

Projektname: Vom Daumenkino zum digitalen Trickfilm

Ausführliche Projektbeschreibung

Organisatorisches:

Es ist möglich, mit Notebooks und der restlichen Technik, die man gegebenenfalls am Medienzentrum ausleiht, an Schulen oder Jugendhäusern vor Ort zu arbeiten, allerdings ist der Aufwand des Zusammensuchens und Einpackens nicht unerheblich. Komfortabler wäre sicherlich ein fester Raum, in dem vor allen Dingen die Kulissen und Beleuchtung dauerhaft aufgebaut sind. Alternativ dazu wäre es denkbar, den Workshop als Kompaktveranstaltung durchzuführen. Geschätzter Zeitbedarf: 1,5 bis 2 Tage.

Arbeitsablauf:

Der oder die Workshop-Leiterin sollte vor Beginn alle Techniken durchprobiert haben. Mit Hilfe der Anleitungen dürfte die Einarbeitung auch für Anfänger in wenigen Stunden gelingen - grundlegende Kenntnisse in PC-Anwendungen und in digitaler Fotografie werden allerdings vorausgesetzt.

Zeit (je nach Anzahl der Rechner) muss für die Installation der Programme (IrfanView, Gif-Animator, SmartMorph) und ggf. der Treiber für Kartenlesegeräte oder Kameras eingeplant werden.

Der Zeitbedarf für die Workshops selbst hängt ab von der Tiefe und Präzision, die die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bereit sind zu investieren. Wir in Tauberbischofsheim benötigten etwa 15 bis 25 Stunden für die digitale Arbeit. Für den ersten Teil (Bastel-Teile mit Papier) ist noch Zeit hinzuzurechnen.

Medienpädagogische Anmerkungen:

Dadurch, dass die Teilnehmer erfahren, dass sie selbst für sehr kurze Sequenzen viel Arbeit investieren müssen, wächst das Verständnis für die Leistung, die hinter den von uns alltäglich konsumierten Medienprodukten steckt.

Um zu akzeptablen Ergebnissen zu kommen, sind planerisches Handeln und Durchhaltevermögen gefragt. Gleichwohl sind schon nach einer Stunde Erfolgserlebnisse durch selbsterzeugte Tricksequenzen möglich.

Es ist durchaus möglich, dass Teilnehmer am Workshop mitmachen, die einen sehr unterschiedlichen Wissen- und Könnenstand mitbringen. Es sollten sich zwei bis maximal drei Teilnehmer gleichen Niveaus und mit ähnlichen Vorstellungen treffen, die dann gemeinsam ein Filmchen herstellen, und für die ein Notebook, eine Kamera und ein Scheinwerfer zur Verfügung steht. Durch die selbsttätige Nutzung der bereitgestellten Arbeitsblätter arbeitet jede Gruppe ihrem Können entsprechend.

Plenumsphasen waren sehr selten und auch nicht allzu beliebt. Für einige Phasen sind sie aber sinnvoll, etwa wenn es um Ausschnitt und Perspektive geht.

Bei dem Taubersbischofsheimer Workshop wurde auf Wunsch der Gruppe, die aus 14jährigen Schülern bestand, der gesamte Bastelteil bersprungen (Thaumatrop, Daumenkino).