



Workshop auf dem 12. Arbeitstreffen für Kunst-ReferendarInnen und  
AusbilderInnen in Mühlhausen im Juni 2016  
Markus Iske und Kai Aschmutat - [www.bildlaeuer.de](http://www.bildlaeuer.de)

**Cardboardtoons** sind fantastische Charaktere auf Karton gemalt, die aus unterschiedlich figürlichen dargestellten Bewegungsmodi bestehen und durch Animation zu filmischem Leben erwachen.

Der besondere Reiz entsteht durch den Kontrast, wenn sich zweidimensional gestaltete Figuren in einem realen, dreidimensionalen Raum bewegen.

Bei **StopMotion** werden Bewegungen nicht in Echtzeit abfotografiert und bei der Wiedergabe in der gleichen Zeitspanne abgespielt wie bei Filmaufnahmen, sondern jedes einzelne Bild bewusst gestaltet (animiert). Bei der Wiedergabe der fotografischen Aufnahmen einer solchen Sequenz mit ca. 12 Bildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer annähernd flüssigen Bewegung.

Ein **StopMotion**-Vorgang wird animiert durch:

- LOCOMOTION (Bewegungen durch den Raum: Art - krabbeln, fliegen, hüpfen, laufen, springen, ... Richtung - von links nach rechts, von unten nach oben, diagonal, und Form - Wellen, Zick-Zack, geradlinig, ...)
- KOMMEN & GEHEN
- SPIEL MIT GESCHWINDIGKEIT (Zeitraffer/ Slomo)



Für die **Aufnahmen** und die **Gestaltung** der Charaktere wird folgendes Equipment benötigt:

- iPad mini mit StopMotionApp (LegoMovieMaker, StopMotionPro, o.ä. und ggf. iMovie für die Postproduktion)
- Stativ mit Halterung (König & Meyer)
- ggf. Leuchtmittel
- Kulisse und Requisiten
- Schulfarben



- breite und schmale Bürstenpinsel
- Zeichenkohle
- schwarze Wachsmaler
- Paletten
- Pappkarton (Reste großer Umverpackungen)
- doppelseitiges Klebeband
- Holzklötzchen als Aussteller
- Cutter



Die Gestaltung der Figuren mit malerischen Mitteln führt direkt in den **Bildraum**, der im Cardboardtoon durch **StopMotion** aufgegriffen wird.

Zunächst ist **Bildraum** ein Sammelbegriff für Techniken der Malerei, die dem Betrachter das Gefühl von Räumlichkeit vermitteln. Der Bildraum wird geprägt durch...

**Überschneidung / Überdeckung** - eine Technik zur Klärung des Bildraumes, die neben Vorn und Hinten, Informationen zu Proportionen abgebildeter Gegenstände liefert.

**Proportionen** - die Größenverhältnisse der abgebildeten Gegenstände lassen den Eindruck einer Räumlichkeit entstehen. So erscheinen große Gegenstände näher als Kleine.

**Plastizität** - Tonwerte und Helligkeitsabstufungen werden beim Betrachter zu Licht und Schatten - eine der wichtigsten Techniken um Räumlichkeit zu vermitteln. Licht, das auf einen Körper trifft, sorgt für wahrnehmbare Schatten und Erhöhungen. Am Körper zeichnen sich unterschiedliche Helligkeitsabstufungen ab, er wirkt plastisch. Durch den Einsatz von Licht- und Schattenverläufen wirken die Objekte dann räumlich. Realistische Malstile zeichnen sich durch eine starke Skalierung der Tonwerte aus, während in der abstrakten Malerei kräftige, leuchtende Farben überwiegen.

**Schärfe / Unschärfe** - eine Technik, die mit der Erfindung der Fotografie in engem Zusammenhang steht. Durch die Bauweise der Objektive gibt es durch Lichtbrechung immer Bereiche der "Unschärfe". Neben der räumlichen Information erhält der Betrachter auch Angaben zu Bewegung und Ruhe.

**Intensität der Farbe / Staffelung** - kräftige Linien bzw. Farben drängen sich in den Vordergrund und „schwache“ in den Hintergrund. In der Regel werden 3-4 Abstufungen in der Intensität als besonders ästhetisch empfunden.

**Spiegelung**, wo reflektierende Gegenstände oder Wasserflächen sichtbar werden, trägt dazu bei, dass eine räumliche Wirkung in Bildern entsteht.

Die **Perspektive** ist eine Technik zur Darstellung dreidimensionaler Objekte auf der Bildfläche. Dabei werden die Bedingungen, unter denen uns die Gegenstände im Raum erscheinen, wiedergegeben.

### Schaffung der Charaktere

Zunächst erfolgt über **Sichtung** von Vorlagen aus der Welt der Insekten, Kriech- und Krabbeltier, oder über Verfahren wie das *cadavre exquis*, eine Konkretisierung, so dass ein entsprechender Charakter (mindestens DinA3-formatig) geschaffen werden kann.



Ein Thema kann die unterschiedlichen Charaktere einer Gruppe im späteren Film verbinden: Begegnung, Angst, gefressen werden, ... . **Proportionen** und **Bewegungsabläufe** (Eadweard Muybridge) werden thematisiert, eine **Schablone** hergestellt, die den entsprechenden Charakter abbildet, nachdem geklärt wurde, wie der **Rumpf** aufgebaut oder segmentiert ist, wieviele **Glieder** von der Seite zu sehen sind und ob reduziert werden sollte (s. Proportionen). Die Glieder und der Rumpf der Schablone werden mit **Bastelklammern** verbunden. Nun wird ein **Bewegungsabfolge** festgelegt und einzelne Modi (3 bis 5) mit Hilfe der Schablone auf Karton übertragen. Die so übertragenen Figuren werden grob zurechtgeschnitten und malerisch gestaltet (s. Plastizität und Staffelung). Anschließend können die Figuren an Holzklötzen befestigt werden um frei zu stehen oder mit Teppichklebeband an Wänden.

### Der Dreh

Immer im **Querformat** arbeiten! In Funktion von iPad, Apps und Handhabung des Stativs eingewiesen, dreht ein Teil der Gruppe (**Kontinuität** kontrollieren, Anweisungen geben, Aufnahmen machen und ggf. löschen). Es sollte geklärt werden, in welche Richtung sich die Figuren bewegen. Während einer Einstellung bewegt sich

die Figur eines Charakters vom 1 bis zum 5 Modi und wieder zurück, also 1-2-3-4-5-4-3-2-1 usw.. Eine Figur bewegt sich nur eine **Streichholzlänge** weiter als die vorangegangene, die **Kamera bewegt sich nicht**. Erst mit einer neuen Einstellung bewegt sich die Kamera.

Im Dreh mit einigen unbewegten Bilder einsteigen, der Zuschauer benötigt 3-4 Sekunden (36-48 Bilder), um Aufmerksamkeit fokussieren zu können. Der Film kann unspektakulär beginnen, die Magie der StopMotion sollte sich steigern, um noch mehr zu verblüffen. Die Handlung kann stereotyp auf ein vermeintlich sicheres Ende hinführen, um im entscheidenden Moment eine 180 Grad-Wende einzubauen. Ungewöhnliche **Einstellungen** und Perspektiven sollten genutzt werden. Die spektakulärste StopMotion sitzt am Ende des Films (durch plötzliches Losfliegen eines Charakters oder dem Verschwinden in einer Wand).