeiteten die Gebrüder Diehl mit ihrem 1937 erschienenem Film „Die sieben Raben“. Im selben Jahr entwickelten sie die Figur des Igels Mecki, mit der sie auch nach dem Krieg noch erfolgreich waren. [5] 1949 wurde Mecki zum Maskottchen der Fernsehzeitung Hörzu und wechselte das Medium: Man kennt ihn heute hauptsächlich als gezeichnete Comic-Figur.

1-2 The Automatic Moving Company
3 The Cameraman‘s Revenge
4 Prinz Achmed

5 Die kybernetische Großmutter
6 Krysar
7 A Game with Stones

Der tschechische Puppentrickfilm

Tschechien hat eine starke Tradition des Puppenspiels und des Puppentheaters, die mit der Technik der Animation eine fruchtbare Verbindung einging und insbesondere Prag, mit diesem speziellen Stil, zu einem Zentrum des Puppentrickfilms machte.

Tschechische Filme sind sehr poetisch in ihrer Erzählweise, oft haben sie Fabeln oder Märchen als Grundlage ihrer Erzählungen.

Der einflussreichste und bekannteste tschechische Animator ist wohl Jirí Trnka. Seine Puppen verfügen über kaum oder keinerlei verschiedene Gesichtsausdrücke, sondern sind starr wie eine Maske. Durch diesen hohen Abstaktionsgrad wird die Puppe zur Projektionsfläche der Emotionen des Zuschauers. *„... the puppet hid more than it showed, and its wooden heart harbored even more“* sagte sein Animatorenkollege Bretislav Pojar über Trnka.[6]

Durch äußerst subtile Körpersprache und Gestik gelang es Trnka, seine Puppen sehr lebendig wirken zu lassen. *„The actions of the figures resembled puppet movements. [...] The people are used to suggestion rather than a full-frontal imitation of reality, so animators maintained a certain distance from the figures they moved“* schreibt der amerikanische Animator Gene Deitch über seine Zusammenarbeit mit tschechischen (Zeichentrick-)Animatoren.[5] Viele Geschichten beschäftigen sich kritisch mit der Gesellschaft. Im Film „Die kybernetische Großmutter“ (1962) erzählt er von einer Großmutter, die ihr Enkelkind in eine Art automatisiertes Schulsystem bringt, wo es von einer Robot-Großmutter aufgezogen wird. Die Angst vor Übertechnologisierung und gesellschaftlicher Kälte sind die Überthemen dieses rührenden Films.

Auch andere Animatoren, die mit Trnka arbeiteten oder bei ihm lernten, teilen den Hang zur gesellschaftskritischen Fiktion und poetischen Geschichten.

Zu diesen zählt Jirí Barta. Sein bekanntester Film ist „Krysar“ (1985), eine Adaption der Geschichte des Rattenfängers von Hameln. Sein Kommentar zur Moral in einer materialistischen Gesellschaft wird in düsteren expressionistischen Bildern erzählt.

Ein weiterer stilbildender Regisseur und Animator ist Jan Svankmajer. Svankmajer war eng mit dem Prager Surrealistenkreis verbunden, was man seinen Filmen auch anmerkt.[7] Collagenartige Verwendung z.B. von alten Schaufensterpuppen als Animationsfiguren, Mischungen von Puppen- und Objektanimation mit Realfilm, prägen seine Filme. Sie weisen keine klassische Erzählstruktur auf, sondern kreisen auf assoziative Weise um meist philosophische Themen.

„A Game with Stones“ von 1965 behandelt das Thema Lebenszeit. Aus einer Uhr fallen im Stunderhythmus

Steine in einen Behälter. Nun folgen Animationen mit verschiedensten Steinen, die zwischen dem Spiel mit formalen Kontrasten und aus den Steinen gebildeten figurativen Elementen pendeln. Zur zwölften Stunde durchschlagen die Steine den Behälter, der Film ist zu Ende.
Die Produktionsbedingungen unter der kommunistischen Zensur waren schwierig, auch wenn die Animationskunst vom Staat gefördert und im grossen Umfang finanziert wurde. Jirí Trnkas letzter Film „Die Hand" von 1965 (siehe Bild) setzt dieser Situation ein Denkmal: Ein Künstler wird von der autoritären Hand, Symbol der kommunistischen Staatsmacht, in den goldenen Käfig gesperrt und gezwungen, die Skulptur einer Hand zu schaffen. Das System der Finanzierung verschwand mit dem Zusammenbruch des Kommunismus, was die tschechischen Trickfilmszene in eine schwere Krise gestürzt hat.[8]

Stop Motion in den USA und dem Westen
Ein weiteres Zentrum für Innovationen in diesem Bereich waren die USA, insbesondere Hollywood.
Neben Animationsserien fürs Fernsehen war, besonders in den 40er und 50er Jahren, die Werbung in den USA und in Westeuropa ein wichtiges Arbeitsfeld für Stop Motion-Animatoren. Der Puppentrickfilm in den USA steht in der Tradition des Cartoons. Es wurde versucht, die Erkenntnisse aus der 2D-Animation auf die 3D-Animation übertragen: Grafisch stilisierte Charaktere, die Animation von Gesichtsphasen und die Übernahme von Timing und Rhythmus des Hollywood-Cartoons, wie er von den Studios Disney, Paramount und anderen praktiziert wurde.

Der gebürtige Ungar George Pal entwickelte ab 1949 für seine Serie „George Pal's Puppetoons" die Technik der Replacement Animation. Dabei werden einzelne Körperteile der Puppen in verschiedenen Bewegungsphasen produziert und beim Dreh einzeln ersetzt. Diese Technik ermöglichte es, Mundphasen ähnlich zu animieren wie im Zeichentrickfilm.
Auch das Prinzip des „Squash and Stretch" (das gummiartige Stauchen und Dehnen der animierten Formen - beispielsweise wenn der Kopf noch im Bild ist, während der Rest des Körpers schon „losgerannt" ist) ließ sich nun mit Animationspuppen umzusetzen.
Tim Burton, der 1983 seinen ersten Puppentrickfilm „Vincent" drehte, benutzt ebenfalls das Prinzip der Replacement Animation. Seine sehr grafischen Charaktere haben Wurzeln in der Comic-Ästhetik. Mit „Nightmare before Christmas" gelang ihm 1993 einer der erfolgreichsten Animationsfilme in Spielfilmlänge.

8 Technik der Replacement Animation
9-10 George Pal's Puppetoons
11 Vincent

Art Clokey entwickelte 1955 die Kinderserie „Gumby“ mit einfachen Charakteren aus Plastilin (engl.: „clay“). Will Vinton entwickelte ab ca. 1970 diese Technik weiter und ließ sie unter dem Begriff „Claymation“ schützen. Diese Technik ermöglicht das freie Verformen der Figuren zu jedem Zeitpunkt, was flüssige Metamorphosen von Objekten möglich macht. Außerdem ermöglichte es größere Flexibilität beim Animieren von Mundphasen und Gesichtsausdrücken.
In seinem ersten Versuch „Closed Mondays“, der immerhin einen Oscar gewann, waren die Charaktere sehr realistisch modelliert. Später begann er sie zu vereinfachen und zu abstrahieren, was zu einer effektiveren und

12-15 A Claymation Easter

glaubhafteren Animation führte.
Im späten Beispiel „Claymation Easter“ (1992) kann man deutlich die Annäherung an die Cartoonkonventionen erkennen.
Vinton war äußerst erfolgreich mit seinen Kurzfilmen und Werbeclips. Mit den Charakteren für die M&M Reklame war er auch ein Pionier der 3D-Computeranimation.[9]
David Sproxton und Peter Lord von Aardman Animations setzten die Tradition von Claymation fort, ihr Kompagnon Nick Park brachte sie dann mit „Creature Comforts“ (1989) und den allseits bekannten „Wallace & Gromit“-Filmen zur Perfektion.

16 Gromit

Die aus den USA stammenden und später nach London ausgewanderten Brothers Quay ließen sich stark von Svankmajers Filmen beeinflussen und brachten so das Erbe des tschechischen Films zurück ins westliche Bewusstsein und bildeten einen Gegenpol zur Cartoon-Ästhetik.
Ihre Filme basieren auf Geschichten von Schriftstellern wie Franz Kafka und Robert Walser. Oft benutzen sie teils auseinandergenommene (Kinder-)Puppen als Animationsfiguren.[10]
„Claustrophobic environments dominated by dark colours, expressionistically deformed images and a focus on the smallest details of daily life which are transformed into Kafkaesque delirium and dream.“ schreibt Bendazzi über die Athmosphäre

ihrer Filme.[11]
Mit ihren vielen, oft entlegenen Referenzen, sind sie nicht jedermann zugänglich. Der Atmosphäre ihrer Filme kann man sich jedoch kaum entziehen.
Die Filme der Brothers Quay erreichten nur ein Nischenpublikum. Ihren größten Einfluss hatten sie indirekt: Die oft ihnen zugeschriebenen Musikvideos für Tool, produziert von Fred Stuhr und Adam Jones, fanden ein großes Publikum.

Stoptrick als Special Effect
Außer bei Animationsfilmen und -serien ist in den USA Stoptrick in weitaus größerem Maße als Spezialeffekt für den Realfilm zu finden. In diesem Bereich zielt die Animation darauf, fantastische und irreale Elemente wie Monster und Raumschiffe zu visualisieren und sie nahtlos mit den Realfilmaufnahmen verschmelzen zu lassen.
Auch George Pal arbeitete später hauptsächlich als Special Effects-Spezialist. Er schuf unter anderem Trickszenen für „The Time Machine" (1960) und arbeitete als Produzent für den damaligen Special Effects Blockbuster „Krieg der Welten" (1953), beide sind Verfilmungen von Romanen H.G. Wells.

Der originär amerikanische Pionier der Special Effects war Willis O'Brien. Er begann bereits 1915, im Stop Motion-Verfahren Monster und Dinosaurier zu animieren. 1925 erschien „The Lost World", ein Film über die Auslöschung der Dinosaurier. Seine Arbeit für „King Kong" im Jahr 1933 war bahnbrechend und gilt immer noch als Meilenstein der Tricktechnik.

O'Briens Schüler Ray Harryhausen entwickelte die Techniken weiter und widmete sich mit Filmen wie „The Beast from 20.000 Fathoms"(1953) und „Earth vs. the Flying Saucers"(1956) mehr der Science Fiction. Filmmonster wie Godzilla sind von Harryhausens Arbeit inspiriert. Als Harryhausens Meisterstück gelten seine Animationen für „Jason and the Argonauts" aus dem Jahr 1963. In einer aufwändigen Choreographie kämpfen Jason und seine Gefährten gegen eine Armee von lebendigen Skeletten.
Der Bereich der Special Effects wird seit dem Siegeszug der CGI mehr und mehr digital gelöst. Aber immer noch ist es manchmal effizienter, mit Modellen zu arbeiten.

17 King Kong

18 Jason und die Argonauten

Produktionsbedingungen heute

Auch die Produktion von 3D- Animationsfilmen und -serien wird heute mehr und mehr von CGI dominiert.
Im kommerziellen Sinne findet Stop Motion heute seinen Einsatz hauptsächlich bei der Produktion von Kinderserien wie z.B. „Wind in den Weiden“ und „Bob der Baumeister“. Aber auch im Werbefilm, im Musikvideo oder im Bereich der Parodie, wie etwa bei „MTV‘s Celebrity Deathmatch“ und „Robot Chicken“, wo Fernsehserien und -filme persifliert werden, wird Stop Motion eingesetzt.
Es gibt einen Independent-Bereich, in dem Stop Motion-Filme auch für Erwachsene produziert werden, die Finanzierung für die langwierige und zeitintensive Produktion zu finden ist jedoch schwierig.
Mit dem Erfolg von „Wallace and Gromit“ (1989/1993/1995/2005 von Aardman Animations) und Tim Burtons „Nightmare before Christmas“ (1993) hat die Stop Motion-Animation ein Revival erfahren, sowohl bei den Konsumenten, als auch auf Seite der Animatoren. In den letzten Jahren hat die Anzahl der produzierten Stop Motion-Filme weltweit zugenommen, auch wenn sie im Vergleich mit der sprunghaften Zunahme von CGI-FIlmen verschwindend ist und viele Produktionen mit kleinem Budget entstanden.[12]
Aardman Animations und Tim Burton sind momentan die dominierenden Stop Motion-Animationsschmieden, „The Wererabbit‘s Curse“ und „Corpse Bride“(beide 2005) sind die aktuellen Maßstäbe an Perfektion und Komplexität im Stop Motion Genre.
Mit seinem Film „Science of Sleep“ zeigt Michelle Gondry eine andere Herangehensweise, die Lust an Improvisation und analogen Fehlern zeigt.
Tausende Enthusiasten, die als Hobby und in kleinem Rahmen mit Stop Motion experimentieren, veröffentlichen ihre Ergebnisse auf Videoportalen wie YouTube.
Es scheint, als würde trotz der CGI-Revolution immer noch ein Platz sein für die analoge, handgemachte und haptische Kunst der Stop Motion.

19 Corpse Bride
20 The Wererabbit‘s Curse
21 Science of Sleep

STORYTELLING IM ANIMATIONSFILM

Animation bietet sich zum Erzählen fantastischer Geschichten mit Metamorphosen und unglaublichen Handlungen an.

Das Geschichtenerzählen ist eine Kunst- und Kulturform, die so alt ist wie die Menschheit selbst. Schon die ersten Höhlenmalereien erzählen Geschichten von Jagderfolg und Gruppenleben. Schöpfungsmythen erklärten dem Menschen seine Herkunft und seine Rolle in der Welt.
Die orientierenden und erklärenden Funktionen von Geschichten sind geblieben, wobei mittlerweile der Aspekt der Unterhaltung in den Vordergrund getreten ist.
Nach Peter von Matt gibt es im Grunde nur vier Grundmuster von Geschichten: Die Liebesgeschichte, die Intrigengeschichte, die Abenteuergeschichte und die Selbstwerdungsgeschichte.[13] Im Laufe der Jahrhunderte und Jahrtausende wurden diese Muster nur immer wieder neu interpretiert, an die Gegebenheiten der jeweiligen Zeit angepasst und mit den Mitteln der Zeit erzählt.

Es gibt etablierte Erzählweisen und Strukturen für den Aufbau einer Geschichte.
Die Hollywood Formula, die sich am klassischen griechischen Dreiakter orientiert, ist die wohl gängigste Gliederung beim filmischen Erzählen:
Im ersten Akt werden Charaktere und Setting vorgestellt. Zu Beginn des zweiten Akts nimmt die Geschichte ihre erste entscheidende Wendung und der Konflikt der Hauptfigur wird aufgezeigt. Dieser ergibt sich aus der Anlage der Figur, ihren Werten, Eigenheiten, Absichten, und einem darauf Bezug nehmenden Ereignis.
Dann nimmt die Geschichte Fahrt auf, bis es in der Mitte des zweiten Aktes zur Zuspitzung des Konfliktes kommt.
Im dritten und letzten Akt wird der Konflikt aufgelöst.[14]
Diese Formel lässt sich auf fast alle Genres anwenden und kann eine echte Hilfe beim Entwickeln von Geschichten sein. Auch wenn der Begriff „Formula“ zunächst einmal abschreckend nach Einengung klingt, geht es darum, diese Gliederung kreativ zu nutzen.
So lassen sich zum Beispiel Handlungsmomente einfügen, die die Auflösung verzögern.
Beim nonlinearen Storytelling werden verschiedene Handlungsebenen miteinander verwoben oder in Form von Rückblenden und Rahmenhandlungen erzählt. Dabei können die einzelnen Elemente der Hollywood Formula immer noch zum Tragen kommen, nur dass sie in abgewandelter Reihenfolge erzählt werden. Für einen Animations-Kurzfilm sind solche Strukturen aber oft zu komplex. Sie eignen sich eher für Filme in Spielfilmlänge.

Gerade der Animationsfilm braucht nicht unbedingt eine klassische Geschichte. Es gibt dann aber jeweils ein anderes tragendes Element, aus dem der Film seine innere Struktur bezieht.
So werden emotional assoziative Fragmente zu einem neuen Ganzen gefügt. Dies geschieht etwa in Zusammenhang mit einem Gedicht oder anderem Text.
Animation kann auch ein philosophisches Thema auf formale und inhaltliche Weise behandeln, wie z.B. die surrealistische Montage „Game with Stones“ (1965) von Svankmajer, die sich mit Zeit und Lebenszeit beschäftigt.
Animationsfilm kann auch als rein abstrakte audiovisuelle Komposition funktionieren, wie etwa Oskar Fischingers „Komposition in Blau“ (1935). Hier bewegt man sich schon eher im Bereich des Experimentalfilms oder in der Videokunst.
Das Genre des Musikvideos ist ein Sammelbecken für unterschiedlichste Kombinationen solcher Animationsformen, oft gemischt mit erzählenden Elementen.
Das Musikvideo zu „Sledgehammer“ von Peter Gabriel (Aardman Animations) ist ein Beispiel dafür, wie sich Animationskunst selber feiert und, getragen von der Musik, von einer unglaublichen Metamorphose zur nächsten stürmt.
Die Gefahr einer solchen Erzählweise ist, dass man sich ohne tieferes künstlerisches Konzept oder ohne große assoziative Kraft der Bilder im „eye candy“ verliert und ein bloßes Spektakel veranstaltet, das den Zuschauer nach dem anfänglichen Erstaunen mit der Frage zurücklässt: Ja, aber was sollte das jetzt?
Andererseits: Spaß muss sein.

22-24
Stills aus „My Cousin“ von Adam Elliot

VERORTUNG

Während unserer Recherchen fiel uns besonders der Film „My Cousin“ von Adam Eliott auf. Mit einfachen Mitteln, stilistisch in der Nähe der Cartoon-Animation, in der Erzählweise aber sehr ruhig und tiefgängig, erzählt er mit subtilem Humor die äußerst authentisch wirkende Geschichte eines Aussenseiters.

Für uns stand fest, daß wir auch in dieser Richtung arbeiten wollten.
Wir sahen uns beim erzählenden Animationsfilm mit einer mehr oder weniger kontinuierlichen Handlung.
Die Geschichte sollte eine gewisse Tiefe und eine realistischen Komponente nicht entbehren aber trotzdem mit Gagstrukturen und Zuspitzung unterhalten.
Zudem wollten wir die Möglichkeiten des Animationsfilms nutzen, irreale Bilder zu schaffen.
Stilistisch sind wir sicher geprägt von Ästhetik und Animationsart der „Wallace & Gromit“ - Filme, wenn wir auch nicht erwarten durften, uns auf solche Höhen er Animationskunst aufzuschwingen.

Alle weiteren Überlegungen ergaben sich dann in der Konzeption der Geschichte und im Verlauf deren Umsetzung. Das gewonnene Wissen aus der Recherche wird erst nutzbar, indem man es zur Anwendung bringt.

Quellen:

1 Shaw, Susanna: Stop Motion, S.3
2 Shaw, Susanna: Stop Motion, S.1
3 zit. nach: Bendazzi, Giannalberto, Cartoons, S. 35
4 Bendazzi, Giannalberto, Cartoons, S.160
5 Deitch, Gene: How to succeed in Animation, S.8
6 zit. nach: Bendazzi, Giannalberto, Cartoons, S. 170
7 Bendazzi, Giannalberto, Cartoons, S.363
8 http://www.czech.cz/de/kultur/tschechisches-kunstlerisches-schaffen/der-film/der-trickfilm/
9 http://www.willvinton.net/history.htm
10 (http://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Quay)
11 Bendazzi, Giannalberto, Cartoons, S. 277
12 http://en.wikipedia.org/wiki/Stopmotion_feature_film
13 „Wir wollen das Bekannte“, in Der Spiegel, 05.02.2007
14 Patmore, Chris: the complete animation course, S. 20

Bildverzeichnis

1-2 Emile Cohl, The Automatic Moving Company
3 Wladyslaw Starewicz, The Automatic Moving Company
4 Lotte Reiniger, Prinz Achmed
5 Jiri Trnka, Die kybernetische Grossmutter
6 Jiri Barta, Krysar
7 Jan Svankmajer, A Game with Stones
8 Puppenteile für „Ali Baba“, George Pal
copyright Arnold Leibovitz Productions
9-10 George Pal's Puppetoons
11 Tim Burton, Vincent
12-15 Will Vinton, A Claymation Easter
16 Gromit aus Wallace and Gromti
copyright Aardmam Animations
17 King Kong, 1933,
RKO Radio Pictures
18 Jason and the Argonauts, 1963,
Columbia Pictures
19 Tim Burton Animations ,The Corpse Bride, 2005,
copyright Warner Bros. Pictures
20 Aardman Animations, The Wererabbit's Curse, 2005
copyright Dreamworks SKG
21 Michel Gondry ,Science of Sleep
copyright Partizan
22 Adam Elliot, My Cousin

MUSIKVIDEO

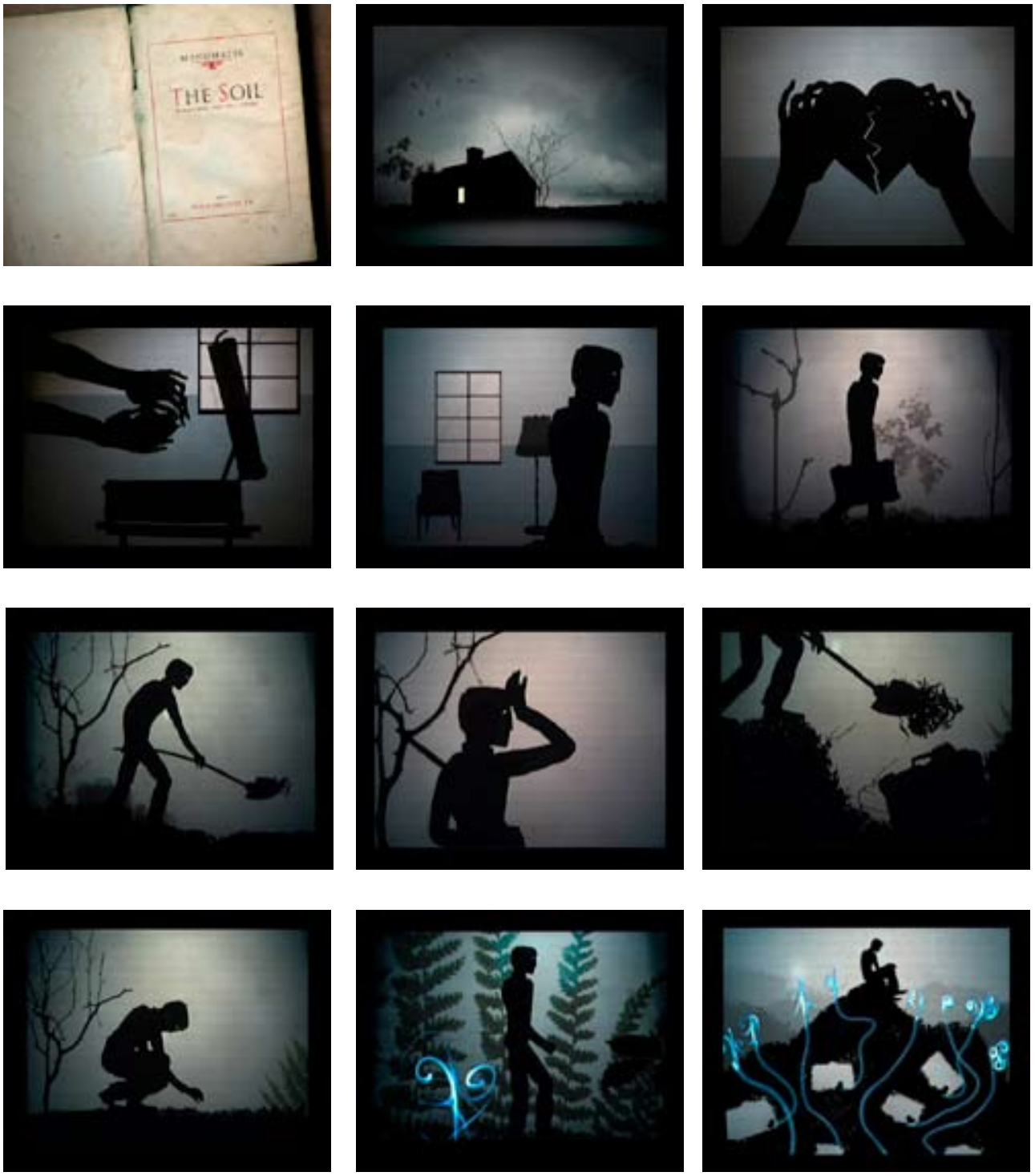
Monomatik - the soil

Das Musikvideo für die Kölner Elektronik Band Monomatik war der erste Versuch im Umgang mit der Stop Motion Technik. Im Folgenden gibt es daher eine kleine Zusammenfassung des Projektes.
Der Song ist melancholisch und erzählt in leisen und zerbrechlichen Tönen von Trennung. Um der Emotionalität und Einfachheit zu entsprechen wurde die cutout Silhouettenanimation als Stilmittel gewählt. Sie wurde Ende der 20er Jahre von Lotte Reiniger aus dem traditionellen Schattentheatern weiterentwickelt. Auf einer von untern beleuchteten Glasplatte werden aus Papier ausgeschnittene Figuren gelegt. Diese werden Einzelbildweise von oben aus fotografiert. Bis heute ist diese Technik relativ selten zu sehen, obwohl sie so viele Möglichkeiten bietet und durch ihre Klarheit viel Interpretationsfreiraum und Assoziationsmöglichkeiten bietet.

IDEE UND KONZEPT

Die Idee war, den Titel des Liedes „the soil“ (die Erde) als Thema aufzugreifen.
Bereits im Vorfeld hatte sich die Band gewünscht, dass es eine laufende Hauptfigur geben sollte, nachdem sie unseren kleinen Testfilmen „badlands“ gesehen hatten. Die Handlung war inspiriert von einem Foto von Gregory Crewdson, in dem ein Mann mit seinem Auto im Wald steht und diverse vergrabene Koffer ausgräbt.

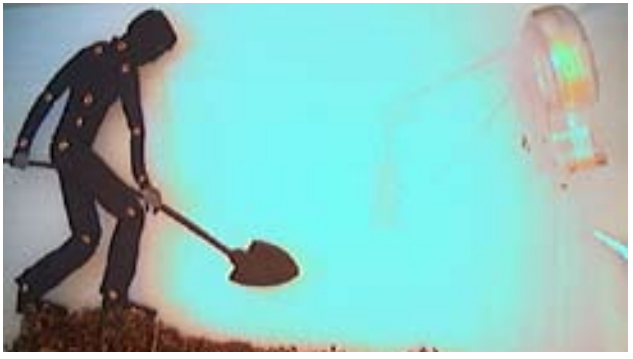
GREGORY CREWDSON - Man in Woods from Beneath the Roses (2003)
Bild von: www.luhringaugustine.com



Videostills aus Monomatik - the soil

HANDLUNG

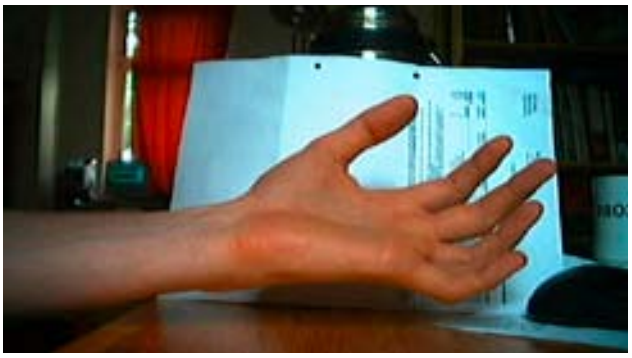
Ein Buch öffnet sich und die Kamera fährt in ein eingeklebtes Bild. Wir sehen ein Haus in Nebel. Ein Mann hält die gebrochenen Teile eines Herzens zusammen und legt sie in einen Koffer. Mit diesem läuft er in den Wald, durch den Nebel. Darüber sind die Sterne. Er schaufelt ein Loch in dem er den Koffer vergräbt. Nach einiger Zeit wächst eine leuchtende Lichtblume an dieser Stelle. Er geht weiter und es tauchen immer mehr dieser Lichtblumen auf. Die Kamera fährt zurück und wir sehen viele vergrabene Koffer mit gebrochenen Herzen. Die Kamera fährt aus dem Bild heraus, das Buch schließt sich. Unter ihm liegt ein gebrochenes Herz. Der Koffer in dem beides liegt schließt sich ebenfalls und man sieht Waldboden.



MAKING OF

Aus Photokarton wurden einzelne Körperteile und Objekte ausgeschnitten und mit einem dünnen Draht, der als Gelenk diente, verbunden.
Die Figur wurde auf eine Glasplatte gelegt, bei der von unten Transparentpapier gegengeklebt war.
Ein Overheadprojektor lieferte das gleichmäßig verteile Licht von unten. Als Aufnahmegerät diente eine einfache Webcam und ein PC.
Zum Animieren wurde die Figur nach jedem Foto ein wenig weiterbewegt.
Hier begann dann auch die Schwierigkeit: Obwohl die Figur durch die Gelenke fast nur Bewegungen machen kann, die auch real möglich wären, war es sehr schwierig eine authentische Gehbewegung zu animieren. Das Umsetzen eines „Walkcycles“, eines Lauf-Zyklus, zeigte schnell warum dieser auch als Königsdisziplin des Animierens bezeichnet wird. Als erweiterte Schwierigkeit sollte die Figur nicht nur laufen sondern das Laufen auch noch loopfähig sein. Das bedeutet, dass man einen Schrittzyklus aufnimmt, der genauso endet, wie er angefangen hat. Dadurch kann er immer wiederholt werden und es sieht nach einer flüssigen Bewegung aus.
Mehr oder weniger gut ist das in der Kürze der Zeit, die für dieses Projekt zur Verfügung stand (insgesamt sechs Wochen), gelungen.

Die Hintergründe wurden einzeln aufgenommen. Die Erde wurde auf der Glasplatte zu kleinen Hügeln ausgebreitet und fotografiert. Die Pflanzen wiederum wurden vor einem weißen Bettlaken abgelichtet.



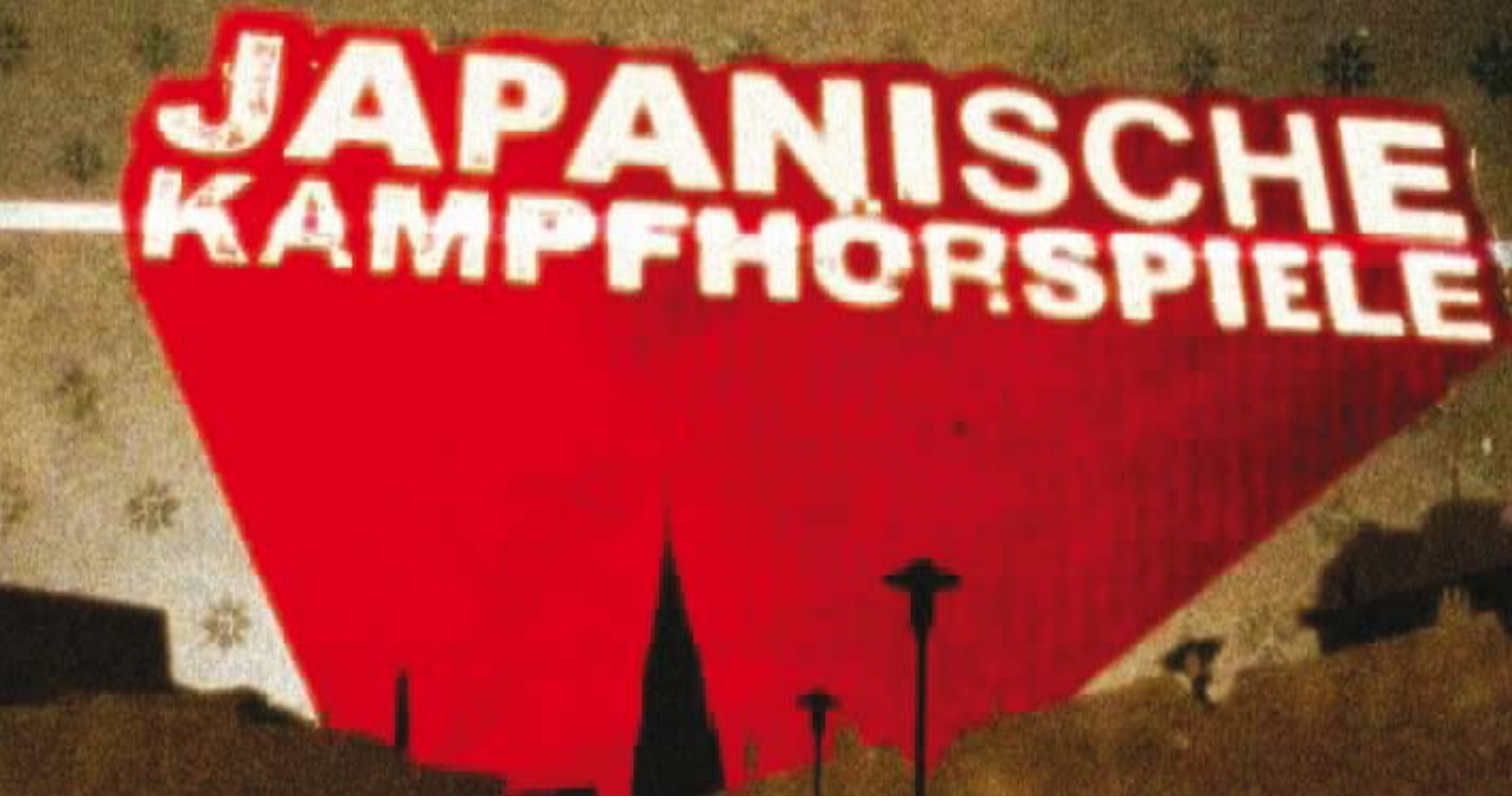
oben: Lotte Reininger bei der Animation.
Bild von www.animationarchive.org

oben rechts: Vorlage und die fertigen Hände

unten: Nils beim Lightpainting der Lichtblumen

Die Lichtblumen, sind langzeitbelichtete Fotos von einem Mobiltelefon im Dunkeln, das schnell bewegt wird.
Für die erste Lichtblume wurden noch digitale Partikelsysteme entworfen, um eine noch märchenhaftere Ästhetik beim Wachsen hinzuzufügen.

Objekte und Hintergründe wurden im Nachhinein digital in die Hauptanimation eingebaut.



MUSIKVIDEO

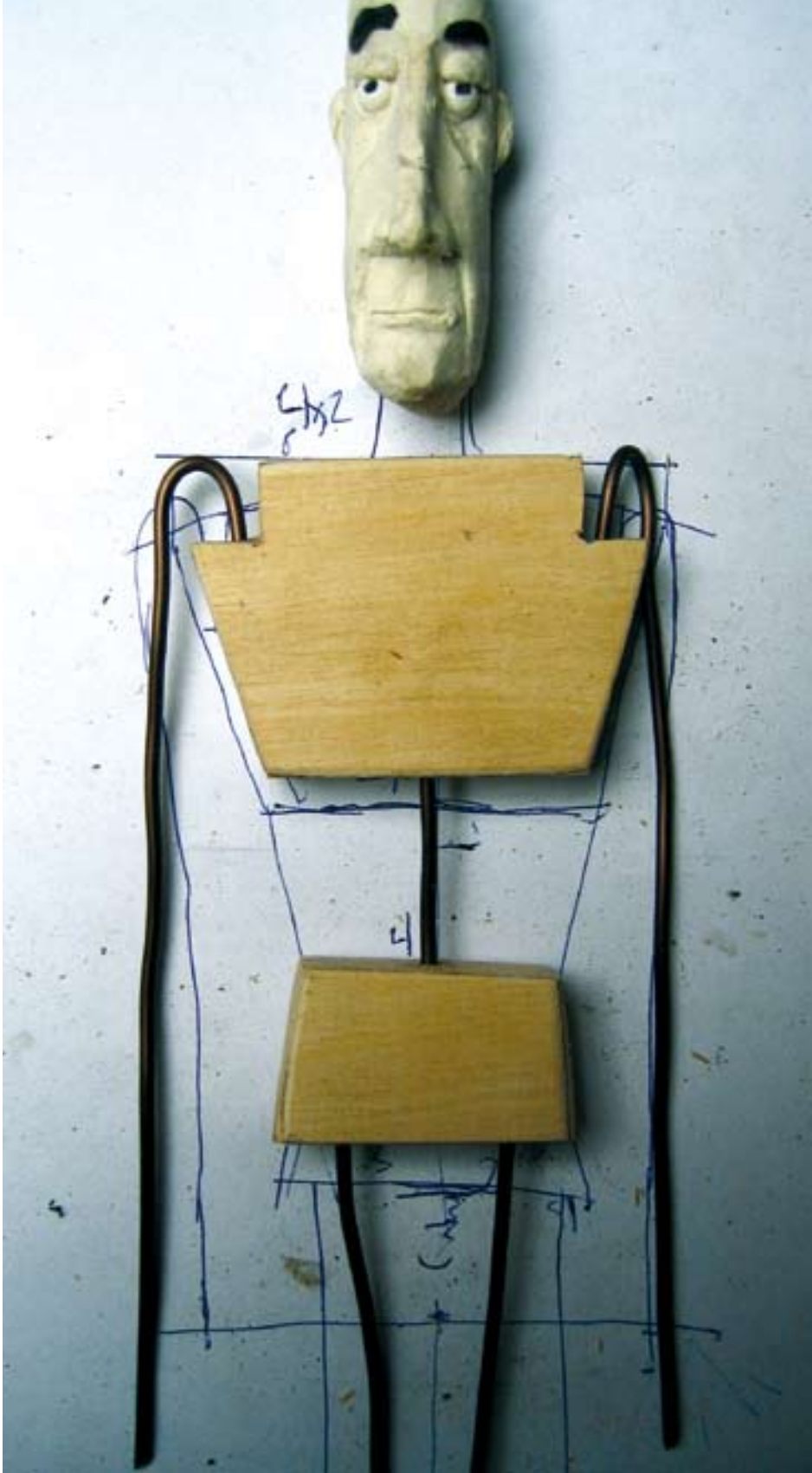
Japanische Kampfhörspiele: Der Westen ist geschockt

Wer laufen will, muss erst das Gehen lernen. Deshalb haben wir uns entschieden, in einem sechs wöchigen Zeitrahmen ein Musikvideo für die Band „Japanische Kampfhörspiele“ als Testlauf für die Funktionalität unserer Puppe zu nutzen.
Eine gute Gelegenheit um im Vorhinein einige Überraschungen zu erleben und sich von Illusionen zu befreien. Aber auch um den Umgang mit Plastilin beim Puppenbau zu üben. So mussten wir bald feststellen, dass der Kopf aus Plastilin nicht nur viel zu schwer war, sondern auch furchtbar schnell seine Form verlor und verdreckte.
Unsere Hände aus Plastilin waren eine Katastrophe, weil immer wieder Finger abbrachen und sie am Ende nicht mal wie die Karikatur einer Hand aussahen.
Die austauschbaren Gesichtspartien waren allerdings ein voller Erfolg und auch die Aufnahmen vor Greenscreen (→ Postproduktion) haben gut funktioniert.

Screenshots aus dem Videoclip „Der Westen ist Geschockt“

DAS SKELETT

Das Skelett unseres „Moderators“ hat eine einfache Holzunterkonstruktion. Später wurde sie mit Schaumstoff aufgepolstert.
Diese Konstruktion erwies sich aber für viele Bewegungen, insbesondere im Schulterbereich als zu unflexibel. Auch der Arm oder der Hals brachen öfter ab und wir mussten die ganze Puppe auseinander nehmen um die Teile wieder auszutauschen. Zudem war es nahezu unmöglich einen Draht zu befestigen, mit dem man die Figur stützen konnte.



DER WESTEN IST GESCHOCKT!

Für die Fernsehsendung mussten noch Logos entworfen werden und „motion graphics“ animiert werden.

Abgussform aus Modellgips waren zu „bröselig“. Für Südstadt nahmen wir Dentalgips

Der Kopf des Moderators mit austauschbarer Mundpartie.

Bau eines Schuhes aus Holz, der sich aber als unbrauchbar erwies, da man den Schuh schwer am Boden befestigen kann.

Die Palette der Mundausdrücke.
Benutzt haben wir dann aber doch die „Nussknacker“ Methode:
Die Mundpartie wurde als beweglichen Unterkiefer animiert.
Daneben liegt der Moderator mit Testanzug.

Die Flachreliefs der „Topentscheider“ und von „Renate 36“

Die Animation des Moderators fand, samt Pult vor Greenscreen statt.

Das Bild, nachdem ein passender Bildausschnitt gewählt und das Grün herausgefiltert wurde.

Digital wurde hinter den Moderator eine Studiowand eingefügt.

Durch virtuelles Ausleuchten der Szene entstand eine Einheit zwischen Puppe und virtueller Welt.

Details und Nachrichten-Einblendungen wurden hinzugefügt.

Die virtuelle Szene im dreidimensionalen Raum.

Für die Animation der Ballettszene nahmen wir eine Vorlage, welche die Bewegungsabläufe verdeutlichte.

Die Figur mit Rock und „Maskara“ vor Greenscreen.

Freigestellt mit dem „Keyer“ von discreet Combustion™ (→ Postproduktion).

Das Fernsehstudio verwandelt sich in einen Tanzraum.

Farbkorrektur und Anpassung der Figur an den Hintergrund.

Die finale Szene.

Einrichtung des Studios

VORBEREITUNG UND PLANUNG

Bevor man mit dem Produktionsprozess anfangen kann, benötigt man vielerlei Dinge. Von der technischen Ausstattung einmal ganz abgesehen braucht man eine Menge Zeit, Hilfe und vor allem genügend Raum.
Und zwar soviel, dass man am besten an zwei Sets gleichzeitig animieren kann, um Zeit zu sparen.
Jedes dieser Sets benötigt Platz für Scheinwerfer, Kamera und Hintergründe.
Man muß sich noch frei bewegen können, nichts darf wackeln, und der Raum muss so abzudunkeln sein, dass kein externes Licht einfällt, keine Reflexionen entstehen, und auch von dem Nachbarset kein Licht einfällt.

Jetzt braucht man lediglich noch Platz für Setbau und Puppenbau, inklusive Werkstatt, in der man bohren, sägen und mit Materialien wie Gips und Latex arbeiten kann, ohne alles Andere dreckig zu machen. Platz für die Nähmaschine, für den Leuchttisch, den man für die Storyboards braucht, für die Computer und nicht zu vergessen Stauraum, um alles zu lagern. Von dem Equipment und Materialien bis zu den Sets, Puppen und Entwürfen.

Da wir von jetzt an sehr viel Zeit hier verbringen werden, muss auch für eine Küche und einen Platz zum Essen gesorgt sein.

Studio
Das größte Problem, das sich uns stellte, war der schiefe Dielenboden unseres Ateliers, mit einem Höhenunterschied von ca. 20 Zentimeter. Dazu kam, dass einzelne Dielen bei Belastung stark nachgaben. so dass uns nichts anderes übrig, als einen stabilen und planen Boden zu verlegen.
Zudem benötigten wir noch eine Deckenkonstruktion. Erstens zur Aufhängung eines schwarzen Theater-Molltons, durch den sich der Raum - je nach Bedarf- in zwei Teile trennen lässt, und zweitens für die Befestigung von variabel einsetzbaren Scheinwerfen zur Ausleuchtung des Sets.

Zu guter Letzt brauchten wir zwei Animationstische, die im Aufbau so flexibel sind, dass sich Modelle in verschiedenen Größen darauf unterbringen lassen. Wir haben uns deshalb für ein modulares System aus Sockeln mit unterschiedlichen Plattengrößen entschieden.

Werkstatt
Für die Werkstatt mussten wir eigens noch einen Raum in unserem Atelierhaus anmieten.
Wir mussten dort gut organisierte Arbeitsbereiche für die unterschiedlichsten Arbeitschritte einrichten. Dazu gehören zum Beispiel das Modellieren der Charaktere mit Plastilin, der Formenbau, zu dem das Abgießen mit Gips gehört, die Konstruktion der Skelette, der Kulissenbau, und der Bau unterschiedlichster Modellrequisiten, im Filmjargon „Props“ genannt.
Außerdem brauchten wir abgetrennte Bereiche zum Arbeiten mit Farben und Lacken und für das Schneidern der Kostüme.

Arbeitsplatz II
Für die Arbeit mit Pappe, dem Hauptmaterial für den Kulissenbau, haben wir noch einen zusätzlichen Bereich eingerichtet, an dem alles, was man braucht direkt griffbereit war.
Zusätzlich brachten wir dort eine Aufhängung für eine Kamera zum Abfotografieren der Storyboards an, was eine erhebliche Zeitersparnis im Vergleich zum Scannen brachte.

Maschinenraum
Wir drehen unseren Film in HD-Auflösung. Bei der Arbeit in diesem Format entstehen große Datenmengen, welche viel Festplattenspeicher und eine hohe Rechenleistung voraussetzen. Außerdem haben wir ein Netzwerk angelegt, um direkten Zugriff auf die Daten von den einzelnen Aufnahmen von verschiedenen Rechnern aus zu bekommen.
Leuchttisch, Drucker und Scanner finden ebenfalls hier ihren Platz.

AUSRÜSTUNG

Die wenigsten haben bei ihrem ersten Puppentrickfilm bereits ein großes Budget zur Verfügung. Deshalb gilt auch hier: Not macht erfinderisch. Vieles muss man improvisieren, wenn man sich nicht bis zum Ende seines Lebens verschulden will und auch von einigen Ideen muss man sich trennen. So gehörte auch die computergesteuerte Kamerafahrt um das Modell in das Reich der Träume. Genauso wie die Art von Puppenskeletten, bei denen man mit einer Schraube hinterm Ohr die Mundwinkel animieren kann. Trösten kann man sich aber mit der Weisheit, dass sich der wahre Meister in der Beschränkung zeigt. Außerdem kann es sogar eine Menge Charme haben, wenn mal etwas flackert oder der Zuschauer sieht, wie es gemacht ist.
Einige Investitionen lassen sich allerdings nicht vermeiden. So macht zum Beispiel eine gute Kamera in der Bildqualität einen riesigen Unterschied im Vergleich zu einem günstigeren Modell. Ebenso sollte das Stativ stabil und solide sein. Denn wenn es wackelt, kann schnell die Arbeit eines ganzen Tages umsonst gewesen sein. Für Kamerafahrten kommt man auch kaum um ein echtes Trickstativ oder einen Tricktisch herum. Wir hatten das Glück, über ebay günstig ein solches Exemplar zu ersteigern.

Ausrüstung für den Dreh:

1. Eine gute Kamera

In unserem Fall gleich zwei, da wir an zwei Sets gleichzeitig arbeiten wollen. Wir benutzen zwei semiprofessionelle digitale Spiegelreflexkameras von verschiedenen Herstellern: Eine Canon EOS 20D und Nikon D70.
Da wir von den verschiedenen Kameras die gleichen Bilder brauchen, um im Film nachher keine ungewollten Brüche in der Farbstimmung zu haben, mussten wir versuchen die Kameras so gut es geht aufeinander zu abzustimmen.
Beide Kameras wurden auf den Farbraum AdobeRGB gesetzt, was auch den späteren Einstellungen der Software für Postproduktion und Schnitt entspricht. Um die Kameras zu vergleichen, haben wir sie beide auf das gleiche Motiv ausgerichtet und einen manuellen Weißabgleich (mit weissem Papier als Referenz) durchgeführt. Ausgeleuchtet wurde mit 260W-Leuchten Einstellungen beider Kameras: Blende 5.6 Zeit 1/3 sec, Brennweite: ca. 55mm, Ergebnis: Das Canon-Bild ist trotz gleicher Blende und Belichtungszeit dunkler, eventuell weil das Nikon-Objektiv lichtstärker ist. Die Farbtemperatur bei der Nikon ist wärmer, bei der Canon ein leichter Stich ins Grüne.

canon_testbild

nikon_testbild

Zur Kamera benötigt man außerdem noch ein, leider sehr teures, Netzteil. Ein Batteriewechsel während des Drehs kommt auf keinen Fall in Frage, da es unweigerlich zum Verwackeln der Kamera führen würde.
Dann benötigt man noch ein USB Verbindungskabel von der Kamera zum Computer. Ein kleines Kabel für das der Hersteller auch wieder großes Geld sehen will.

2. Live-Video-Kamera

Leider ist noch eine Videokamera notwendig, da eine Spiegelreflex Kamera kein „Live Bild“ liefert. Das heißt man kann sich das Bild erst auf dem Rechner anschauen, wenn es bereits geschossen ist, was essentielle Nachteile beim Animieren mit sich bringt. Es gestaltet sich als schwierig, die Puppe von Bild zu Bild ein winziges Stück zu bewegen, während man gleichzeitig in den Sucher schaut, um die Bewegung zu kontrollieren. Außerdem kann die Kamera dabei leicht verwackeln.
Mittels einer zweiten digitalen Kamera (Webcam oder DV-Kamera), die jedes Bild direkt auf den Monitor des Rechners liefert, lässt sich dieses Problem lösen.
Optimal wäre eine Kamera, die direkt durch den Sucher der Spiegelreflexkamera filmt. Dazu muss das Objektiv allerdings eine Brennweite von 16mm haben.

3. Licht

Mehr als drei Lichtquellen braucht man in der Regel nicht. Die Stärke der Lichtquelle ist im Gegensatz zu normalen Filmaufnahmen nicht so entscheidend, da man beim Stop Motion-Verfahren beliebig lange Belichtungszeiten wählen kann.
Ein Problem stellt allerdings die Hertzzahl des Lichtes und leichte Spannungsschwankungen bei der Stromversorgung dar. Für das menschliche Auge nicht wahrzunehmen, pulsiert das Licht. Das führt dazu, das die Einzelbilder später unterschiedliche Helligkeitswerte aufweisen. So kann die Animation dann am Ende schon einmal „flackern". Es gibt jedoch Software-Tools, mit deren Hilfe man dieses ungeliebte „Flackern" in der Postproduktion wieder entfernen kann.
Oft muss man kleine Bereiche des Sets aufhellen oder Schatten eliminieren. Unser kostengünstiger und praktischer Tipp dafür sind Kosmetikspiegel.
Mit Hilfe dieser kleinen Spiegel, die auch noch zwei verschiedene „Linsen" haben - einen normalen Spiegel und einen Vergrößerungsspiegel - kann man wunderbar kleine Spots setzen.

4. Stative

Ein stabiles und funktionales Kamerastativ erspart eine große Menge Ärger. Es wackelt nicht so leicht und lässt sich leichter in die gewünschte Position bringen.
Bei den Stativen für das Licht besteht schon ein bisschen mehr Spielraum für Improvisation. Die Deckenkonstruktion machte es möglich, das Licht von oben kommen zu lassen. Dazu haben wir aus ausrangiertem Schlagzeugstativen ein System gebaut, an dem sich die Lampen flexibel befestigen lassen. Stative sind allerdings allein schon für die Kosmetikspiegel nötig, auch hier kam Schlagzeugzubehör zum Einsatz.

5. Computer

Aus Platzgründen wäre ein Laptop ideal. Aber ein normaler Rechner erfüllt natürlich auch seinen Zweck. Wichtig sind USB- Anschlüsse für beide Kameras und eine Capture Software, welche die Bilder der Kamera auf den Rechner zu überträgt. Es gibt außerdem noch diverse Software, die das Animieren erleichtert. So kann man z.B. die Bilder, die man bereits geschossen hat, ablaufen lassen, um die Animation zu überprüfen und sich Punkte zur Orientierung und Planung der Animation ins Bild setzen.

6. Animationstisch

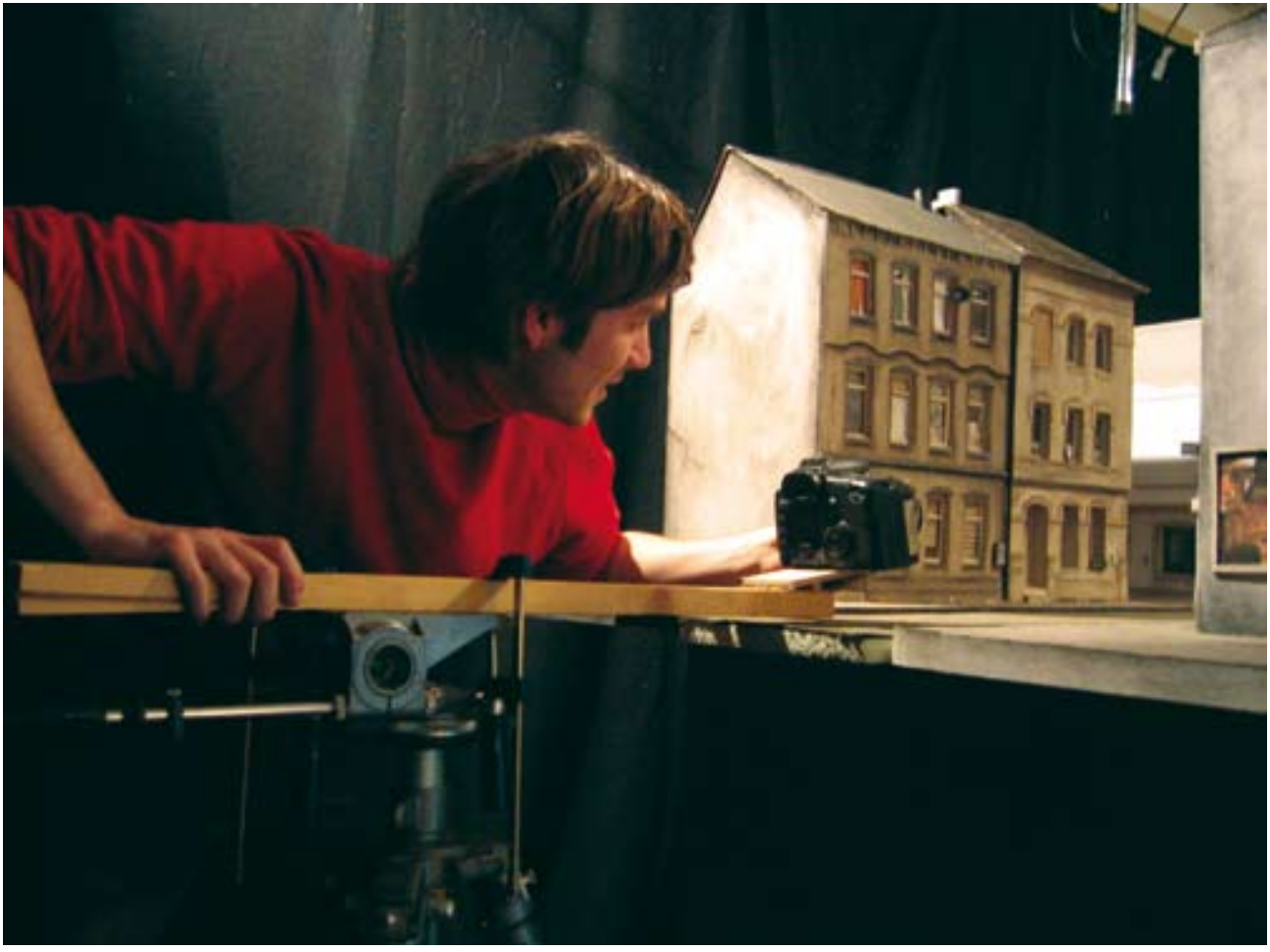
Die Anforderungen an die Animationstische hängen von den Eigenheiten des jeweiligen Projekts ab. Sie sollte in jedem Falle flexibel genug sein, um verschieden große Sets unterbringen zu können. Die richtige Höhe ist wichtig, wenn man das Projekt nicht frühzeitig, aufgrund eines Bandscheibenvorfalls, aufgeben will: Man sollte aufrecht stehen können, während man arbeitet.

7. Greenscreen / Hintergrund

Da unser Filmkonzept es nötig macht, die Hintergründe teils in der Postproduktion digital einzusetzen, brauchten wir einen sogenannten Greenscreen (→ Postproduktion). Dazu spannt man einfach einen grünen Stoff über einen aus Latten gefertigten Rahmen. Um den Greenscreen - möglichst gleichmäßig - auszuleuchten, benötigt man mehrere starke Halogenfluter.
Man kann natürlich auch einen zum jeweiligen Set passenden gemalten Hintergrund benutzen, der dann ebenfalls entsprechend ausgeleuchtet werden muss.

8. Sonstiges

1. Haltesystem für die Puppen:
Für kompliziertere Bewegungen muß die Figur gelegentlich gestützt werden. Das geht zum Beispiel mit einem Draht, der in der →Postproduktion wieder wegretuschiert wird. Besser als ein Draht ist ein verstellbarer Gelenkarm, da er flexibler ist und sich leichter verstellen lässt. Wir haben für einen solchen Arm einen Lupenaufsatz mit Fixierklammern aus dem Lötbedarf zweckentfremdet. Zusätzlich benötigt man Schraubzwingen zur Arretierung am Animationstisch.
2. Schwarzer Theatermolton: Dieser dicke schwarze Stoff verhindert unerwünschtes Streulicht und ist zudem feuerfest.



Do-It-Yourself-Mentalität ist eine der höchsten Tugenden beim Low-Budget-Fim.
Hier wird ein Stativausleger mit einer Latte und Schraubzwingen improvisiert.

Konzeption

IDEENFINDUNG: DIE BESTEN GESCHICHTEN LIEGEN AUF DER STRASSE

Bei einer Vorbesprechung für unsere Diplomarbeit im Innenhof der Hochschule kamen wir ins Erzählen: Über die Südstadt, dem Viertel in dem wir alle drei seit einigen Jahren leben; vom sonderbaren Altrocker, der täglich auf einem Hocker vor unserem Atelier sitzt und einmal täglich auf einem Abflussrohr einen Tusch trompetet. Vom schwarzgekleideten Mann mit Zylinder, Mantel, Gehstock und anderen Gestalten, mit denen wir unser Viertel teilen. Schnell wurde im Gespräch klar, das wir direkt vor unseren Augen einen reichhaltigen Fundus an Charakteren und Szenerien hatten, um daraus eine Geschichte zu entwickeln, die einen persönlichen Bezug zu uns hatte und trotzdem auch für andere einen hohen Wiedererkennungswert hat. Denn es gibt in jeder Stadt eine Südstadt.
Mit unserem Film wollten wir unserem Viertel ein ganz persönliches Denkmal setzen, wobei auch unsere eigenen Ängste in punkto Arbeit und Zukunft letztendlich ihren Einzug in die Geschichte hielten.

Entwicklung der Geschichte
Die Südstadt ist ein typischer innerstädtischer Bereich Krefelds. Wie viele solcher Bereiche in anderen Städten ist auch sie geprägt von der Abwanderung der finanzkräftigen Bewohner ins Umland, Leerstand und sozialen Problemen. Die Mieten sind günstig, Geschäfte machen auf und direkt wieder zu. Trotzdem hat dieses Viertel seinen ganz eigenen Charme, mit seinen grossen Anteil von teils heruntergekommenen Gründerzeitbauten zwischen eilig hochgezogenen Wohnkästen der fünfziger und sechziger Jahre.

Da wir unsere Umgebung nicht durch die Brille von Einwohnerstatistiken betrachten, sondern auf der Suche nach Stoff für eine Fiktion waren, fielen uns vor allem die verlorenen Gestalten und verkrachten Existenzen ins Auge, die sich unter den Normalbürgen tummeln und das Bild der Südstadt prägen. Man könnte vermuten, dass diese skurrilen Gestalten sich solche Ersatzidentitäten erschaffen, um das Fehlen einer Aufgabe und einer Orientierung in ihrem Leben zu kompensieren.

Wir sammelten Geschichten und Begegnungen mit diesen Gestalten. Diese Sammlung von Geschichten und Fragmenten ergab zusammengenommen eine ganz eigene Atmosphäre, und wir hatten das Gefühl auf dem richtigen Weg zu sein. Bisher hatten wir die Szenerie und das Setting für den Film. Noch fehlte aber ein Handlungsbogen, der all dies zu verbinden vermochte.Da wir über das Facettenreichtum der Südstadt erzählen wollten, war es naheliegender, eine Geschichte aus dem Blickwinkel eines Außenstehenden zu erzählen.

Der Drehbuschschreiber und Dramaturg Klaus M. Schmidt entwickelte für uns die Figur eines Postboten, der aus einem sauberen Vorortbezirk in die finstere und chaotische Südstadt versetzt wird.
Dieser Kontrast zweier Welten lässt die Südstadt erst richtig lebendig werden. Die Südstadt mit ihren Gestalten wird zum Antagonisten des Postboten, der sich in diesem abweisenden Umfeld zu behaupten versucht.
Letztendlich ist es eine Geschichte über das Scheitern: Der Postbote kann seinen Auftrag nicht erfüllen, er verliert seinen Job und damit seinen gesellschaftlichen Status. Dafür findet er neue Freunde in der Südstadt, wodurch es ihm auf einer sozialen Ebene nun besser geht. Dass er sich nun selbst im Kreise der Ausgestoßenen befindet, oder gar selbst einer von ihnen wird, macht die Geschichte ambivalent.
Die Einschätzung, ob es sich um ein „Happy End" handelt, bleibt der Bewertung des Zuschauers überlassen.

Südstadtbeobachtungen
Die folgenden Geschichten sind ein Auszug aus unserer Sammlung von Beobachtungen.
Aus einigen dieser Geschichten entwickelten sich konkrete Charaktere, andere bilden die Grundlage der allgemeinen Stimmung unseres Films.

Dracula
Ein zerschlissener Zylinder, langer schwarzer Mantel aus Leder der fast bis zum Boden reicht, dunkle Sonnenbrille, nicht zu vergessen der Spazierstock, natürlich mit Knauf. Schwere ebenfalls schwarze Stiefel, unzählbare Tätowierungen, lange schwarze Haare, großer schwarzer Hund. Ich seh ihn oft, er ist ja eigentlich auch schwer zu übersehen. Meistens steht er mit den üblichen Alkoholikern im Park und trinkt. Trotz seiner selbstbewußten, man könnte sagen überheblichen Art, war er mir nie unsympathisch. Eines Tages geh ich wieder durch meine Straße und muss miterleben wie Dracula - offenbar schlecht - gelaunt zwei Jugendliche (Hiphop-Kiffer-Stil) anpöbelt. Es kommt zwar nicht zu einer direkten Konfrontation, da er sich damit zufrieden gibt, Sprüche wie: „scheiß verfickte Judenlutscher" über die Straße zu grölen. Seitdem finde ich ihn nicht mehr ganz so sympathisch.

Mein Vermieter
Mein Vermieter ist ein Herr um die fünfundsechzig. Oft sieht man ihn mit gebeugtem Gang, schütterem und zerzaustem weißem Haar, Brille und mit seinem Shopping-Trolley auf seinen zahlreichen Besorgungen.
Er trägt Hosen, die oft schon etwas fleckig sind, Hemd, beigen Trenchcoat und einen braunkarierten Hut.
Wenn man sich mit ihm im Treppenhaus unterhält, ist er meist gerade auf dem Weg zum Klever Friedhof. Dort liegen seine Eltern begraben, die ihm das Haus vererbt haben. Bis auf seine Zeit im Musikstudium hat er vermutlich immer in diesem Haus gelebt. Seine zwei Wohnungen quellen über vor Möbeln, Akten und Noten.
Auf dem Klingelschild zu seiner zweiten Wohnung steht „Harmonielehrestudio". Wenn man die Unterhaltung mit ihm beenden will, muß man einfach weitergehen, man hört dann noch sein "Ja Ja Ja" und „Ach ach ach". Er kennt es wohl gar nicht mehr, Gespräche normal zu beenden. Gar nicht so selten hat er Damenbesuch, auch zu später Stunde.
Der Putzhilfe gibt er Gesangsunterricht.
Auch wenn er einen ziemlich verwirrten Eindruck macht, kümmert er sich einigermaßen um das Haus, und wenn es darum geht, die Versicherung zu bescheißen, blitzt Bauernschläue in seinen Augen auf.

Lemmi. Der Mann wo auf der Straße sitzt

Nennen wir ihn Lemmi. Kurz gebaut, speckige Lederjacke, Stiefel, Vollbart mit großem Schnäuzer, schwarze Haare auf der knolligen Nase. Riesige Fliegersonnenbrille, Rocker-Blechhelm auf dem Kopf. Gegen Mittag kreuzt er mit seinem uralten 50er Moped auf, setzt sich auf einen Stuhl vor das Internetcafe Gladbacher Straße 240. Egal ob man beim Kommen oder Gehen grüßt, das Wetter toll ist oder nicht so toll, kriegt man immer die gleiche Antwort: „Joh!“. Warum sitzt er eigentlich jeden Tag dort vor dem Haus, meist alleine? Seine Wohnung ist ja offensichtlich woanders. Manchmal hat er auch einen Schlapphut auf, mit dem er Räuber Hotzenplotz nicht unähnlich sieht, und neulich stand er mit Pickelhaube vorm Schlecker. Pünktlich um 3 Uhr erklingt jeden Tag ein Tusch aus Lemmis Horn: Einem Plastikrohr.

Joh !

Lemmi meinte, es gibt einfach zu viele Menschen. Mit dem ganzen Klima und so, sind es doch die Menschen die die ganze Zeit CO_2 ausatmen ..und die ganzen alternativen Energiequellen... Solarenergie!? Um so eine Platte herzustellen, wird soviel Energie benötigt wie eine Zelle in 30 Jahren produzieren könnte, solange halten die bloß nicht. Und erst Aluherstellung...
Und das hat er sich nicht selber ausgedacht, das hat ihm drüben (er deutete Richtung Stahlwerk) ein Herr Professor Professor mal so nebenbei erzählt. Der lacht immer darüber. Und wenn Professor Einstein noch leben würde, der würd sich kaputtlachen. „Es geht zu Ende mit der Menschheit. - - - so wie mit mir“
Danach drehte er sich um und ging, Ich wünschte ihm noch einen schönen Tag, er antwortete „Joh!“

Schwingungen

Als ich an einem sonnigen Spätnachmittag durch meine Straße gehe, fällt mir eine Frau um die fünfzig auf. Gepflegter Obere-Mittelschicht-Look, rotes Kostüm. Sie geht von Haus zu Haus, legt sanft ihre Hand auf die Hauswand, schließt langsam die Augen und summt langanhaltend einen Ton.

Das Pack

Es ist mal wieder Sperrmüll. Ein ungleiches Paar aus einem älteren und einem jüngeren Typen, beide angetrunken, sind professionell ausgerüstet. Der Jüngere hat eine geländegängige Sackkarre, darauf transportiert er ein paar Platten. Alle paar Meter muss er seinen Karren stehenlassen und dem vor sich hin mosernden Alten helfen, damit dessen Ladung nicht herunterfällt. Der hat nämlich auf einem zusammengeklappten Rollstuhl haufenweise Decken und Säcke drauf, die nur Zentimeter über dem Boden schleifen. Sehr sehr langsam kommen die beiden voran.

Türkische Popmusik

In der Wohnung unter mir wohnt eine türkischstämmige Familie. Obwohl ich schon über ein Jahr dort wohne, habe ich immer noch nicht geschafft herauszufinden, wie viele Kinder (alles Mädchen) die Familie zählt. Der schwerste Moment ist für mich immer zwischen sieben und neun Uhr morgens, da alle Mädchen noch zur Schule gehen und gezwungenermaßen um selbige Uhrzeit aufstehen müssen. Scheinbar um besser in den Tag zu kommen, starten sie ihn mit sehr lauter Musik aus Teenageradäquaten Stereoanlagen. Die Eine mit türkischer Popmusik, die Anderen mit Celine Dion oder der Kelly Family. Da die Musik aus dem jeweiligen Nachbarzimmer so laut ist, müssen sie ihre Anlagen natürlich noch mehr aufdrehen, um ungestört ihren Sound genießen zu können. Das führt schon mal zu Konflikten. Da wird geschrieen und Türen werden geknallt. Um circa neun Uhr kann ich dann endlich weiterschlafen.

Am Plus-Parkplatz

„Jüürgen!“ Eine Frau läuft suchend durch die Gegend, schaut um die Ecke. Geht zu einem Gebüsch und bückt sich. „Jüüüürgen!“. Ich muss weiter und weiß nicht, ob sie Jürgen gefunden hat. Blöder Name für ´ne Katze, denk ich. Oder sie hat ´nen Freund, der sich gern an sonderbaren Plätzen versteckt.

Geschäftsideen

Jedes zweite Ladenlokal steht in dieser Straße leer. In den anderen wechseln sich rührende Ideen mit schöner Regelmäßigkeit ab. Circa drei Monate halten sich die Leute, bevor sie Pleite gehen mit dem Gebrauchtspielzeugladen oder dem Nagelstudio mit der dilettantischen Schaufensterdeko. Dönerläden, türkische Im- und Exports mit Reisebüro und Friseurabteilung, Internet- und Telefonshops und 99Cent-Läden halten sich länger, vielleicht ein halbes oder gar ein ganzes Jahr.

Mr. Cool aus Krefeld

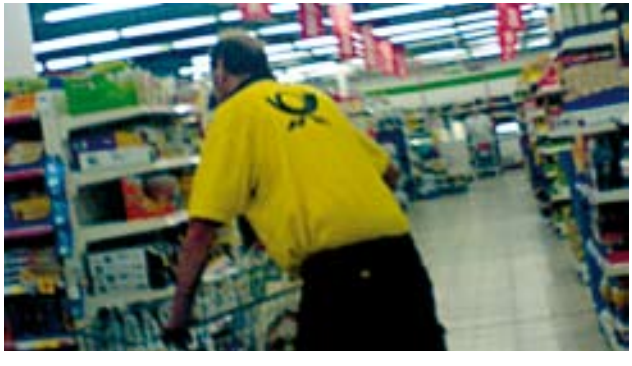
Den Ellenbogen aus dem Fenster, steht er an der Ampel. Schaut auf den Gehweg, ob ihn auch jeder sieht. Goldkettchen und Minipli. Er fällt gleich auf, durch das Gasgeben im Stand. Dicke Qualmwolken kommen aus dem Auspuff. Das merkwürdige an dem ganzen Bild ist jedoch das Auto: ein tiefergelegter, schwarz lackierter VW-Bus!!! mit Porsche-Emblem auf den Radkappen... Quietschenden Reifens fährt er davon...

Angeschnorrt werden

An der Ecke beim Plus sitzen fünf arbeitslose Polen und trinken Weißwein aus Tetrapaks. Sie schicken einen Taubstummen vor, der wild gestikulierend um eine Zigarette bittet. Als ich ihm eine gebe, werde ich von den anderen umringt. Die kriegen dann wohl auch eine.

Bisexuelle kommunistische Iraner

Ich saß im Stadtgarten, als ein dicker und ein schmächtiger Typ mir zunächst einen Schluck Bier und dann eine Tüte anboten. Ich war entspannt und sorglos und zog mit ihnen los an einen ruhigen, ungestörten Platz.
Die Tüte wurde gebaut, geraucht, und der Dicke erzählte, dass der Schmächtige vor Jahren aus dem Iran hatte fliehen müssen, weil er Kommunist war. Nun lebe er in Deutschland und sei mit einer Iranerin verheiratet. Bald stockte das Gespräch, und der Dicke fragte mich, ob der Iraner mir einen blasen dürfe. Ich lehnte dankend ab, worauf der Iraner anfing zu weinen. Zeit zu gehen.



Briefträgergeschichten
Je mehr sich unsere Geschichte entwickelte, desto vertrauter kamen uns einige Elemente vor. Tatsächlich hat es ähnliche Geschichten in der Realität gegeben, und der Postbote ist eine etablierte Figur in Literatur und Film.

ZEITUNGSMELDUNGEN:

16.12.2004, Süddeutsche Zeitung
Postbote hortet Briefe zu Hause

MÜNCHEN-
Ein Münchner Postbote hat in den Zustellbezirken Haidhausen und Bogenhausen 3000 bis 4000 Sendungen unterschlagen. Statt sie in die Briefkästen der Adressaten zu werfen, hat er sie daheim in Neuperlach aufbewahrt. Warum er das tat? Weil er mit der Arbeit nicht fertig wurde. So begründete er sein Verhalten bei der polizeilichen Vernehmung. Ob er auch Sendungen geöffnet und Geld oder Wertsachen entnommen hat, wird noch geprüft.
„Der Mann galt als zuverlässiger und flexibler Kollege und hatte ein tadelloses polizeiliches Führungszeugnis", sagt Gert Hilger, Pressesprecher der Deutschen Post in München. Das Merkwürdige ist: Mindestens zwei Jahre lang hat der aus Mazedonien stammende Briefträger Sendungen unterschlagen, und keiner hat's gemerkt. Die Polizei ist dem pflichtvergessenen Briefträger nur zufällig auf die Spur gekommen. Der 24-jährige war in Verdacht geraten, einen gefälschten Ausweis zu besitzen. Bei der Durchsuchung der Wohnung entdeckten die Beamten in der Toilette einen Sack, bis obenhin gefüllt mit Briefen. Der Postbote wurde vom Dienst suspendiert.
http://www.sueddeutsche.de/sz/2004-12-16//muenchenbayern/artikel/sz_vp_mby-2004-12-16-034-mpost-a.mpost/

13.07.2006, Hamburger Abendblatt
Postbote hortet Tausende Briefe

BERLIN -
Ein Berliner Postbote (36) hat seit April Tausende Briefe in seinem Keller und seiner Wohnung gehortet. Gestern wurde er festgenommen. Er sagte, er sei überfordert gewesen.
http://www.abendblatt.de/daten/2006/07/13/585640.html

7.10.2005, Berliner Morgenpost
Postbotin hortet Briefe bis unter die Wohnungsdecke

LONDON -
Eine britische Postbotin hat mehr als 100 000 Briefe und Pakete gestohlen und sie in ihrer Wohnung bis unter die Decke gestapelt. Wie die Zeitung „Daily Mail" am Donnerstag berichtete, benötigte die Postbehörde einen Laster plus einen Kleintransporter, um die insgesamt 7,5 Tonnen Diebesgut abzutransportieren. Lisa Jane Harvey (31) aus dem südenglischen Küstenort Plymouth hatte über Jahre fast unbemerkt Briefe, Pakete und Werbe-Broschüren nicht ausgetragen. Bei dem Versuch, ihre Wohnung zu betreten, habe sich die Haustür wegen der Postberge kaum öffnen lassen. Die Postbotin wurde vom Dienst suspendiert. Ihr droht eine Gefängnisstrafe.
http://www.morgenpost.de/content/2005/10/07/aus_aller_welt/784047.html

LITERATUR:

Auzug aus:
Charles Bukowski - Der Mann mit der Ledertasche
ISBN-13: 978-3462034301

Route 539! Die schlimmste im ganzen Bezirk. Mietshäuser mit Briefkästen, an denen die Namen abgekratzt waren oder die überhaupt keine Namen trugen, und das unter winzigen Glühbirnen in dunklen Hauseingängen. Alte Tanten, die in allen Straßen in den Hauseingängen standen und stets die selbe Frage stellten, als seien sie eine Person mit einer Stimme:
„Briefträger, haben sie keine Post für mich?"
Und am liebsten hätte man geschrieen: „Woher zum Kuckuck soll ich denn wissen, wer Sie sind oder wer ich bin oder wer irgendjemand ist?"

FILM

L'École des facteurs (Schule der Briefträger)
Frankreich, 1947

Irgendwo in Frankreich fristet der Briefträger François (Jacques Tati) ein Leben. Sein großer Traum: Er will genauso schnell sein wie seine amerikanischen Kollegen... Tati konnte nur deshalb die Produktionskosten relativ niedrig halten, weil viele seiner Freunde unentgeltlich mitarbeiteten.

http://www.prisma-online.de/tv/film.html?mid=1947_die_schule_der_brieftraeger

Der Postmann
Italien, 1995

Die Freundschaft zwischen dem einfachen Postboten Mario Ruoppolo und dem bekannten chilenischen Dichter Pablo Neruda.
Während Pablo Nerudas Exil auf der kleinen italienischen Insel vor der neapolitanischen Küste wird Mario Ruoppolo zum persönlichen Briefträger des Poeten.

http://www.djfl.de/entertainment/djfl/1080/108041.html

Wenn der Postmann gar nicht klingelt
Norwegen , 1997

„Der nicht sonderlich diensteifrige Postbote Roy öffnet gern die Briefe seiner Kunden oder hortet sie gar in einem Versteck. Als die schwerhörige Line ihren Wohnungsschlüssel am Briefkasten hängen lässt, wittert der Postbote ein zärtliches Abenteuer. Sein Hausfriedensbruch rettet ihr das Leben, das sie sich mit Tabletten nehmen wollte. Roy zieht das bewusstlose Mädchen aus der Badewanne und verstrickt sich in ein Abenteuer ganz anderer Art. Eine mit skurrilem Humor gewürzte Tragikomödie mit liebenswerten, unkonventionellen Figuren."

Lexikon des Internationalen Films

Postman
USA, 1997

Nach dem Ende der Zivilisation und inmitten politischer Anarchie beflügeln die Uniform und die Lügen eines falschen Postboten die Überlebenden im amerikanischen Nordwesten zum heroischen Kampf gegen einen selbsternannten tyrannischen General.

http://www.filmevona-z.de/filmsuche.cfm?wert=508022&sucheNach=titel

AUSARBEITUNG DER GESCHICHTE

Nachdem der Plot nun stand, konnte die Geschichte weiter ausgearbeitet, mit Szenen und Ideen aus unserem Südstadt-Kosmos gefüllt, und in eine runde Form gebracht werden.
Es entstanden Exposé und Treatment/Drehbuch.
Im Exposé wird die Geschichte in konzentrierter Form skizziert. Handlungen, zentrale Figuren und Schauplätze sind nachvollziehbar dargelegt.
Im Treatment wird die Geschichte unter filmischen und dramaturgischen Gesichtspunkten komplett erzählt. Es ist schon in Szenen gegliedert und beschreibt teilweise schon detaillierte einzelne Einstellungen.
Normalerweise wird nun das Drehbuch geschrieben, das alle Informationen zu jeder Einstellung enthält.
In unserem Fall haben wir die filmische Auflösung mit Hilfe des Storyboards erarbeitet und so Drehbuch und Storyboard in einem Arbeitsgang verbunden.

EXPOSÉ

Unser Postbote ist zufrieden mit seiner Arbeit in einem sauberen, ordentlichen Vorort Klarfeld. Zuverlässig erledigt er seine Arbeit, die ihm leicht von der Hand geht.
Eines Tages jedoch wird ihm ein anderer Zustellbezirk zugewiesen: Die Südstadt.
Mit Unmengen von Post beladen, hauptsächlich Mahnungen, Werbung und Vorladungen, kommt der Postbote dort an.
Es ist chaotisch und heruntergekommen, an den Ecken lungern sonderbare Gestalten: Lemmi, ein alternder Rocker mit Pickelhaube, der dem Postboten einen schiefen Tusch auf seiner Tröte entgegenbläst. Ein langer, schlaksiger Mensch, der sich wie Dracula kleidet und mit seinem riesigen schwarzen Hund seine Zeit vorm Kiosk stehend verbringt.
Seine Post in der Südstadt an den Mann zu bringen, bereitetet dem Postboten arge Probleme: Hausnummern sind nicht zu finden, Briefkästen sind zugeklebt Beim Versuch, ein Einschreiben abzugeben, schlägt man ihm die Tür vor der Nase zu. Zu guter Letzt greift ihn auch noch Draculas Hund an. Mit immer noch halbvollen Taschen macht sich der Postbote auf den Heimweg.

Die folgende Zeit entwickelt sich für den Postboten mehr und mehr zu einem leibhaftigen Alptraum. Immer mehr Hindernisse stellen sich ihm in den Weg und nie schafft er es, all seine Post auszuliefern. Er fühlt sich von den Bewohnern der Südstadt verfolgt. Bis ihm Dracula in einer surrealen Traumsequenz die Kündigung reicht.

Der Postbote wacht schweißgebadet auf, muss nach anfänglicher Erleichterung aber feststellen, dass seine Wohnung mit nicht ausgelieferter Post vollgestopft ist:
Er ist gescheitert.

Wir begegnen dem Postboten wieder, wie er leicht heruntergekommen in seiner Wohnung Briefe an die Bewohner der Südstadt schreibt und sie anschließend persönlich übergibt. Er wird wie ein alter Bekannter begrüßt und gesellt sich zu Dracula und dem Rocker am Kiosk.
Die Stimmung kühlt unvermittelt ab: Wie der Postbote am Anfang der Geschichte, biegt in neuer Uniform sein Nachfolger in die Straße ein. Lemmi trötet ihn an, er fährt verunsichert weg,
Lachend blicken Lemmi, Dracula und der Postbote dem Neuen hinterher und stoßen miteinander an.

TREATMENT

Version 2 von Klaus M. Schmidt, 12.11.2006
Viele Szenen wurden bei der Ausarbeitung des Storyboards noch geändert, vereinfacht oder anders aufgelöst. Auch auf den Off-Sprecher haben wir ganz verzichtet.

Die Südstadt

Alle Dialoge stumm.
Alle Texte: OFF-Erzähler.
Alle Geräusche: real.

1 Außen. Tag.
1.1 Jens, der Briefträger.
Closeup auf sein zufriedenes Gesicht.
Jens radelt, daher wackelt sein Kopf leicht hin und her.

OFF Der Briefträger liebte seinen Beruf.

1.2 Halbtotale. Seitenansicht von Jens mit seinem Fahrrad. Er hat nur vorne am Lenker eine Posttasche, die aber schon leer ist. Parallelfahrt. Jens fährt in einer Legolandvorstadt an lauter gleich aussehenden Häuschen vorbei. Die tragen alle große Nummern. Alles ist total ordentlich. Kein Mensch ist zu sehen.

OFF Und er liebte seinen Bezirk. Es war der ordentlichste Bezirk der Stadt. Übersichtlich. Überschaubar. Eine kleine Vorstadt. Ein sauberes Schläferdorf.

1.3 Optional: Luftaufnahmensicht. Ein total regelmäßig strukturiertes Viertel von Straßen und kleinen Häusern mit kleinen Gärten darum. Ein kleiner Punkt ist Jens auf seinem Fahrrad. Das Viertel hat nur eine Zugangsstraße zur großen Stadt, die über ein Stück freies Feld verläuft. Der Punkt bewegt sich darauf zu.

1.4 Totale. Jens hat seinen Bezirk verlassen. Man sieht die kleinen Häuschen noch im Hintergrund, die Kamera fährt ein Stückchen vor Jens und bleibt dabei im gleichen Abstand. Die Häuschen werden kleiner. Jens schaut immer noch zufrieden heiter.

OFF Hier war er immer schnell mit seiner Arbeit und fertig und hatte viel Zeit für andere Dinge, für die schönen Dinge

Blende.

2 Innen. Tag
2.1a. Das Postamt.
Die Sortierstelle (wie in alten Zeiten). Überall große offene Schränke mit Straßennamen und Nummern an den Fächern. Oben an den Kästen hängen Schilder, die den Bezirk benennen. Vor den Schränken stehen Tische. Die Postboten sortieren im Stehen ihre Post vom Tisch in die Fächer.

Kamera kurz hinter Jens. (Quasi subjektive Sicht.) Wir steuern mit Jens auf den Schrank zu, über dem „Klarfeld“ steht. Das ist/war sein Bezirk.

2.1b An seinem Platz steht schon wer und sortiert die ordentlich vorsortierte Post in die Fächer (kleine Stapel von Briefen mit handgeschriebenen Adressen, Zeitungen, Magazine, Postkarten).

OFF Doch eines Tages ...

2.2 Jens spricht mit dem Mann an seinem Platz. Jens gestikuliert.
2.3 Der Mann schüttelt den Kopf.
2.4. Jens gestikuliert.
2.5 Der Mann schüttelt den Kopf.
2.6 Jens gestikuliert. Eine große Hand legt sich auf seine Schulter. Jens dreht sich um
2.7 Closeup auf ein fieses und unfreundliches Chefgesicht, das den Mund zu wahrscheinlich lautem Sprechen aufmacht.
2.8 Closeup auf eine Hand die in eine Richtung zeigt.

OFF Doch eines Tages bekam Jens einen neuen Bezirk zugewiesen.

2.9 Blick auf das Schild „Südstadt“ über einem Sortierschrank.
2.10 Der böse Chef nimmt einen großen Sack mit unsortierter Post und kippt ihn auf den Tisch vor den Schrank. Ein Riesenhaufen quillt auf den Tisch. (Closeups: Werbung für unsinnige Dinge, Sexpost, Rechnungen über Rechnungen, Billigmagazine, Gerichtspost [Vorladungen] etc. ...)
2.11 Jens beginnt, widerwillig zu sortieren.

OFF Damit hatte Jens nicht gerechnet.

Blende

3 Außen Tag.
3.1 Jens fährt durch eine Straße mit großen, aber noch modern und relativ intakt aussehenden Häusern. Sein Fahrrad und er sind über und über beladen. Er hat vorne am Lenker eine Tasche, hinten eine Satteltasche über dem Gepäckständer, und dann noch eine Umhängetasche. Aus allen Taschen quillt die Post. Er muss sich mühen, vorwärts zu kommen.

3.2 Jens biegt in eine Straße mit alten Häusern ein und bleibt erst einmal stehen. Er steigt ab und lässt seinen Blick über die Szene schweifen. (Eure Phantasien! über Heruntergekommenheit, Jungs.)
[Eine Ratte, die über die Straße läuft; überquillende Papierkörbe, ein Autowrack am Straßenrand, in der Ferne ein fetter Rockertyp, der am Straßenrand sitzt und unvermittelt in ein Horn stößt, unmittelbar anschließend der OFFtext)

OFF Die Südstadt sah ziemlich anders aus als Klarfeld ... Und es gab Menschen, die da am hellichten Tag ...

3.3 Jens schiebt bekümmerten Blicks sein Fahrrad an.

[Closeup auf Details]
3.4 Ein an einem Nagel schräg hängendes Hausnummernschild.
OFF Manche Häuser hatten noch Hausnummern.
3.5 Eine Haustür ohne Hausnummer: Fahrt über Nummer 25, Haus ohne Hausnummer, Nummer 27
OFF Andere nicht.
3.6 Ein Klingelschild mit acht Namensfeldern.
OFF Dafür gab es aber jede Menge Klingelschilder ...
3.7 Ein weiteres Klingelschild, mit fehlenden Textschildchen
OFF ... die aber leider nicht immer zu entziffern waren.
3.8 Eine volle Posttasche:
OFF Die Post war hier offenbar nur schwer an den Mann zu bringen.

3.9 Jens auf dem Rückweg aus der Südstadt. Seine Taschen sind immer noch halbvoll.

OFF Das war kein schöner erster Tag für Jens in der Südstadt.

Blende

4 Außen. Tag.
4.1 Jens ist wieder mit viel Post in seinen Taschen unterwegs in die Südstadt (siehe 3.1).

OFF Es gab viel Post für die Südstadt. Auch am nächsten Tag.

4.2 Szene mit Kind, das Brief durch den Briefschlitz wieder zurückdrückt.
4.3 Szene mit Briefkasten, der von der Wand fällt, nachdem Jens ihn mit einem Haufen Werbepost gefüttert hat.
4.4 Szene mit Harmonielehrer. Jens hat geklingelt, hält einen Brief in der Hand. Der Harmonielehrer macht die Tür auf, sieht Jens und schlägt die Tür gleich wieder zu.

OFF Die Südstädter hatten offenbar kein großes Verlangen nach Post.

4.5 Jens schiebt sein Rad mit vollen Taschen zur nächsten Tür. An der Wand steht die Frau mit dem roten Kleid. Sie legt ihre Hand an die Hauswand, schließt die Augen und summt (Sound??).
4.6 Closeup: Frau mit geschlossenen Augen.
4.7 Closeup: Jens mit fragendem Blick. (Kopfkratzen)
4.8 Der Hund von „Dracula“ springt Jens von hinten an.
4.9 Die Frau öffnet die Augen und geht rasch weiter
4.10 Jens liegt auf dem Rücken, der Hund über ihm. Sein Fahrrad ist hingefallen. Die Post liegt teilweise auf der Straße
4.11 Wie vor; ein großer Schatten schiebt sich über die Szene. „Dracula“. Jens erstarrt. Der Hund knurrt. Ein Pfiff. Der Hund lässt von ihm ab. Der Schatten zieht sich zurück.
4.12 Jens richtet sich auf, blickt „Dracula“ und seinem Hund hinterher.
4.13. Jens sammelt die Post ein.
4.14 Jens wieder auf dem Rückweg aus der Südstadt. Seine Taschen sind immer noch halbvoll. Der Rocker trötet im vom Straßenrand fröhlich hinterher.

5 Innen. Nacht.
5.1 In Jens Wohnung.
Jens packt seine Taschen aus. Der Stapel mit unausgelieferter Post ist schon ziemlich groß und wird größer.
OFF Eigentlich war Jens nicht der Typ, der Altpapapier sammelt.
5.2 Jens geht zu Bett
5.3 Closeup: Jens Kopf auf dem Kopfkissen
Überblendung
5.4. Traumsequenz:
5.4.1 Jens auf dem Rad, das vollkommen monströs mit Post beladen ist. Überall hängen Taschen.
5.4.2 Closeup: Jens Gesicht, während er Fahrrad fährt. Die Anstrengung ist ihm überdeutlich anzusehen.

5.4.3 Totale von oben: Der Schatten liegt übergroß über der Szene. Jens fährt mit seinem Fahrrad und versucht ihm zu entkommen. Der Schatten holt ihn langsam ein.
5.4.4 Jens stoppt, schmeißt sein Fahrrad zur Seite.
5.4.5 Jens rennt in eine Gasse mit vielen Haustüren. An jeder Tür ist ein überquellender Briefkasten. Die Briefkastenklappen bewegen sich und spucken Post aus, ihm vor die Füße.
5.4.6 Er ist am Ende der Gasse angekommen. Wendet sich angstvoll um.
5.4.7 Vor ihm steht Dracula. Er überreicht ihm einen Brief.
5.4.8 Closeup: Auf dem Brief steht Kündigung.
Schnitt.
5.5 Jens fährt aus seinem Traum auf.

6 Außen. Tag.
6.1 Jens schiebt Post unter der Glastür eines leeren Ladenlokals hindurch. Drinnen liegt schon eine Menge, es ist sehr schwierig. Jens kratzt sich die Stirn.
6.2 Jens klingelt wieder bei dem Harmonielehrer, hält einen Brief in der Hand. Der Harmonielehrer macht wieder die Tür auf, sieht Jens und schlägt die Tür gleich wieder zu.
6.3 Jens steckt den Brief wieder in die volle Tasche (Closeup Tasche). Kratzt sich an der Stirn. Der Rocker trötet und lacht.

OFF So langsam machte sich Jens Sorgen. Wohin nur mit der ganzen Post.

7 Innen. Nacht.
7.1 Jens Wohnung: Man sieht wie in Zeitraffer oder wie auch immer, wie die Wohnung immer voller mit Post wird. Sie stapelt sich überall. Auf den Möbeln, an den Wänden. Er kann kaum noch durch seine Wohnung gehen.
7.2 Jens räumt den Stapel Briefe beiseite, der auf einem Tisch liegt.
7.3 Er sieht sich dabei einzelne Briefe an: Vorladungen, Mahnungen, Rechnungen, Werbung für unnütze Dinge.

OFF Wer wollte auch schon solche Post bekommen.

7.4 Closeup. Jens denkt nach.
7.5 Jens arrangiert einen Stapel Papier und einen Stapel Umschläge auf dem Tisch.
7.6 Er beginnt Briefe zu schreiben.
7.7 Der Stapel leeres Papier wird kleiner. Ein Stapel mit handschriftlichen Briefen wird größer.
7.8 Jens „malt" Adressen auf die Briefe:
– An die Frau im roten Kleid
– An Herrn Harmonielehrer Meier
– An (er kratzt sich den Kopf) den Herrn mit dem Horn (der Tröte, der Trompete, wie auch immer ...)
– An den Herrn aus Transsylvanien.

8 Außen. Tag.
8.1 Jens unterwegs in die Südstadt. Sein Rad ist nicht überladen. Er kommt schnell voran. Er muss sich nicht mühen. Er hat gute Laune.

OFF Am nächsten Tag fuhr Jens gar nicht zum Postamt, sondern gleich in die Südstadt.

8.2.1 Briefübergabe an Dracula (Der steht erst mit bedrohlich angewinkelten Armen vor Jens, reißt ihm den Brief aus der Hand, liest nur die Adresse, lächelt.)
8.2.2 Beim Harmonielehrer muss Jens ein wenig Gewalt anwenden, denn der will gleich wieder die Tür zuschlagen. (Fuß in Tür, Hand durch Spalt, Harmonielehrer nimmt Brief, lächelt.)
8.2.3 Der Rocker mit der Tröte will Jens gerade wieder antröten, als Jens ihm schnell vorher den Brief in die Hand drückt. Er lächelt.
8.2.4 Die Frau mit dem roten Kleid steht an einer Wand, wie schon gesehen. Jens nähert sich ihr ganz vorsichtig, tippt sie behutsam an, gibt ihr den Brief, sie lächelt.

OFF So machte Jens seine Arbeit wieder Spaß.

8.2.3 Jens fährt zufrieden nach Hause. Seine Taschen sind leer. Er lächelt auch.

- Planung -

9
Natürlich geht das nicht lange gut. Jens wird ins Postamt zitiert (Telefonat??). Der Chef schimpft mit ihm. Viele Kartons mit Südstadt-Post stapeln sich im Postamt.

Lösung A: Der Chef reißt ihm die Mütze vom Kopf und schmeißt ihn raus.
Lösung B: Jens schmeißt seinem Chef die Mütze vor die Füße und geht freiwillig.

Ende: Jens sitzt bedröppelt in seiner immer noch vollgestopften Wohnung. Es klingelt. Ein Briefträger bringt ihm Antwortschreiben von seinen „neuen Freunden" aus der Südstadt. („An Jens, den Briefträger"). Jens liest und lächelt.

Ende

STORYBOARD & ANIMATIC

VERWENDUNG VON STORYBOARDS IN DER FILM-PRODUKTION

In der einfachsten Definition ist ein Storyboard eine Serie von meist schwarz-weissen Zeichnungen, mit der Einstellung für Einstellung der Ablauf eines Filmes geplant wird. Storyboards kommen bei fast jeder Filmproduktion zum Einsatz. Aber auch bei der Planung von Webseiten und multimedialen Inhalten, bei denen es darauf ankommt, verschiedene visuelle Elemente zueinander in Bezug zu setzen.

Sie können mit sehr unterschiedlichem Aufwand produziert sein. Von einfachen Strichmännchen-Zeichnungen bis zu aufwendigen Illustrationen. Wichtig ist, dass sie Ausdruck und Inhalt der Szenen gut transportieren.
Bei Realfilmen werden manchmal nicht alle Szenen als Storyboard vorbereitet, da Regisseur und Kameramann die entsprechenden Einstellungen zu Bildausschnitt und Komposition erst vor Ort am Set treffen. Da immer mehr

Filme sehr komplexe Spezialeffekte und CGI nutzen, nimmt der Stellenwert von ausgefeilten Storyboards zu. Auch bei Animationsfilmen, wie unserem, ist ein detailliertes Storyboard unerlässlich. Alle Einstellungen müssen möglichst genau geplant sein, da man sich nicht den Luxus leisten kann, überschüssiges Material oder gar überschüssige Szenen zu drehen.

Bevor die erste Szene gedreht ist, liefert das Animations-Storyboard das Material für den Rohschnitt des Films, das sogenannte Animatic. Dazu werden die einzelnen Zeichnungen digitalisiert und hintereinandergeschnitten. Komplettiert wird das Storyboard mit einer Text-Ebene, d.h. den Beschreibungen und Dialogen aus dem Drehbuch, Anmerkungen zu Soundeffekten und Musik und zusätzlichen Anmerkungen zu Licht und Kameraeinstellung. Bei komplizierteren Einstellungen kommt noch eine Aufrisszeichnung vom Set dazu, die Standort von Figuren, Kamera und Licht festlegt.
So aufbereitet dient das Storyboard in der Produktionsphase des Films als visuelles Referenzmaterial für Kameraleute, Licht und Regie und alle anderen Beteiligten. Daher müssen Storyboards möglichst gut reproduzierbar und auch nach mehreren Kopiergängen noch lesbar sein.

Die Beschäftigung mit Storyboards lässt einen viele Parallelen zwischen den Medien Film und Comic erkennen. Im Comic wie im Storyboard vermitteln Sequenzen von statischen Zeichnungen Bewegung und Dynamik. Man kann die einzelnen Panels* einer Comicseite zwar auf einen Blick erfassen, aber durch den Seitenaufbau wird das Auge des Betrachters in einer zeitlichen Abfolge von Einstellung zu Einstellung geführt. Der Erfolg zahlreicher Comicadaptionen fürs Kino belegt diese Verwandtschaft. „Sin City“ von 2005 oder „300“ von 2007 z.B. sind Adaptionen von Comicklassikern Frank Millers. Viele Panels aus diesen Comics wurden eins zu eins in Filmeinstellungen übersetzt.

* Panel: Einzelbild in einer gezeichneten Handlungssequenz

STORYBOARD ALS ENTWURFSWERKZEUG

Mit dem Storyboard werden die Filmidee und das Drehbuch zum ersten Mal in eine visuelle Form übersetzt. Dadurch hat das Storyboard einen entscheidenden Anteil an der Formulierung der filmischen Sprache und Erzählweise des Films.

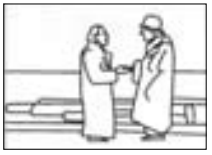
Anhand des Storyboards lässt sich die erzählerische Struktur des Films diskutieren: Man kann beurteilen, ob der Zuschauer der Handlung folgen kann, wo noch störende Sprünge in der Handlung sind, ob Gags funktionieren oder eventuell noch erklärende Einstellungen fehlen, oder eine Einstellung gestrichen werden muss, weil sie die Geschichte nicht voranbringt.
Beim filmischen Erzählen werden Figuren oder Objekte, ihre Handlungen und Bewegungen in einem gedachten Raum zueinander in Bezug gesetzt: Figuren können sich z.B. auf gegenüberliegenden Seiten der Straße befinden, oder Figuren bewegen sich aufeinander zu. Handlungen können parallel an verschiedenen Orten stattfinden oder über zeitliche Distanz aufeinander Bezug nehmen. Die Handlung muss so in einzelne Einstellungen aufgelöst werden, dass der gedachte Raum und die Bezüge im Kopf des Zuschauers entstehen.

Jede Einstellung sollte jeweils ein Handlungselement beinhalten, im Animationsjargon „Story Point“ genannt. Solch ein Story Point kann eine Aktion, eine Charakterisierung, ein Gefühlsausdruck oder eine Stimmung sein und muss dem Betrachter möglichst eindeutig vermittelt werden. Bei verwirrenden Einstellungen oder ungünstigen Aneinanderreihungen von Einstellungen entsteht beim Betrachter Irritation, die ihn aus dem Fluss der Handlung hinauskatapultiert.

Wie Worte zu einem Satz fügen sich die Einstellungen zu Sequenzen. Jeder Film hat seine eigene visuelle Grammatik, die durch Einsatz der formalen Mittel der Bildgestaltung und der Schnitttechnik bestimmt wird.
Es lassen sich folgende Aspekte bei der Filmgestaltung unterscheiden, auch wenn sie sich in der Praxis permanent gegenseitig beeinflussen, da Entwerfen immer ein zyklischer Prozess ist:

Einstellungsgrößen:
Die Wahl der Einstellung beeinflusst die Information, die der Betrachter erhält und die emotionale Wirkung der Szene. Es gibt kein absolutes Maß für Einstellungsgrößen, die Begriffe grenzen verschiedene Einstellungen bei der Analyse eines Films voneinander ab. Gebräuchlicherweise unterscheidet man folgende Einstellungen:

Bei der Totalen (Panorama, engl. extreme long shot) sind eine oder mehrere Figuren komplett zu sehen sowie ein größerer Ausschnitt ihrer Umgebung. Sie kann dem Betrachter, z.B. am Anfang einer Szene, Orientierung geben (Establishing Shot) und etwas über das Verhältnis zwischen der Figur und der Umgebung erzählen: Die Figur kann frei und ungebunden wirken, verloren oder von ihrer Umgebung erdrückt. Je näher die Kamera dem Motiv kommt ist, desto involvierter ist der Betrachter in die Handlung:



Die Halbtotale (engl. medium long shot) zeigt eine oder mehrere Personen im Mittelgrund des Bildes in voller Größe samt ihrer unmittelbaren Umgebung.

In der Halbnahen (engl. medium shot) sind Personen vom Kopf bis zu den Knien zu sehen, die unmittelbare Umgebung ist sichtbar.

Naheinstellung (engl. medium close up)
Personen sind mit ihrem Oberkörper bis maximal zum Bauchnabel zu sehen.

Grosseinstellung (engl. close up)
Das Objekt füllt das Bild völlig aus oder ist sogar angeschnitten. Ein Close-Up rückt den Betrachter näher an das Objekt oder die Figur heran und wirkt sehr unmittelbar. Es kann auch ein wichtiges Detail erzählen oder betonen, das für das Verständnis der Handlung wichtig ist.

Bildgestaltung

Ziel der Komposition ist die sinnvolle Anordnung von Objekten und Figuren im Bildraum. Formale Ordnungsprinzipien wie Symmetrie / Asymmetrie, Reihung, Ausgewogenheit und Dynamik unterstützen die gewünschte Bildaussage. Die Komposition muss die Aufmerksamkeit des Betrachters zur richtigen Zeit auf die richtigen Elemente lenken, um die Idee der Einstellung klar zu vermitteln und die emotionale Wirkung zu unterstützen. Es muss ein klarer Fokus im Bild geschaffen werden, der manchmal im Verlauf der Einstellung auf ein anderes Element verlagert werden muss.

Neben den für statische Bilder geltenden Regeln müssen beim Storyboarden zusätzlich sowohl die Bewegungsachsen als Kompositionsachsen berücksichtigt werden, als auch die resultierenden Veränderung der Komposition in der Zeit. Außerdem muss eine Einstellung auch im Kontext der vorangehenden und nachfolgenden Einstellungen stimmig sein, sollten sich also je nach Art der Sequenz ähneln oder bewusst einen Kontrast bilden.

Die Lichtführung bestimmt die Helligkeitsverteilung in der Szene und erweitert die Komposition um das Gestaltungselement kontrastierender Flächen.

Desweiteren hat die Lichtführung immensen Einfluss auf die Stimmung der Szene. Eine sonnendurchflutete Szene wirkt natürlich völlig anders als eine düstere. Deswegen ist es eine gute Idee, die Lichtführung schon in der Storyboard-Phase zu konzipieren. Das Storyboard sagt dann mehr über die zu erwartende Atmosphäre des Films aus, und man hat beim Dreh Anhaltspunkte, die viel Zeit des Ausprobierens sparen.

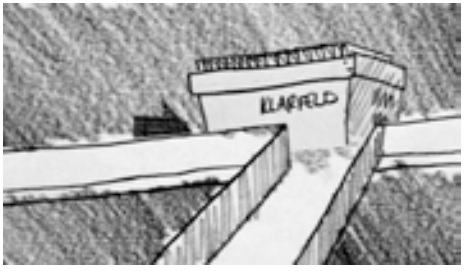
Eine Staffelung in Vor-, Mittel- und Hintergrund gibt dem Bild mehr Tiefe und somit eine interessantere Wirkung. Es muss jedoch darauf geachtet werden, dass nichts Wichtiges verdeckt oder durch Überschneidungen verunklart wird. Mit den Elementen im Vordergrund einen Rahmen um das wichtigste Motiv aufzubauen, kann hier ein Kompositionsprinzip sein.

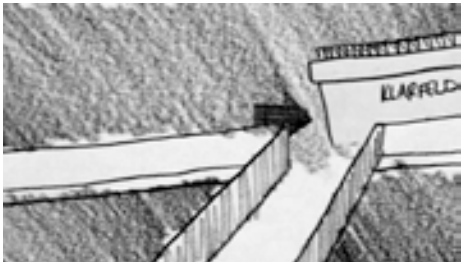
Der Kamerawinkel beeinflusst die Komposition des Bildes. Die Kamera kann das Motiv frontal oder im Profil zeigen. Figuren und ihre Handlungen sind im Profil meist leichter auszumachen.

Je mehr die Kamera von der horizontalen, zentralen Blickachse abweicht, und so zur Untersicht oder Vogelperspektive wird, desto dramatischer und expressiver wirkt das Bild. Im Gegensatz zur ruhigen Zentralperspektive ergeben sich in der Komposition dadurch automatisch diagonale Achsen, die das Bild dynamisch machen.

Eine bewegte Kameraführung kann einem Film viel an Lebendigkeit geben. Grundsätzlich ist zu überlegen, ob die Kamera wie ein selbstständiger Akteur agiert, sich also selbstständig durch den Raum bewegt, oder eher vermittelnd der Handlung folgt, indem sie sich per Schwenk oder Parallelfahrt mit einer Figur mitbewegt. Natürlich ist es beim Stop Motion-Film eher schwierig, Kamerabewegungen zu erzeugen, da man dazu ein Motion Control-System (Vorrichtung zur schrittweisen Veränderung der Kameraposition) braucht.

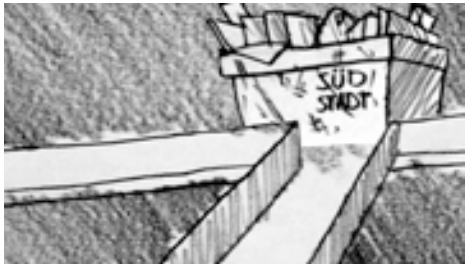
Auch mittels Tiefenschärfenverlagerung lässt sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers steuern, indem man erst ein Objekt im Vordergrund scharfstellt und dann ein anderes im Hintergrund.

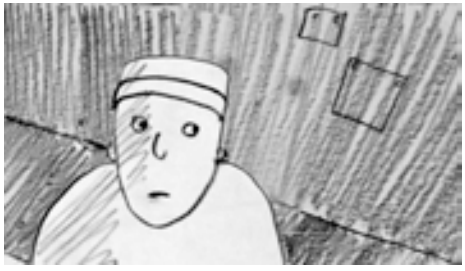




Schnitt & Rhythmus

Beim Schnitt werden zwei unterschiedliche Elemente zu einem neuen Ganzen zusammengefügt, analog zur Collage mit Schere und Papier. Meist wird einem das beim Betrachten eines Film gar nicht mehr bewusst, da man durch die Fülle der Medien schon so viel Filmerfahrung hat. Schnitt ist aber eine ganz eigene Kunstform.
Es gibt viele etablierte Schnitttechniken und -prinzipien, derer man sich bedienen kann. Im Folgenden nur die Schnitttechniken, die für unser Projekt relevant waren:
Continuity / erzählerische Montage: Ein Film versucht, dem Zuschauer die Illusion zu vermitteln, einer kontinuierlichen Handlung beizuwohnen. Die Handlung muss von Szene zu Szene fließen, damit der Zuschauer nicht aus dieser filmischen Illusion gerissen wird. Klassischerweise wird zunächst mit dem sog. Establishing Shot ein Überblick über die Szene vermittelt und dann mit einer Halbnahen oder Halbtotale an die handelnde Person herangeführt, bevor eventuell weitere Groß- und Detaileinstellungen folgen. Die Bewegungsrichtungen von Akteuren oder Objekten dürfen sich nicht von Einstellung zu Einstellung ändern, der Handlungsanschluss muss stimmen (keine Auslassung von für die Geschichte wichtigen Handlungen), und die Blickachsen der Akteure müssen passend zusammengefügt werden (Eyeline Matching). Im engeren Sinne bezieht sich der Begriff Continuity auf die Vermeidung von Anschlussfehlern, die mit dem Vorhandensein oder Nichtvorhandensein von Requisiten zu tun haben. Ein Beispiel für Continuity Fehler ist die Zigarette des Darstellers, die von einer Einstellung zur nächsten plötzlich wieder länger geworden ist. Es treten Probleme auf, wenn die Storyboardzeichnungen wichtige Informationen zu Requisiten nicht enthalten.
Ellipse meint die Auslassung eines nicht wichtigen Handlungsteils. Der Einsatz von Ellipsen ist längst zur Filmkonvention geworden und wird vom Zuschauer gar nicht mehr als Unterbrechung der Continuity wahrgenommen. Ein Beispiel für den Wandel der Sehgewohnheiten liefern alte Fernsehkrimis: Dort sieht man einen Polizisten seinen Wagen aufschließen, er setzt sich hinein, startet und fährt los. In aktuellen Produktionen sieht man in einer Einstellung, wie die Tür zuschlägt, in der nächsten ist der Wagen schon in voller Fahrt.
Beim Zwischenschnitt wird eine Einstellung in eine kontinuierliche Sequenz eingefügt, etwa in dem der Standpunkt einer aufblickenden Person eingenommen wird (Point of View). Ein Zwischenschnitt kann auch eine weitere Einstellung sein, welche die Umgebung der Figur zeigt (Cut Away).





Beispiel für die Auflösung im Schuss-Gegenschuss-Verfahren, Schnittsequenz aus der Postamtszene (siehe Seite 57)

Cross Cutting bezeichnet das Hin- und Herschneiden zwischen zwei oder mehrerer aufeinander Bezug nehmender Handlungselemente, so dass sich ein Handlungsstrang ergibt und die Spannung gesteigert wird. Dieses Verfahren wird z.B. beim Showdown oder bei Verfolgungsjagden eingesetzt.
Beim Schuss / Gegenschuss - Prinzip wird zwischen zwei sehr ähnlichen, halbnahen oder nahen Einstellungen hin- und hergeschnitten. Dieses Verfahren wird meist bei längeren Dialogsequenzen eingesetzt. Im Realfilm wird dazu oft die Szene mit zwei Kameras gedreht. Aber auch bei kürzeren Sequenzen kann man dieses Prinzip beispielsweise zum Betonen von Reaktionen verwenden.
Die Assoziations-/Kontrastmontage ist eine dem Continuity-Prinzip entgegengesetzte Schnitttechnik. Räumlich, zeitlich oder auch formal unterschiedliche Elemente werden zusammengefügt und erzählen auf eine assoziative oder symbolische Weise. Hauptsächlich aus Kontrastmontagen bestehen zum Beispiel die meisten Musikvideos, die ja keine Geschichte im eigentlichen Sinn erzählen.

Der Rhythmus des Films entsteht durch die Schnittfrequenz, die Längen der Einstellungen und die Geschwindigkeiten der Bewegungen im Bild. Wie in der Musik machen Varianz und Kontrast den Film lebendig. Schnellere und langsame Passage wechseln miteinander ab, oder eine längere Einstellung kontrapunktiert eine Sequenz von schnellen Schnitten.
Auch das Verhältnis von Erzählzeit zu erzählter Zeit beeinflusst, ob eine Montage als schnell oder langsam empfunden wird: Zehn Sekunden können zu einer dreiminütigen Sequenz gedehnt werden und fünf Jahre in einer Montage von zehn Sekunden erzählt werden.
Rhythmus und Erzählgeschwindigkeit folgen dem Spannungsverlauf der Geschichte. So steigert sich zum Beispiel oft die Schnittfrequenz zum Showdown hin.
Timing und Rhythmus sind essentiell für das Funktionieren einer Geschichte, im Kleinen auch für das Funktionieren einzelner Szenen. Insbesondere bei Gags, Komik und Slapstick ist das Timing unheimlich wichtig.
Die Längen der einzelnen Einstellungen und die Geschwindigkeit der Bewegungen werden zunächst abgeschätzt, Das Storyboard liefert hier nur einen ersten Entwurf. Sobald aus dem Storyboard das Animatic entstanden ist, lassen sich Rhythmus und Geschwindigkeit besser beurteilen. Im Storyboard-Stadium entstehen auch die ersten Überlegungen zur Filmmusik, die in Geschwindigkeit und Rhythmus mit dem Schnitt harmonieren muss.

BESONDERHEITEN DES ANIMATIONSFILMS

Natürlich unterscheidet sich der Animationsfilm grundsätzlich vom Realfilm: Set, Puppen und die Animationslogik der Bewegung entfalten ihre ganz eigene Ästhetik. Der Zuschauer muss hier eine viel höhere kognitive Leistung vollbringen als im Realfilm, da er sich in der ihm präsentierten Modellwelt zunächst zurechtfinden und sich an ihre Darstellungskonventionen und ihren Abstraktionsgrad gewöhnen muss. Diesem Punkt muss man Rechnung tragen und einfacher und klarer erzählen. Im Animationsfilm sind Geschichten, Metamorphosen und Effekte möglich, die im klassischen Film nicht umsetzbar sind.

Man könnte die Vorgehensweise beim Animationsfilm als synthetisch bezeichnen. Im Gegensatz zum Realfilm, bei dem Schauspieler spontan und individuell agieren können, muss beim Animationsfilm jedes einzelne Element, die ganze visuelle Welt, aber auch jede Regung der Charaktere im voraus geplant werden. Dies macht die Einteilung in Story Points noch wichtiger.
Im Unterschied zum Puppentrickfilm gibt es im Zeichentrickfilm mehr genrespezifische Konventionen beim Schnitt und besonders bei der Komposition. Letzteres liegt daran, das der Zeichentrickfilm stärker grafisch orientiert ist. Der Aspekt des Timings ist beim Animationsfilm besonders wichtig. Im Realfilm findet man diese Art von Timing hauptsächlich beim Slapstick.

Dennoch gelten im Großen und Ganzen beim Animationsfilm die gleichen Bedingungen für die filmischen Gestaltungsmittel wie in jedem anderen Film auch: Sie müssen der Art der Geschichte, die erzählt werden soll, gerecht werden.

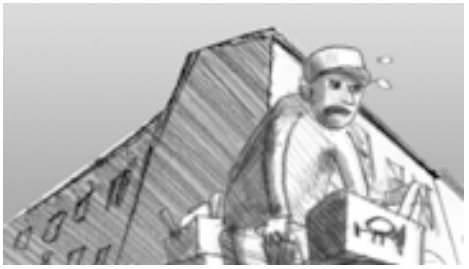
KONZEPTION DER FILMSPRACHE IN UNSEREM FILM

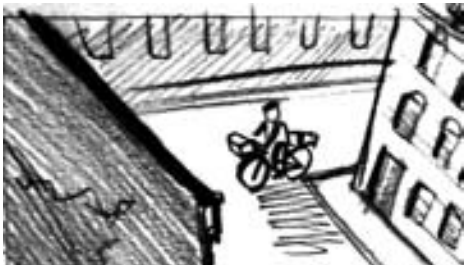
Wir haben in unserem Film nicht unbedingt das Rad neu erfunden und bedienen uns vieler klassischer Filmkonventionen. Über weite Strecken des Films benutzen wir die erzählerische Montage. Das heißt, dass es keine ineinander verschachtelten Zeitebenen oder miteinander verwobenen Handlungsstränge gibt. Der Rhythmus und die Art der Einstellungen folgt dem Spannungsbogen der Geschichte.
Wir haben vorwiegend mit halbnahen Einstellungen gearbeitet, bei der die Figur nur von Oberkörper bis Taille zu sehen ist. Totalen haben wir sehr sparsam und nur an zentralen Punkten eingesetzt.
Einerseits ist dies eine Frage des Zeitaufwands: Würde jedesmal der Boden mit im Bild sein, würde sich durch die nötigen Walkcycles (Animation der kompletten Figur beim Gehen) der Aufwand sowohl beim Animieren als auch beim Compositing (→ Postproduktion) erheblich erhöhen. Andererseits betonen wir dadurch die Interaktionen des Postboten mit und die Reaktionen auf seine unmittelbare Umgebung.
Komplexe Handlungen haben wir nach Möglichkeit durch geschickte Auflösungen in einzelne Einstellungen vereinfacht, da wir uns der Grenzen unserer Möglichkeiten bewusst waren. Es gilt jedesmal abzuwägen, ob es mehr Zeit kostet, eine komplizierte Szene zu animieren, oder mehrere verschiedene Einstellungen einzurichten und auszuleuchten.
Die Kamera bewegt sich in unserem Film nicht autonom, sondern folgt der Handlung bzw. der handelnden Person. Bei Kamerafahrten fährt die Kamera parallel zur Figur oder mit gleicher Geschwindigkeit vor ihr her.

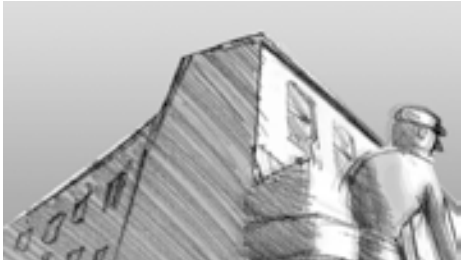
Die Abbildungen auf den folgenden Seiten sind Auszüge aus dem Storyboard.
Einige Reihen sind tatsächliche Schnittsequenzen, so wie sie für den Film geplant wurden, andere stehen - zur Illustration des Textes - in einem geänderten Zusammenhang.

Prolog
Diese Sequenz etabliert die Figur des Postboten als die eines gewissenhaften Menschen, der Freude an seiner Arbeit hat. Den Einstieg in den Film bildet eine ruhige Parallelfahrt. Das Licht ist freundlich und hell, die Komposition basiert auf geraden Linien und Reihung.
Die Sequenz dient gleichzeitig als Titelsequenz für den Film und bildet so einen Prolog. Der Postbote, der erfreut seine Tasche um sich schleudert ist ein Zitat aus Jaques Tatis „L'Ecole des Facteurs", Mit dem Panorama am Ende der Sequenz wird der Bezug vom Vorort zur grossen Stadt hergestellt.

Postamt
Diese Sequenz erzählt den ersten Wendepunkt in der Geschichte: Die Versetzung des Postboten in die Südstadt.
Die Handlung wird mit einer Totalen des Raums eröffnet und dann im Schuss-Gegenschuss-Verfahren aufgelöst, um Erwartungen und Reaktion des Postboten zu zeigen. (siehe Bilder auf den Seiten 54 und 55)
Die anschließenden Handlungen des Postboten werden in Serien von Großeinstellungen aufgelöst: Das Sortieren der Briefe, das Packen der Tasche.







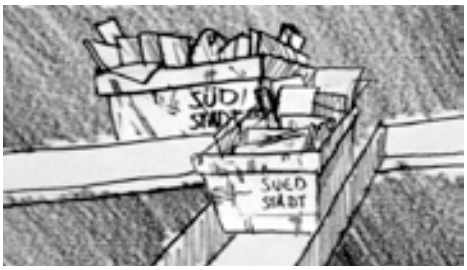
Südstadt

In diesem Abschnitt kommt es zur ersten Konfrontation mit der Südstadt.
Die Ankunft in der Südstadt wird mit einer Totalen aus der Vogelperspektive markiert, die den Postboten in Relation zu seiner Umgebung setzt. Es folgt eine Kamerafahrt, in der er sich tiefer in die Südstadt hineinbewegt. Die Kamera filmt aus der Untersicht, so dass die Gebäude den Postboten düster überragen.
Die Lichtstimmung in der Südstadt ist im Gegensatz zum Prolog insgesamt sehr zwielichtig mit großen Schattenbereichen. Die Bewegungsrichtung der Fahrradfahrt wird im weiteren Verlauf beibehalten, so dass sich die Illusion eines langen Wegs und damit eines langen Arbeitstages einstellt.
Die folgende Handlung ist in aufeinanderfolgende kleine Episoden aufgeteilt, die elliptisch aneinandergehängt sind. Diese Sequenzen bestehen meist aus halbtotalen Einstellungen, die mehr von der Umgebung erkennen lassen, und dann einem Wechsel aus halbnahen Einstellungen und Close-Ups auf Details.
Der Abschnitt endet mit dem ersten Höhepunkt der Geschichte: Der Begegnung mit Dracula. Hier wird Draculas Schattenriss als figuratives und erzählerisches Element eingeführt. Der Abschnitt wird beendet mit einer Einstellung, die zeigt, wie der Postbote zu Hause die nicht zugestellte Post abstellt.

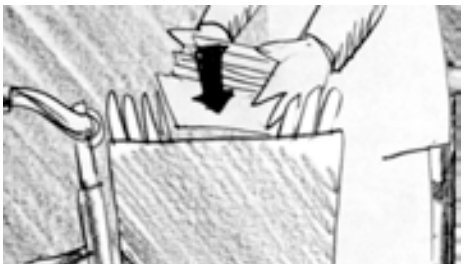
HARMONIE
LEHRE STUDIO

HARMONIE
STUDIO

105

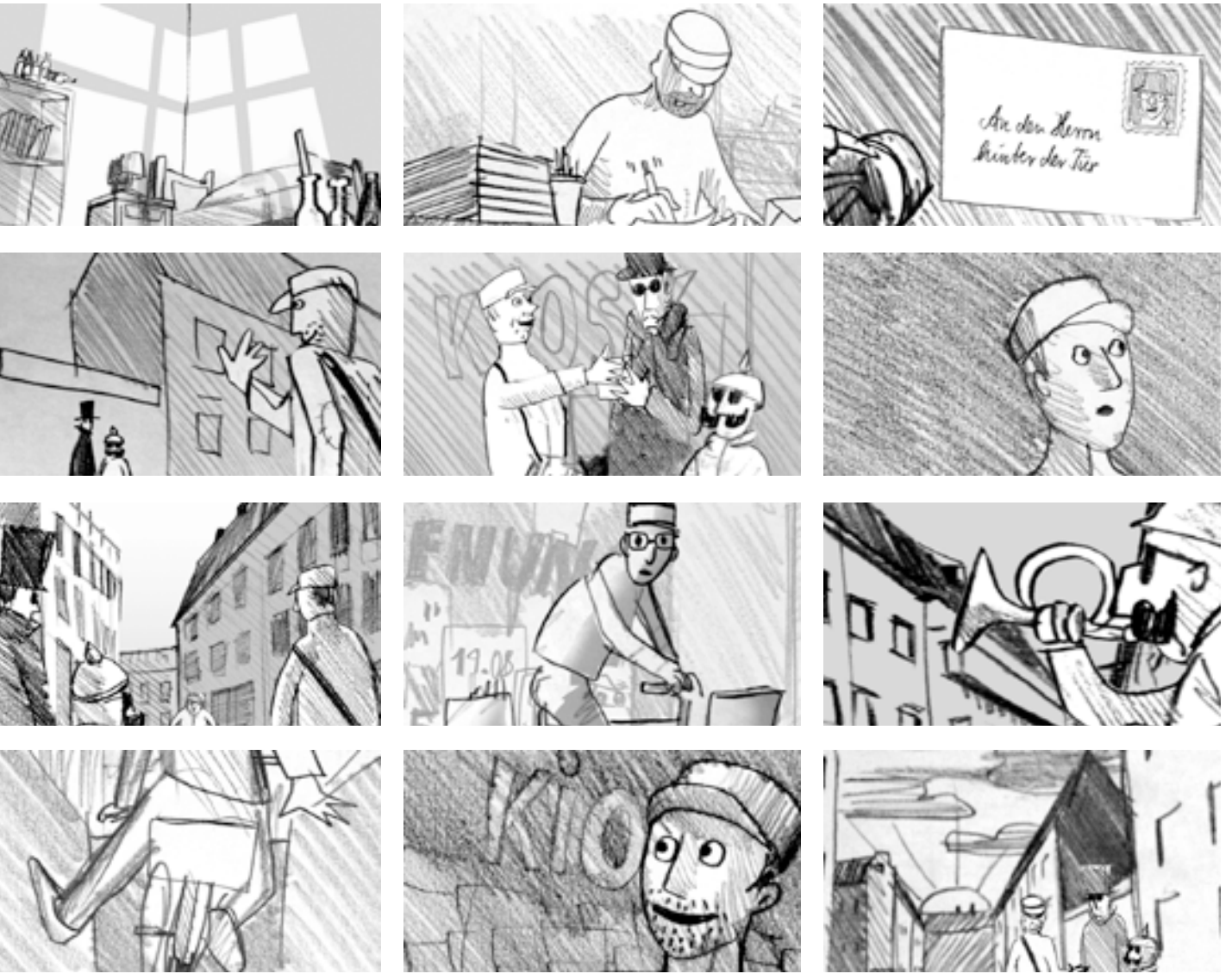


Beschleunigungssequenz
Nun wird die Geschwindigkeit des Films erhöht und die erzählte Zeit immer mehr gerafft. Dabei haben wir uns einer Rhythmisierung bedient:
In vier Abschnitten wird der Ablauf des ersten Tages wiederholt, dabei werden verschiedene Elemente wiederaufgegriffen und andere hinzugefügt. Durch die Zwischenschnitte zur die Wohnung des Postboten und des Betonens der wachsenden Menge an nicht zugestellter Post wird deutlich, dass nun einige Tage vergehen und sich der Druck auf ihn erhöht.
Die Kamerawinkel werden extremer, die Lichtstimmung wird sukzessive düsterer. Dynamische Kompositionen mit unterschiedlich gerichteten Kompositionsachsen werden aneinander geschnitten, Geschwindigkeit und Rhythmus von Schnitt und Musik werden bis hin zur Kakophonie gesteigert.

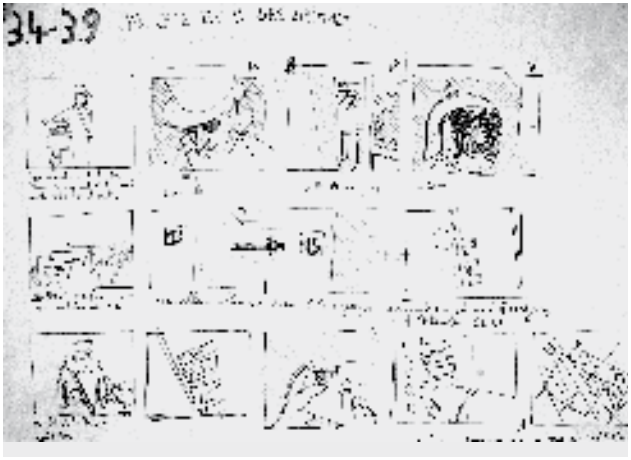


Traumsequenz
Die nun folgende surreale Traumsequenz beginnt langsam, um Spannung zu erzeugen, bis Draculas Schatten auftaucht. Die Schatten an der Wand haben ihre Vorbilder im Film Noir und auch bei „Nosferatu“ und anderern Vampirklassikern.
Nun beginnt der Showdown, den wir über ein Cross Cutting auflösen: Wir schneiden hin und her zwischen der Straße, auf der Draculas Schatten liegt und dem flüchtenden Postboten. Zwischen seinem Oberkörper, seinen Füßen und Briefkästen, aus denen Post quillt. Zwischen seinem angsterfülltem Blick und Draculas näherkommender Gestalt, bis wir schließlich mit einem Close-Up auf den Kündigungsbrief in Draculas Hand die Traumsequenz beenden.

Der Postbote fährt erschrocken aus seinem Traum hoch. Mit einem Rücksprung zeigen wir erneut seine Wohnung, die nun bis zur Decke mit unausgetragener Post vollgestopft ist.
Dies ist die maximale Zuspitzung des Konflikts.



Epilog
Das Ende ist als Antiklimax gestaltet.
Nach einer langen Schwarzblende erscheint die gleiche Einstellung, jedoch ohne die Briefe und mit einer freundlichen Lichtstimmung. Wir sehen in halbnaher Einstellung den Postboten Briefe schreiben. Informationen, wie es zu dieser Situation gekommen ist, geben wir dem Zuschauer nicht. Wieder ist der Postbote in der Südstadt unterwegs, die nun in ruhigen Einstellungen und einem anderen Licht präsentiert wird.
Mit dem Erscheinen des neuen Postboten kommt die Geschichte zur Auflösung und findet einen Rückschluss an ihren Anfang.



1 Seite aus der ersten Fassung des Storyboards

STORYBOARDS ZEICHNEN IN DER PRAXIS

Die erste Fassung des Storyboards war mit weniger Augenmerk auf Komposition und Tiefe des Bildes angelegt. Anhand dieser Scribbles sollte erkennbar werden, was passiert und welche Personen im Bild vorkommen. So konnten wir uns den Ablauf der Geschichte gut vorstellen und entsprechende Änderungen und Streichungen vornehmen.

In der zweiten Fassung wurden die Bildkompositionen ausgearbeitet. Die Szenen wurden jetzt genauer in einzelne Schnitt- und Einstellungsfolgen aufgelöst. Auch in diesem Abschnitt der Entwicklung haben wir viel ausprobiert, geändert, verworfen und wiederum einiges gestrichen. Es war nicht ganz einfach, sich von liebgewonnen Szenen zu trennen, wichtig war aber letztendlich, ob die Szenen für den Verlauf der Geschichte wichtig waren. Nach etlichen Revisionen standen Inhalt, Abfolge und Bildgestaltung der Sequenzen weitgehend fest.

Eine der schwierigsten Aufgaben beim Storyboarden ist es, mit statischen Zeichnungen eine Vorstellung von der Bewegung im Film zu vermitteln. Bei Bewegungen im Bild muss man deren charakteristischen Zeitpunkt erfassen. Bei Kamerabewegungen wie Schwenks und Zooms kann man mit Pfeilen und verschiedenen Ausschnittsrahmen in einer größeren Zeichnung arbeiten.
Beim Durchblättern des Storyboards bekommt man einen ersten Eindruck vom Rhythmus und der Dynamik des Films. Allerdings muss der Betrachter dafür noch ein wenig Phantasie aufbringen.
Zeichnerische Virtuosität ist nicht unbedingt nötig, um ein gutes Storyboard zu erstellen. Perspektivisches und figürliches Zeichnen sollte man aber schon beherrschen. Noch wichtiger ist es jedoch, zu lernen, mit den filmischen Gestaltungsmitteln umzugehen.
Wir haben die Storyboardzeichnungen mit Bleistift vorgezeichnet, dann am Leuchttisch durchgezeichnet und mit einem weichen Bleistift grob schraffiert. Anschließend haben wir sie eingescannt bzw. abfotografiert und in Adobe Photoshop weitere Schattierungsebenen hinzugefügt. Das ist praktisch, da man später die Helligkeitsverteilung und -werte noch ändern kann.
Ein Leuchttisch ist auf jedenfall Gold wert.

2 Visualisierung von Kamerabewegung

Als das Storyboard immer genauer wurde, haben wir angefangen, die einzelnen Ebenen der Einstellungen (Vordergrund, Figur, Hintergrund etc.) separat zu zeichnen. Dies war später bei der Produktion des Animatics von Vorteil, da sich die Ebenen einzeln animieren ließen.

schwenk/fahrt von dem Riesenstabel Kisten auf dem Gepäckträger zu Jens vor Anstrengung verzerrtem Gesicht. Schweissperlen.

5_01_a_vielekisten

Set: Suedstadt schräg
Licht: dunkel-dramatisch

+ Greenscreen

Lemmi trötet
SFX Fanfarenstoss

5_02_a_fanfare

Set: Suedstadt schräg
Licht: dunkel-dramatisch

+greenscreen lemmi

Jens schaut verdattert hin und her [1], während die ersten Lichter ausgehen

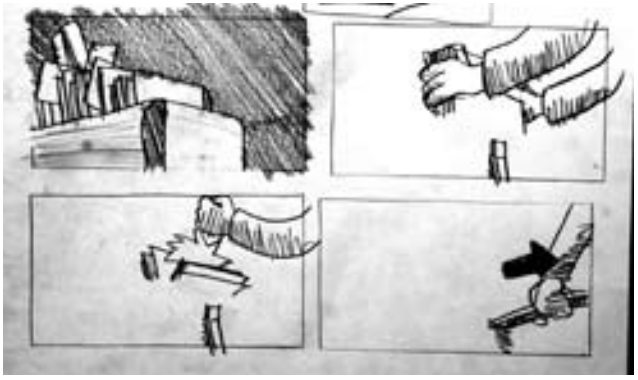
5_02_b_fanfare

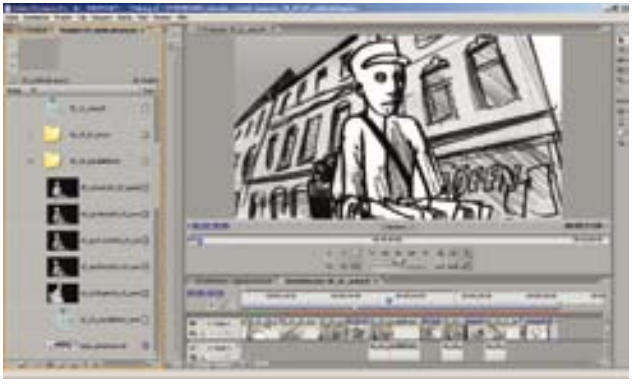
Set: Suedstadt schräg mit Lichtern
Licht: dunkel-dramatisch

Herunterfahrender Rolladen

5_02_c_fanfare

Set: Suedstadt
Licht: dunkel-dramatisch





ANIMATIC

Das Animatic stellt im Prinzip einen Rohschnitt des Films auf Basis der Storyboardzeichnungen dar. Im einfachsten Fall schneidet man die Zeichnungen hintereinander weg und simuliert digital Kamerabewegungen wie Zooms oder Kamerafahrten.
Um dem Animatic noch mehr Aussagekraft zu verleihen, machten wir bei vielen Einstellungen mehrere Zeichnungen von verschiedenen Bewegungsstufen.

Es wurde ein erster Scratchtrack (→ Sounddesign) mit Geräuschen produziert. Das Animatic lieferte nun einen präziseren Eindruck von Feeling, Rhythmus und Atmosphäre des Films. Hier wurde die Geschichte zum ersten Mal lebendig. Auch einige Ungereimtheiten in der Schnittfolge und in der Folge von Bewegungs- und Kompositionsachsen ließen sich erst jetzt erkennen.

Nachdem das Animatic fertiggestellt war, wurde das finale Storyboard ausgearbeitet und mit Anmerkungen versehen. In dieser Form konnte es uns im weiteren Verlauf der Arbeit als Orientierungshilfe und visuelle Landkarte dienen.

3 Auszug aus der Endfassung des Storyboards
4 Separat gezeichnete Bewegungsphasen und Hintergrund einer Einstellung
5 Schnitt des Animatic in Premiere

Literatur:
Filme sehen Lernen, Rüdiger Steinmetz u.a. zweitausendeins
Storyboards, Marcie Begleiter zweitausendeins
Basics of Composition
Storyboards: What it takes Larry Lathem Animation World Magazine

Produktions-planung

ZEITPLAN

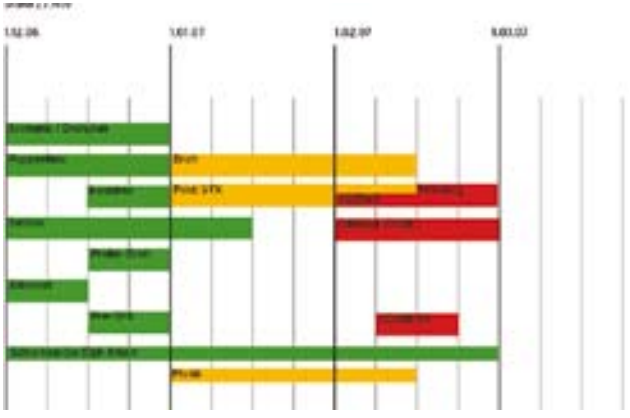
Die Arbeit an einem Animationsfilm lässt sich in die Phasen Vorproduktion, Produktion und Postproduktion einteilen, wobei sich die Aufgabenstellung der Diplomarbeit im engeren Sinne auf Vorproduktion und Teile der Produktion beschränkt.

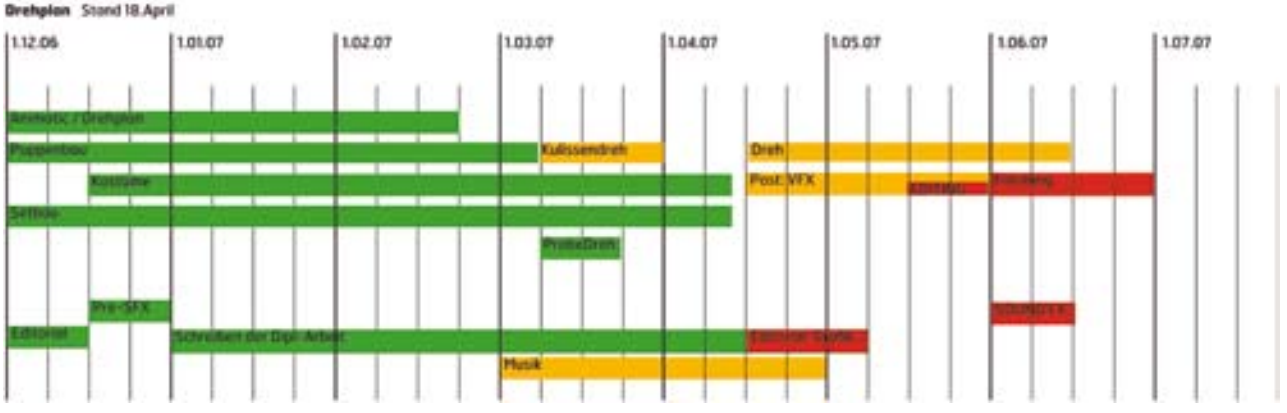
Zur Vorproduktion gehört das Schreiben von Drehbuch und Treatment, Entwicklung von Storyboard und Animatic sowie die Konzeption und Entwurf der Charaktere und Sets.

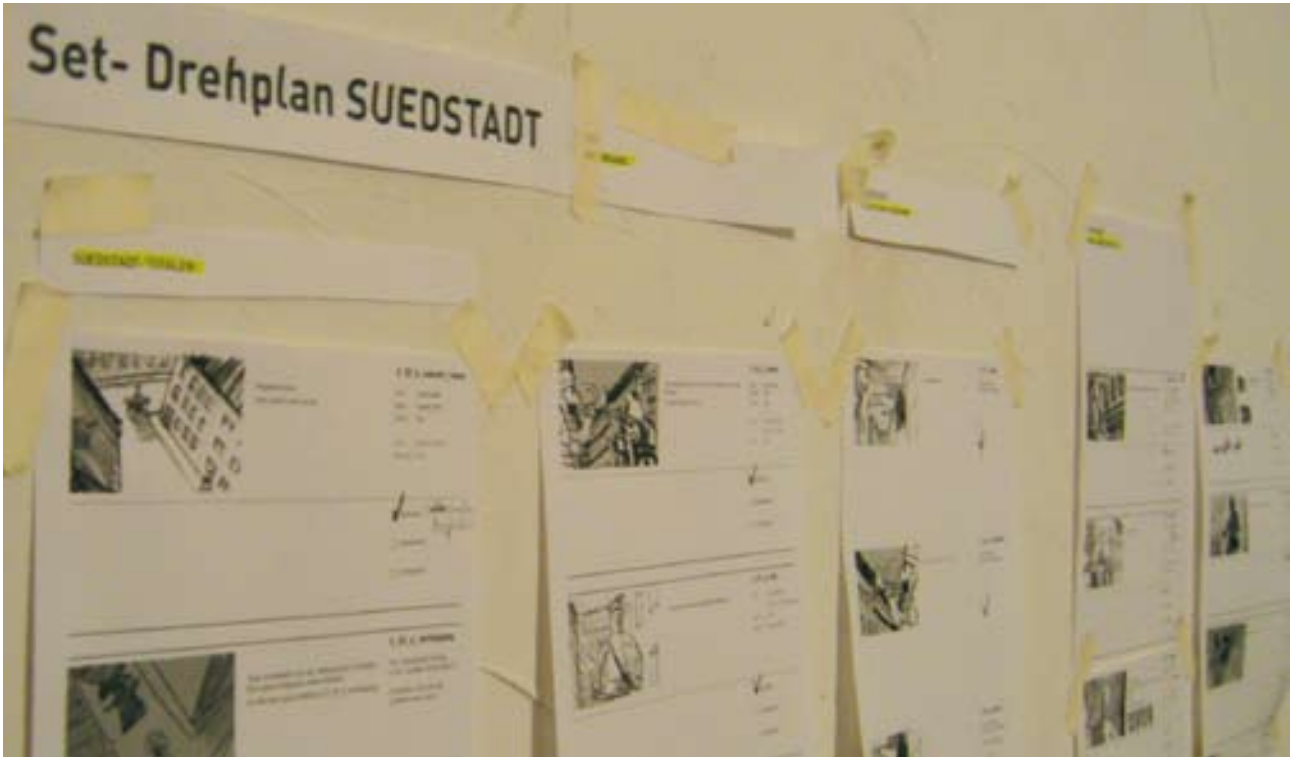
In der Produktionsphase werden diese Entwürfe umgesetzt. Daraufhin beginnt die Animationsphase. Parallel werden schon Musik und Sounds produziert.

In der Postproduktion werden die gedrehten Szenen bearbeitet. Dazu gehört das Keyen der vor Greenscreen gedrehten Szenen, das Compositing und die Farbkorrektur. Dann wird der Film zusammen mit der Musik geschnitten und die Tonspur angepasst.

Eine seriöse Zeitplanung für ein solch komplexes Vorhaben zu machen ist äußerst schwierig, da sich die einzelnen Phasen nicht klar trennen lassen.
Und wir müssen zugeben, dass wir ein weiteres Beispiel für die Faustregel abgeben, dass alles mindestens doppelt so lange dauert, wie man es sich vorher vorgestellt hat.
Die Tatsache, dass es für uns das erste Projekt dieser Art war, kam noch erschwerend hinzu.
Auch wenn wir unseren ersten Zeitplan bei weitem überschritten haben, hätte es ohne diese Strukturierung vermutlich noch viel länger gedauert.







DREHPLANUNG

Insgesamt besteht unser Film aus circa 200 verschiedenen Einstellungen, in denen die Puppen teils in Sets des gleichen Maßstabs gedreht werden, und teils vor Greenscreen, um sie daraufhin in Aufnahmen von Sets kleineren Maßstabs zu montieren.
Eine genaue Planung, welche Szenen wann zu drehen sind war also unerlässlich.
Als das Südstadt-Set fertig gebaut war, drehten wir bereits die nötigen Hintergründe für die einzelnen Szenen, während die Puppen in der Werkstatt noch auf letzte Details und Körperteile warteten. Für diese Einstellungen brauchten wir die gesamte Fläche unseres Studios.
Danach trennten wir das Studio in zwei Bereiche und drehten die Animationen der Charaktere vor Greenscreen. Der Studioaufbau für Szenen, in denen der Postbote auf seinem Fahrrad unterwegs ist, ist wegen der verschiedenen benötigten Hilfsmittel sehr zeitaufwändig, weshalb wir diese Szenen an einem Stück gedreht haben.
Die dazugehörigen Storyboards der Szenen wurden gruppiert, ausgedruckt und über die gesamte Fläche einer Wand aufgehängt, so dass der jeweilige Animator sich flexibel seine Szenen aussuchen und später als abgedreht markieren konnte. So hatten wir einen Überblick und konnten sehen, wie unser Film langsam (sehr langsam) wuchs.
Die Szenen in maßstabsgerechten Sets kamen als letzte dran, um diese parallel zu den ersten Drehs fertigstellen zu können.

SZENENPLANUNG

Die Längen der einzelnen Szenen waren im Animatic schon mehr oder weniger genau angelegt. Vor dem Dreh jeder Szene macht man sich einen Plan der Bewegungsabläufe auf dem sogenannten Dopesheet. Das Dopesheet ist sozusagen die Partitur einer einzelnen Szene .Dort werden die Bewegungen Bild für Bild notiert. Insbesondere die Extrempunkte wie das Aufsetzen der Füße beim Gehen, Wechsel der Gesichtsausdrücke etc..
Auch das Be- und Entschleunigen von Bewegungen kann man auf dem Dopesheet skizzieren. Beim Animieren werden die einzelnen Frames (Einzelbilder) Bild für Bild abgearbeitet und auf dem Dopesheet abgehakt.
Um bei der Planung nicht im luftleeren Raum zu schweben, haben wir viele Szenen und Bewegungen real schauspielerisch geprobt und mithilfe einer Stoppuhr das Timing aufgezeichnet. Natürlich gibt es beim Drehen noch Raum für Improvisation, aber ohne die Dopesheets wird aus einer für zwei Sekunden geplanten Animation schnell eine viersekündige. Die manchmal etwas mühselige Arbeit der Planung zahlt sich dann aus.

Storyboardzeichung, Bild oben
Extrempositionen der Bewegung, Bilder Mitte und unten
Dopesheet für diese Einstellung, Bilder rechts

Suedstadt : Dopesheet

Seite 1

sputnic - visuelle gestaltung GbR
Malte Jehmlich, Nicolai Skrpalik, Nils Voges

SZENE 4.04 d — TITEL / INHALT: Nummernsuche

ANIMATOR Nils — Datum 18.4.07

BEMERKUNGEN
2. Versuch
Bild 20 ggf. verlängern

FRAME		ACTION
1		
2		schaut auf seinen Brief
3		start hochschauen
4		
5		
6		
7		
8		– UP
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		– LEFT
18		
19		
20		
21		
22		Mund auf
23		
24		Augen nach rechts
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		– RIGHT
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		

FRAME		ACTION
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		

Die Charaktere

Unsere Charaktere basieren, bis auf unseren Protagonisten, auf realen Figuren unserer Südstadt.
Menschen, die aufgrund ihrer nicht zu übersehenden Eigentümlichkeiten auffielen und uns zu unserem Film inspiriert haben
Auf diesem reichhaltigen Repertoire an Außergewöhnlichem bauten wir unsere Charaktere auf.

So trägt zum Beispiel das reale Vorbild unseres Draculas, auch im tatsächlichen Leben einen Zylinder, einen langen Ledermantel und nennt einen großen schwarzen Hund sein eigen.
Auch unser „Rocker" Lemmy mit seiner Trompete erscheint im echten Leben schon fast wie eine Comicfigur. Er sitzt täglich mit einer Pickelhaube auf dem Kopf vor unserem Atelier und sonnt sich auf einem Stuhl in der Sonne. Außer von einem gewaltigen Schnauzbart wird ist von seinem Gesicht durch die riesige Fliegersonnenbrille nicht viel auszumachen. Sein Posthorn ist in Wirklichkeit ein langes Plastikrohr, auf dem er gelegentlich tatsächlich trompetenähnliche Klänge produziert.
Manchmal wirkt die Realität schon so fiktional, dass man gar nichts mehr hinzuerfinden muss.
Wir hatten also bereits einige Merkmale, die letztendlich unsere Charaktere bestimmen sollten.

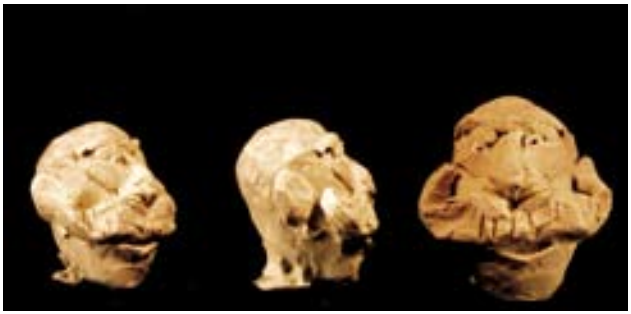
Jetzt mussten wir noch eine eigene, stilistisch einheitliche, visuelle Welt schaffen. Wie vereinfacht sollen die Gesichter sein? Wie sollen die Nasen aussehen? Wie weit übertreibt man die Proportionen, und was ist überhaupt technisch realisierbar?
Schon bei der Form des Gesichtes ist von einer simplen Ei-Form bis zu einer detailreich ausgearbeiteten Physiognomie mit Wangenknochen und Doppelkinn alles möglich.

Um uns erst einmal mit dem Material (Plastilin) vertraut zu machen, haben wir, unabhängig von der Geschichte, mit verschiedenen Formen und Ausdrücken experimentiert. Um eine Diskussionsgrundlage zu haben wurden zuerst sehr unterschiedliche Charaktere entwickelt.
Die daraus resultierenden Entscheidungen in Bezug auf Gesichtsausdruck, Stil und Abstraktionsgrad bildeten die Grundlage für den Entwurf der eigentlichen Charaktere.
Außerdem mussten wir uns Gedanken über die Proportionen und Funktionsweisen unserer „Skelette" machen und uns für einen einheitlichen Maßstab entscheiden. Die Puppen durften nicht zu klein sein, damit sie beim Bauen und vor allem beim Animieren noch handbar sind, aber auch nicht so groß, dass sie allzu schnell dem Gesetz der Schwerkraft nachgeben. Es galt also vor der aufwändigen Produktion eine Menge Entscheidungen zu treffen, die wir im folgendem erläutern werden.

Die fertigen Puppen, bereit zum Einsatz in der Südstadt.

FORMEXPERIMENTE

Unsere ersten Experimente mit Plastilin, entstanden mit dem Ziel, möglichst unterschiedliche Formen zu finden und den Umgang mit dem Material zu üben.

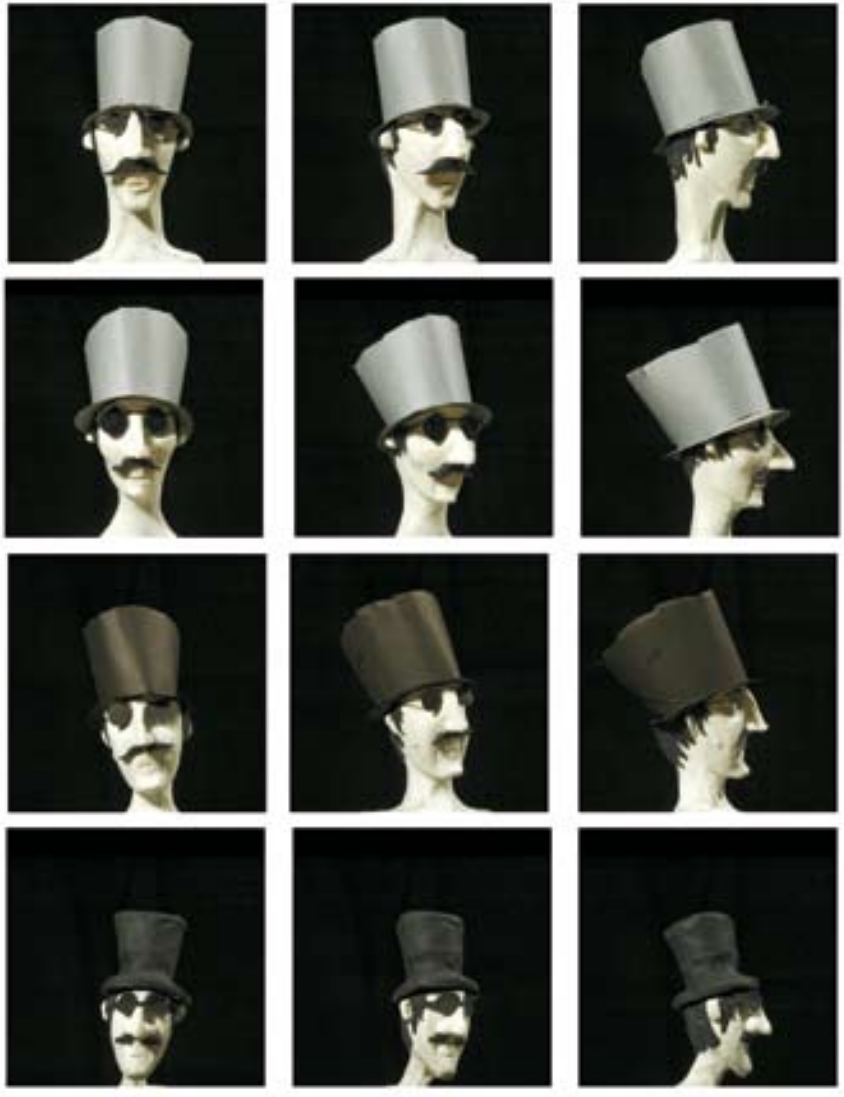


Nachdem wir uns für einen Maßstab und eine Technik für die Mundphasen entschieden haben, ging es in die letzte Entwurfsphase der Köpfe. Die größte Schwierigkeit dabei ist, die komplexe Form, die ein Kopf in seiner Dreidimensionalität hat. Das Gesicht muss nicht nur frontal gut aussehen, um den Charakter glaubwürdig zu machen, sondern auch im Halbprofil und im Profil. Mit jedem Entwurf bekommt man ein besseres Gefühl für die Form. Deshalb ist es sinnvoll, möglichst viele Köpfe zu modellieren.

Der Postbote
Unser Protagonist ist ein junger, naiver Charakter, der die Welt als gegeben hinnimmt, sich wie „ein Blatt im Wind" von allen äußeren Einflüssen bestimmen lässt und die ihm auferlegten Aufgaben erledigt, ohne sie zu hinterfragen. Trotz seiner Passivität und seines leichten Phlegmatismus erweckt er mit seinem verzweifeltem Versuch, in einer ihm feindlich gesinnten Welt zurechtzukommen, das Mitgefühl des Zuschauers und wird zum Sympathieträger.

„Lemmy“
„Lemmy“ hat seinen Arbeitsnamen von dem Sänger der Rockgruppe „Motörhead“, der wie unser Charakter ein Rocker mit rauen Manieren aber einer herzlichen Natur ist. Im Gegensatz zu seiner Erscheinung und seinem offensichtlichem Lebensstil, kreisen Gespräche mit ihm meist über Themen der Weltpolitik oder die Kunst osteuropäischer Trickfilmer. Auch in unserem Film mangelt es „Lemmy“ nicht an Herzlichkeit allerdings wirken seine Späße auf unseren Postboten mehr als verstörend und einschüchternd.
Auch sein militärisches Äußeres mit übergroßer dunkler Fliegersonnenbrille und Pickelhaube verunsichert unseren Protagonisten. Jedoch liefern seine Körpergröße und seine enorme Leibesfülle bereits einen Hinweis auf die Gutmütigkeit seines Charakters.

„Dracula“
Eine Gestalt, die unseren Postboten das Fürchten lehrt. Angelehnt an eine Figur aus dem realen Leben, einen großgewachsenen Mann mit Zylinder, Ledermantel, Stock und schwarzer Sonnenbrille, hält dieser Charakter sogar Einzug in die Alpträume unseres Protagonisten. Er ist eine Mischung aus dem Dracula aus Bram Stoker‘s gleichnamigen Film und einem hakennasige, geierhaften Totengräber aus den „Lucky Luke“-Comics. Einsilbig wie er ist, reicht eine kleine Bewegung oder ein kurzer Blick aus seinem verächtlich, herablassendem und versteinertem Gesicht, um einem das Blut in den Adern gefrieren zu lassen. Die bedrohliche Ausstrahlung ist allerdings nur eine Fassade, die er fremden Menschen gegenüber zur Schau stellt und hinter der sich ein „kumpelhafter“ Mensch versteckt.



Der Vermieter
Bei diesem Charakter weichen wir am meisten von unserer realen Vorlage ab. Dieser ist ein sehr eigenständiger älterer Herr, der sich über jedes Gespräch so freut, dass es sich dann schon mal über Stunden hinziehen kann. Er gibt seiner Putzfrau Gesangsunterricht und ist im gehobenen Alter noch so aktiv, dass er sogar vor einer Totalrenovierung seines Hauses, inklusive neuem Wintergarten, nicht zurückschreckt.
Von ihm haben wir lediglich die äußeren Merkmale übernommen:
Die überdimensionierte Hornbrille mit sehr dicken Gläsern, den für sein Alter typischen Trenchcoat und den Herrenhut.
Unser Filmcharakter ist jedoch, anders als die Vorlage, ein zurückgezogener Typ, dessen Furcht vor der Außenwelt durch die „Eulenhaftigkeit" seiner großen Brille unterstrichen wird. Er ist die meiste Zeit des Films auf der Flucht vor unserem Postboten, der einen Fremdkörper und Störfaktor in seiner Welt darstellt.
Als unser Protagonist selber Teil dieser Welt wird, öffnet sich auch der „Vermieter".

Die Frau im roten Kleid
Trotz erfolgreichem „Casting“ hat sie es leider letztendlich doch nicht in unseren Film geschafft. Da ihre Rolle für unsere Geschichte am wenigsten relevant war, ist sie Opfer der ersten Rationalisierungswelle geworden. Aber da wir ihren Charakter nun schon einmal entworfen hatten, bekommt sie an dieser Stelle doch noch einen kleinen Gastauftritt. Manche mögen uns vorwerfen, dass wir die einzige Frau in unserem Film gestrichen haben. Aber wir können den diesbezüglichen Sexismusverdacht damit entkräften, dass eine verwirrt durch die Straßen laufende Frau im roten Abendkleid, die versucht, Schwingungen von Häusern durch Handauflegen und leises Summen zu ermitteln, erst recht kein positives Frauenbild vermittelt.

MODELLIEREN EINES KOPFES

Das Charaktermodeling ist ein entscheidender Faktor für das Gelingen eines Stop Motion-Films.
Hier werden wichtige Entscheidungen über „Look“ und Stil des Films getroffen, die später nicht mehr rückgängig zu machen sind. Die Charaktere sind die späteren Identifikations- und Projektionsflächen für die Zuschauer. Von ihrer Glaubwürdigkeit hängt letztendlich der Erfolg des ganzen Films ab.

Dabei ist Glaubwürdigkeit nicht gleichbedeutend mit Realismus. Wichtig ist vielmehr, den Charakter „eigen“ und lebendig zu gestalten. Dabei gilt oft: Je weniger man dem Betrachter zeigt, desto mehr kann seine eigenen Phantasie ergänzen.
Beim Modelling bedarf es eines guten dreidimensionalen Vorstellungsvermögens, damit ein Kopf entsteht, der von allen Seiten gut aussieht.

Dazu benötigt man durchaus ein wenig Technik und vor allem viel Übung. Man sollte sich also nicht mit den ersten Erfolgen zufrieden geben, sondern für jeden Charakter viele verschiedene Entwürfe machen, die man später miteinander vergleichen kann. Die Wahrnehmung verfeinert sich erst mit der Zeit. Deshalb gilt auch hier, wie so oft: Übung macht den Meister

Material
Wir benutzen zum Modellieren Plastilin der Firma „Caran d'ache", welches sich gut verarbeiten lässt und dazu noch recht günstig ist. Zur Bearbeitung eignet sich handelsübliches Modellierwerkzeug aus Holz. Am häufigsten im Gebrauch, immer verfügbar und unersetzbar sind letztendlich natürlich die eigenen Hände.

Technik
Wenn man modelliert, sollte sich das Modell in Augenhöhe befinden. Sieht man die Figur immer nur von oben, stellt man hinterher fest, dass sie in der Frontalansicht nicht so aussieht, wie man es sich vorgestellt hat.
Daher sollte die Figur abwechselnd von verschiedenen Seiten bearbeitet werden. Man kann sich auch als Hilfe einen kleinen Spiegel so hinstellen, dass man die Form noch aus einer zweiten Perspektive kontrollieren kann.
Das Licht ist auch nicht zu vernachlässigen, da die Figur je nach Lichteinfall anders aussieht. Mit einer möglichst gleichmäßigen und sanften Ausleuchtung und einer zusätzlichen, bewegbaren Lampe kann man verschiedene Schattenwürfe testen.
Schließlich sollte man darauf achten, dass die Figur gut fixiert ist, denn sollte sie aus Versehen umkippen, kann man Stunden damit zubringen, den Schaden zu beheben.

Erste Entscheidungen
Bevor man sich Gedanken darüber macht, wie der Charakter aussieht, sollte man wissen, wie die Mechanik der Puppe funktionieren soll. So ist es wichtig, zu wissen, welche Teile später austauschbar (z.B. Münder) oder verschiebbar (z.B. Augenbrauen) sein sollten.
Außerdem muss der Maßstab der Figur definiert sein, da dies schließlich auch entscheidend für Setbau und Requisiten ist. Am besten wird man eine Entwurfszeichnung der Figur in Orginalgröße angefertigt . Auch wenn sich das Aussehen im weiteren Arbeitsverlauf noch ändert, lassen sich die Größenverhältnisse des Modells anhand dieser Zeichnung immer wieder überprüfen.
Ob man sich im Entwurfsprozess dem Charakter mit Hilfe von Zeichnungen nähert oder direkt plastisch arbeitet, hängt von den persönlichen Fähigkeiten und Vorlieben ab. Zeichnen ist auf jeden Fall ein guter, und vor allem schneller Weg, verschiedene Proportionen und Ideen auszuprobieren.

Charakteristika
Das Aussehen eines Charakters wird natürlich in erster Linie durch seine Funktion und Rolle bestimmt.
Dabei gilt es äußere Merkmale, Charaktereigenschaften und Zwänge der Rolle zu berücksichtigen.
Ist er groß und schlank oder klein und dick? Ist er schüchtern oder impulsiv, schuldlos oder Opfer einer Intrige?
Am einfachsten ist es, mit den äußeren Merkmalen anzufangen. Hat man etwas gefunden, das die Figur individuell kennzeichnet und das man mit den Rollenanforderungen verbinden kann, ist schon viel erreicht und die Figur kann anhand dieser Anhaltspunkten weiterentwickelt werden.
So lässt beispielsweise eine übergroße Brille den Charakter eulenhaft und somit schreckhaft aussehen.
Je einfacher und prägnanter die Mittel sind, desto klarer ist der Charakter.

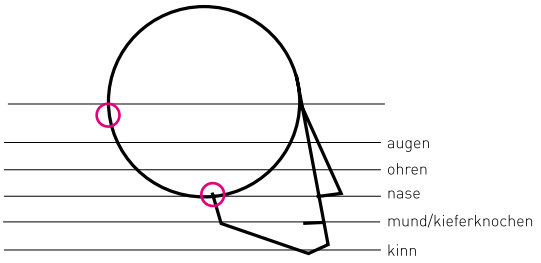
Drei Dimensionen
Das Gesicht ist ein hochkomplexer, dreidimensionaler Körper mit vielen konvexen und konkaven Wölbungen, Kanten und Ecken.
Dabei ist es wichtig, die Ausgangsform von vornherein auch auf die Tiefe bzw. das Profil hin anzulegen, und sich nicht auf den frontalen Gesichtsausdruck zu beschränken. Denn arbeitet man am Anfang flächig und findet den gewünschten Ausdruck, lässt sich dieser im nachhinein nur schwer in die nötige Tiefe übersetzen.
Anschließend arbeit man dann Details wie Augenhöhlen oder Wangenknochen aus oder setzt weitere Partien wie Kinn und Ohren an.

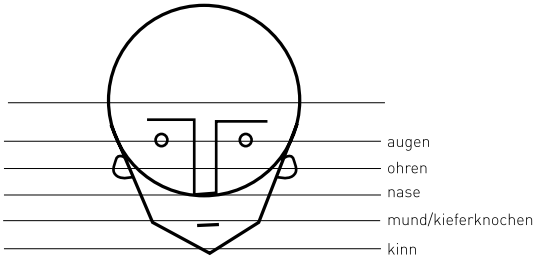
Anatomie
Gute Anatomiekenntnisse helfen, sich die dreidimensionale Form eines Kopfes zu erschließen. Das bedeutet nicht, dass der Kopf anatomisch getreu gearbeitet sein muss. Man kann einiges vereinfachen oder auch die Proportionen bewusst übertreiben.
Durch dieses Abweichen von der Norm nähert man sich letztendlich spielerisch dem gesuchten Ausdruck des Charakters. Dabei muss man gut beobachten, was bei Veränderungen eigentlich mit den Charakter geschieht. Verkleinert man beispielsweise das Kinn, wirkt der Charakter niedlicher.

Fünf wichtige anatomische Orientierungspunkte:

Der Hinterkopf

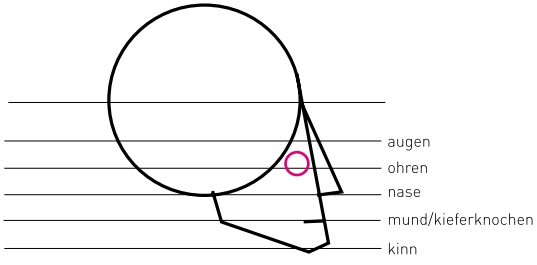
Er wird oft vernachlässigt, und sein Fehlen fällt erst im Profil auf. Der Hinterkopf schließt an den Hals ungefähr auf Nasenhöhe an und wölbt sich weiter nach hinten als man denkt.

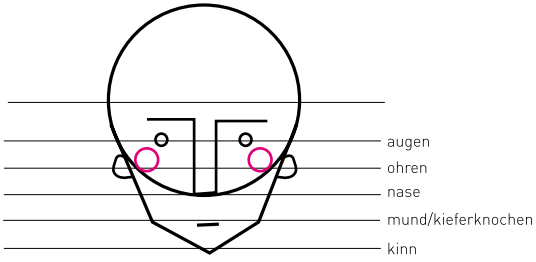




Die Wangenknochen

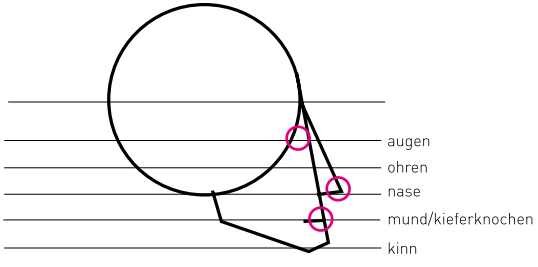
Sie sind sehr charakteristisch für ein Gesicht und definieren besonders stark die Partie um die Augen.

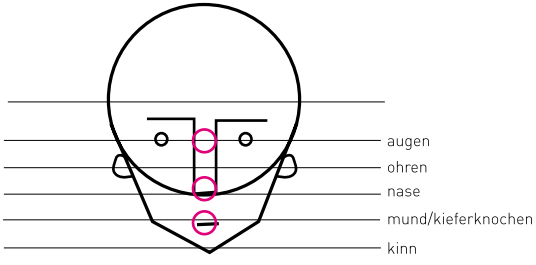




Augen Nase Mund

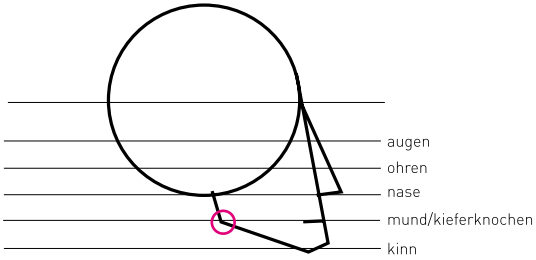
Man vergisst oft, dass die Augen ziemlich genau in der Mitte des Kopfes liegen. Die Nasenspitze liegt dabei ungefähr in der Mitte zwischen Kinn und Augen. Durch die Variation dieser Verhältnisse kann man einem Gesicht schon viel Ausdruck verleihen.

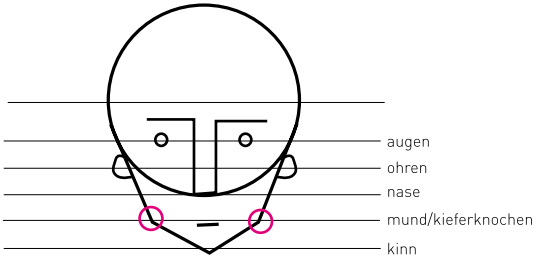




Kieferknochen

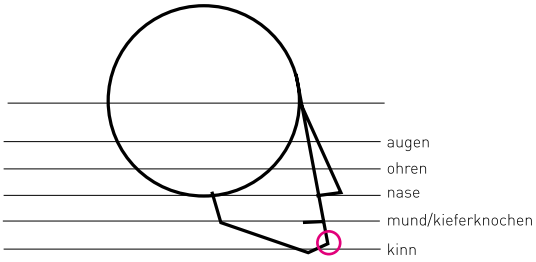
Im Profil macht der Kieferknochen ungefähr in Mundhöhe einen Knick. Kantige Kieferknochen machen einen Charakter robust, weiche machen ihn kindlich.

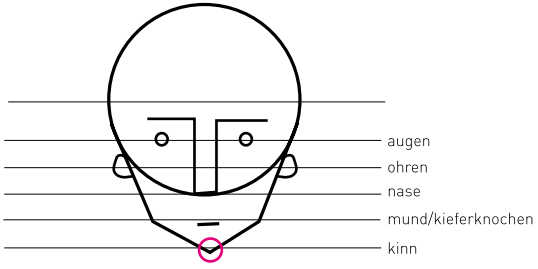




Kinn

Mit unterschiedlichen Kinnformen kann man z.B. gut das Alter des Charakters bestimmen. Ein Charakter mit breitem Kinn wirkt selbstbewußt, jemand mit fliehendem Kinn eher weich





Brechen der Regeln

Ein anatomisch perfekt modelliertes Gesicht ist zwar eine Leistung, erfüllt aber leider nicht den Zweck. Wir wollen ja einen Charakter erschaffen, mit dem sich Menschen identifizieren können und der sie vergessen lässt, dass sie gerade einer animierten Puppe zuschauen.

Dabei kann uns immer noch am Besten der Zuschauer selbst helfen. Alles was er nicht zu sehen bekommt, muss er sich schließlich selbst dazudenken und die Phantasie ist immer noch das schönste Kino.

Es gilt also die Figur zu vereinfachen und zu stilisieren. Die Mittel dazu sind Reduktion und Übertreibung.

In unserem Fall haben die Figuren alle viel zu große Nasen, die wie ein Anker das Gesicht gestalten und in der Bewegung plastisch sind.

UMSETZUNG DER ENTWÜRFE

Nachdem sich die ersten Erfolgserlebnisse im Entwurfsprozess eingestellt hatten und die Entscheidungen für die Charaktere gefallen waren, begann nun das eigentliche Drama.
Man sollte sich im Vorhinein darüber im Klaren sein, aus welchen Materialien die Köpfe aufgebaut werden sollen und diese Überlegungen in einer Probeversion getestet haben.
Eine wichtige Grundvorraussetzung ist das Gewicht. Die Köpfe dürfen nicht zu schwer werden, da unsere Puppen sonst aufgrund der Hebelwirkung die „Biege“ machen. Das heißt, sie dürfen nicht komplett aus Plastilin sein. Sie brauchen also einen leichte Unterform die nur mit einer Deckschicht Plastilin versehen ist. Diese ist auch nötig, um Nahtstellen zu verstecken, die beim Austauschen der Gesichtpartien entstehen.
Außerdem sollte die Unterform hart sein, damit sich der Kopf nicht verformt, oder gar in die ewigen Jagdgründe eingeht, sollte man ihn zu fest anfassen oder gar fallenlassen. Auch Haare, Augenbrauen und Bärte sollten aus einem anderen Material sein, da sie sonst mit dem Plastilin im Gesicht schnell eine ungewollte und kaum mehr zu lösende Verbindung eingehen.

Trotz dieser Überlegungen gab es noch die ein oder andere Überraschung. Da waren die Nasen schonmal so schmal, dass man sie nicht mehr aus der Form bekam, Materialien reagierten auf unangenehme Art und Weise miteinander oder die Urform ging beim Abformen kaputt. Hat man Lösungen für alle diese Probleme gefunden, kann man mit dem ersten Arbeitsschritt der Produktion beginnen, d.h. den Plastilinentwurf wieder in seine Einzelteile zerlegen und Negativformen von allen Teilen erstellen, die wir reproduzieren wollen.

Der Postbote
- PU-Schaumkern, überzogen mit einer Schicht Milliput und Plastilin als Deckschicht
- Haare aus Milliput, mit Acrylfarbe lackiert
- Hut aus Pappe mit Stoff bezogen

„Lemmy“
- PU-Schaumkern, überzogen mit einer Schicht Milliput und Plastilin als Deckschicht
- Haare und Bart aus Milliput, mit Acrylfarbe lackiert
- Helm aus Epoxid
- Sonnenbrille aus Draht und Transparentfolie

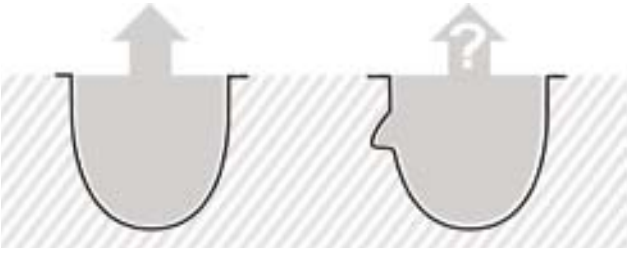
„Dracula“
- PU-Schaumkern, überzogen mit einer Schicht Milliput und Plastilin als Deckschicht
- Haare und Bart aus Milliput, mit Acrylfarbe lackiert
- Hut aus Pappmaschee mit feinem Sand überzogen,
- Sonnenbrille aus Draht und Transparentfolie

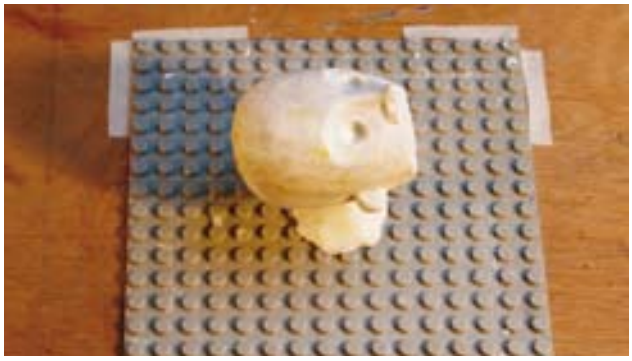
Der Vermieter
- PU-Schaumkern, überzogen mit einer Schicht Milliput und Plastilin als Deckschicht
- Haare aus Milliput, mit Acrylfarbe lackiert
- Hut aus Pappmasche
- Brille aus Pappe mit Epoxydharz lackiert

ABFORMEN

Abformen ist eine Wissenschaft für sich. Es kostete uns drei sehr frustrierende Wochen, bis wir die ersten brauchbaren Ergebnisse erzielt haben.
Es gibt nicht nur unzählige verschieden Dinge zu beachten, sondern auch unzählige Materialien, mit denen man Formen bauen und Abgüsse machen kann.
Das wahrscheinlich am häufigsten benutzte Material für diesen Zweck ist Gips, der preiswert und vor allem nicht giftig ist.
Wir benutzen einen speziellen Dentalgips, der härter wird als herkömmlicher Gips und weniger Blasen wirft.
Das Mischungsverhältnis ist unbedingt exakt zu beachten, da ansonsten der Gips nicht richtig hart oder die Form ungenau wird. Hierfür empfiehlt sich eine genaue Waage,
Es lohnt sich allerdings trotzdem, sich mit alternativen Ab-formmethoden zu befassen, je nach Art und Zweck der Urform können andere Techniken praktischer sein.
Wir haben unter anderem noch ein 2-Komponente- Harz ausprobiert, welches eine sehr saubere und leicht flexible Form ergab. Es trat jedoch leider eine unerwünschte Reaktion zwischen dem Harz und dem Plastilin auf, das Harz härtete an den Berührungsstellen nicht richtig aus.

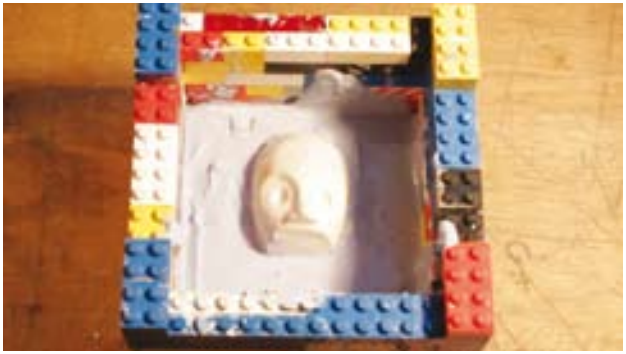
Unterschnitte
Selten ist eine Form so einfach, dass sich keine Unterschnitte ergeben, d.h., die Negativform muss oft aus mehr als zwei Teilen bestehen. Beachtet man diese Unterschnitte beim Abgießen nicht, kann es dazu führen, dass sowohl Rohling als auch Negativform zerstört werden.





Formenbau

Als erstes bekommt unser Plastilinmodel einen soliden Unterbau, so können wir die Form in Hinblick auf eventuelle Unterschnitte ausrichten.
Dann muss das Modell sorgfältig mit Vaseline oder Flüssigseife eingestrichen werden, damit es sich hinterher gut aus der Negativform löst.
Nachdem die Außenform gebaut ist, wozu sich Lego wirklich gut eignet, müssen wir diese ebenfalls mit dem Trennmittel behandeln.
Nun wird der Gips angerührt. Die Form exakt bis zu dem Punkt langsam aufgegossen, an dem später Trennlinie der Formteile verlaufen soll. Gut aushärten lassen.
Bevor man den nächsten Teil gießt, wird das Plastilinmodell aus der Form genommen und die Kanten der Gipsformen werden mit feinem Schleifpapier geglättet, um eine saubere Gegenkante zu erhalten.
Danach wird die Oberfläche noch einmal mit dem Trennmittel bearbeitet.
Die anderen Teile gießen wir im selben Verfahren auf.
Es könnte am Ende trotz Trennmittel schwierig sein die Formen zu trennen. Uns blieb dann meist nichts anderes übrig als der sensible Einsatz eines Stecheisens.



Die Negativform für den Kopf mussten wir letzendlich in vier Teilen gießen.

POSTBOTE: AUFBAU DES KOPFES

Man nehme:
- eine fertige Negativform
- Flüssig-Seife
- einen kleinen Block PU-Schaum
- aushärtende Zweikomponenten-Knetmasse
- Plastilin

Aus einem Block PU-Schaum lässt sich leicht ein Grundkörper schnitzen. Er sollte natürlich kleiner sein als der Kopf, also locker in der Form sitzen.
Nun die Zweikomponenten-Knete sorgfältig mischen, bis sie leicht klebrig ist.
Achtung, das Zeug ist giftig!
Dann den Grundkörper mit der Masse ummanteln.
Da diese nun langsam beginnt auszuhärten ist Konzentration von Nöten.
Nun die Form mit Flüssigseife ausstreichen, welche als Trennmittel dient und zusätzlich die Form säubert. Mit Hilfe der Negativform können wir jetzt modellieren. Reines Abdrücken erzielt leider nur mangelhafte Ergebnisse, deshalb sollte man noch etwas Zeit in das Nachmodellieren stecken. Das ist auch noch möglich, wenn die Masse schon anfängt auszuhärten.
Wenn man mit dem Ergebnis zufrieden ist, muss man mit Hilfe einer Nadel, das Modell texturieren, damit die finale Schicht Plastilin auf ihr hält.
Mindestens 24 Stunden aushärten lassen, denn wenn man das Plastilin früher aufträgt, reagieren die beiden Materialien miteinander und das Plastilin verfärbt sich gelblich.
Mit großem Druck lässt sich das Plastilin in eine Dicke von ca. 1mm auftragen. Das austauschbare Gesichtsteil, sowie einige Details, müssen jetzt nochmal neu modelliert werden.
Auch für die Haare haben wir wieder die Zweikomponenten-Knete benutzt

Vorbereiten der Form

Anpassen des Kerns aus PU-Schaum

Abformen mit Milliput

Nachmodellieren

Texturieren des halb ausgehärteten Kopfes mit einer Nadel

Aufbringen der Plastilinschicht

Anpassen der Kinnpartie

Der fertige Kopf

MUNDPHASEN

Die Ausdrucksmöglichkeiten eines menschlichen Gesichtes sind umfangreich und werden bestimmt durch das gleichzeitige Zusammenspiel unglaublich vieler mimischer Muskeln. Diese Komplexität menschlicher Mimik lässt sich natürlich nicht in all ihren Nuancen bei einem Puppentrick-Charakter verwirklichen.
Da wäre nicht nur der Mund zu animieren, sondern auch das Kinn, die Wangen, die Muskeln um die Augenpartie und vieles mehr. So lässt sich zum Beispiel einer Figur allein über die Bewegung des Stirnlappens Leben einhauchen, was man bei „Gromit“ (der Hund aus dem „Aardman“-Film „Wallace und Gromit)“ wunderbar beobachten kann. Allein schon um die Animation überschaubar zu halten, sollte man sich auf wenige Details konzentrieren. Wir haben die Animationsmöglichkeiten der Gesichter unserer Charaktere auf eine austauschbare Mundpartie reduziert. Zusätzlich können wir noch Augenlieder, Augenbrauen und die Augen selbst bewegen.

ANATOMIE

Im Folgenden beschreiben wir diejenigen anatomische Grundlagen des Gesichts, die zum Entwerfen von Charakteren wichtig sind.

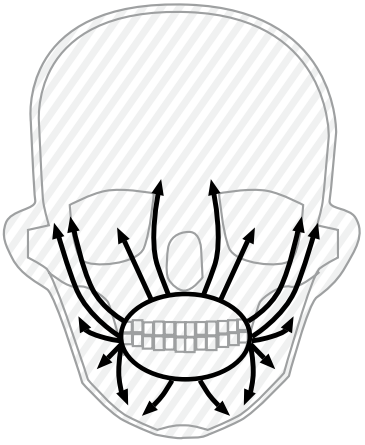
Ober- und Unterlippe sind umgeben von einem Ringmuskel, wobei die Unterlippe aufgrund ihrer Lage auf dem Unterkiefer wesentlich beweglicher ist als die Oberlippe. Zusätzlich kann sie durch Mund-, Kinn,- und Kiefermuskeln bewegt werden.

Der Oberlippenheber oder Kleine Jochbeinmuskel (Musculus levator labii superioris) ist ein dreisträngiger Muskel der, ausgehend von Jochbogen/unterem Rand der Augenhöhle/Nase an der Oberlippe mündet. Mit ihm drücken wir Ekel aus.

Der Lachmuskel oder Große Jochbeinmuskel (Musculus zygomaticus major) verbindet den Jochbogen mit dem Mundwinkel.

Die Lippendehnmuskeln sind erstens der Musculus Risorius, der sich vom Mundwinkel hinter die Kinnlade erstreckt, und zweitens das Platysma, ein flacher Halshautmuskel, der ausgehend vom Mundwinkelbereich sich stark verbreiternd über den Hals bis zum Brustansatz fortsetzt. Das Platysma wird von manchen Autoren nicht zur Mimischen Muskulatur gezählt, da es sich nicht mehr im Gesicht befindet.

Der Mundringmuskel (Musculus orbicularis oris) oder Lippenspannmuskel umschließt den Mund ringförmig. Er ist an keinem Knochen fixiert, sondern wird von anderen Muskeln gehalten. Daher ist er besonders beweglich.



Der Mundwinkelherabzieher (Musculus depressor anguli oris) verbindet die Unterlippe am Mundwinkel mit dem unteren Kieferrand.

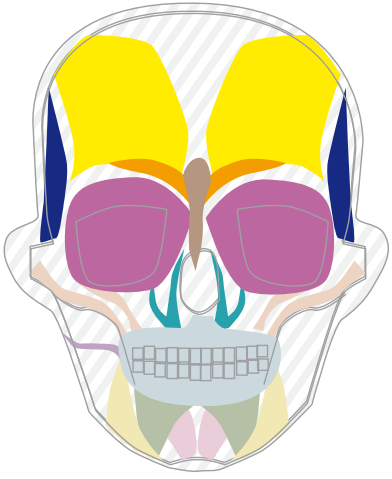
Der Unterlippenherabzieher (Musculus depressor labii inferioris) kann die Unterlippe gerade herabziehen.

Der Schmollmuskel (Musculus mentalis) setzt am Kinn an. Sieht die Haut auf dem Kinn runzelig aus, ist dieser Muskel aktiv.

Auf Grund der Achsensymmetrie des Gesichts kommen fast alle der genannten Muskeln zweifach vor.

Der Lachmuskel, die Lippendehnmuskeln und der Mundwinkelherabzieher kreuzen bzw. überlappen sich im Mundwinkelbereich und bilden dort einen äußerlich sichtbaren, charakteristischen Knoten.

Text von: http://de.wikipedia.org/wiki/Mimische_Muskulatur



Auge

M. orbicularis oculi / Augenringmuskel (Augen schließen, z.B. Müde)

M. corrugator supercilii / Runzler der Stirnglatze (Stirn runzeln, z.B. intensive Konzentration, Ekel)

Stirn

M. frontalis / Stirnmuskel (Dackelfalten, fast jeder Gesichtsausdruck)

Schläfen-Scheitelmuskel / M. epieranius temporoparietalis

Herabzieher der Stirnglatze / M. depressor supercilii

Mund

Äußerer und Mittlerer Nasen-Lippenheber /M. levator nasi et labii max. (Oberlippe ekel und Verachtung)

Großer und kleiner Jochbeinmuskel / M. zygomaticus minor et major (Oberlippe, z.B Lächeln, Lachen)

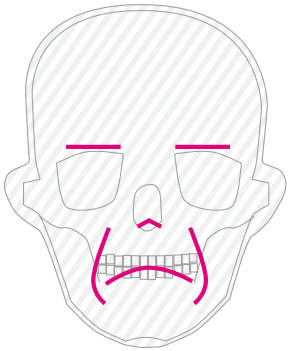
Lachmuskel / M. risorius

Dreieckmuskel / M. depressor anguli oris (Mundwinkel nach unten, z.B. Traurig)

Viereckmuskel der Unterlippe / M. depressor labii inferioris (Unterlippe, z.B. Überraschung)

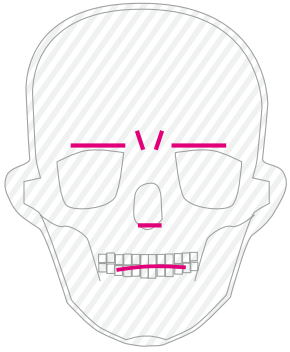
Kinnmuskel / M. mentalis (Unterlippe Kinn, z.B. unterdrückte Traurigkeit oder Furcht)

Mundringmuskel / M. orbicularis oris (Zusammenziehen der Lippen, z.B. Verachtung, Abscheu)

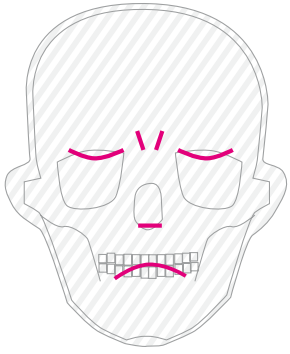


Verachtung
Mundwinkel- und Unterlippenherabzieher ziehen sich zusammen.
Die oberen Augenlieder senken sich leicht, während sich die Nasenflügel und Oberlippenheber spreizen.
Wie beim Weinen werden die Mundwinkel nach unten gezogen, die Nasenlöcher verengen sich und die Nasenspitze senkt sich.
Die Oberlippe wölbt sich zunächst waagerecht nach außen, um dann um den Mundwinkel herum abzuknicken. Die Nasenlippenfurche vertieft sich.

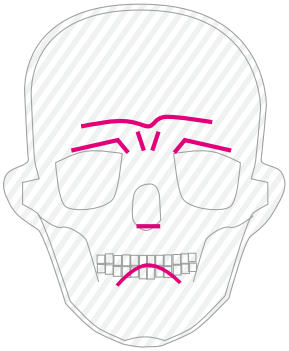
Erstaunen
Mund und Lippenmuskeln bleiben unbewegt. Diese Erschlaffung geht oft mit einer leichten Öffnung des Mundes einher, während sich die Augenringmuskeln und die Stirnmuskeln spreizen und so die Augen weit öffnen.



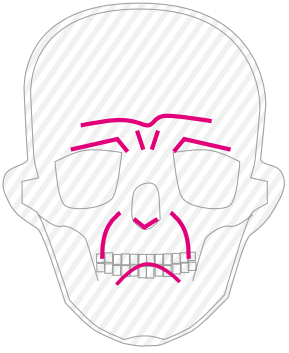
Ernst
Die Mundringmuskel und die Stirnmuskeln ziehen sich leicht zusammen, so dass eine Falte zwischen den zusammengezogenen Brauen entsteht.
Dies vermittelt den Eindruck von Nachdenklichkeit.



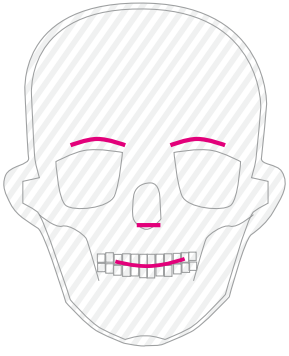
Traurigkeit
Der Mundwinkelherabzieher kontrahiert und zieht die Mundwinkel nach unten. Zusätzlich ziehen sich Mundringmuskel und Augenringmuskel zusammen.



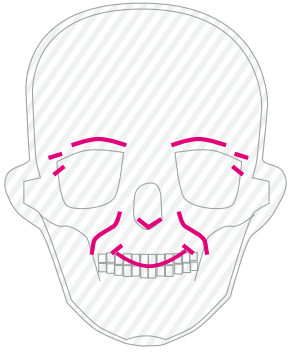
Schmerz
Die Stirnmuskeln sowie Augenlider, Augenbrauenrunzler und Augenringmuskeln bewegen sich nach oben. Der Lidspalt verengt sich im äußeren Augenwinkel, die Unterlippe schiebt sich nach vorne und auf der Stirn bilden sich zwischen den Augenbrauen T- oder Notfalten



Weinen
Augen und Nasenpartien formen den Ausdruck des Weinens:
Der Lidspalt und die Nasenlöcher verengen sich, die Nasenflügel und die Mundwinkel werden herabgezogen.
Bei einem Kind öffnet sich der Mund zu einer Viereckform.



Freude
Der Mundwinkelheber hebt Augenlider und Mundwinkel an.
Der Mund wird durch den Lachmuskel und die Jochbeinmuskeln in die Breite gezogen.

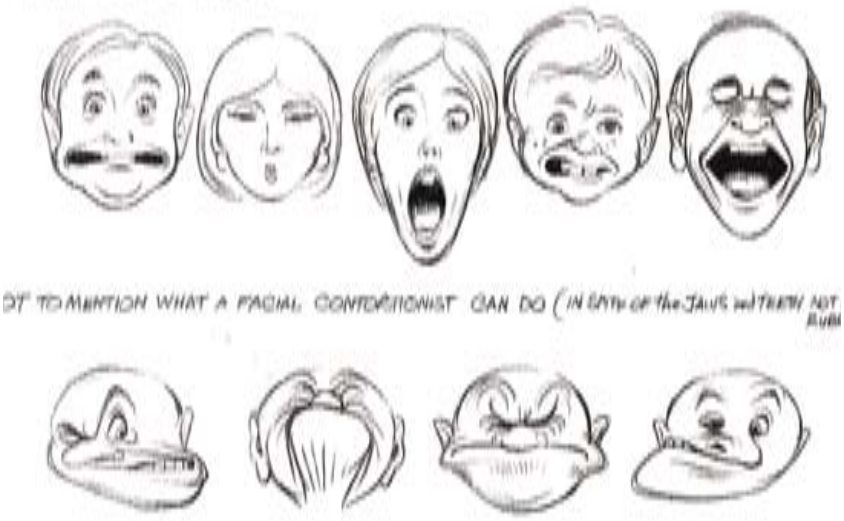


Lachen
Die Mundwinkel steigen und werden breitgezogen, der Lachmuskel zieht den Mund noch weiter auseinander. Es entstehen Lachgrübchen, die Nasenlippenfurche verändert ihre Form zu einem leichten S und es bilden sich „Bäckchen“ über dem Jochbein.
Die Nasenflügel weiten sich und der Ringmuskel um das Auge zieht sich zusammen. Es entstehen „Lachfältchen“.

Animation
Das Buch „THE ANIMATORS SURVIVAL KIT“ von Richard Williams, erschienen bei „Faber and Faber Limited“ 2001, ist ein Standardwerküber Animation. Im folgenden wollen wir einen Überblick geben, was uns Richard Williams über „Facial Animation“ beigebracht hat:

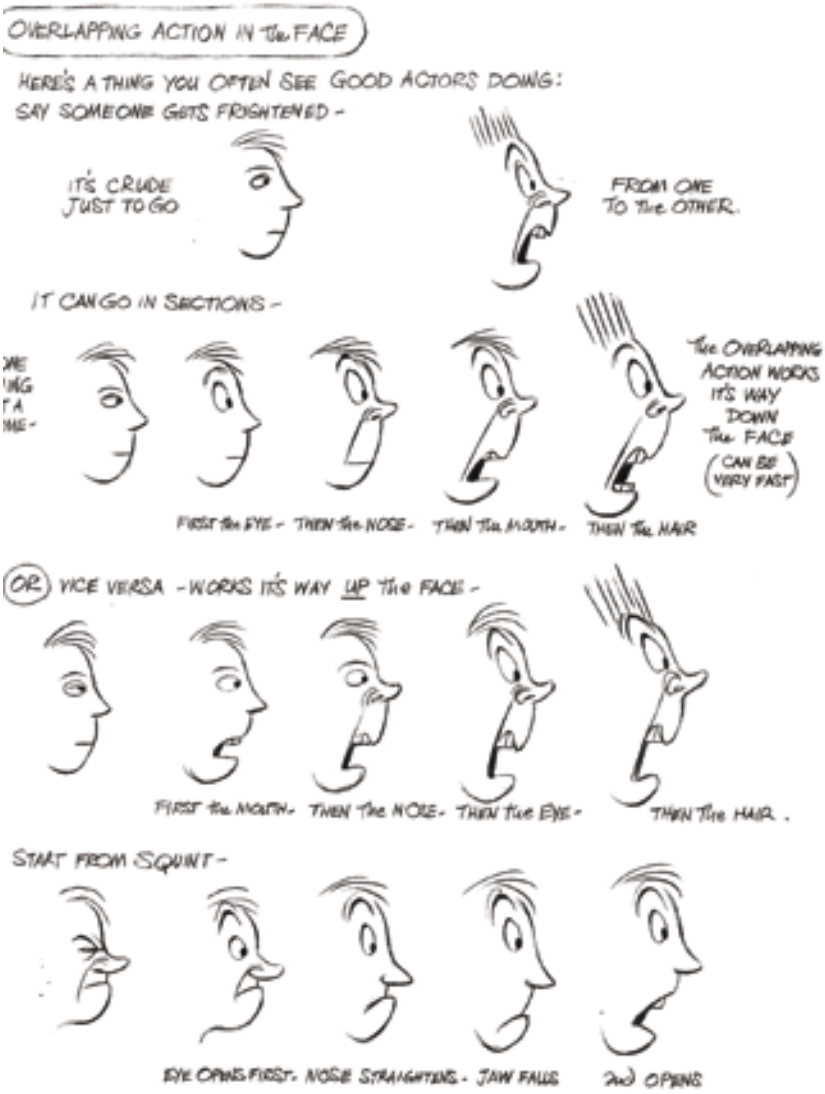
„THE ANIMATORS SURVIVAL KIT“, Seite 247

Unterkiefer:
„Es ist unglaublich, wie weit man den Mund öffnen kann und wie klein er wirken kann“. Der Unterkiefer ist der bewegliche Teil. Er kann sich auf und ab bewegen, aber auch seitliche Bewegungen möglich.
Da wir mit austauschbaren Gesichtspartien arbeiten, müssen wir dem Kinn, das mit dem Unterkiefer mitwandert, besondere Beachtung schenken.

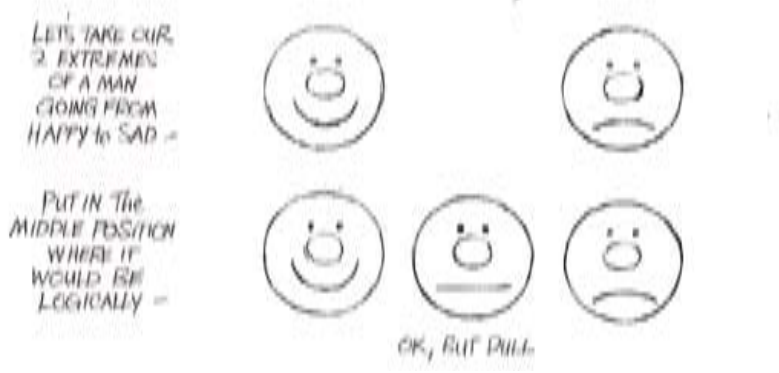


Flexibilität:
Man unterschätzt in der Regel die Beweglichkeit und Verformbarkeit des Gesichts. In einem Animationsfilm kann man den Ausdruck sogar noch weit mehr übertreiben.

„THE ANIMATORS SURVIVAL KIT“, Seite 246

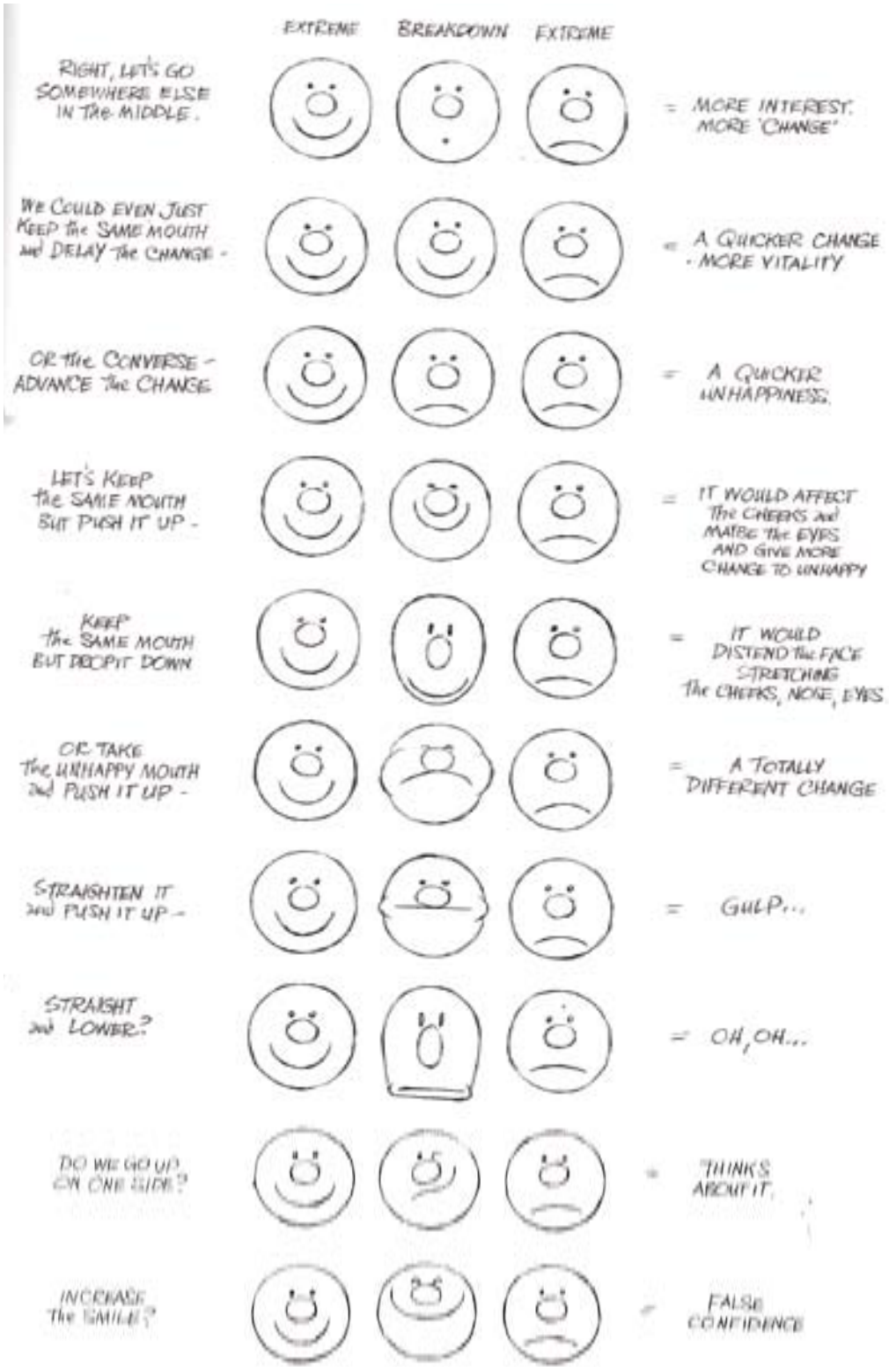


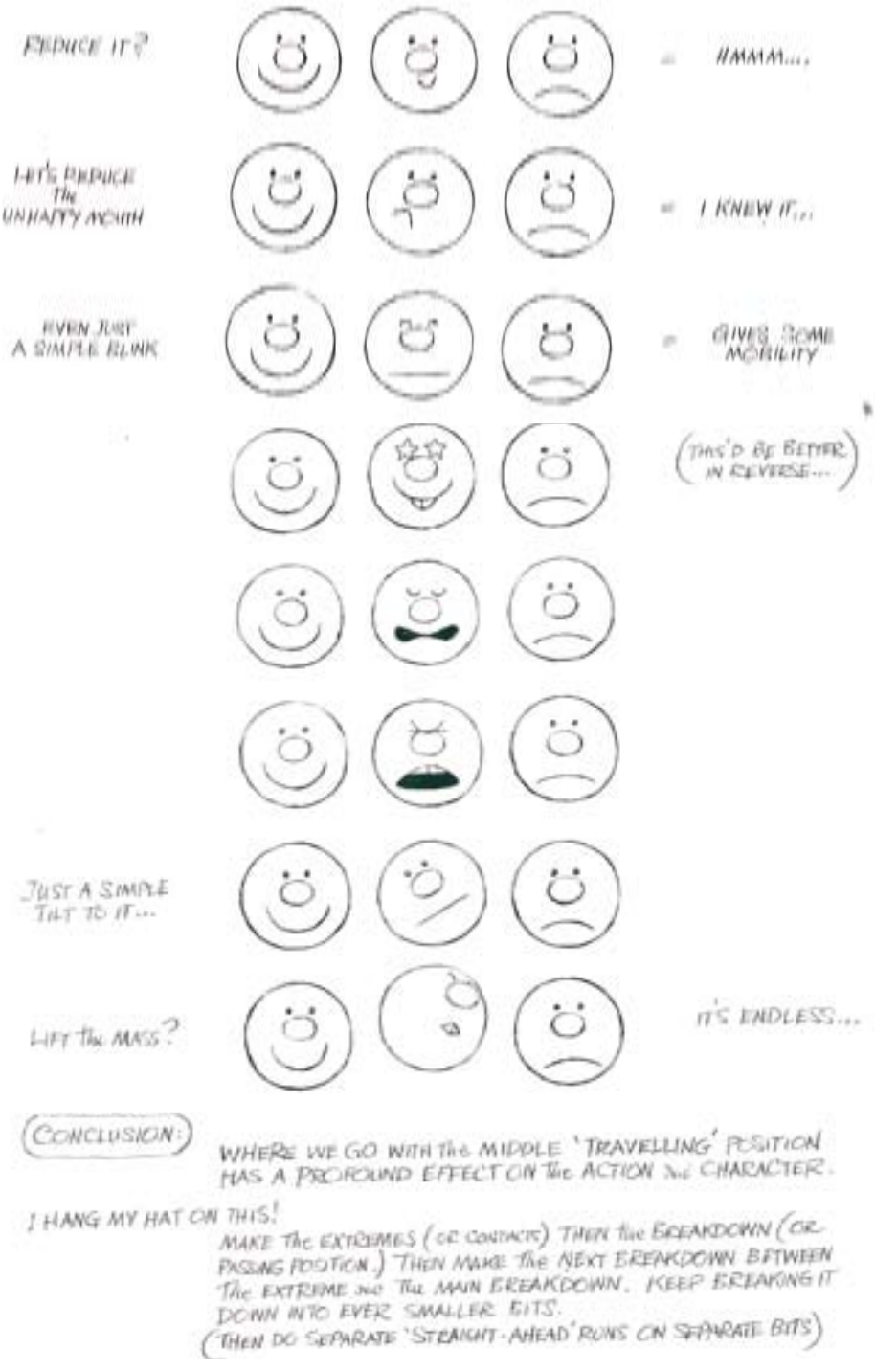
„THE ANIMATORS SURVIVAL KIT", Seite 249



Rhythmus
Wiliams zeigt, wie man am besten die mimischen Veränderungen und Reaktionen im Gesicht inszeniert, um dem Charakter den größtmöglichen Ausdruck zu verleihen.
Dabei ist das Timing besonders wichtig.

Reihenfolge
Wie bei der Musik, wo die Reihenfolge verschiedener Töne die Melodie ausmacht, ist die Reihenfolge auch bei der Animation entscheidend.
Bei unterschiedlicher Sequenzierung der gleichen Animationsstufen können sich Handlung und der Inhalt dieser „Breakdowns" völlig ändern, wie Williams zeigt (siehe folgende Doppelseite).


EXTREME
BREAKDOWN
EXTREME
RIGHT, LET'S GO SOMEWHERE ELSE IN THE MIDDLE.
= MORE INTEREST. MORE 'CHANGE'
WE COULD EVEN JUST KEEP THE SAME MOUTH AND DELAY THE CHANGE -
= A QUICKER CHANGE - MORE VITALITY
OR THE CONVERSE - ADVANCE THE CHANGE
= A QUICKER UNHAPPINESS.
LET'S KEEP THE SAME MOUTH BUT PUSH IT UP -
= IT WOULD AFFECT THE CHEEKS AND MAYBE THE EYES AND GIVE MORE CHANGE TO UNHAPPY
KEEP THE SAME MOUTH BUT DROP IT DOWN
= IT WOULD DISTEND THE FACE STRETCHING THE CHEEKS, NOSE, EYES
OR TAKE THE UNHAPPY MOUTH AND PUSH IT UP -
= A TOTALLY DIFFERENT CHANGE
STRAIGHTEN IT AND PUSH IT UP -
= GULP...
STRAIGHT AND LOWER?
= OH, OH...
DO WE GO UP ON ONE SIDE?
= THINKS ABOUT IT.
INCREASE THE SMILE?
= FALSE CONFIDENCE

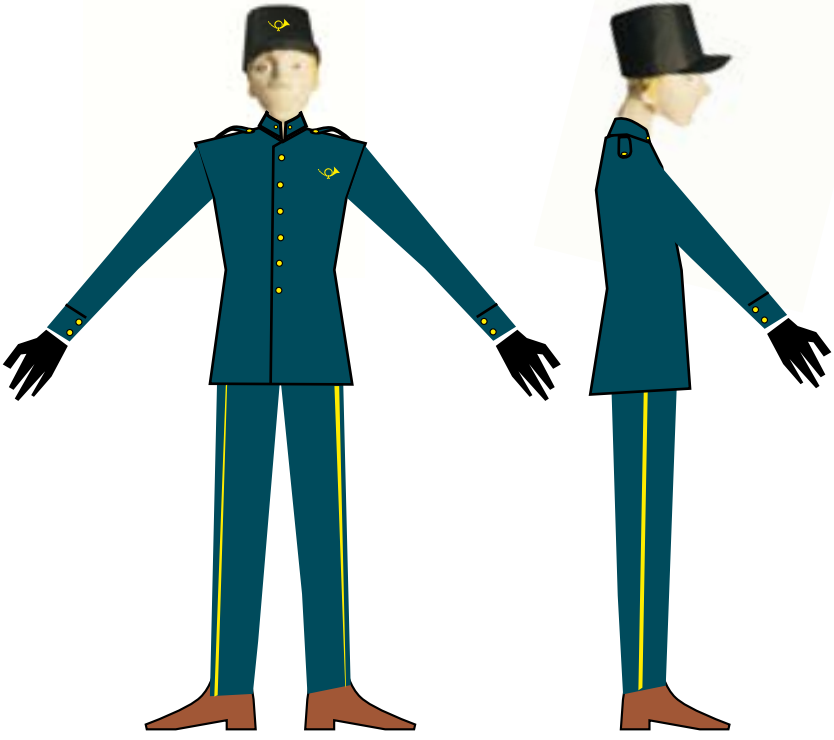


„THE ANIMATORS SURVIVAL KIT", Seite 218-221

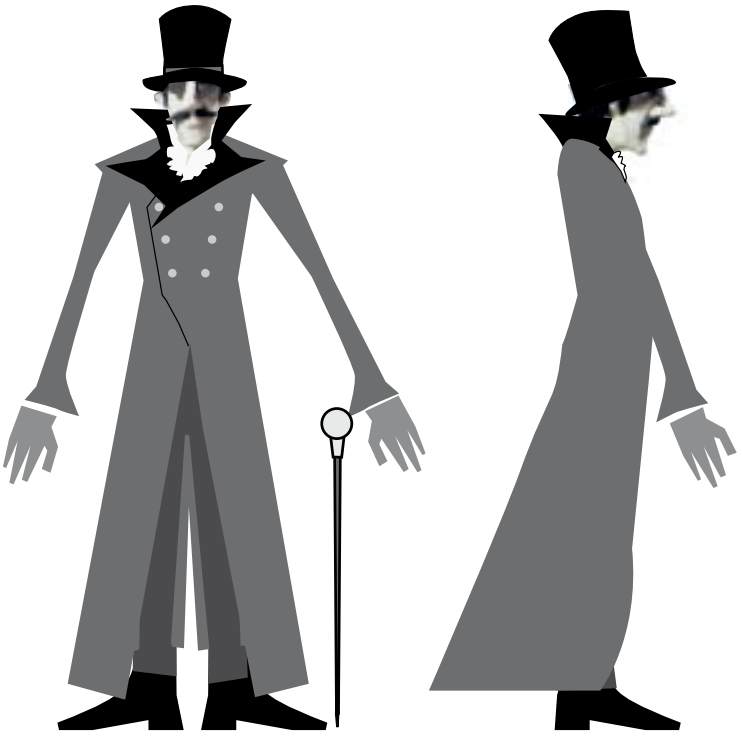
Charakterisierung über Proportionen und Kostüm

Um einen einheitlichen „Style“ für die Figuren zu finden und uns auch auf die Proportionen der Charaktere zu einigen, entwarfen wir am Computer zunächst zweidimensionale Layouts in Originalgröße, um sie zueinander ins Verhältnis setzen zu können. An diesen Silhouetten probierten wir dann illustrativ verschiedene Outfits und Accessoires aus. „Problemzonen“, an denen man sonst das offene Skelett hätte sehen können (z.B. Hals oder Handgelenke), galt es zu kaschieren.

Der Postbote
Angelehnt an altmodische französische Postboten, à la Jacques Tatis L'École des facteurs (Schule der Briefträger), verkörpert die Uniform unseres Postboten nicht die Ausstrahlung einer modernen Dienstleistungsgesellschaft, sondern vielmehr die Regeltreue und Gewissenhaftigkeit eines preußischen Beamten. Briefe austragen ist für unseren Postboten nicht Beruf, sondern eine Berufung, die er mit dem seiner Natur eigenen Pflichtbewußtsein zu erfüllen sucht.

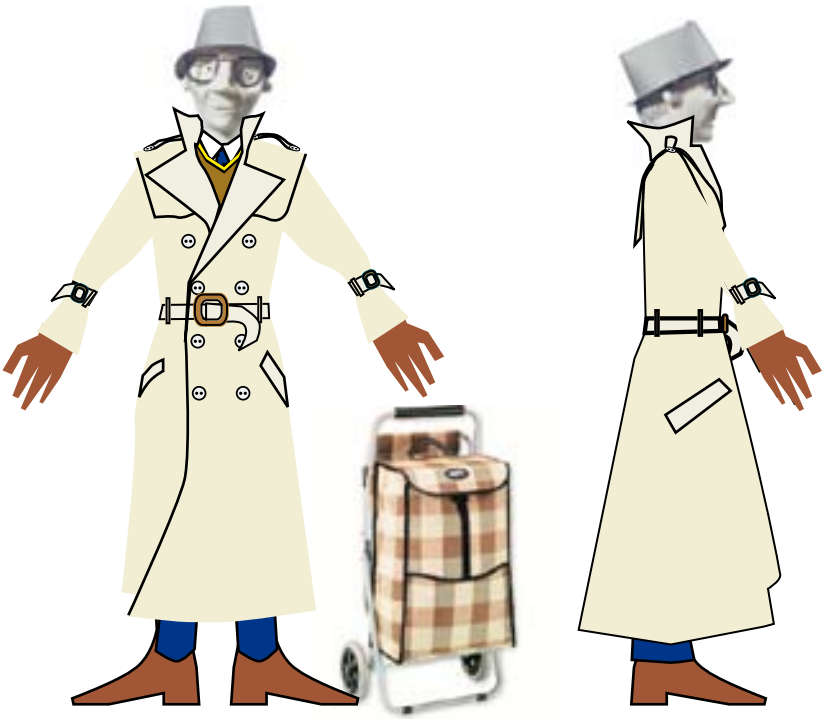


Dracula
Furchteinflößend in seiner Größe, mit viel zu langen spinnenartigen Armen und Beinen, ist dieser Charakter eine verbrauchte Rockerversion von Bram Stokers Fürsten der Unterwelt.
Der typische Stehkragen erfüllt nicht nur das Klischee, sondern verdeckt außerdem noch den Hals.



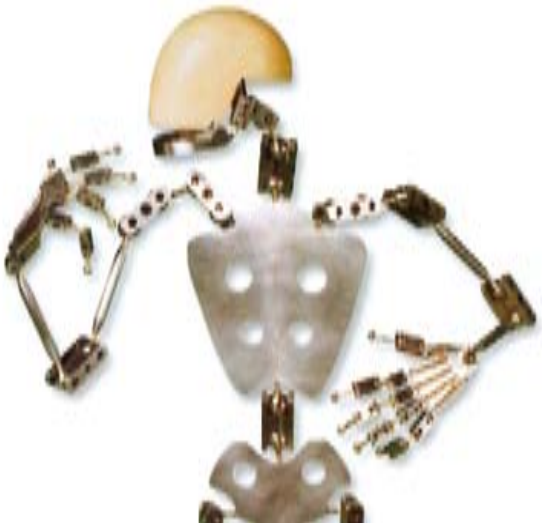
Lemmy
Sein „kugeliges“ Äußeres und seine kleinen Stummelärmchen sowie seine geringe Körpergröße lassen auf ein heiteres und herzliches Wesen schließen. Im Kontrast zu diesen sympathischen Charaktereigenschaften stehen dann aber seine übergroße Fliegersonnenbrille und die Pickelhaube, welche ihm eine martialische Unnahbarkeit und Überheblichkeit verleihen.
Lemmy trägt die typischen Insignien eines „Altrockers“. Von den Hosenträgern über das klassische Holzfällerhemd bis hin zu einer abgewetzten Lederjacke im Schnitt der 80er.

Der Vermieter
Mit Trenchcoat und Shoppingtrolley ausgestattet, ist der Vermieter der klassische deutsche Rentner. Dazu der passende Hut aus der Zeit von Humphrey Bogart.
Er lebt nicht in der Gegenwart und hält aus Angst vor Veränderungen an Gewohntem fest.



Vom Skelett bis zum Kostüm

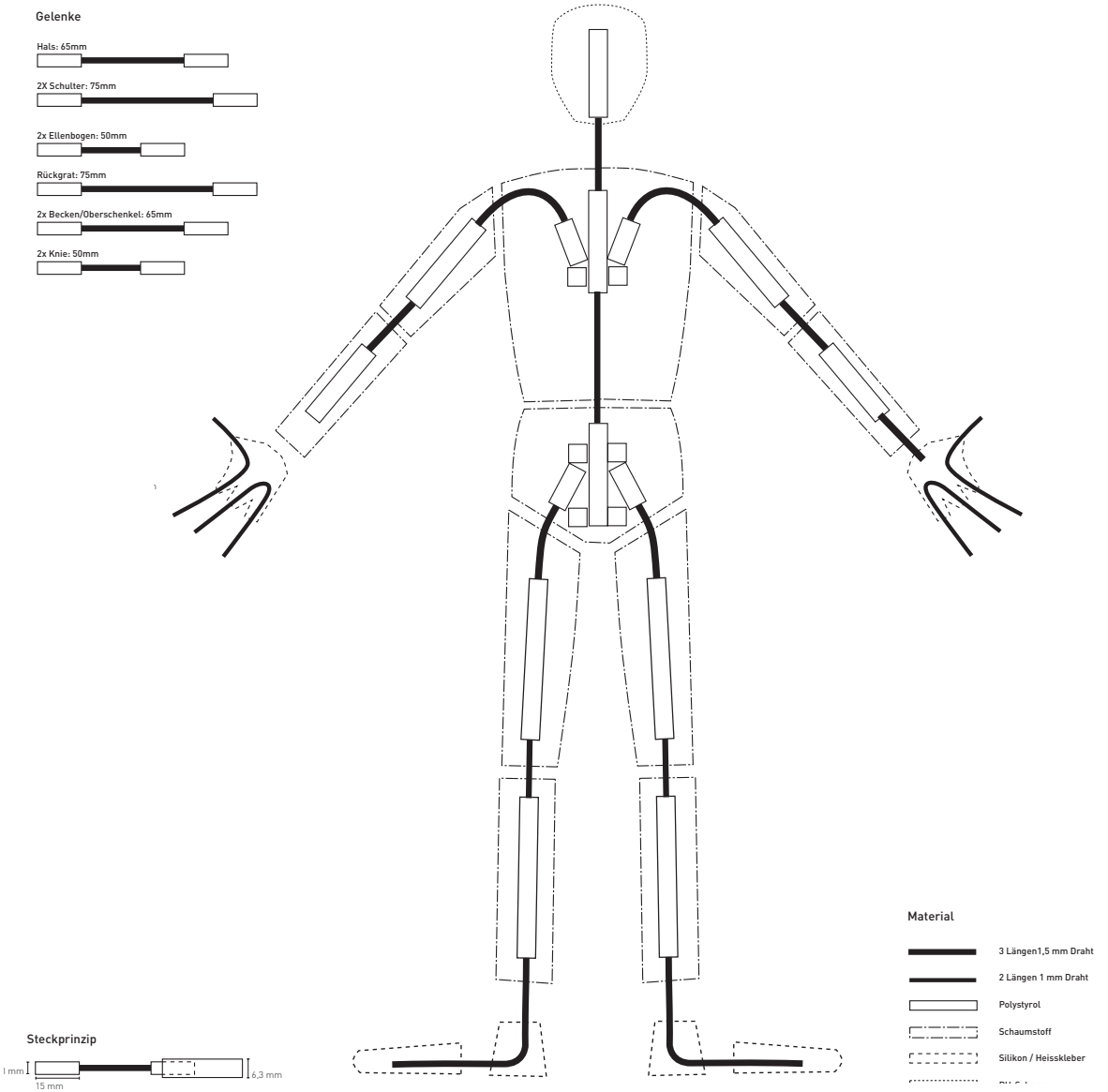
Beim Animieren muss man die Puppe präzise und in kleinen Abständen bewegen können. Deshalb haben Animationspuppen unter der Oberfläche sogenannte Armaturen, bewegliche Skelette mit zusätzlichen Halterungen (Rigging Points), mit denen man die Füße am Boden fixieren oder die Figur z.B. bei Sprüngen in der Luft schweben lassen kann. Die Techniken des Skelettbaus wurden über die Jahre immer weiter verfeinert. Die Bandbreite reicht von simplen Drahtskeletten bis hin zu feinmechanischen Konstruktionen mit Kugelgelenken.
Drahtskelette sind zwar die einfachste Lösung, allerdings halten sie der Dauerbeanspruchung während des Drehs nicht stand, so dass man immer wieder einzelne Teile des Skeletts ersetzen muss. Kugelgelenke stellen die professionellste Lösung dar. Sie sind sehr fein und präzise zu bewegen, ohne zurückzufedern, und äußerst widerstandsfähig. Planung und Bau solcher Skelette sind jedoch enorm zeit- und kostenintensiv und erfordern unter anderem umfangreiche Fähigkeiten in der Metallbearbeitung. Solch einen fortgeschrittenen Puppen- und Skelettbau findet man beispielsweise bei Tim Burtons „Corpse Bride“: Hier werden die Gesichtsausdrücke der Charaktere mittels kleiner, hinter den Ohren der Puppen versteckten Schrauben manipuliert.
Die Eigenheiten des Skeletts hängen von den Proportionen der Puppe ab und davon, welche Bewegungen mit der Puppe geplant sind und welchen Bewegundgausdruck man sich für den Film vorstellt.



Professionelles Kugelgelenkskelett mit animierbarem Kiefergelenk
copyright John Wright Model Making

Ein Körper besteht natürlich nicht nur aus einem Skelett. Man kann der Puppe zum Beispiel mit Schaumlatex Volumen geben. Dieser ist widerstandsfähig und sehr langlebig sind. Passend zur Armatur wird eine Negativform erstellt. In diese wird die Armatur hineingelegt, anschließend wird siemit Latexschaum aufgefüllt. Am Ende wird die Figur noch mit einer Latexschicht überzogen und dann angemalt.
Da die Armatur komplett eingegossen wird, funktioniert diese Technik jedoch nicht bei Draht-Armaturen, da die ganze Puppe unbrauchbar wird, sollte ein Teil der Armatur kaputtgehen. Deshalb lässt sich hier besser mit Materialien wie Plastilin und Schaumstoff arbeiten.

Je nach Art der Charaktere und des Aufbaus läßt sich das Kostüm auf unterschiedlichste Weisen umsetzen. Man kann ganz auf Kostüme verzichten („Knetanimation“), das Outfit aufmalen, wie etwa bei Latexfiguren, oder detailgetreue Kostüme schneidern. Dies bietet sich besonders bei der Arbeit mit Schaumstoff an.

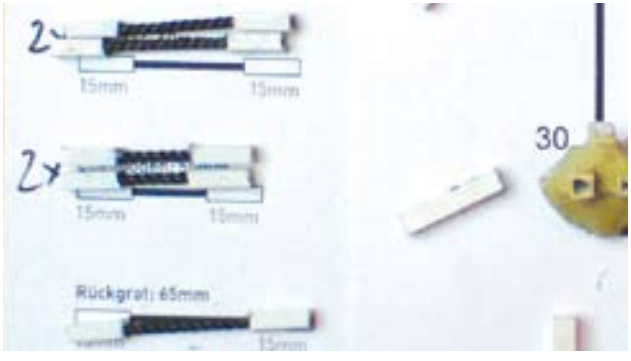


Konstruktionszeichnung für das Skelett des Postboten

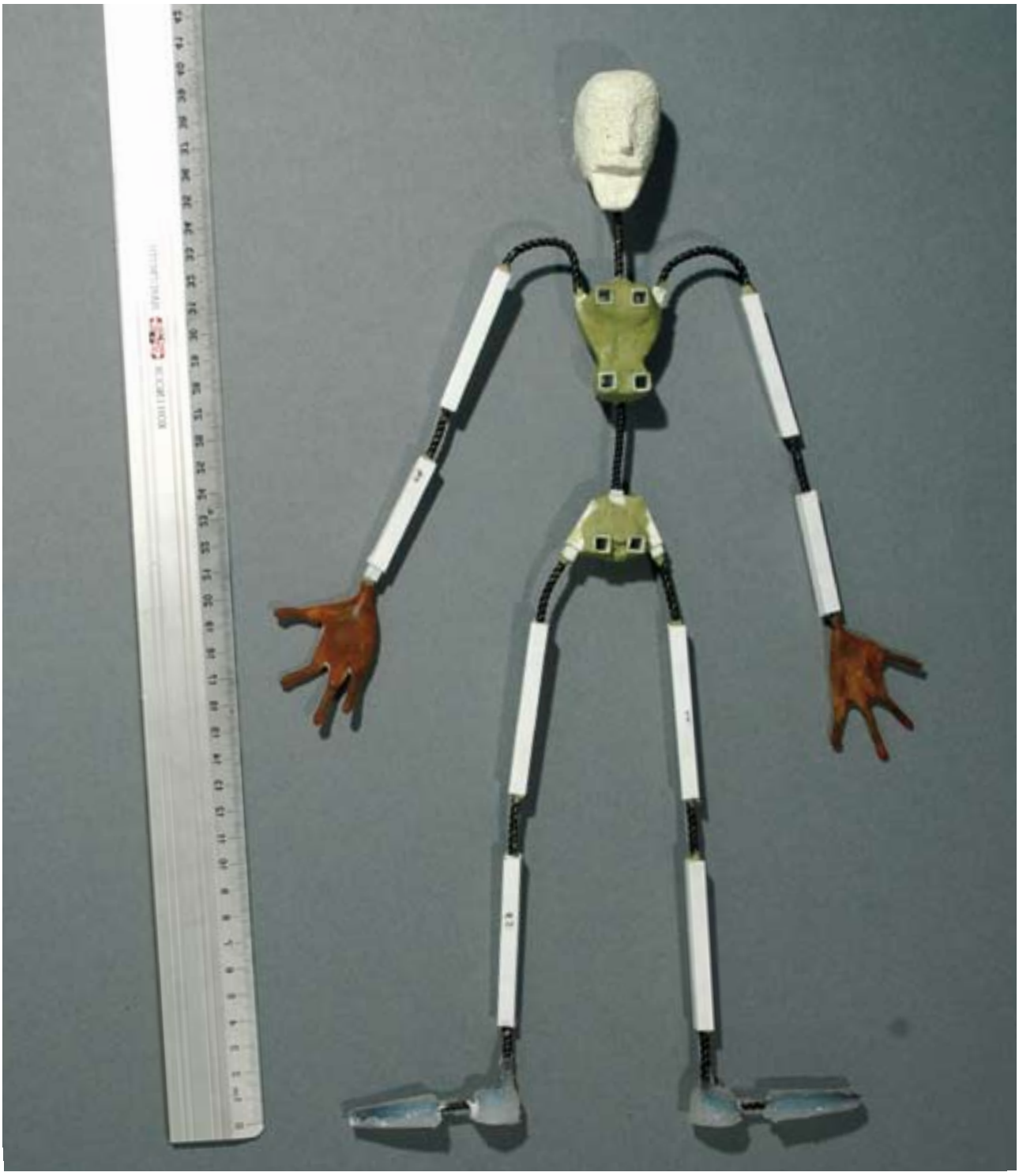
Low-Budget Skelettbau
Wir haben uns für eine simple Lösung und damit für das Drahtskelett entschieden.
Wichtig war uns, die einzelnen biegbaren Drahtteile austausch- und ersetzbar anzulegen.
Dazu entwickelten wir ein modulares Skelettsystem aus ineinander steckbaren Vierkantstäben aus Plastik, wie sie im Architekturmodellbau zu finden sind.

Die Längen der biegbaren Gelenke sollten 2 cm nicht unterschreiten, da der Draht zu schnell spröde wird und bricht, wenn der Biegeradius zu klein ist,
Der benutzte Aluminium-Draht, ein eloxierter Bonsaidraht mit 1,5mm Stärke, biegt sich nur minimal zurück, wenn er in Position gebracht wurde. Noch weniger tritt dies bei Bleidraht auf, von dem wir jedoch die Finger ließen, da er extrem giftig ist.
Jeweils drei Drahtstränge wurden mit dem Akkuschrauber bei langsamer Geschwindigkeit miteinander verdreht. Sollte das Gelenk überbeansprucht werden, brechen zunächst nur ein oder zwei Stränge, und der Animator kann die Szene noch zu Ende drehen, bevor das Skelett repariert werden muss.
Die komplexeren Bauteile (Brustkorb und Hüfte) wurden zunächst mittels Sekundenkleber montiert und dann mit Zweikomponenten Epoxyd-Putty ummantelt, um die nötige Stabilität zu gewährleisten.
An Brust und Hüften der Puppen legten wir zusätzliche Steckverbindungen an, die als Rigging Points dienten, mit denen man die Figur beim Animieren fixiert.

Für jeden Charakter entwickelten wir eine Konstruktionszeichnung, die seinen Proportionen und den ihm eigenen Anforderungen entsprach.



1 Kordeln von Draht
2 Steckverbindung
3 Ersatzteile

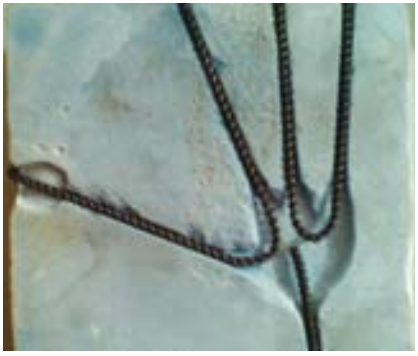


Fertiges Skelett

Aufpolstern des Skeletts
Während das Skelett nur die Längen der Gliedmaßen festlegt, wurde die Puppe nun mit Schaumstoff aufgepolstert, um ihr die richtigen Volumen- und Körperproportionen zu geben.
Jedes Skelettelement wurden einzeln mit Schaumstoff umnäht, um zu gewährleisten, daß sich das Skelett später noch auseinandernehmen lässt.
Anschließend wurde das Skelett zusammengesteckt und mit der Schere eine nahtlose Körperform herausgearbeitet.
Man kann auch das gesamte Skelett zwischen zwei Lagen Schaumstoff legen, diese verkleben und dann die Form herausarbeiten. Der Nachteil bei diesem Verfahren ist, daß man später für Reparaturen kaum mehr an das Skelett herankommt.

Hände und Füße
Erheblicher Aufwand war die Entwicklung und Produktion von Händen und Füßen, da diese beim Dreh besonders strapaziert werden.
Bei unseren ersten Versuchen benutzten wir mit Plastilin ummantelte Drahthände.
Das Plastilin blieb allerdings nur schlecht am Draht haften und riss andauernd auf. Deshalb beschlossen wir eine zusätzliche Haut aus strapazierfähigem Latex hinzuzufügen. Die Oberfläche von Latex ist der von Plastilin ähnlich und lässt sich zudem einfärben, so dass kein allzu großer Unterschied zur Optik des Gesichts zu erwarten war.

Rechts: Fertig aufgebaute Puppe,
mit Draht am hinteren Rigging Point fixiert.

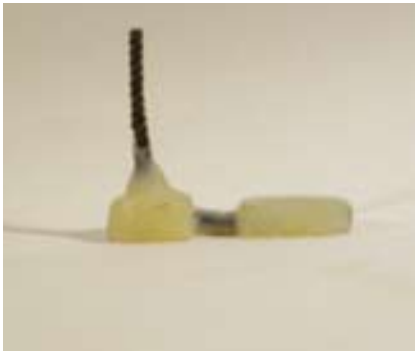


Zunächst produzierten wir eine Form für den Handkern. In diese wurden die Drähte eingelegt - je 2 Längen 1mm-Draht für die Finger und 3 Längen für das Handgelenk. Die Form wurde dann mit Heißkleber ausgespritzt, so dass die Drähte gut miteinander verbunden waren, aber noch flexibel blieben.

Wir produzierten für die Hände der verschiedenen Charaktere Negativformen, in die der Handkern zusammen mit etwas Plastilin eingelegt wurde.

Nach mehrmaligem Pressen in der Form ist die Plastilinhand fertig. Nun wird der überstehende Draht entfernt und die Hand in Latex getaucht.

Letztendlich mussten wir die Hände in zwei verschiedene Latex-Mischungen tauchen. Erst kam eine dicke Schicht Latexmilch, die sehr widerstandsfähig ist, jedoch beim Trocknen ungeheuer nachdunkelt. Dann einige Schichten einer Mischung aus einfacher Latexmilch und dem Latex „Gum1“ der Firma Kryolan. Diese Mischung konnte mit Acrylfarbe eingefärbt werden, um gewünschte Farbe der Oberfläche zu erhalten.



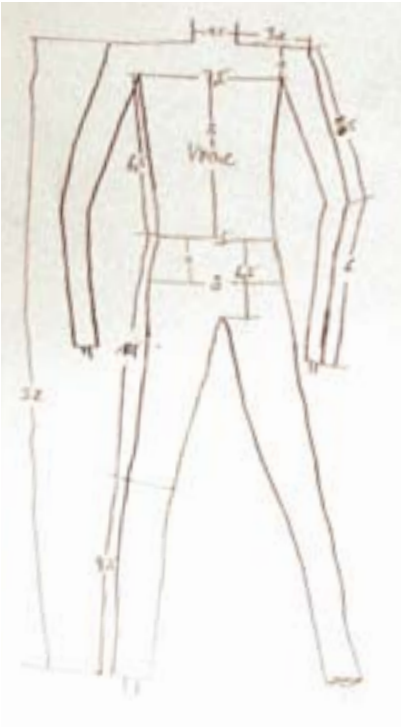
Wie bei den Händen wurde auch für die Füße ein ähnlicher Kern aus Draht und Heißkleber angefertigt. Zwischen Ferse und Vorderfuß war dieser Kern biegbar, um den Fuß später besser aufsetzen lassen zu können.

Für die Endform gab es wieder eine Negativform, die wir mit Latex ausgeschwenkt haben. Dabei gab es auch etliche Fehlversuche, was wiederum mit der richtigen Latexmischung zusammenhing.

Diese Latexform haben wir mit etwas Plastilin aufgefüttert und dann den Kern eingefügt.
Mit der Airbrush-Pistole haben wir eine Grundfarbe aufgetragen und dann mit dem Pinsel Details hinzugefügt.
Unten ist das Resultat zu sehen.

KOSTÜMDESIGN

Zur Fertigung der Kostüme nahm unsere Kostümbildnerin Mareike zuerst Maß an den schon fertig gepolsterten Puppenkörpern. Die Maße von Schulter-, Brust-, Taillen- und Hüftbereich, sowie Umfang und Längen der Gliedmaßen übertrug sie in eine Schemazeichnung, welche sie daraufhin zu einem Schnittmuster ausarbeitete. Dieses Schnittmuster machte eine passgenaue Anfertigung der einzelnen Kleidungsstücke möglich.
Übertragen auf die jeweils vorher ausgewählten Stoffe, konnten die einzelnen Schnittteile samt Nahtzugaben zugeschnitten und zusammengeheftet werden. Heften bedeutet, dass die Schnittteile mit groben Stichen von Hand zusammengenäht werden, um bei möglichen Änderungen des Schnittes nicht eine feste Maschinennaht wieder auftrennen zu müssen.
Vor dem Heften wurden bestimmte Bereiche wie Kragen oder Revers durch ein aufbügelbares Material (Vlieseline) verstärkt, so dass sie eine gewisse Steifigkeit erhielten. Daraufhin wurde der Puppe das Kleidungsstück angezogen und ggf. an einigen Stellen – ebenfalls mit einem Heftfaden - enger oder weiter gemacht.



Der nun korrekte Schnitt wurde mit einer Nähmaschine zusammengenäht, die Nahtzugaben mittels eines Zick-Zack-Stichs versäubert und Hosenbeine und Ärmel versäumt (dies geschah überwiegend per Hand, da der Durchmesser in diesem Maßstab zu klein ist, um mit einem Maschinenfuß dort bequem nähen zu können). Wenn eine von außen sichtbare Naht unerwünscht war, wurden Säume auch mit doppelseitigem Klebeband nach innen geklebt.
Details, wie Tascheneingriffe, Knöpfe oder Gürtel wurden ebenfalls von außen auf den Stoff geklebt.
Da das Drahtskelett im Inneren des Puppenkörpers während der Animationsarbeiten beschädigt werden kann, ist es nötig, daß bestimmte Stellen leicht zugänglich sind und man der Puppe nicht jedes Mal umständlich ihr Kostüm aus- und wieder anziehen muss. Dies betrifft z.B. den Schulterbereich. Daher war es nicht möglich, die Ärmel des Mantels/der Jacke mit dem Hauptteil zu vernähen. Um diese „Bruchstelle" möglichst unauffällig zu verdecken, wurde entweder mit einem Schulterüberwurf (Mantel von Dracula) gearbeitet. Oder die Schulterbereiche wurden ein wenig breiter angelegt und der Ärmel so geschnitten, daß er unter der Schulterpartie verschwindet.
Im unteren Rückenbereich befinden sich die Rigging Points für den Haltedraht der Puppe (→ Skelettbau). Diese wurden durch einen Schlitz im Kostüm zugänglich gemacht.
Da die Puppe keinen ausgeformten Hals hat, musste der Halsbereich möglichst kaschiert werden. Dazu wurde mit hochgeschlagenen Krägen oder Halstüchern gearbeitet.

Um den Kostümen ein authentisches Aussehen zu geben, wurden zu allerletzt mit Schleifpapier und Farben Gebrauchsspuren hinzugefügt.

Set Design

EINLEITUNG

„Ein Szenenbild erscheint dann als gelungen, wenn es dem Anspruch des Drehbuchs gerecht wird und gleichzeitig einen künstlerischen Aspekt verfolgt, der dem Film eine individuelle Ästhetik verleiht“ K.D. Gruber

Das Set eines Films ist die Welt, in der sich eine Geschichte zuträgt. Es liefert Hintergründe, vor denen sich die Darsteller bewegen und Requisiten, mit denen sie interagieren können. Der Zuschauer kann in diese neuen Welten eintauchen und für die Dauer eines Films seine eigene Umgebung vergessen. Durch die Beschaffenheit eines Sets kann Enge, Weite, Privatheit, Öffentlichkeit, Schwere, Leichtigkeit, Pathos oder Alltag dargestellt werden. So können die Emotionen des Darstellers unterstützt und vom Zuschauer besser nachempfunden werden. Ein Set kann uns an bekannte Orte bringen oder in Welten, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat.
Dennoch bleiben diese Orte eine Scheinwelt, die nur im Blickfeld der Kamera real wird.

Städte, Häuser, Räume, Möbel, Fahrzeuge, Hintergründe, Requisiten sind Bestandteile des Setdesigns, und werden in ein Farb- und Formkonzept eingegliedert.
Je besser ein Szenenbildner ist, desto glaubwürdiger können selbst die unwirklichsten Sets werden.

Erarbeitung eines Setdesigns

Nachdem das Drehbuch gelesen ist und die Orte der Handlung bestimmt sind, beginnt die Recherche.
In welcher Zeit und in welchem Land spielt die Geschichte? In welchem Milieu? Wie kann man Vorhandenem einen bestimmten Ausdruck verleihen oder ihn noch verstärken?
Fotos werden gemacht, Bücher gelesen und das Internet durchsucht. Danach fertigt man Skizzen und ggf. kleine Modelle an, um die Vorstellungen konkreter werden zu lassen. Mit ihrer Hilfe kann man Einstellungen festlegen und der Geschichte eine räumliche Logik geben. Vor der Umsetzung werden letztlich konkrete Baupläne erstellt,

Setdesign in Animationsfilmen
Im Gegensatz zum Setdesign für reine Realfilme oder für Tricksequenzen in Realfilmen, bei denen die Modelle ein hohes Maß an Realismus, Glaubwürdigkeit, und Detailtreue aufweisen müssen, damit sie sich möglichst nahtlos in die Optik des Filmes einreihen, ist in Animationsfilmen eine gewisse künstliche Atmosphäre sogar erwünscht. Man möchte die Wirklichkeit in den meistens Fällen, nicht fotorealistisch abbilden, sondern das Modellhafte zum Stil erklären. Charaktere, Hintergründe und Requisiten sprechen eine gemeinsame abstrakte visuelle Sprache.

Je nach Konzept werden die verschiedensten Techniken für die Umsetzung der Modelle eingesetzt.
Ein sehr beliebter Werkstoff ist Styrodur. Ein relativ kostengünstiger Hartschaum, den man in Platten im Baumarkt kaufen kann. Man kann ihn kleben, sehr leicht schnitzen, schneiden und bemalen. Durch seine hohe Materialstärke bekommt man leichte und stabile Bauten, die nahezu jede Form haben können.

Während unseres DVD-Projekts „Jansen - für 15 Euro nasses Hundekino“ haben wir auch sehr gute Erfahrungen mit Pappe gemacht. Kartons und Bananenkisten aus dem Supermarkt wurden zu den Häusern der Jansenstadt. Mit jedem Haus wuchs die Erkenntnis, was mit diesem Material alles zu machen ist. Das letzte Haus „Swingtod“ ist im Prinzip schon in einer ähnlichen Technik gebaut worden wie die Häuser der Südstadt. Diese wurden noch um Fensterbacken, einige Kniffe für die Ornamente und um Techniken der Fassadengestaltung erweitert.
Die Pappe wurde für uns zu einem multifunktionalen Werkstoff, aus dem wir das komplette Set und fast alle Requisiten herstellten.

Das Set von unserem vorherigen Projekt, dem DVD Menü „Jansen - Für 15 Euro nasses Hundekino“. Wir haben ausschließlich aus alten Pappen, Schuhkartons und Umzugskisten gebaut, um möglichst kostengünstig zu arbeiten. Hier haben wir entdeckt was man mit dem Material alles machen kann.

SET KONZEPT

Es sollte zwei Maßstäbe geben, in denen die Sets gebaut werden sollten. 1:5 ist der Maßstab für die Kulissen, mit denen die Puppen (gleichen Maßstabs) interagieren sollten. Im Maßstab 1:20 bauten wir ein ganzes Viertel in handhabbarer Größe. In die Aufnahmen dieser Kulisse montierten wir hinterher die gefilmten Animationen.

Vorlage für die Südstadt im Film war unser eigenes Viertel. Konzept war es, Materialien wie Graupappe, Karton und Wellpappe zu verwenden, um einen ähnlichen Charme zu erzeugen, wie ihn die alten Gründerzeithäuser unseres Bezirks haben: Kaum restauriert und den Glanz längst vergangener Tage wiederspiegelnd.
Klarstadt hingegen soll ein Neubaugebiet mit Doppelhaushälften repräsentieren. Weiße Architektenpappe bilden hier einen guten Kontrast zum Grau der Südstadt.
Die Häuser sollten realitätsnah gestaltet sein und trotzdem ihren Modellcharakter behalten. Materialität und die Struktur der Pappe sollte weiterhin sichtbar bleiben. Gleiches galt für Autos und Requisiten. Auch das Postamt und die anderen Kulissen im Maßstab 1:5 folgen dieser handgemachten Ästhetik.

RECHERCHE

Da wir uns auf unser eigenes Viertel beziehen, war es nicht sonderlich schwierig, Inspirationen für die Kulissen zu sammeln.
Die alten unrestaurierten Gründerzeithäuser stehen hier - vermutlich wie in vielen Vierteln deutscher Städte - in bunter Mischung mit Wohnbauten der 50er bis 90er Jahre. Mit dem Fotoapparat wurde das Viertel mehrere Tage erkundet. Auch in Bezug auf die Hauptperson unserer Geschichte liessen sich viele Details entdecken: Mit Klebeband zugeklebte Briefkästen, Glastüren längst geschlossener Kneipen, hinter denen sich die Briefe stapeln sowie unleserliche Namensschilder.
All dies lieferte wertvolle Ideen für die Geschichte.
Für Klarfeld wurden Neubaugebiete am Stadtrand besucht und das Internet durchforstet. Interessant war, mit welchen Details die Bewohner der monotonen Häuserreihen ihrem Heim individuellen Ausdruck verliehen: Hier ein Geranienkasten, dort ein Kranz vor der Türe oder ein Blumenkübel.

Im Folgenden wird der Bau von Häusern, Sets, Autos und Requisiten beschrieben. Dazu werden einige Bilder der Recherche abgebildet sein.

CASABLANCA
CINEMA

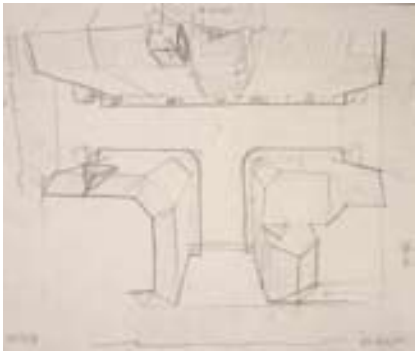
Hier sieht man einige besonders triste Impressionen aus dem Südstadtviertel. Zugeklebte oder kaputte Briefkästen sowie unleserliche Klingeln und leerstehende Wohnungen sind keine Erfindungen für unsere Story, sondern Abbild einer Realität, in der wir selber leben.

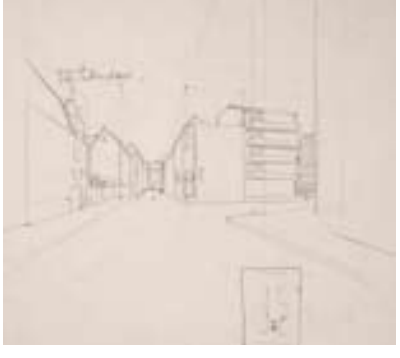
MOODBOARDS & SKRIBBLES

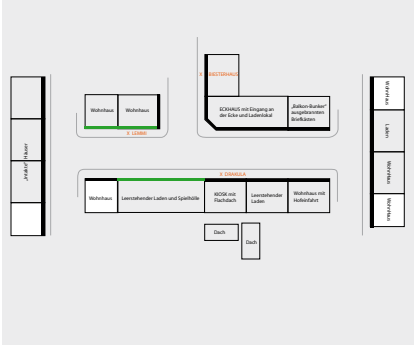
Mittels eines aus Fotos der Südstadt collagierten Moodboards visualisierten wir unsere Vorstellungen von Architektur, Farben und Stimmungen. Um uns zu verdeutlichen, wie die Häuser zueinander stehen, wurden Skribbles und Straßenbaupläne gemacht.

Planung Südstadt

Wir überlegten wie ein Straßenzug aussehen müsste, der den Eindruck eines ganzen Stadtteils vermittelt, und in dem sich alle unsere Charaktere unterbringen ließen. Wir entschieden uns für eine Hauptstraße mit einer einmündenden Seitenstraße. Damit wir nicht unendlich viele Häuser bauen mussten, liessen wir diese Hauptstraße in einem „T“ enden. Darauf aufbauend konnten im Storyboard die Ausschnitte gewählt werden.



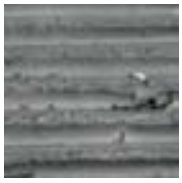




SÜDSTADT

Aus der hier gezeigten Auswahl an Materialien und Farben haben wir den Look des Films abgeleitet.
Verschiedene Graupappen und Kartons bildeten die Grundstimmung.
Mit Rötel und anderen Kreiden wurde den Materialien dann noch eine Patina oder Farbwerte hinzugefügt.
Um zusätzlich noch ein paar klare Farben in die Südstadt zu bekommen, wurde ein Baum mit gelben und rotem Herbstlaub hinzugefügt. Auch mit den Autos haben wir Farbakzente gesetzt.

Südstadt Adjektivsammlung:
alt
düster
ungepflegt
rau
detailreich
belebt
vielseitig
dreckig
ärmlich
charmant
laut
echt



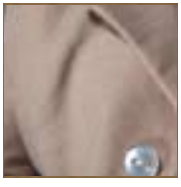
KLARFELD

Bei Klarfeld setzten wir bewußt andere Materialien und Farbkombinationen ein. Eine heile, aber langweilige Welt sollte charakterisiert werden.

Klarfeld Adjektivsammlung:
neu
gleich
„jung“
langweilig
spießig
sauber
poliert
still
unbelebt
unecht

FIGUREN

Die Farben der Kostüme wurden so gewählt, daß sie sich zwar gut von den Hintergründen abheben, aber nicht zu große Kontraste bilden.



SETBAU WERKZEUG: Die wichtigsten Werkzeuge beim Setbau: Scheren in verschiedenen Größen, diverse Lineale und Schneidelineale, Bleistifte, Radiergummis, Cutter, Zange, Klebstoff und Heißklebepistole

SETBAU

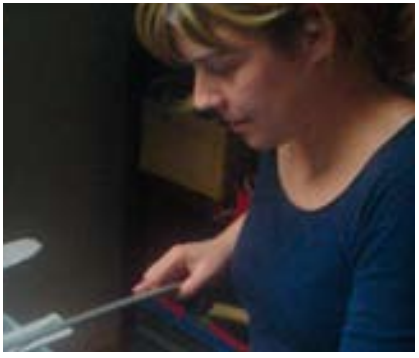
Der Setbau nahm einen enormen Teil der Gesamtzeit ein, die für die Produktion des Films vorhanden war.
Das lag natürlich vor allem an der Menge der zu bauenden Sets und Requisiten. Im Maßstab 1:20 wurden zwölf Häuser für die Südstadt, zwei Häuser für Klarfeld, eine Sparkasse und sechs Autos gebaut.
In Maßstab der Puppen (1:5) bauten wir ein Postamtinterieur, die Wohnung des Briefträgers, ein Ladenlokal, zwei Hauseingänge, eine Gasse und ein Fahrrad. Hinzu kamen im gleichen Maßstab diverse Requisiten wie Briefkästen, Posttaschen und Möbel.
Dafür war es nötig, sich einige neue Techniken anzueignen und sich mit diversen Materialien vertraut zu machen. Wir bekamen eine Reihe an Ratschlägen und Tipps von Fachleuten, die wir diesbezüglich kontaktierten. Einiges fanden wir aber auch nach der Methode „Trial & Error“ heraus.
Um diese Menge an Sets überhaupt bewältigen zu können bekamen wir zum Glück immer wieder Hilfe von Kommilitonen und Freunden. Das erforderte natürlich von unserer Seite aus eine sehr strukturierte Vorgehensweise. So wurden z.B. gleich mehrere Baupläne für Häuser erstellt, um möglichst keinen der Helfer warten zu lassen, die für uns ein wenig ihrer knappen Zeit opferten.

Wie der Setbau im Einzelnen verlief, kann man im „Making Of“ auf den folgenden Seiten sehen.

UNSERE HELFER

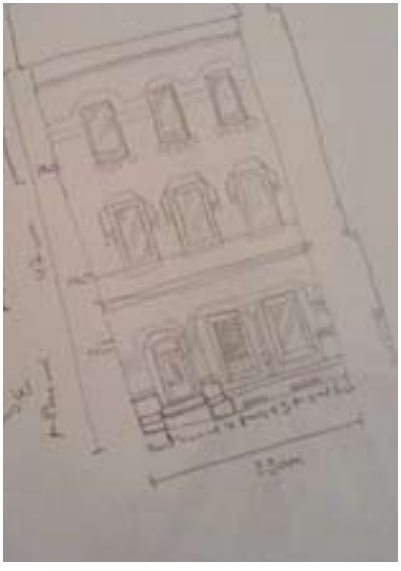
Beim Setbau gab es immer wieder helfende Hände die uns beim „basteln“ unterstützt haben:

von links nach rechts: Mareike Keller, Ben Teuwsen, Annika Dornscheidt, Alexander Munck, Sandra Ribbeck, Michelle Thümmel, Philip Maike, Ohne Foto: Mira Schwarz, Mira Kristoffersen



BAU EINES GRÜNDERZEITHAUSES AUS KARTON

Als erstes entzerrten wir die Bilder um einen frontalen Blick auf die Häuser zu bekommen. Dann richteten wir den Maßstab in Photoshop so ein, dass er dem Verhältnis 1:20 entsprach und vermaßen das Haus mit Hilfslinien.

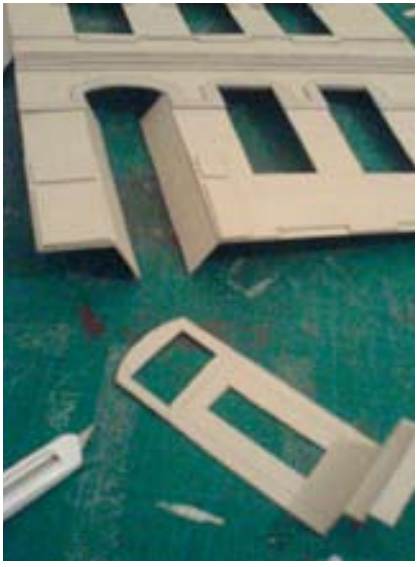


Dann fertigten wir eine Zeichnung an - zunächst mit der Hand, später mit dem Rechner - um das Haus in seinen Details zu verstehen und um eine Bauanleitung zu haben.

Die errechneten Bemaßungen übertrugen wir auf einen Bogen Graupappe.

Dann wurden die Fenster herausgeschnitten und der kleine Mauervorsprung geknickt. Zur Überprüfung, ob der Maßstab auch wirklich stimmt, stellten wir Auto und Figur dazu.

Aus Pappstreifen und ausgeschnittenen Ornamenten wurden die Details zum Modell hinzugefügt.



Der Eingangsbereich mit kleiner Treppe wird aus einem zusätzlichen Stück ausgeschnitten, geknickt und dann mit Heißkleber in die vorgesehene Öffnung geklebt.

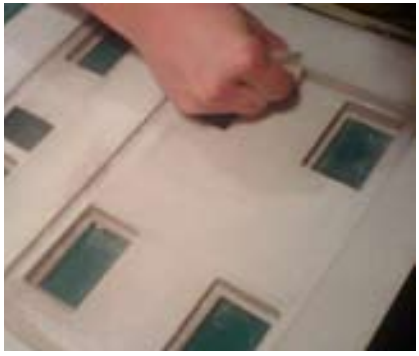
Die Fensterbacken lassen das Modell erst realistisch wirken. Es ist eine Sisyphusarbeit, sie auszuschneiden und festzukleben. Darauf kommt noch der Fensterrahmen.

Die Fassade von vorne.

Fenster aus Plexiglas oder Transparentfolie werden eingeklebt und Seitenwände und Dach hinzugefügt. Hier sind noch provisorisch Papiergardinen eingeklebt.

FARBGEBUNG FÜR DIE MODELLHÄUSER

Um den Häusern der Südstadt eine Patina zu geben, wie sie die Häuser im Laufe der Jahrzehnte angesetzt haben, benutzten wir Hartkreiden. Da wir unbedingt umgehen wollten, daß die Häuser wie angemalt aussehen, haben wir einen Trick angewendet: Nachdem die Kreide aufgetragen und mit den Fingern verwischt worden war, schmirgelten wir sie zum Teil wieder ab. Dadurch verband sich die Farbe mit der Pappe und es entstanden homogene Flächen. Kanten um die Fenster herum wurden abgedunkelt, und im letzten Schritt wurden kleine Details wie dunkle Stellen, an den das Wasser heruntergelaufen ist, hinzugefügt.
Ein weiterer schöner Effekt, den das Schmirgeln mit sich brachte war, daß die Pappe eine Oberfläche bekam, die rauem Stein ähnlicher war als die glatte Oberfläche der Pappe an sich.



An anderen Häusern arbeiteten wir auch mit Pastellkreiden. Hier wird ein Haus „gekalkt“.

Durch Abreißen einiger dünner Pappschichten konnten Details wie Wasserschäden simuliert werden.

Ornamente wurden zum Teil separat hergestellt und koloriert...

...und später an die Fassade geklebt.

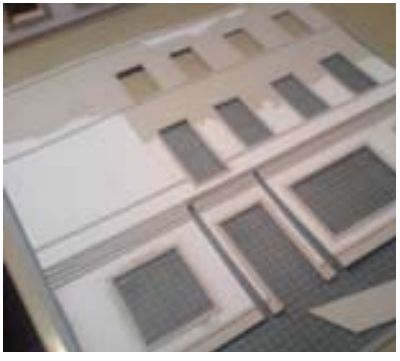
Die Hausdächer wurden zum Teil aus Wellpappe gemacht, von der wir die oberste Papierschicht abzogen.

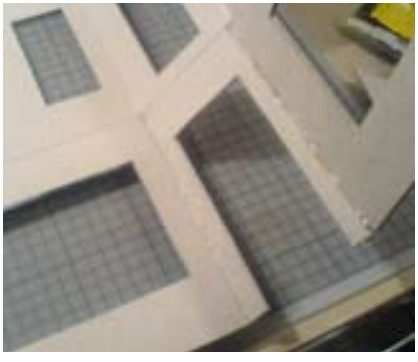
Diese wurde dann mit Airbrush grob angesprüht.

Weitere Häuser:
DAS ECKHAUS

Bei dem Eckhaus kam noch eine weitere Technik der Fassadengestaltung zum Einsatz. Um den abgebröckelten Putz des Hauses zu imitieren, weichten wir Papier mit Tapetenkleister ein und beklebten das Haus damit. Da das Papier vollgesogen und feucht war konnte man die obere Kante unregelmäßig abreissen.

Das florale Gußeisengeländer des Balkons wurde aus Bonsai-Draht gebogen und auf Pappe aufgeklebt.





Weitere Häuser:
DER KIOSK

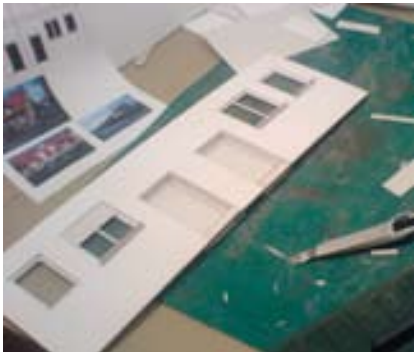
Der Kiosk, vor dem Dracula immer steht, sollte die Restbebauung eines Bombenschadens sein. Dazu fanden wir ein sehr schönes altes Herrenausstattergeschäft aus den 50er Jahren. Aus dem alten leerstehendem Laden und einem neueren Kiosk erstellten wir eine Collage, die als Vorlage für die Konstruktionszeichnung verwendet werden konnte.

Auf der Brandmauer sollte, wie auch in Wirklichkeit, das Logo aufgemalt sein. Dazu druckten wir das Logo spiegelverkehrt auf ein Transparentpapier, das Tinte nicht aufnimmt, und übertrugen es auf die Wand des nebenstehenden Gebäudes.

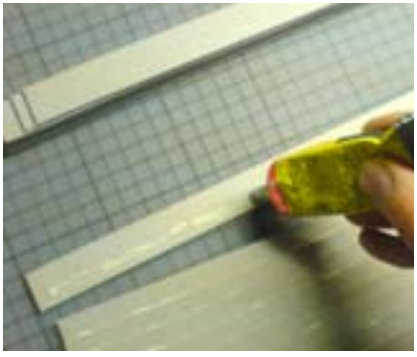
Die Ladenbeschriftung schnitten wir aus mehreren Lagen Pappe mit einem scharfen Cutter aus. Aus Bonsaidraht bogen wir den Schriftzug nach. Um ihn älter aussehen zu lassen, bearbeiteten wir ihn noch mit Schmirgelpapier und Farbe. Für die Reliefwand klebten wir kleine Pappstreifen auf die Fläche, auf die das Logo aufgebracht wurde. Am Ende kam noch eine Markise sowie diverse Kiosk-Utensilien dazu.

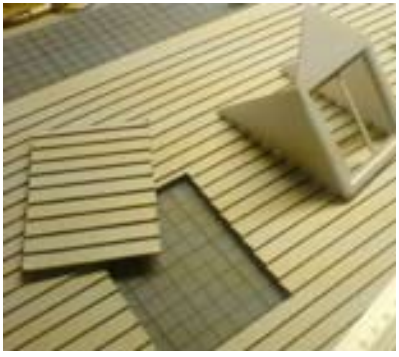
Weitere Häuser:
DER BAU EINES VORSTADTHAUSES

Die Doppelhäuser aus Klarstadt sind inspiriert von realen Vorstadthäusern, entstanden aber letzten Endes aus eigenem Entwurf.



Nachdem Fenster und Türen eingesetzt waren, wurde die Fassade noch „verklinkert“, dazu wurde mit dem Cutter ein Ziegel-Muster eingeschnitten.



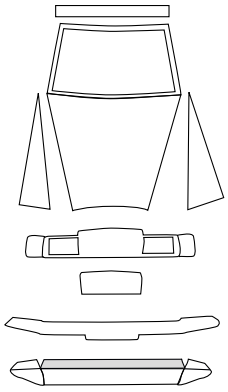


Das Dach sollte sich von den Dächern der Südstadt unterscheiden.
Wir klebten einzelne Pappstreifen aneinander um eine Art Ziegelrelief zu erhalten. Darauf wurden dann die Dachgauben gesetzt.

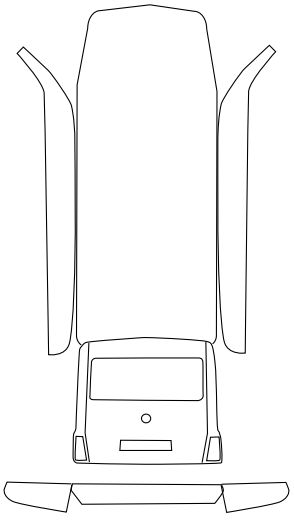
Die Wände wurden aneinander geklebt und mit einigen Ecken und Streben verstärkt. Nun konnte das Dach aufgesetzt werden.

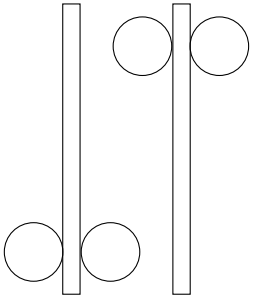
Um Klarstadt noch weiter von der Farbwelt der Südstadt abweichen zu lassen, entschieden wir uns dafür, die Dächer in einem ziegelfarbenem Rot anzusprühen.

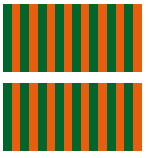
vorne

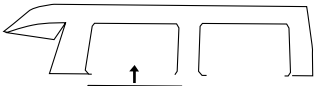


oben

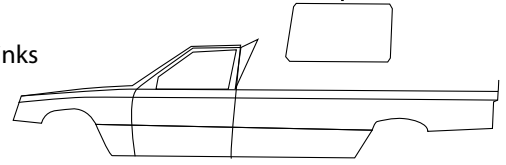


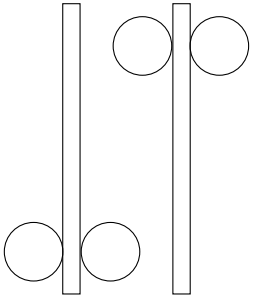




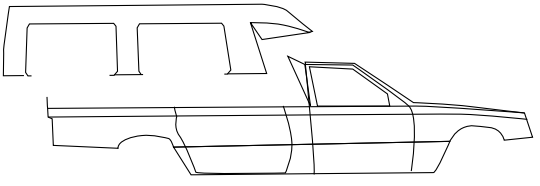


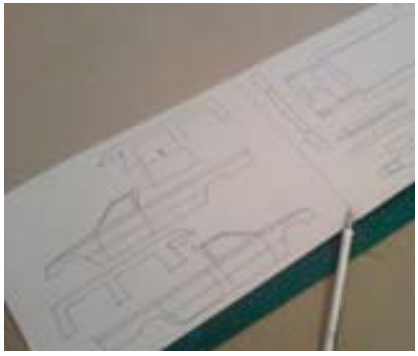
Links





rechts





Äußerst reizvoll war es, passend zu den Südstadthäusern auch die typischen Autos unseres Viertels nachzubauen. Ein besonderer Eyecatcher ist definitiv Nicks umgebauter Krankenwagen.
Wir machten Fotos von allen Seiten und erstellten daraus einen Bauplan. Kleine Korrekturen während des Bauens waren natürlich trotzdem noch nötig. Den Bauplan legten wir im Maßstab 1:20 an, druckten ihn aus und klebten ihn mit Sprühkleber auf die zu verwendende Pappe. Daraufhin wurden alle Einzelteile sorgfältig ausgeschnitten und die aufgeklebte Konstruktionszeichnung wieder abgezogen.
Dann wurden die Einzelteile vorsichtig gebogen, um Rundungen und weiche Kanten zu erzeugen und nun mit Heißkleber zu einer Karosserie zusammengeklebt.
Dann wurde der Unterbau angefertigt, Räder, Lenkrad und Sitze eingebaut und die Scheiben mit Transparentfolie imitiert.
Anschließend erfolgte noch eine Lackierung mit Acrylfarbe und Klarlack.

DER BAUM

Um etwas Farbe und Lebendigkeit in unsere triste Südstadt zu bekommen, fertigten wir einen Baum an, der die Szenerie auflockern sollte.
Da Klarfeld der „Sommervorort“ ist und die Südstadt der „Herbststadtteil“, sollte der Baum in welkem Laub dastehen.

Es gibt bereits vorgefertigte Bäume aus dem Modellbauladen, die aber nicht zum Stil unseres Sets gepaßt hätten. Wir wollten bei unserer einheitlichen Ästhetik aus Pappe bleiben und hatten dadurch auch die Möglichkeit, bestimmte farbige Anforderungen an den Baum zu stellen.

Der Stamm und die Äste
Wir haben auf die klassische Modellbautechnik zurückgegriffen: Gedrehter Draht, der sich in seinen Abzweigungen verästelt und nach oben hin verjüngt.

Ummantelt haben wir das Drahtgestell dann mit Pappmaschéé aus Packpapier.

Der fertige Baum, unbelaubt.

Das Blattwerk
Wir haben viele Ideen ausprobiert, bis wir endlich einen Weg gefunden haben, wie wir unseren Baum „belauben“ konnten. Die übliche Schaumstoffvariante war uns zu künstlich, da sich unser Baum in die Papp-Ästhetik unserer Stadt integrieren sollte. Wir haben uns für die Farben Rot, Orange und Gelb entschieden, die einen wunderbaren Kontrast zur grauen

Südstadt bilden und ihr etwas Wärme verleihen.
Um das Laub buschig um das Baumgerippe zu drapieren, haben wir eine Kordel im Farbton der Äste mit Kleister eingerieben und dann mit unseren Blättern „umhüllt“. Diese „Blätterschnur“ konnte man dann einfach um die Äste wickeln und fertig war der Baum.

Vielleicht hätte es eine einfachere Lösung gegeben, als zwei Tage lang mit einem „Sternchenlocher“ im Schlüsselanhängerformat farbige Kartons zu lochen, bis der Daumen blutige Blasen aufwies und eine ausreichende Zahl Sternchen vorhanden war. Das Ergebnis allerdings kann sich sehen lassen.

STRASSEN UND BÜRGERSTEIGE

Es galt, das Set so anzulegen, dass sich einzelne Häuserblocks leicht wegnehmen lassen, um jegliche gewünschte Kameraposition einnehmen zu können.
Zunächst wurden Grundplatten für die Häuserblocks und den vorgelagerten Bürgersteig aus Styropor ausgeschnitten, mit Pappen beklebt, und die Ecken abgerundet.
Für die Straßen nahmen wir etwas dünnere Styrodurplatten und beklebten sie mit geteerter Dachpappe.
Durch den Höhenunterschied der Elemente entstand das gewünschte Höhenverhältnis von Straße und Bürgersteig.
Die einzelnen Bausteine wurden zusammengeschoben und Überlegungen zur Straßenmarkierung angestellt.

Herstellung der Straßen aus Dachpappe.
Von der einen Seite wurde der Sand entfernt, damit sie sich aufkleben ließ.
Die einzelnen Elemente des Sets wurden so hergestellt, dass sie sich mühelos und sauber aneinanderfügen lassen.

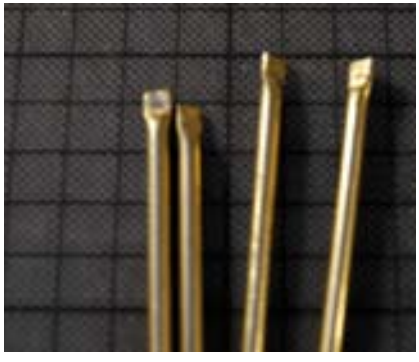
Das Pflaster der Bürgersteige besteht aus Graupappe, in die Quadraten eingeritzt wurden.
Die Fugen zwischen den einzelnen „Steinen" wurden durch Einreiben mit dunklen Kreiden betont.

DAS FERTIGE SET

KIOSK

DAS POSTFAHRRAD

Das Fahrrad war eine große Herausforderung. Es war das erste Modellbauprojekt, das angefangen wurde und eines der letzten, das beendet wurden. Wir bekamen Einblicke in uns bis dahin völlig unbekannte Fachgebiete: Metall- und Lötkunde. Als erstes wurde eine Vorlage aus Pappe gebaut, um Proportionen zu überprüfen und um Verhältnisse ausmessen zu können. Das Fahrrad musste stabil genug sein, um die Puppe des Postbotens tragen zu können und um gut und einfach animierbar zu sein. Dazu mussten auch alle beweglichen Teile funktionieren. Die erste Version war aus Aluminium, die geklebten Verbindungen waren jedoch nicht stabil genug. Die nächste Version wurde mit DIN-Messingrohren aus dem Baumarkt gebaut. Mit einem Rohrschneider oder einer Metallsäge wurden die Stücke auf die gewünschte



Länge gebracht. Die Enden wurden passgenau so rundgefeilt, dass sie im richtigen Winkel aneinanderpassen. Oder die Spitze wurde eingeschnitten und flachgedrückt, um ein Loch hindurch bohren zu können. Um Rohre, etwa für die Halterung der Taschen, vorne und hinten, biegen zu können, steckten wir eine passende Metallstange hinein und bogen sie mit. Damit wurde das Knicken der Rohre verhindert. Räder und Zahnräder wurden von einem gekauften Modellfahrrad übernommen.

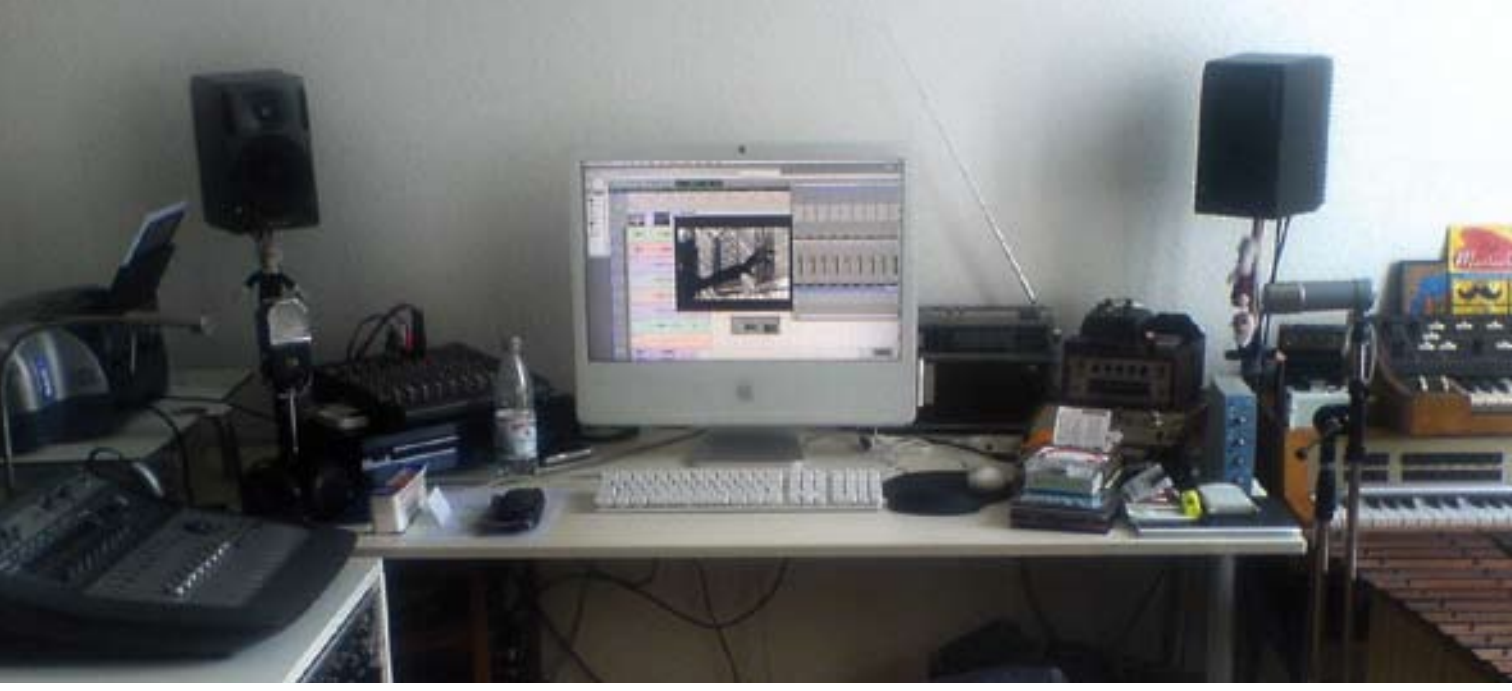
Erste Versuche, das Fahrrad mit Lötkolben und Lötzinn zusammenzubauen, scheiterten. Erst das Löten mit Silberlot und Schweißpistole in der Metallwerkstatt der Hochschule brachte die gewünschte Stabilität. An dieser Stelle noch einmal einen herzlichen Dank an Herrn Weber, der die Geduld hatte, uns „Grafikern“ das Löten zu erklären.

Bestimmte Verbindungen wie die Achsen oder das Lenkrad mussten verschraubt werden. Pedalen und Antrieb mussten realisiert werden.

Dann wurde das Fahrrad abgeschliffen und gelb lackiert.

Der Sattel wurde aus Milliput geformt und mit Latex überzogen, um ihm eine Art Lederoberfläche zu geben.

Danach wurden noch Details wie Schutzbleche, Lichter, Bremse, Klingel und Griffe hinzugefügt.



Musik und Sounddesign

EINLEITUNG

„Nicht-sehen-können trennt uns von den Dingen, nicht-hören-können von den Menschen“ Immanuel Kant

Dass Menschen sich mit Sounddesign beschäftigen, reicht bis in die Renaissance zurück. Damals versuchte man, das Geräusch knisternder Seide auf billigere Stoffe zu übertragen, um ihnen eine hochwertigere Note verleihen zu können.
Heute finden sich Sounddesigner in allen Bereichen der Industrie. Die meisten findet man in der Automobilbranche. Jedes Auto hat seinen unverwechselbaren Sound, und zwar vom Motor über die Lichtmaschine bis hin zum Scheibenwischer und dem Zuschlagen der Türe. Alles wird aufeinander abgestimmt, denn das Ohr des Käufers übernimmt einen großen Teil der Kaufentscheidung. Wenn nichts klappert oder zufällig klingt, meinen wir ein hochwertiges Produkt in Händen zu halten[1].

Ein Sound oder synonym ein Klang ist das kleinste Element der Musik, gebildet durch einen Ton oder ein Geräusch. Die Qualität eines Klanges wird durch Resonanz und Klangfarbe bemessen.

Ein Ton besteht aus einer Schallwelle, die periodische Formen hat, wie etwa ein Sinuston.
Die Dichte der Schallwellen ist die Frequenz, die wir als Tonhöhe wahrnehmen. Hinzu kommen Lautstärke und Klangfarbe, wobei Letztere sich aus den mitschwingenden Obertönen ergibt.

Geräusche sind hingegen nicht periodische Schwingungsvorgänge, die sich in ihrer Struktur zeitlich ändern können. Man kann hier keine Tonhöhe definieren.

Wie Klänge wirken und womit wir sie verbinden wird seit langer Zeit erforscht. Regeln lassen sich jedoch nur wenige aufstellen, denn das menschliche Gehör gibt Klängen je nach Kontext andere Einfärbungen.
Gerade im Filmbereich ist es aber wichtig, Emotionen und Wahrnehmung anzusprechen und die Aufmerksamkeit zu lenken.
Denn dass Musik auf die Psyche wirkt, ist unbestritten. Experimente, bei denen man Kühen Musik von Mozart vorspielte resultierten mit einem um 7,5% höheren Milchertrag. [2] Ebenfalls auf im Hinblick auf die psychologische Wirkung von Musik ist auch das Konzept am Hamburger Hauptbahnhof entstanden, wo den ganzen

Tag über klassische Musik läuft, um Passanten zu beruhigen und das düstere Drogen-Image loszuwerden[3]. Dieses Teilgebiet der Klänge gehört in die Sparte der Psychoakustik.

Woran man aber Wohlklang messen kann ist umstritten.

Im Altertum erklärte Pythagoras den Wohlklang durch die Planetentöne, wobei die Proportionen der „Astrophysik", also der Abstände der Planeten zueinander, auf das Musikalische übertragen wurden - es entstand der Begriff der Sphärenmusik.
Einen anderen Ansatz verfolgte der Geigenbauer Dieter Ennemoser. Er führte den Wohlklang auf die akustischen Eigenschaften von menschlichen Knochen bei 37°C zurück. Das menschliche Ohr mit Trommelfell, Hammer, Amboß, Steigbügel und Härchen schwingt bei bestimmten Frequenzen besonders gut. Diese Frequenzen wurden als wohlklingend erkannt.

Allgemein ist das Sounddesign ein umfassendes Gebiet. Das Ohr will geschmeichelt werden, ob bei der Benutzung von Alltagsgegenständen, beim Film, beim Hörspiel, im Theater oder im Radio. Nirgends sind die Klänge mehr wegzudenken.

SOUND IM FILM

Geschichte

Die Idee, den Sound mit dem bewegten Bild zu verknüpfen hatte Thomas Edison bereits Ende des 19. Jahrhunderts. Der Ton wurde auf eine analoge Platte aufgenommen und später zeitgleich mit dem Film abgespielt. Der erste Film mit Ton war der wenige Sekunden lange „The Sneeze".
1922 entwickelten die deutschen Ingeneure Joseph Engl und Hans Vogt den Tri-Ergon Prozess. Dabei wurden die Audiosignale von Photozellen in Lichtschwingungen umgewandelt. Diese wurden mit auf den Film belichtet und konnten beim Abspielen von einer weiteren Photozelle wieder dekodiert werden. Der erste Lichttonfilm wurde im September 1922 vorgeführt. Da diese Erfindung erstmal wenig erfolgreich war, verkauften die Beiden ihre Patente an den Amerikaner William Fox. Durch ihn wurde diese Technik weltberühmt und die Grundtechnik ist bis heute in den Kinos im Einsatz.
1940 wurde von Disney „Fantasia" produziert, ein Meilenstein im Filmsound. Das Philadelphia Orchester spielte klassische Musik ein, die den Film untermalte.
Erstmals wurden Möglichkeiten entwickelt, um mehrere Tonspuren gleichzeitig aufzunehmen und abzuspielen. Dabei kam auch ein Klicktrack hinzu, der den Animatoren die Möglichkeit gab, synchron zur Musik zu animieren. Außerdem entstanden die ersten Surroundmischungen. Diese brauchten jedoch ein spezielles Soundsystem, das 54 Lautsprecher im Kinosaal benötigte und so teuer war, dass nur zwei Kinos sich diese Einrichtung überhaupt leisten konnten. Der Film floppte und Disney ging nahezu bankrott.
Durchsetzen konnte sich der einfache Lichtton in Mono bis 1970. Danach wurde er von einem Stereo-Lichtton abgelöst. 1992 kam mit „Batman Returns" Dolby Digital auf den Markt, ein digital codierter Ton, der von einem Lesegerät am Projektor entschlüsselt wird. Hiermit war es erstmals möglich, Surround-Sound kostengünstig in die Kinos zu bringen. Weitere immer ausgefeiltere digitale Tonformate folgten.[4]

Sound im Film ≠ Sound in der Wirklichkeit

Bei der Vertonung von Filmen kann es dazu kommen, dass Handlungen oder Ereignisse nicht die Geräusche abgeben, die man braucht, um die Dramatik zuerhöhen oder Emotionen anzusprechen.
So wäre z.B. eine Schlägerei im Film langweilig ohne die harten Geräusche, die wir hören, wenn die Faust das Gegenüber erwischt. In Wirklichkeit ist das Geräusch allerdings kaum zu hören und belanglos.
So muss der Sounddesigner auf die Suche nach anderen Sounds gehen, die sich stattdessen einsetzen lassen. Diese künstliche Verbindung von Ton und Ereignis nennt man Synchresis. Eine Wortkombination aus Synchron und Synthesis. Jaques Tati hat das in seinem Film „Mon Oncle" auf die Spitze getrieben: Gehgeräusche wurden komplett durch völlig andere Geräusche wie die von aufschlagende Tischtennisbälle ersetzt.

KOMPONENTEN DES SOUNDTRACKS

Der fertige Soundtrack eines Filmes umfasst mehrere Tonebenen, die zeitgleich ablaufen. Unterschieden wird in folgende Bereiche:

Sprache
Normalerweise ist die Tonspur der Sprache der live aufgenommene Originalton (O-Ton) des Schauspielers bei den Dreharbeiten. In Animationsfilmen wird in der Regel der Sprecher zuerst aufgenommen. Diese Aufnahme dient später als Grundlage für die Animation.

Foley Sounds
Um der akustischen Wirklichkeit im Film etwas nachzuhelfen, gibt es die Geräuschemacher im Studio. Sie erzeugen mit den unterschiedlichsten Hilfsmitteln nachträglich die Sounds, die sich in der Szene ereignen.
Der Name Foley Artist kommt von dem Erfinder dieser Technik, Jack Foley. Im Animationsfilm sind alle Sounds Foleysounds, da es in der Natur der Stop Motion-Animation liegt, keinen O-Ton haben zu können.

Sound Effects
Jeder Sound, der nicht von einem Charakter in der Szene realistisch erzeugt werden kann, ist im Grunde ein Soundeffekt. Man unterscheidet folgende Arten von Soundeffekten:

Synchrone Sounds sind Geräusche, die gleichzeitig mit der Handlung einhergehen: Eine Türe die sich quietschend öffnet, ein Brief, der in einen Schlitz gesteckt wird oder das Geräusch, welches eine Tasche macht, wenn sie abgestellt wird.

Asynchrone Sounds sind Geräusche, deren Ursprung nicht gleichzeitig im Bild zu sehen ist. Das Läuten an der Türe z.B. oder Geräusche, die man von Ferne hört: Die Sirene eines Krankenwagens, ein Nebelhorn usw. Außerdem eignen sie sich gut, um Filmcollagen zu unterstützen.

Atmo Sounds sind der akustische Hintergrund einer Szene. Straßengeräusche, Vogelgezwitscher, Wind und Lautsprecherdurchsagen an Bahnhöfen. Der Sound soll den Zuschauer an den Ort des Geschehens „mitnehmen". So können harte Atmo-Wechsel einen Szenen- und Ortswechsel unterstützen.
Gleichzeitig haben sie einen vor allem psychologischen Sinn. Sie beeinflussen die Wahrnehmung einer Szene sehr stark. Auch hier können wieder ungewöhnliche Geräusche zum Einsatz kommen, um mehr Dramatik zu erzeugen...

Erdachte Sounds. Wie klingen Dinge, die es in Wirklichkeit nicht gibt? Raumschiffe, Geister, Außerirdische oder das Beamen - hier sind Sounddesigner gefragt. Alle Möglichkeiten der Audiobearbeitung wurden herangezogen, um Godzilla sein typisches Urzeitgeschrei zu geben.
Umgesetzt werden solche Sounds zum Beispiel, indem man das Gebrüll eines Löwen rückwärts abspielt oder das schnurrende Geräusch von einem Filmprojektor in seiner Tonhöhe verändert (hochpitcht), um es zu einem elektrostatischen Summen von Lichtschwertern zu modifizieren.

Musik
Die Filmmusik gibt dem Film eine emotionale Tonebene. Je nach Filmgenre gibt es die unterschiedlichsten Musikstile. Manche bevorzugen klassische Arrangements andere elektronische Musik oder Pop- und Folksongs. Schon in der Stummfilmzeit gab es Musiker, die live die Filme begleiteten.
Die Hintergrundmusik im Film wird Score genannt. Kommt die Musik aus einem Lautsprecher in der Szene oder wird in der Szene live gespielt, wird sie Umgebungsmusik genannt.
Soundtrack Musik nennt man hingegen Pop- oder Rocksongs, die nicht nur zur Untermalung dienen, sondern als eigenständiges Element auftauchen, etwa im Abspann eines Filmes oder in Action Sequenzen. In der Regel hört man dann nichts anderes als diesen Song.

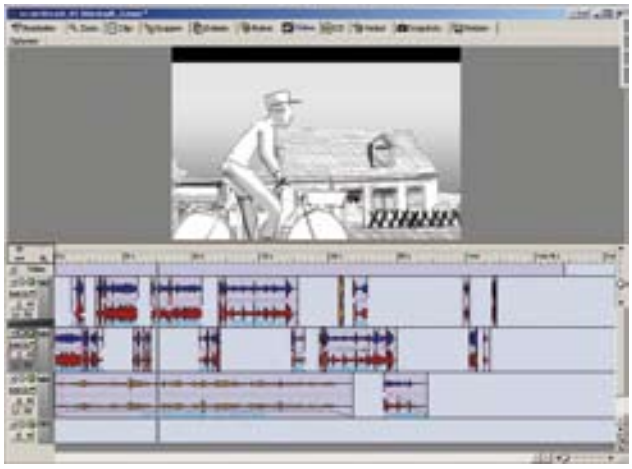
SOUND FÜR ANIMATION

„A truth whispered among animators is that 70 % of a show's impact comes from the sound track"
Michel Dougherty

Das Konzept für die Sound Effects

Da in unserem Film selten die im Comic üblichen Überzeichnungen vorkommen, wie etwa Autos, die in Sekundenschnelle am Horizont verschwinden, benutzen wir Alltagsgeräusch als Grundlage für die Sound Effects, um eine höhere Authentizität der Handlungen zu erzeugen.

Das musikalische Konzept ist es, das Handgemachte unseres Films und seine analoge Ästhetik auch in der Musik hörbar zu machen. Genau wie man die Pappkanten, Ritzen und Materialität des Sets und der Figuren sieht, sollten in der Musik die natürliche Störungen von z.B. alten Orgeln oder defekten Kinderspielzeugen erhalten bleiben. Um dem Film seine eigene musikalische Welt zu verleihen, wurde ein Fahrrad zusätzlich als Klangobjekt benutzt. Klänge, die Speichen und Rahmen beim Anschlagen und Darüberstreichen erzeugen, oder den eine Gangschaltung im Leerlauf produziert, wurden in der Filmmusik verwendet.



Audio-bearbeitungsprogramm: Steinberg Wavelab
Auf mehreren Tonspuren kann man Geräusche, Effekte und Atmo zum Bild anordnen und bearbeiten. Wie in Adobe Photoshop kann man die Sounds auf Ebenen verteilen und sie damit gleichzeitig abspielen lassen.

DIE UMSETZUNG

Scratchtrack

Der sogenannte Scratchtrack ist ein Vorentwurf für den Sound im Film. Er vertont das Animatic und wird parallel zu diesem entwickelt. Atmosphären und Stimmungen können getestet werden und man bekommt eine Übersicht wel-che Sounds gebraucht werden und wieviele. Außerdem kann es als Grundgerüst für den Final Track dienen.

Dazu haben wir mit einem Minidisk-Rekorder diverse Sounds aufgenommen, wie den Leerlauf und das Treten der Pedale eines Fahrrads, das Packen und Falten von Papier, Zuschlagen von Türen etc.
Andere Geräusche stammten von urheberrechtsfreien Sound-CDs, wie man sie z.B. gut in Büchereien ausleihen kann, oder aus Webressourcen wie www.sounddogs.com. Die zum Teil schlechte Qualität war für den Scratchtrack erstmal ausreichend. Die einzelnen Sounds wurden dann sortiert und geschnitten und in einem Audio-Editing-Programm, in unserem Falle Steinberg Wavelab™, so zum Bild positioniert, daß eine Synchronizität entstand.

Score
Für die Filmmusik war der Musiker Philip Lethen verantwortlich. In gemeinsamen Treffen wurden Geschichte und geplante Umsetzung des Films besprochen und überlegt, welche Art der Musik zu den einzelnen Szenen passen könnte. Für einzelne Figuren und Orte wurden Themen entwickelt, die in Variationen an die jeweilige Situation angepasst werden konnten. Dazu kam Musik, die unseren Postboten bei seinen Tagen begleitet, passend zu seinen Stimmungen, die damit für die Zuschauer erlebbarer werden.

Das Konzept war, wie auch beim Film, analoge, alte, vielleicht auch kaputte Instrumente zu benutzen um sie nachher digital neu zu mischen und zusammenzustellen. Dafür wurde Andre Hasselmann für das Schlagzeug gewonnen. Philip Lethen selber spielte die übrigen Instrumente ein: Bass, Gitarre, Metallophon, Percussion und diverse Orgeln und Kinderspielzeuge.
Einige Passagen wurden live eingespielt, während die Musiker das Animatic sahen. So konnte auf Ereignisse spontan reagiert werden. Danach wurden die Melodien, Rhythmen und Klänge im Computer zu Liedern arrangiert. Dafür verwendete Philip Lethen hauptsächlich die Software Ableton Live™ und Digidesign Pro Tools™.

Um für den finalen Mix mit den Sounddesign-Spuren genug Material und Auswahl zu haben, wurden die Songs absichtlich länger aufgenommen, als sie letztendlich im Film zu hören sein sollten. Nach dem Abschluss des Recordings und des Arrangierens ging es für den Endmix und das Mastering in ein Studio in Köln. Hier wurden Lautstärke und das Verhältnis der Instrumente zueinander noch einmal angepasst und optimiert.

Final Track
„Auch in der Tonebene ist es wichtig, mit dem Wechsel von Anspannung und Entspannung zu arbeiten – ähnlich wie bei der Bildsprache und Dramaturgie. Wenn man möchte, dass bestimmte akustische Ereignisse wirklich wirken, müssen davor Phasen der Belanglosigkeit oder Ruhe liegen, damit eine Sensibilität für die Wirkung angelegt wird. Lautstärke kann man nur empfinden, wenn man auch die Stille kennt. Die Endmischung ist der ideale Zeitpunkt um diese dramaturgischen Spannungsfelder optimal aufzubauen.“ Quelle: www.movie-college.de
Soundeffekte und Score laufen im Final Track zusammen und im Videoschnittprogramm wird die letzte Anpassung zum Schnitt vorgenommen.

Philip Lethen bei der Audiobearbeitung im Programm PRO TOOLS
Auf mehreren setzt er die Musik zum Animatic.

Links: Philip Lethen und Andre Hasselmann beim Einspielen der Songs

QUELLEN:

1 www.ennemoser.com und www.musikmagieundmedizin.com

2 Aus einer Untersuchung der Universität Madison, Wisconsin

3 http://www.zeit.de/2004/06/Spitze_6

4 Ashley Shepherd, PRO TOOLS for video, film, and multimedia, 2003

und www.wikipedia.org und www.movie-college.de und www.filmsound.org

Postproduktion

Als wir auf die Idee kamen einen Puppentrickfilm zu produzieren, lag unsere Motivation dafür unter anderem darin, uns dem Computer zu entziehen, der unser hauptsächliches Arbeitswerkzeug ist. Wir hatten zwar bei unseren vorigen Animationsfilmen schon analoge Techniken eingesetzt, aber ein Großteil der Arbeit fand letzten Endes doch am Computer statt.
Nun sind wir keine „Maschinenstürmer". Nicht nur, dass wir viele dieser digitalen Techniken gut beherrschen, wir wissen sehr wohl auch die Wunder und Erleichterungen dieser Möglichkeiten sehr zu schätzen. Wir können heute mit unseren „Mittelklasse"-Rechnern Dinge vollbringen, für die man noch vor 10 Jahren einen ganzen Raum mit Computern benötigt hätte.
Die Postproduktion war also von vornherein ein wichtiger Bestandteil unser Planung und nahm einen großen Teil der gesamten Arbeitszeit in Anspruch.

COMPOSITING

Greenscreen & Keying

Unser größtes Set, einen kompletter Straßenzug der Südstadt, hätten wir unmöglich im Maßstab unser Puppen (1:5) bauen können, allein schon aus Platzgründen. Wir haben das Set deshalb in einem Maßstab von 1:20 gebaut, Set und Animationen getrennt voneinander aufgenommen und die Aufnahmen später zusammenmontiert.
Dazu drehten wir die Animationen vor einem sogenannten „Greenscreen".
Dieser ist im Prinzip nichts anderes als eine grüne Fläche, die mittels eines „Keying" genannten Verfahrens im digitalen Bild hinterher transparent gemacht werden kann.
Damit dabei keine lästigen Probleme auftauchen, muss die grüne Fläche möglichst gleichmäßig ausgeleuchtet sein, darf auf keinen Fall glänzen oder spiegelnd sein.
Zudem muss man beachten, dass sich die Farbe nicht im Motiv wiederfindet. Man sollte einen möglichst großem Abstand vom Set zum Greenscreen einplanen, damit der Greenscreen im Hintergrund auf den Aufnahmen unscharf ist und so als homogene Fläche erscheint.
Das Keying, also das Freistellen der Figuren, ist eine zeitintensive und ermüdende Fließbandtätigkeit. In unserem Fall spielten circa drei Viertel aller Szenen in unserem Film vor einem 1:20 Set.
Aber hier ist der Fortschritt unser Freund: Die moderne Technik erspart uns, jedes Bild der Animation einzeln zu bearbeiten. Leider ist die Technik noch nicht so weit, in einer digitalen Bildfolge einzelne Gegenstände und Personen auszumachen (hier ruft ein kleiner Datenschützer in uns „Gott sei Dank"). Aber unser Computer kann einen definierten Farbraum in unserem Pixelhaufen erkennen und Bereiche dieser Farbe entfernen.
Wenn die Keying-Software, die es in den verschiedensten Ausführungen von diversen Herstellern gibt, nun ihre Arbeit getan hat, muß man oft noch nachbessern und z.B. Bereiche, in denen der Greenscreen zu dunkel war, von Hand entfernen.
Und manchmal kommt man an der Einzelbildbearbeitung nicht vorbei, so mußten zum Beispiel die Haltedrähte der Puppen Bild für Bild wegretuschiert werden.

Bildmontage und Farbkorrektur

Vom scheinbaren Mehraufwand abgesehen, hat das Arbeiten mit Greenscreen den Vorteil, dass man bei der Nachbearbeitung Zugriff auf jede einzelne Ebene hat und somit mehr Kontrolle über die Bildgestaltung behält.
Bei der Montage der ganzen Szene werden zunächst die einzelnen Ebenen farblich aneinader angepaßt.
So wirft der Greenscreen manchmal grüne Reflexionen auf die Animation, die man unterdrücken muss,
Dann wird der Bildaufbau optimiert, indem die verschiedenen Ebenen wie in einem Layoutprogramm angeordnet werden. Teile des Bildes werden retuschiert oder Tiefenunschärfen simuliert, manchmal ergänzt man noch eine digitale Kamerafahrt oder ändert das Timing der Animation.
Anschließend wird eine Farbkorrektur auf die gesamte Szene angepaßt, um die gewünschte Farbstimmung und Helligkeitsverteilung zu erreichen.
Farbkorrektur ist eine Wissenschaft für sich. Einstellungen für Helligkeit, Sättigung, Farbtemperaturen und Kontraste können einzeln verändert werden.
Wir haben im vorhinein verschiedene Farbstimmungen für einzelne Abschnitte des Films festgelegt. In Klarfeld herrscht zum Beispiel eine helle, gelbliche Farbatmosphäre mit satten Farben, in der Südstadt ist das Bild trist und entsättigt und weist große Dunkelbereiche auf.
Leider sieht das Ergebnis der Farbkorrektur auf jedem Monitor anders aus. Es gibt spezielle, aufwändig kalibrierte Monitore für solche Zwecke, diese gehören allerdings aufgrund ihrer astronomischen Preise noch in das Reich der Träume.

Digitale Spezialeffekte

Und dann gibt es noch den Teil der Arbeit, der am meisten Spaß macht. Da müssen manchmal noch kleine Vögel animiert werden, um die Szene zu beleben. Oder ein wütender Schwarm Briefe, der den Postboten angreift, muss digital animiert werden.

SZENE 03.02 A
COMPOSITING IN DER PRAXIS

Szene 03.02.a zeigt die Ankunft unseres Postboten in der Südstadt.
Er steht sozusagen am Scheideweg zwischen Klarfeld und der Südstadt. Dieser Wendepunkt in unserer Geschichte wird durch den Bildaufbau unterstrichen: Das Bild wird von der durch die Hausecke gebildeteten Kompositionsachse mittig geteilt. Im linken Bereich ist es hell, im rechten Bereich erwartet dunkel drohend die Südstadt den Postboten. Im folgendem veranschaulichen wir die einzelnen Schritte der Postproduktion:

Greenscreenaufnahme
Der Greenscreen ließ sich leider nicht gleichmäßiger ausleuchten, allerdings ist der Hintergrund schön unscharf, was das „keying" erleichtern sollte

Keying
Der Keyer entfernte leider auch Teile der Hand. Dieser Bereich mußte mit einer Maske wieder sichtbar gemacht werden. Ein Problem sind die Speichen des Fahrrads, die in unser Montage allerdings im Anschnitt verschwinden.

Montage 1
In der Montage kommt als erstes der Hintergrund dazu, und der Bildaufbau wird festgelegt.

Montage 2
Dann muss auch der Hintergrund freigestellt werden.

Montage 3
Der Himmel komplettiert die Szene.
Über einer Ebene mit Verlauf, liegt, leicht transparent und weichgezeichnet ein, Foto von Wolken.
Mit einer zweiten Wolken-Ebene, die noch stärker weichgezeichnet ist, wird der untere Teil des Himmels abgedunkelt.

Farbkorrekturen
Jede Ebene wurde einzeln farbkorrigiert, dazu kommt noch eine „color supression" auf dem Postboten, um die grünen Reflexionen zu entfernen.

Feinschliff
Die Häuser haben jetzt eine simulierte Tiefenunschärfe und es gibt Vögel, die über der Südstadt kreisen. Auch der Postbote hat einen animierten Weichzeichner bekommen, damit er erst scharf wird, wenn er in den Vordergrund kommt. Dann wurde noch rechts ein kleiner Schwarzverlauf und links ein kleiner Weißverlauf hinzugefügt, um die Zweiteilung der Komposition zu unterstützten.
Und fertig ist die Szene.

SCHNITT: THE FINAL CUT

Wenn Dreh, Keying und Compositing abgeschlossen sind und der Soundtrack fertig ist, geht es an den Endschnitt, die finale Montage.
Damit keine überflüssigen Szenen animiert werden müssen, wird beim Animationsfilm der grundsätzliche Schnitt natürlich schon im Animatic festgelegt (→ Storyboard & Animatic),
Ein Animatic wirkt in seiner Schlichtheit völlig anders als eine detailreiche Stop Motion Animation. So kann es sein, dass einige Szenen in einem anderen Tempo erzählt werden müssen um den gleichen Inhalt transportieren zu können. Um die Möglichkeit zu haben, Anpassungen vorzunehmen und Einstellungen ebenso gekürzt wie verlängert werden können, werden die Aufnahmen immer etwas länger animiert als die Dauer, die das Animatic vorsah.
Das ist auch von Vorteil, wenn eine Animation erst einige Bilder braucht um den Effekt zu erzielen den man zeigen wollte. Schneidet man die ersten Bilder weg, sollte dadurch nicht die Länge der Einstellung beeinträchtigt werden.
Erst wenn das gesamte Schnittmaterial beisammen ist, lassen sich Timing, Rhythmus und Erzählfluss des ganzen Films überblicken und in die gewünschte Form bringen.

Mit viel Feingefühl wird jede Sequenz immer wieder angepasst, bis sie sich ein einem Fluss erzählt: in der Regel so, dass die schnitttechnische Bearbeitung möglichst gar nicht wahrgenommen wird.

Auch der Soundtrack wird im finalen Schnitt mit dem Bild kombiniert. Soundeffekte und Score werden passend zu der Szene gemischt und in Lautstärke und zeitlicher Abfolge angepasst. Genau wie im Bild werden hier Rhythmus, Pausen und Dramaturgie genutzt um den Klang, zusammen mit dem Visuellen eine psychologisch-künstlerische Einheit werden zu lassen (→ Sounddesign).
Dabei kann der Ton auf das Bild angepasst werden, oder aber auch der Schnitt durch den Ton oder die Filmmusik motiviert sein.

Da unsere Rechner keine echten Schnittrechner sind, wir unseren Film aber letzten Endes in High Definition (HD) also in einer hohen Auflösung ausgeben wollen, müssen wir uns über einen Umweg helfen:

Die Editing-software Adobe Premiere.
Hier werden ein letztes Mal Timing und Erzählfluss angepasst und der finale Ton dem Bild hinzugefügt und abgemischt.

Jede fertige Szene wird einmal in HD und einmal in der sehr viel geringeren Fernsehauflösung PAL heraus gerendert.
Mit diesem „handlichern" Material schneiden wir dann den Film an unserem eigenen Rechner.
Wenn der Endschnitt fertig ist, kann das HD-Material mitsamt einer EDL-Datei (Edit Decision List), die alle Schnittentscheidungen in Textform abspeichert, zu einem „echten" Schnittrechner gebracht werden.
Hier wird das Material in PAL-Auflösung durch die HD Filme ausgetauscht und der Film kann in voller Auflösung anhand der EDL mit allen korrekten Schnitten exportiert werden.

Am Ende steht der fertige Film. Das Ergebnis, für das man so lange gearbeitet hat. In der Regel finden, vor der Veröffentlichung, noch einige Probevorführungen statt, um zu gewährleisten, dass die Mehrheit des Publikums den Film so wahrnimmt, wie es die Intention des Regisseurs war. Falls Unstimmigkeiten herrschen kann der Film jetzt noch ein letztes Mal bearbeitet und korrigiert werden.

Dann kommt die erste öffentliche Vorführung: die Premiere. In unserem Falle die Diplompräsentation. Und die Hoffnung, dass die viele Arbeit, die man sich gemacht hat Früchte trägt...

Fazit

„Einszweidrei, im Sauseschritt läuft die Zeit,
wir laufen mit.“ - Wilhelm Busch, „Julchen“

„Zeit, die wir uns nehmen, ist Zeit, die uns etwas gibt.“
- Ernst Ferstl, Heut zu Tage

„Südstadt“ ist die Erfüllung eines lang gehegten Traums.
Schon in unserer Kindheit und Jugend haben wir cineastische Neigungen entwickelt und davon geträumt, einmal einen Trickfilm zu machen.
Der Eine oder Andere hatte auch schon in jungen Jahren einiges an Modellbauerfahrung im Hobbykeller gesammelt.
Als wir uns dann während des Studiums kennenlernten und unsere gemeinsame Leidenschaft für bewegte Bilder entdeckten, wurde unsere „Modelleisenbahn“ bald Mittelpunkt von unserem Studium.
Unsere Projekte wurden immer filmischer und damit aufwendiger. Nicht selten dauerte die Arbeit an einem Projekt zwei Semester, und dann meistens im Zusammenhang mit einem Kurs, der für den erfolgreichen Abschluss unseres Studiums nicht unbedingt erforderlich war.

Es hat uns durchaus Spaß gemacht, ein Logo zu entwerfen oder ein Plakat zu gestalten. Mit einem Teil unseres Herzens sind wir nach wie vor auch Grafikdesigner. Das Studium des Kommunikations - Design hat uns ein nützliches Wissen und Handwerk vermittelt.
Unsere Leidenschaft trieb uns jedoch immer wieder in die Arme der (für uns bisher) brotlosen Animationskunst. Wir haben uns immer wieder Projekte ausgesucht, die uns die Möglichkeit gaben, die dafür nötigen Kenntnisse zu erwerben.
Nicht zufällig standen unsere größeren Projekte meist in Zusammenhang mit einem Kurs bei Prof. Silvia Beck. Sie gab uns die Möglichkeit unseren eigenen Weg zu finden und hat uns von Anfang des Studiums an begleitet. Ohne sie wäre dieser Film wahrscheinlich gar nicht entstanden.

„Wir wollen eine Geschichte erzählen."
Das war unser Leitsatz, als wir mit unserer Diplomarbeit begannen. Wir freuten uns darauf, zunächst nicht so viel am Computer zu arbeiten, sondern uns mit Kopf, Herz und vor allem Hand in die Arbeit mit verschiedensten Materialien zu stürzen, Und wir hatten einen groben Zeitplan.

Wenn etwas in dieses Fazit gehört, dann die Feststellung, daß Zeit relativ ist. Und in unserem Fall sogar noch etwas relativer als sonst.

Wir sind das Projekt mit dem uns eigenen Größenwahn angegangen. Obwohl uns klar war, dass die Vorbereitungen für den Dreh bei weitem den größten Teil in unserem Zeitplan einnehmen mussten, waren wir doch überrascht, wie sehr wir diesen Arbeitsaufwand immer noch unterschätzt haben. Uns war nicht wirklich klar, dass wir für diesen Film noch ein eigenes Puppentrick-Studium durchlaufen mussten. Wir haben unwahrscheinlich viel Neues in dieser Zeit gelernt und uns unbezahlbares Wissen angeeignet. Das wäre nie möglich gewesen, wenn nicht Freunde, Professoren und auch völlig Unbekannte selbstlos ihr Wissen mit uns geteilt hätten.

Durchhalten und Wegsehen haben wir auch gelernt.

Durchhalten, wenn draußen die Sonne scheint und man eigentlich schon seit Monaten fertig sein will, Wegsehen, wenn man mal wieder nicht weiß, wie die Ateliermiete oder die Druckkosten für dieses Buch bezahlt werden sollen.

Wirklich beeindruckend war die Vielzahl von Menschen, die uns uneigennützig unterstützt und geholfen haben. Ohne euch wären wir verloren gewesen.
Natürlich ruft jeden Tag einer von uns „nie wieder" oder verflucht die Endlosigkeit der Arbeit für diesen Film. Aber nach einem dringend nötigen Urlaub und wenn wir endlich den fertigen Film gesehen haben, würde jeder von uns es genauso wieder tun.

„Wir bereuen nichts"

(waren ihre letzten Worte, kurz bevor der Rechner abstürzte, ein Kurzschluss alle Daten löschte, ein Teil der Kulissen in Flammen aufging und der Pfändungsbeamte die Kamera mitnahm.)

Danke!

an unsere Mäzene, Förderer, Unterstützer und Finanziers.

Unseren Eltern:
Dorothea und Reimer Jehmlich
Anna Christina und Bernd Skopalik
Ilona und Walter Voges
Danke dafür, dass ihr uns diese Studium ermöglicht und immer zu uns gehalten habt. Für das Verständnis, für die Zeit die wir gebraucht haben, für die Liebe, den Rückhalt und jeden freundlich gemeinten Schubser, wenn wir es nötig hatten.

an unsere Professorin
Frau Prof. Silvia Beck
Danke für die Betreuung und Unterstützung nicht nur während des Diploms, für die Möglichkeiten, für manche Erleuchtung auf unserem gewundenen Pfad durchs Studium. Für das Gespräch im Garten, dass uns überhaupt erst auf die Idee für die Geschichte gebracht hat und für das Zügel anziehen, aber auch locker lassen können.

an unsren Co-Prüfer
Prof. Thomas Klegin
Danke für alle sehr wertvollen Tipps, für die Begeisterung und die Energie (deren unerschöpfliche Quelle uns immer ein Rätsel bleiben wird)

Philip Lethen
Danke für deine Begeisterung, die viele Arbeit die du für uns in deine Filmmusik gesteckt hast, für die unbezahlbare moralische Stütze, für dein Lob und für alles was du sonst für uns getan hast

Mareike Keller
Danke für das Kostümdesign, die unersetzliche Arbeit für den Setbau, für die gute Stimmung die deinetwegen oft herrschte, für deine Selbstlosigkeit, die vielen Monate und dafür das es dich gibt.

Klaus M. Schmidt
Danke für die Geschichte, den Postboten, und deine eigene Art uns zu sagen, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

Florian Saul
Danke für den Boden in unserem Studio und den Animationstisch und dafür, daß du anpacken kannst.

Trick 17
Albert Radel
Mic Thiemann
Prof. Ernst Weber
Kay Voges
Till Lassmann
Danke für die selbslose Weitergabe von Wissen, Tipps und Tricks und dafür, das ihr uns unterstützt habt.

Mareike Keller
Annika Dornscheid
Benjamin Teuwsen
Mirja Schwartz
Philip Maike
Alexander Munk
Michelle Thümmel
Sandra Ribbeck
Danke für die Hilfe beim Setbau und dafür, dass ihr da ward als wir euch brauchten.

Tanja Skopalik
Annika Dornscheid
Alexander Munk
Danke für den unermüdlichen Beistand bei der schriftlichen Diplomarbeit.

Eva Maria Ruban
Sebastian Richter
Danke für die Leihgabe der für uns essentiell wichtigen Hardware.

Hochschule Niederrhein
Danke für die Ermöglichung des Diploms im Studiengang Kommunikations Design in Krefeld.

Roland Habenicht
Danke für schon mal alle Augen zudrücken, wenn die Miete nicht pünktlich kam.

Danke an alle die an uns und dieses Projekt geglaubt haben und uns mit Lob und Kritik Mut gemacht haben durchzuhalten!

Anhang

LITERATURVERZEICHNIS:

James Monaco - Film verstehen,
Rowohlt, 2000

Richard Williams - Animators Survivalkit,
faber and faber, 2001

Rüdiger Steinmetz - Filme sehen lernen,
Grundlagen der Filmästhetik,
Zweitausendeins, 2005

Susannah Shaw - Stop Motion,
Craft Skills for Model Animation,
Focal Press, 2004

Chris Patmore - the complete animation course,
Thames & Hudson, 2003

Marcel Begleiter - Storyboards,
Zweitausendeins, 2003

Giannalberto Bendazzi - Cartoons,
One hundred years of cinema animation,
John Libbey, 1994

Ashley Shepherd - PRO TOOLS
for video, film, and multimedia,
Thomson Learning, 2003

Albert Dorne u.a. - Famous Artist Course
Famous Artist Schools Inc., 1960

Gene Deitch - How to succeed in Animation
ebook from: http://genedeitch.awn.com/index.php3?ltype=cover,
2001

Gottfired Bammes - Der nackte Mensch
Verlag der Kunst VEB, 1969

Bolz, N. - Eine kurze Geschichte des Scheins
Fink, 1991