



GREEN TALES

Richtlinien für Kunstschaffende

Projekt GREEN TALES



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ERASMUS-2023-PCOOP-ENGO Project 101134067

International
Ophedri Menachin
Foundation

Inhaltsverzeichnis

Kontext	3
Ziele der Workshops in Grundschulen.....	4
Künstlerischer Ansatz	5
Das MUS-E®-Programm	6
Toolkit für künstlerische Co-Kreation.....	8
Kreative künstlerische Workshops.....	11
Kreationen der Geschichten	12
Geschichte A (Diashow)	13
Geschichte B (Filmkapitel)	14
Abschließender Film	16
Vision Board des Prozesses.....	17
Zeitplan für die Workshops.....	18
Workshop-Sitzungen.....	19
Rollen und Verantwortlichkeiten	20
Künstler 1: Geschichtenerzähler	22
Verantwortlichkeiten und Zusammenarbeit	23
Erzähltechniken	23
Künstler 2: Bildender Künstler.....	25
Verantwortlichkeiten und Kooperationen.....	26
Stop-Motion-Techniken	30
Technik 1: Ausschneidezeichnungen	30
Technik 2: Pixilation	35
Technik 3: Volumen mit Objekten oder Pflanzen.....	36
Digitale Werkzeuge	36
Künstler 3: Musiker/Sounddesigner	40
Verantwortlichkeiten und Kooperationen.....	41
Ansatz.....	41
Kreativer Prozess	42
Inspirationen	44
Kontakte.....	45

Kontext

Das Projekt GREEN TALES fördert die Umweltbildung benachteiligter Kinder in Europa durch Kunst und digitale Tools. Rund 100 Grundschulkinder und 11 Künstler aus Spanien, Deutschland, Island und der Türkei erstellen acht Kurzgeschichten mit Zeichnungen, Tönen und Musik zu den vier Elementen (Erde, Luft, Wasser, Feuer) und einen abschließenden Animationsfilm, der vier der Geschichten kombiniert. Das Projekt umfasst eine Residenz zum Kapazitätsaufbau für Künstler, eine Lehrerfortbildung zu Umweltbewusstsein und digitalen Kompetenzen sowie eine Sammlung künstlerischer und umweltbezogener Praktiken und Leitlinien für Künstler. Kinder und Künstler präsentieren ihre Arbeiten in Schulen und geben Empfehlungen für einen ganzheitlichen Unterricht zum Thema Umweltbewusstsein durch künstlerische Praktiken. Das Projekt fördert die europäische Vielfalt und Talente, erweitert Netzwerke und verbreitet Ergebnisse im Bildungs- und Umweltbereich.

Dieses Dokument wurde im Anschluss an die im Juli 2024 organisierte GREEN TALES Artistic Residency erstellt und soll Künstlern und Lehrern Leitlinien für die Durchführung der Workshops in den Schulen an die Hand geben.



Ziele der Workshops in Grundschulen

- **Förderung der sozialen Inklusion:** Förderung der Inklusion in Grundschulen in ganz Europa durch multidisziplinäre künstlerische Kreationen, unterstützt durch digitale Technologien.
- **Umweltbewusstsein:** Förderung des Verständnisses für Umweltfragen durch künstlerischen Austausch, Sensibilisierung der Kinder für die Natur und die Bedeutung ihres Schutzes durch Geschichtenerzählen, Illustrationen sowie Ton- und Musikproduktionen.
- **Interkultureller Austausch:** Förderung des interkulturellen Austauschs und der Vielfalt der europäischen Kulturen durch künstlerische Praktiken, an denen Kinder, Künstler und Lehrer beteiligt sind.
- **Vielfältige Perspektiven:** Entdeckung und Erforschung unterschiedlicher Sichtweisen auf dasselbe Thema im Zusammenhang mit dem Klimawandel, Förderung von Offenheit, Austausch von Wahrnehmungen und Hervorhebung kultureller Identitäten.
- **Unterstützung von Innovatoren:** Unterstützung und Förderung von Innovatoren in Schulen, Förderung von Kreativität und neuen Lernansätzen.



Künstlerischer Ansatz

Im GREEN TALES-Projekt betont der künstlerische Ansatz, dass der Prozess wichtiger ist als das Endergebnis. Das Ziel ist es, spannende und lehrreiche Geschichten zu entwickeln, die die Kreativität anregen und das Umweltbewusstsein der Kinder fördern. Durch die Teilnahme an diesem Projekt lernen die Kinder, unsere Unterschiede anzuerkennen und zu respektieren, sei es in Bezug auf kulturelle Vielfalt oder Biodiversität. Das Ziel ist es nicht, ihnen mit Katastrophen des Klimawandels Angst zu machen, sondern eine tiefe Verbindung zwischen Kindern und der Natur zu fördern. Dieser Ansatz stärkt die Kinder und ihre Gemeinschaften und bereichert sowohl das nationale als auch das internationale Publikum von GREEN TALES.



Das MUS-E®-Programm

Allgemeine Informationen

Das Programm wurde 1993 ins Leben gerufen, um Kunst in die Schulen zu bringen!

Im Rahmen des GREEN TALES-Projekts nehmen zwei der vier Schulen am MUS-E®-Programm teil, dessen Praxis auch die anderen Klassen inspirieren und leiten kann.



In seiner jetzigen Form ist MUS-E® ein internationales Programm, das sich an Grundschulen, hauptsächlich in Europa, richtet, die vor der Herausforderung stehen, eine wachsende multikulturelle Gruppe von Kindern zu unterrichten, von denen viele aus Migranten- oder benachteiligten Familien stammen und von sozialer Ausgrenzung oder anderen gesellschaftlichen Problemen bedroht sind. In Anwesenheit der Klassenlehrer stellen professionelle Künstler, die sich aktiv für MUS-E® engagieren, verschiedene Kunstformen vor und vermitteln sie.

Tätigkeitsbereiche

Drei Tätigkeitsbereiche sind im MUS-E®-Programm miteinander verbunden:

Künstlerisch

Kunst wird im Lehrplan der Schulen allzu oft nur minimal berücksichtigt, dabei ist sie ein wirkungsvolles Mittel, um die Neugierde der Kinder für das Lernen zu wecken und zu fördern. Das MUS-E®-Programm ist eine sinnvolle, effektive und einzigartige Ergänzung zu den bestehenden Musik- und Kunstunterrichtsangeboten der Schulen.

Pädagogisch

Der künstlerische Ansatz von MUS-E® in der Schulbildung hilft Kindern, die Schule als Ort des Lernens und der Sozialisierung zu genießen. Er hilft Lehrern auch dabei, eine zusätzliche Unterrichtsstrategie zu entdecken, die sich auf die Bedürfnisse, Fähigkeiten, den Entwicklungsstand und den kulturellen Hintergrund jedes einzelnen Kindes konzentriert. Die Aktivitäten von MUS-E® basieren auf der Prämisse, dass Kinder ihre eigene Art haben, Wissen und Kultur zu verarbeiten. Wenn Schulen dies nutzen können, werden sie zu wichtigen sozialen Akteuren. Die Partnerschaft zwischen Lehrern und Gastkünstlern ermöglicht es den Lehrern, Kinder bei ihrer Suche nach Wissen zu unterstützen und die Vorstellung zu überwinden, dass der Lehrer der einzige Hüter des Wissens ist. Darüber hinaus können Lehrer die Erfahrungen und Praktiken von MUS-E® nutzen, um den Unterricht in anderen Fächern des Lehrplans zu unterstützen.

Soziales

Die Schulen, die vom MUS-E®-Programm profitieren, befinden sich hauptsächlich in einkommensschwachen Stadtteilen mit wenigen kulturellen Anregungen und/oder einer

hohen Konzentration unterschiedlicher Hintergründe. Durch die Förderung der Kreativität der Kinder wird ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber widrigen sozialen Umständen gestärkt. MUS-E® optimiert die kreativen Ressourcen der Kinder und Familien sowie den Reichtum ihrer kulturellen Vielfalt.

Ansatz und Methodik

MUS-E® verfolgt einen nicht-hierarchischen Ansatz und konzentriert sich auf das CAT-Modell (Child, Artist, Teacher), bei dem Erwachsene und Kinder voneinander lernen. Der Schwerpunkt liegt auf dem Austausch in Workshops, anstatt Kinder als leere Gefäße zu betrachten, die mit Wissen gefüllt werden müssen.

Die in den MUS-E®-Aktivitäten verwendete Methodik konzentriert sich auf die Kraft der direkten Erfahrung, um Know-how zu erweitern, was zu Wissen führt. Es geht nicht darum, unterrichtet zu werden, sondern darum, Kunst zu erleben und voneinander als Gleichberechtigte zu lernen. Diese Methodik stellt den Menschen in den Mittelpunkt: Kunst steht im Dienst der Kinder, indem sie ihre Kreativität sowohl als Individuen als auch als soziale Wesen aktiviert. MUS-E®-Künstler beziehen alle Teilnehmer in einen Prozess des Experimentierens und Schaffens, in einen Prozess der Reflexion und Fantasie im Klassenzimmer während des gesamten Schuljahres ein.

Hier eine Auswahl von Leitprinzipien, die für Künstler nützlich sind, die kreative Workshops in Grundschulen entwickeln.

Werte

- **Inklusion:** Zielschulen in benachteiligten Stadtvierteln, in denen Kinder keinen direkten Zugang zu künstlerischen Aktivitäten haben.
- **Interkultureller Dialog:** Arbeiten Sie mit Kindern aus verschiedenen Kulturen zusammen und gehen Sie in den MUS-E®-Sitzungen auf ihre kulturellen Bezüge ein.

Weitere Informationen zum Ansatz des MUS-E®-Programms (MUS-E-Jahresbericht und internationale Leitlinien):

[MUS-E®-Jahresbericht 2022-2023](#)

[MUS-E® auf der europäischen Plattform für Schulbildung](#)

Inspiration für das Projekt GREEN TALES vom [internationalen MUS-E®-Festival](#):

- [Die Musik des Waldes – MUS-E Deutschland](#)
- [Workshop in der Natur – MUS-E Schweiz](#)

Toolkit für künstlerische Co-Kreation

Im Jahr 2023 entwickelte die International Yehudi Menuhin Foundation (IYMF) ein Toolkit für künstlerische Co-Kreation, das als sich ständig weiterentwickelnde Ressource dient, um Kunst als Katalysator für persönliches und gesellschaftliches Wachstum zu fördern und die Entwicklung von Workshops zur künstlerischen Co-Kreation anzuregen und zu unterstützen, die soziale Inklusion, Umweltbewusstsein und digitale Praktiken integrieren.

Allgemeine Grundsätze und Werte

- **Gegenseitiges Vertrauen:** Fördern Sie Verantwortungsbewusstsein und Vertrauen innerhalb der Gruppe.
- **Nicht urteilen:** Fördern Sie Kreativität ohne Kritik oder Selbstzensur.
- **Nicht-Wettbewerb:** Schätzen Sie den Beitrag jedes Mitglieds ohne wettbewerbsorientierte Bewertung.
- **Kreative Solidarität:** Förderung der Verantwortung für die Einbindung aller Mitglieder in den kreativen Prozess.
- **Prozess statt Ergebnis:** Konzentration auf den kreativen Weg statt auf das Endprodukt.
- **Risikobereitschaft:** Ermutigen Sie dazu, die Komfortzone zu verlassen, um die Kreativität zu fördern.
- **Anpassungsfähigkeit:** Bleiben Sie flexibel gegenüber Veränderungen und unvorhergesehenen Ereignissen während des kreativen Prozesses.

Werkzeuge für Kreativität

- **Der Geist der Serendipität:** d. h. die Fähigkeit, zufällig Dinge zu entdecken, nach denen man nicht gesucht hat und die sich als interessanter erweisen als das, wonach man ursprünglich gesucht hat. In der Praxis bedeutet dies, offen und bereit zu sein für das Unerwartete, für Energien, die aus den Tiefen des persönlichen oder kollektiven Unbewussten aufsteigen. Halten Sie nicht an Ihren Ideen fest, sie haben ihr eigenes Leben, folgen Sie ihnen einfach.
- **Der Geist des Anfängers:** Wenn man jede Minute so lebt, als wäre man gerade erst geboren worden, kann man die Welt auf ihre ursprüngliche Weise wahrnehmen. „Der Geist des Anfängers enthält viele Möglichkeiten, aber der Geist des Experten enthält nur wenige“ (Shunryu Suzuki, Zen-Meister), so sollte auch die Denkweise des Schöpfers sein.
- **Der Rückzug des Egos zugunsten der Gruppe:** Das Schöpferische gehört der Gruppe. Sobald eine Idee offenbart ist, lebt sie ihr eigenes Leben und folgt ihrem eigenen Weg; sie gehört nicht mehr ihrem Urheber, sondern der Gruppe, die sie durch den Urheber hervorgebracht hat.

Kollektive Werkzeuge

- **Nonverbale Kommunikation:** Die Teilnehmer experimentieren, um zu entscheiden, und arbeiten dabei mit körperlicher und sensorischer Kommunikation. Das Ziel des unmittelbaren Experimentierens ist es, andere kreative Impulse auszulösen, wie eine Kettenreaktion. In der Praxis bedeutet dies, dass die Teilnehmer, anstatt zu diskutieren, ausprobieren und experimentieren, um Zeit und Energie zu sparen.
- **Einschränkungen:** Formale, theoretische, plastische und thematische Einschränkungen sind eine wichtige kreative Triebkraft. Sie können von außen (durch den leitenden Künstler) kommen oder selbst auferlegt sein (durch die Gruppe). Das Setzen von Einschränkungen kann kreativer sein als das Setzen von Zielen. Unsere Neigung, Einschränkungen zu umgehen, ist ebenfalls ein kreativer Prozess. Raum- und Zeiteinschränkungen können je nach Art des Workshops variieren. Das Schaffen und Improvisieren ohne Einschränkungen kann schnell langweilig werden; wenn die Gruppe ihre kreative Energie verliert, ist es immer schwierig, sie wiederzufinden.
- **Nicht-Handeln:** Das taoistische Konzept des „Wu wei“ (Nicht-Handeln oder Nichts-Tun) könnte eine Quelle der Kreativität sein. Gemäß dieser Vorstellung fügt sich laut diesem Konzept alles mühelos zusammen, wenn man sich dem Energiefluss hingibt und nichts dagegen unternimmt. Darüber hinaus haben Stille, Nichts und Leere die gleiche Bedeutung wie ihr Gegenteil.
- **Nicht-Schöpfen:** Nicht zu schaffen ist auch eine Form des Schaffens, indem man das Nichts und die Leere akzeptiert. In diesem Sinne siehe beispielsweise Cages Vorstellung von Stille als musikalischem Zeichen.

Werkzeuge für Umweltbewusstsein

- **Künstlerische Workshops und Natur:** Workshops können in natürlicher Umgebung wie auf dem Land oder sogar in städtischen Parks stattfinden, um die untrennbare Verbindung zwischen Mensch und Natur zu betonen. Beispiel: Das Projekt „Green Bridges“ (Grüne Brücken) bot französischen und belgischen Kindern eine Erfahrung auf dem Land, um ihre Verbindung zur Natur zu fördern.
- **Gestalten mit recycelten Materialien:** Förderung der Verwendung von Abfall zur Herstellung von Kunstwerken, z. B. durch die Herstellung von Musikinstrumenten aus Kunststoff oder die Konstruktion von Skulpturen aus gesammeltem Abfall. Beispiel: Sechsmonatige Sammlung von Plastikflaschen und Schaffung einer öffentlichen Kunstinstallation, um das Bewusstsein für das Problem der Vermüllung zu schärfen.
- **Künstlerische Praktiken in der Natur:** Nutzung natürlicher Elemente in der Kunst, z. B. Musik mit Blättern machen oder Skulpturen aus Zweigen bauen. Beispiel: Altea Nariccis Projekt „Music up close“, bei dem Musik in der Natur aufgeführt wird, um ein junges Publikum anzusprechen.
- **Verkörpernte Kunst:** Praktiken wie „Orisha-Tänze“, bei denen Tänzer Elemente der Natur verkörpern und so eine tiefere, körperliche Verbindung zur Umwelt fördern.

- **Cyanotypie:** Ein fotografisches Druckverfahren, bei dem Sonnenlicht und Pflanzenextrakte zum Einsatz kommen und das Verständnis für natürliche Prozesse und Materialien fördert.

Inspirierende Projekte: Das Harmony Project, inspiriert von den Prinzipien der Natur, konzentriert sich auf gegenseitige Abhängigkeit, Zyklen, Vielfalt, Anpassung, Gesundheit und Einheit.

Weitere künstlerische, pädagogische und umweltbewusste Ansätze finden Sie im Dokument „Sammlung künstlerischer und grüner Praktiken“.



Kreative künstlerische Workshops

Das Erfinden von Geschichten ist ein wichtiger Bestandteil des GREEN TALES-Projekts, das im Schuljahr 2024/2025 stattfindet. Jede Klasse erstellt zwei digitale Geschichten, Geschichte A und Geschichte B, unter Verwendung der vier Elemente der Natur. Zusammen mit drei verschiedenen Künstlern schreiben die Kinder das Drehbuch, erstellen Bilder, animieren diese mit Stop-Motion-Techniken und fügen Musik hinzu. Diese Teile werden zu Diashows und kurzen animierten Kapiteln zusammengefügt, die Teil eines abschließenden Films werden. Jede Schule macht zusammen mit Künstlern und Experten das Geschichtenerzählen zu einer gemeinsamen, kreativen und lehrreichen Erfahrung.

Kreationen der Geschichten

Jede Klasse, die am GREEN TALES-Projekt beteiligt ist, erstellt **zwei digitale Geschichten (A und B)**. Der Entstehungsprozess jeder Geschichte umfasst drei Phasen: Drehbuch, Bildmaterial und Musik. Diese drei Komponenten werden zu einer Diashow und einem Animationsfilm kombiniert, der im Folgenden auch als „Filmkapitel“ bezeichnet wird.

Für **Geschichte B** ist es entscheidend, diese Richtlinien, Techniken und empfohlenen Videos einzuhalten und eng mit den beteiligten Experten und Künstlern zusammenzuarbeiten, da sie in den Abschlussfilm des Projekts integriert wird.

Begriffsdefinitionen:

Drehbuch: schriftliche Erzählung der Geschichte. Es enthält Dialoge, Beschreibungen von Szenen, Handlungen der Figuren und alle anderen textlichen Elemente, die zur Erzählung der Geschichte notwendig sind. Es bildet den Rahmen für die nachfolgenden Bilder und die Musik.

Storyboard: Visuelles Hilfsmittel, das die chronologische Abfolge der Ereignisse in einer Geschichte skizziert und sie in einzelne Szenen und Panels unterteilt. Skizzen, die Proportionen und Kamerawinkel berücksichtigen, werden verwendet, um die wichtigsten Handlungen darzustellen. Dialoge und beschreibende Notizen werden unter jedem Panel eingefügt, um den Animatoren wichtige Details zu liefern.

Visuelle Elemente: Künstlerische Elemente (Zeichnungen, Fotos, Objekte ...), die die Geschichte visuell darstellen.

Grafik: Visuelle Hilfsmittel, die das Aussehen der Hauptfigur darstellen und dazu beitragen, die Konsistenz und Kohärenz des visuellen Stils zu gewährleisten. Zum Beispiel: ein Auge, ein gelbes Hemd mit einem G, drei Finger.

Musik: komponierte Musik, Umgebungs- und Naturgeräusche sowie Effekte, die dazu beitragen, die Stimmung zu untermalen und die Erzählung zu unterstreichen.

Slideshow: Multimedia-Präsentation, die die drei Elemente – Drehbuch, Bildmaterial und Musik – in einer einzigen, einheitlichen Präsentation vereint. Sie umfasst eine Abfolge von animierten Elementen (Bildmaterial), die mit einem gesprochenen Drehbuch synchronisiert und von Hintergrundmusik und Soundeffekten begleitet werden.

Geschichte A (Slideshow)

Wichtigste Schritte

1. Jede Klasse erstellt ein Skript zum Thema der **vier Elemente** (Erde, Luft, Wasser, Feuer).
2. Das Skript wird dann ins Englische übersetzt und an die Partnerschule geschickt.
3. Die **Partnerschule** erhält das übersetzte Skript und ist für das Hinzufügen von Bildmaterial und Musik verantwortlich. Die Partnerschule fügt dem erhaltenen Skript Bildmaterial und Musik/Audio hinzu.

Merkmale:

- Die **Handlung** kann kreativ interpretiert werden, solange sie sich auf die **vier Elemente** bezieht.
- Die **visuellen** Elemente für Geschichte A können statisch und animiert sein. Zusätzlich können die für Geschichte B erstellten visuellen Elemente wiederverwendet und zur Animation von Geschichte A genutzt werden.
- **Technik:** Stop-Motion-Cut-Out wird vom Experten empfohlen (es kann auch eine Mischung verschiedener Techniken sein).
- Es muss **eine Animation** vorhanden sein (es kann eine Mischung aus verschiedenen Techniken sein).
- Begleitet von einem Übergang der Folien, um eine **Diashow** zu erstellen.
- Pro Drehbuch sind durchschnittlich 10 Szenen erforderlich.
- Es gibt keine grafische Darstellung, der man folgen könnte.

Zusammenarbeit in Zweiergruppen

Dies ist der Teil des Prozesses der Geschichtenerstellung, der am meisten Zusammenarbeit erfordert. Dieser wechselseitige Prozess gewährleistet ein reichhaltiges, gemeinschaftliches Geschichtenerlebnis.

Die Paare werden wie folgt zusammengestellt:

- **Die türkischen und isländischen Klassen** tauschen ihre übersetzten Skripte untereinander aus. Jeder Partner fügt dem erhaltenen Skript Bildmaterial und Musik hinzu.
- **Die Spanisch- und Deutschklassen** tauschen ihre übersetzten Skripte untereinander aus. Jeder Partner fügt dem erhaltenen Skript Bildmaterial und Musik hinzu.

Im Rahmen des GREEN TALES-Projekts werden **Online-Treffen** zwischen den teilnehmenden Klassen gefördert. Diese virtuellen Zusammenkünfte ermöglichen es den Kindern, Gleichaltrige aus anderen Ländern kennenzulernen, was das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer größeren, internationalen Gemeinschaft und das Gefühl, Teil einer globalen Initiative zur Förderung des Umweltbewusstseins und der Kreativität zu sein, fördert.

Geschichte B (Filmkapitel)

Für Geschichte B ist es entscheidend, diese Richtlinien, Techniken und empfohlenen Videos einzuhalten und eng mit den beteiligten Experten und Künstlern zusammenzuarbeiten, da sie in den endgültigen Film des Projekts integriert wird.

Wichtigste Schritte

1. Jede Schule arbeitet an dem ihr zugewiesenen Element, also nur **an einem Element** (Erde, Luft, Wasser oder Feuer).
2. Die Schulen folgen einer vorgegebenen Handlung und einer grafischen Darstellung für die Hauptfigur der Geschichte.
3. Jede Geschichte wird zu einem Kapitel des endgültigen Animationsfilms.

Merkmale:

- **Drehbuch:** maximal eineinhalb Seiten, geschrieben in der Schriftart Courier, normal, 12.
- Pro Drehbuch sind durchschnittlich 10 Szenen erforderlich.
- Für Story B erstellte **Bildmaterialien** können wiederverwendet und für die Animation von Story A genutzt werden.
- **Technik:** Stop-Motion-Cut-Out, Volumen oder Pixilation (es kann auch eine Mischung aus allen sein).
- **Die Länge des Videos** sollte etwa **1 Minute** betragen.
- **Musik und Ton:** Nach Fertigstellung der Animation werden Musik und Soundeffekte hinzugefügt, um die Geschichte zu untermalen.

Handlung

Vor Beginn der Kreativworkshops im September 2024 stellen Experten den Geschichtenerzählern ein **Skript mit der Einführung der Geschichte** zur Verfügung.

Im Allgemeinen dreht sich alles um eine Alien-Versammlung, und dann reist ein Alien in ein bestimmtes Land (jede Schule verwendet ihr eigenes Land) und interagiert mit dem Element (Wasser, Feuer, Luft oder Erde), das ihm zugewiesen wurde. Die Interaktion kann auf verschiedene kreative Arten erfolgen:

- Der Außerirdische interagiert mit dem Element, das als Figur personifiziert ist. Dieses personifizierte Element kann mit dem Außerirdischen sprechen und ihm Erkenntnisse und Geschichten mitteilen.
- Alternativ kann der Außerirdische mit den Bewohnern des Ortes sprechen und aus ihren Erfahrungen und Perspektiven über das Element lernen. (**Maximal 2 Hauptfiguren + Außerirdischer** = 3, um den Animationsaufwand zu begrenzen. Ein Trio ist eine gute Wahl. Siehe weiter unten unter „Geschichtenerzähler“).

In beiden Fällen stellt der Außerirdische Fragen, die zum Nachdenken über Umweltprobleme oder die positiven Auswirkungen des Elements in dem Land, in dem die Workshops stattfinden, anregen.

Es ist wichtig, die Kinder zu ermutigen, kreativ zu sein und den Weg zu finden, der ihnen am meisten Spaß macht, um das Element durch den Außerirdischen zu diskutieren, sei es durch Personifizierung, direkten Dialog, Voice-over oder einen anderen fantasievollen Ansatz.

Alien-Charakter¹

Ein weiteres Element, das als roter Faden durch den Film läuft, ist die Alien-Figur. Um Konsistenz zu gewährleisten, stellt der Animationsexperte den Künstlern vor Beginn der Kreativ-Workshops eine grafische Tabelle zur Verfügung, in der das Aussehen des Aliens detailliert beschrieben wird. Während jede Klasse den Alien in ihrem eigenen Stil interpretiert und kreativ darstellt, haben alle gemeinsame Elemente, die in der grafischen Tabelle definiert sind (z. B. ein Auge, ein gelbes Shirt mit einem G und drei Finger ...). Dieser Ansatz gewährleistet ein gewisses Maß an Einheitlichkeit in der Geschichte, trotz der unterschiedlichen künstlerischen Stile und Techniken, die von jeder Klasse verwendet werden.

Arbeiten mit den Elementen

Für Geschichte B werden die Elemente wie folgt zugewiesen:

- Türkische Kinder entwickeln Feuer
- Isländische Kinder entwickeln Wasser
- Spanische Kinder entwickeln Erde
- Deutsche Kinder entwickeln Luft

Jede Klasse erstellt eine Geschichte, die sich auf das ihr zugewiesene Element konzentriert, entwickelt ein Drehbuch, Zeichnungen und Animationen und fügt Musik und Soundeffekte hinzu, um ihren Teil des endgültigen Animationsfilms fertigzustellen.

Arbeiten mit den Animationstechniken

Die Zuweisung von Techniken für das GREEN TALES-Projekt ist nicht obligatorisch, sondern soll als Orientierungshilfe dienen, die auf Empfehlungen von Experten und der jeweiligen Anzahl von Kindern in jeder Klasse basiert.

- **Türkische Kinder arbeiten mit** Stop-Motion und ausgeschnittenem Papier.
- **Isländische Kinder arbeiten mit** Stop-Motion und der Pixilation-Technik (aufgrund der kleinen Klassengröße von 8 Schülern).
- **Spanische Kinder arbeiten mit** Stop-Motion unter Verwendung von Volumen mit Objekten oder Pflanzen.
- **Deutsche Kinder arbeiten mit** einer Mischung aus verschiedenen Techniken.

¹ Der Alien-Charakter kann eine interessante Möglichkeit sein, den Zoom-Out-Zoom-In-Ansatz zu üben. Siehe [Sammlung künstlerischer und umweltfreundlicher Praktiken](#).

Endgültiger Film

Der finale Film entsteht durch die Zusammenstellung der Story B-Kapitel aus den vier Ländern. Er hat eine Länge von 5 bis 6 Minuten und enthält englische Untertitel.

Jedes Story B dient als Kapitel des endgültigen Films, wie unten erläutert:

- **Einleitung:** Alien-Versammlung
- **Kapitel 1:** von isländischen Kindern zum Thema Wasser entwickelt
- **Kapitel 2:** entwickelt von türkischen Kindern zum Thema Feuer
- **Kapitel 3:** entwickelt von spanischen Kindern zum Thema Erde
- **Kapitel 4:** Entwickelt von deutschen Kindern zum Thema Luft
- **Fazit:** Alien-Montage

Die Experten

Die **Einleitung**, die **Übergangsszenen** und **der Schluss** werden von den Experten des Projekts geschrieben, animiert und mit Musik und Untertiteln versehen. Yann Bonnin verwendet 2D-Digital-Cut-Out-Animation mit Adobe Animate und After Effects.

Die Klassen

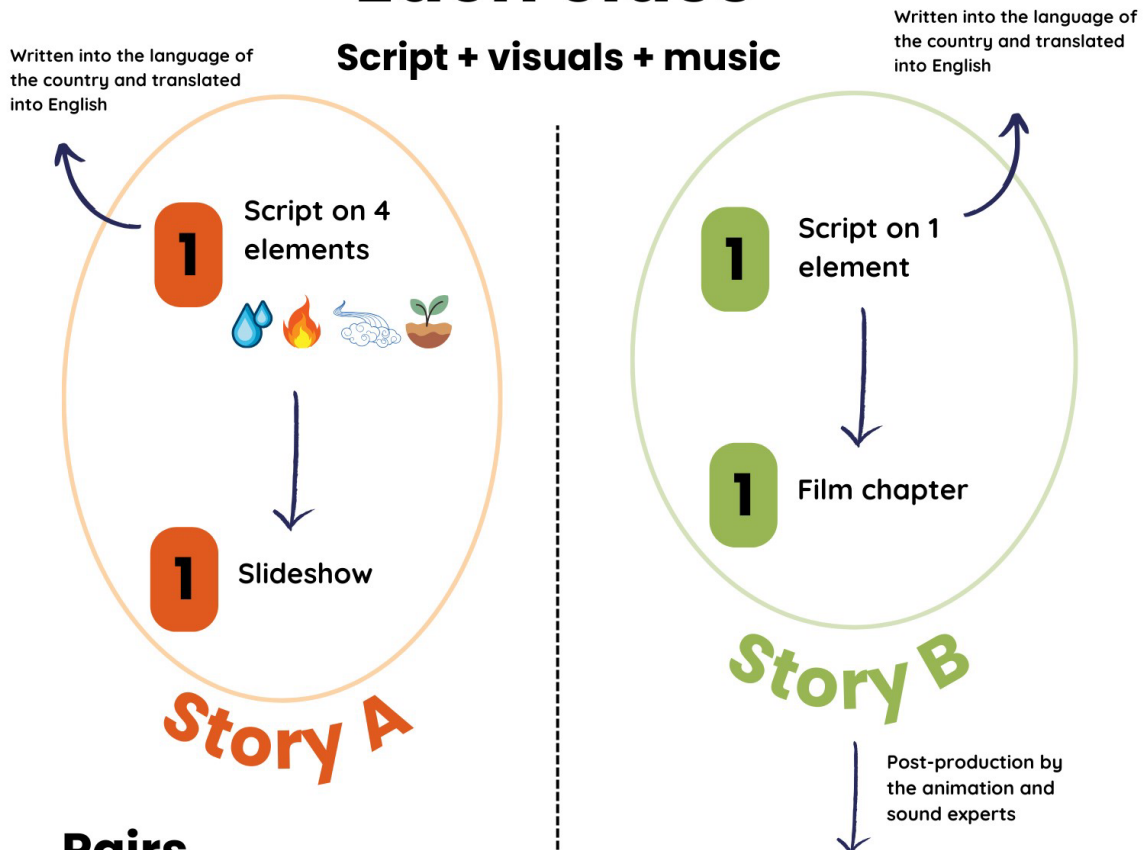
Kinder können auch den Berichtsdialog des Außerirdischen erstellen, der von der Erde zur Versammlung zurückkehrt (zur weiteren Diskussion), und Ideen sind willkommen!

Soundtrack

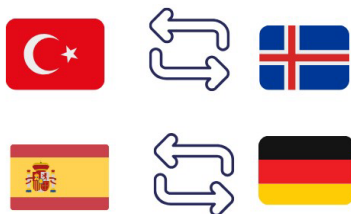
Die Kinder erstellen und entwickeln den Soundtrack für jedes einzelne Kapitel (es ist auch möglich, einen einheitlichen Soundtrack für den fertigen Film zu erstellen), und dann vereinheitlichen die vier Musiker zusammen mit dem Soundexperten die Soundtracks für das Endprodukt.

Vision Board des Prozesses

Each class



Pairs



Script + visuals + music

The pair school receives the translated script and is responsible for adding visuals and audio.

Zeitplan für die Workshops

Die kreativen Workshop-Aktivitäten von GREEN TALES finden während des Schuljahres 2024/2025 statt. Jede Phase des kreativen Prozesses erfolgt zu einem bestimmten Zeitpunkt, um eine effektive Koordination mit der Partnerschule, den Experten und den Künstlern für die Umsetzung der künstlerischen Ergebnisse zu gewährleisten.

Während des Schuljahres besucht der Animationsexperte jede Schule, um eine dreitägige Schulung für Lehrer (und Künstler) durchzuführen und Fragen zur Erstellung der Geschichten zu beantworten.

September – Oktober 2024

Erstellung des Drehbuchs: Der Geschichtenerzähler arbeitet mit den Schülern an der Erstellung der Drehbücher für die Geschichten A und B. Diese erste Phase bildet die Grundlage für die Geschichten.

- Eine Zwischenkontrolle durch die Experten ist vorgesehen.

Oktober 2024

Die beiden geschriebenen Drehbücher werden fertiggestellt und sowohl in die Landessprache als auch ins Englische übersetzt und von den Länderkoordinatoren an FYME und IYMF weitergeleitet.

Oktober 2024 – März 2025

Storyboarding, Erstellung der Bilder und Animation: Der bildende Künstler übernimmt die Leitung und leitet den Großteil der Sitzungen, da dies der arbeitsintensivste Teil des Prozesses ist. In dieser Phase werden die Storyboards, dann die Zeichnungen und Animationen erstellt, was umfangreiche Arbeit und verschiedene Animationstechniken erfordert.

- Eine Zwischenprüfung durch die Experten ist vorgesehen.

März – Mai 2025

Musikkomposition: Die letzten Sitzungen des Projekts werden vom Musiker geleitet, der den Schülern dabei hilft, Musik und Soundeffekte zu den Filmkapiteln und der Diashow hinzuzufügen.

- Eine Zwischenprüfung durch die Experten ist vorgesehen.

Mai 2025

Lieferung von Story A (Diashow) und Story B (Filmkapitel). Diese müssen bis Ende Mai von den Länderkoordinatoren an FYME und IYMF geliefert werden.

Mai – Juli 2025

Erstellung des Animationsfilms: Die beiden GREEN TALES-Experten Yann Bonnin und Thierry Van Roy erstellen anhand der vier Kapitel (Geschichte B aus jeder Klasse) einen umfassenden und zusammenhängenden Animationsfilm.

Sitzungen zu den Workshops

In jeder Schule beträgt die Gesamtdauer der Kreativworkshops **45 Stunden**. Auf Grundlage von Expertenempfehlungen hat jeder Künstler die folgende Stundenzahl:

- **Geschichtenerzähler:** 9 Stunden
- **Bildender Künstler:** 24 Stunden
- **Musiker:** 12 Stunden

Auf Grundlage der Empfehlungen des Animationsexperten wird für den **bildenden Künstler** folgende Sitzungsstruktur vorgeschlagen:

- **Elemente erstellen:** 6 Stunden
- **Animieren des Kapitels:** 12 Stunden
- **Aufnahme und Bearbeitung der Diashow:** 6 Stunden

Hier eine Zusammenfassung der Dauer und Anzahl der Sitzungen:

Standort der Schule	Dauer jeder Sitzung	Anzahl der Sitzungen (insgesamt)	Geschichtenerzähler	Visuell	Musiker
Deutschland	1 Std. 30 Min.	30	6	16	8
Spanien	1h	45	9	24	12
Island	45 Min.	60	12	32	16
Türkei	1h	45	9	24	12

Rollen und Verantwortlichkeiten

Künstler

Rolle

Zu den Künstlern gehören Geschichtenerzähler, bildende Künstler und Musiker. Ihre Aufgabe ist es, den kreativen Prozess zu leiten und zu fördern, indem sie die Schüler bei der Entwicklung von Drehbüchern, Storyboards, Bildmaterial und Musik anleiten und dabei eng mit Lehrern und Länderkoordinatoren zusammenarbeiten.

Aufgaben

- Die Schüler dazu ermutigen, ihre Kreativität auszudrücken und sich mit den Themen der vier Elemente auseinanderzusetzen.
- Organisation von Outdoor-Aktivitäten und Experimenten, um den Schülern zu helfen, die vier Elemente zu erleben.
- Den Lehrkräften Feedback und Vorschläge geben, wie sie die Schüler noch stärker einbinden können.
- Zusammenarbeit mit dem Länderkoordinator, um sicherzustellen, dass alle Materialien und Ressourcen für jede Sitzung verfügbar und vorbereitet sind.
- Halten Sie sich an den Zeitplan des Projekts und informieren Sie den Länderkoordinator über alle Änderungen oder Verzögerungen.

Länderkoordinator

Rolle: Der Länderkoordinator fungiert als Vermittler zwischen den Animations- und Musikexperten (Yann Bonnin und Thierry Van Roy), FYME, IYMF und den am Projekt beteiligten Künstlern. Der Koordinator sorgt für eine reibungslose Kommunikation und Koordination während des gesamten Projekts.

Aufgaben:

- Als primäre Kontaktperson zwischen den Experten und den Künstlern fungieren.
- Übersetzung des vom Geschichtenerzähler gemeinsam mit den Kindern erstellten Skripts ins Englische und Übermittlung an FYME und IYMF.
- Überwachung der Sammlung und Verteilung aller Materialien, die in den einzelnen Phasen der Geschichtenerstellung entstehen (Skripte, Storyboards, Bildmaterial und Musik), und Versand an FYME und IYMF.
- Überwachung des Fortschritts der Sitzungen, um sicherzustellen, dass sie gemäß dem vereinbarten Zeitplan durchgeführt werden.
- Kommunizieren Sie alle Probleme, Verzögerungen oder notwendigen Änderungen an den Projektleiter/Koordinator (IYMF).

Lehrer

Rolle: Sie arbeiten eng mit den Künstlern zusammen und tragen zum pädagogischen und kreativen Prozess und den Ergebnissen bei.

Aufgaben

- Moderation der Künstlersitzungen, um sicherzustellen, dass die Klasse vor jeder Sitzung vorbereitet ist
- Geben Sie den Schülern Ermutigung und konstruktives Feedback, um ihre Kreativität und ihr Lernen zu fördern.
- Zusammenarbeit mit dem Geschichtenerzähler, dem bildenden Künstler und dem Musiker, um deren Sitzungen effektiv umzusetzen.
- Sicherstellen, dass die Schüler die Fristen für jede Phase des Projekts einhalten.
- Organisation und Verwaltung aller für das Projekt erforderlichen Ressourcen, wie z. B. Materialien für Zeichnungen und Animationen, Musikinstrumente und Aufnahmegeräte.
- Regelmäßige Kommunikation mit dem Länderkoordinator, um über Fortschritte und eventuell auftretende Probleme zu berichten.
- Organisieren Sie Outdoor-Aktivitäten und Experimente, damit die Schüler die vier Elemente hautnah erleben können.

Künstler 1: Storyteller

Der Geschichtenerzähler ist der erste Künstler, der am kreativen Workshop-Prozess teilnimmt. Zusammen mit den Kindern erstellt er zwei verschiedene Skripte:

- 1 zu den vier Elementen (Geschichte A – Diashow)
- 1 über das zugewiesene Element (Geschichte B – Filmkapitel)

Die Drehbücher sollten als vollständige Erzählungen geschrieben werden, die spannend, fantasievoll und gut lesbar sind. Jedes Drehbuch sollte in der Sprache des Landes verfasst und ins Englische übersetzt werden, um die Zugänglichkeit und Inklusion für ein vielfältiges Publikum zu gewährleisten.

Gesamtzahl der Sitzungsstunden: 9 Stunden.



Verantwortlichkeiten und Zusammenarbeit

Verantwortlichkeiten:

- Unterstützung der Kinder bei der Entwicklung einzigartiger Charaktere, Schauplätze und Handlungsstränge, die sich um die vier Elemente (Geschichte A) und das ihnen zugewiesene Element (Geschichte B) drehen.
- Förderung von Kreativität und kritischem Denken in Bezug auf Umweltfragen oder die positiven Auswirkungen des Elements.
- Empfehlen Sie Outdoor-Aktivitäten und Experimente, damit die Schüler die vier Elemente hautnah erleben können.
- Ermutigen Sie dazu, Elemente aus überlieferten Traditionen, Mythen, Kulturen und Bräuchen einzubeziehen (z. B. aus der Tradition des Geschichtenerzählers, aus dem Herkunftsland der Kinder oder aus dem Land, in dem die Kinder leben).

Hinweis: Inspiration finden Sie im Dokument „Sammlung künstlerischer und grüner Praktiken“.

Zusammenarbeit:

- **Mit dem bildenden Künstler:** Erleichtern Sie die Arbeit des bildenden Künstlers, indem Sie die Szenen auf maximal 1 bis 2 Orte beschränken (besprechen Sie dies vorher mit dem Animationsexperten, wenn Sie mehr benötigen).
- **Mit dem Animationsexperten:** Überprüfen Sie, ob die Entwicklung der Skripte mit dem Projekt übereinstimmt und für die Umsetzung in Illustrationen bereit ist. **Hinweis:** Senden Sie dem Experten in der Mitte des Erstellungsprozesses (nach 4 Stunden Sitzung) den ersten Arbeitsfortschritt.
- **Mit dem Projektkoordinator:** Senden Sie das in der Muttersprache verfasste Skript an den Projektkoordinator, damit es ins Englische übersetzt werden kann.

Erzähltechniken

Interaktiv: Beziehen Sie die Schüler ein, indem Sie ihnen ermöglichen, sich durch Rollenspiele, Diskussionen, Brainstorming oder interaktive Übungen am Erzählprozess zu beteiligen, um kritisches Denken zu fördern.

Multiperspektivisch: Präsentieren Sie die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln, darunter aus der Sicht von Menschen, Tieren oder sogar des Elements selbst (Personifizierung). Dies fördert Empathie und Verständnis unter den Kindern.

Erfahrungsorientiert: Integrieren Sie praktische Aktivitäten oder Exkursionen im Zusammenhang mit dem Element (Beispiel: Spaziergänge in der Natur), um einen realen Kontext und Inspiration zu bieten.

Empfehlung: Beziehen Sie Elemente aus überlieferten Traditionen, Mythen, Kulturen und Bräuchen ein (z. B. aus der Tradition des Geschichtenerzählers, aus dem Herkunftsland der

Kinder oder aus dem Land, in dem die Kinder leben). Dieser Ansatz bereichert nicht nur das Geschichtenerzählen, sondern bietet auch die Möglichkeit, die Diskussionen mit den Kindern zu vertiefen. Durch die Integration dieser vielfältigen Perspektiven fördert das Projekt sowohl das Umwelt- als auch das Kultur bewusstsein und fördert den interkulturellen Dialog. Diese Initiative ermutigt die Teilnehmer, die Einheit und Schönheit unseres Planeten aus einer globalen Perspektive zu schätzen.

Hinweis: Das Filmkapitel (Geschichte B) sollte die Länge von einer Minute nicht überschreiten.

Struktur einer Geschichte

Charakterentwicklung: Ermutigen Sie die Schüler, vielschichtige Charaktere mit ausgeprägten Persönlichkeiten und Motivationen zu entwickeln, die mit dem von ihnen untersuchten Element in Verbindung stehen.

- **Bildungselement:** Verwenden Sie Charaktere, um die Auswirkungen von Umweltproblemen auf Einzelpersonen oder Gemeinschaften zu veranschaulichen und so Empathie und Verständnis zu fördern.

Ein Trio bietet einen optimalen Rahmen für verschiedene Szenarien. Da das Leben eine fortlaufende Abfolge von Entscheidungen ist, sind die Möglichkeiten unbegrenzt. Einstimmigkeit mag zwar ideal erscheinen, kann aber aufgrund fehlender Konflikte zu Monotonie führen.

Konflikte sind ein entscheidendes Element in fesselnden Erzählungen. In einem Trio kann eine Person leicht isoliert werden, wenn die beiden anderen eine Allianz bilden. Dies wirft Fragen nach Fairness und Moral auf und ob ein Kompromiss gefunden werden kann, um Ausgrenzung zu verhindern.

Setting und Atmosphäre: Beschreiben Sie die Umgebung, in der die Geschichte spielt, anschaulich und nutzen Sie sensorische Details, um Emotionen zu wecken.

- **Bildungselement:** Betonen Sie die Bedeutung von Ökosystemen und wie Umweltveränderungen Landschaften und Lebensräume beeinflussen, und heben Sie dabei Naturschutz- und Erhaltungsbemühungen hervor.

Konflikt und Lösung: Stellen Sie Herausforderungen oder Konflikte vor, die die Figuren im Zusammenhang mit dem Element überwinden müssen (z. B. Wasserknappheit, Luftverschmutzung, Waldbrand).

- **Pädagogisches Element:** Zeigen Sie Problemlösungsfähigkeiten und die Bedeutung nachhaltiger Praktiken und der Zusammenarbeit in der Gemeinschaft auf.

Künstler 2: Bildender Künstler

Der Geschichtenerzähler ist der zweite Künstler, der an den Kreativworkshops teilnimmt. Zusammen mit den Kindern erstellt er zwei verschiedene Elemente:

- 1 Diashow (Geschichte A – Diashow) auf der Grundlage des Drehbuchs des Schulpartners zu den vier Elementen.
- 1 animiertes Video (Geschichte B – Filmkapitel) nach dem mit dem Geschichtenerzähler erstellten Drehbuch über das zugewiesene Element.

Gesamtzahl der Sitzungsstunden: 24 Stunden.



Verantwortlichkeiten und Zusammenarbeit

Aufgaben:

- Vermittlung verschiedener Animationstechniken und Unterstützung der Studierenden bei deren Anwendung.
- Priorisierung der Erstellung von Story B (Filmkapitel) gegenüber Story A.
- Sicherstellung der Konsistenz des visuellen Stils für die Hauptfigur von Story B (der Außerirdische) gemäß der Grafikvorlage.
- Überwachung der visuellen Entwicklung der Geschichten, um sicherzustellen, dass die Illustrationen das Drehbuch und das Storyboard effektiv veranschaulichen.
- Geben Sie während des gesamten visuellen Schaffensprozesses künstlerisches Feedback und Unterstützung.
- Schlagen Sie Beobachtungen und Experimente im Freien vor, um die Schüler zu visuellen Darstellungen der Elemente zu inspirieren.

Hinweis: Inspiration finden Sie im Dokument „Sammlung künstlerischer und grüner Praktiken“.

- Ermutigen Sie dazu, Elemente aus alten Traditionen, Mythen, Kulturen und Bräuchen einzubeziehen (z. B. Traditionen der Geschichtenerzähler, aus dem Herkunftsland der Kinder oder aus dem Land, in dem die Kinder leben).

Kooperationen:

- **Mit der Partnerschule:** Helfen Sie dabei, die visuellen Elemente mit den übersetzten Skripten zu kombinieren, die Sie von den Partnerschulen in Geschichte A erhalten haben.
- **Mit dem Animationsexperten:** Sorgen Sie für einen einheitlichen visuellen Stil für die Hauptfigur von Geschichte B (den Außerirdischen) gemäß der vom Animationsexperten bereitgestellten Grafik.

Zeitaufwand pro Phase

Auf der Grundlage der Empfehlungen des Animationsexperten wird folgende Sitzungsstruktur vorgeschlagen:

- **Erstellen von Elementen:** 6 Stunden
- **Animieren des Kapitels:** 12 Stunden
- **Aufnahme und Bearbeitung der Diashow:** 6 Stunden

Storyboard

Ein **Storyboard** ist ein visuelles Hilfsmittel, mit dem die chronologische Abfolge der Ereignisse in einer Geschichte beschrieben wird. Es handelt sich um eine grafische Darstellung, die eine Geschichte in einzelne Szenen unterteilt. Jede Szene wird bei Bedarf in eine Abfolge mehrerer Panels unterteilt, um die Haupthandlung zu beschreiben.

Skizzen sind ausreichend, sofern sie die Proportionen und Kamerawinkel berücksichtigen.

Der Dialog sollte darunter erscheinen, zusammen mit allen Notizen, die zur korrekten Beschreibung der Handlung erforderlich sind.

Der visuelle Künstler benötigt das Storyboard für den Animationsprozess.

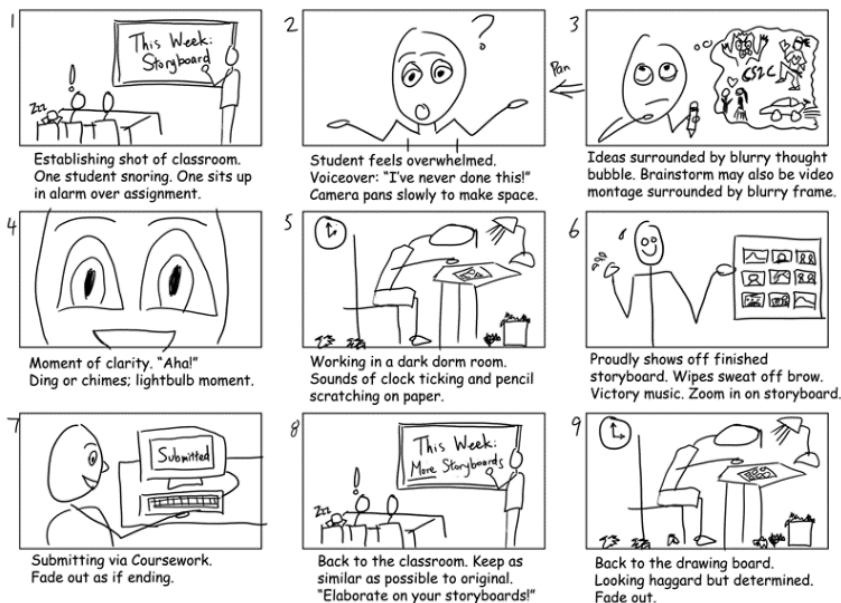
Hinweis: Vermeiden Sie lange, zusammenhängende Aufnahmen. Kurze Szenen sind einfacher zu animieren und verleihen Ihrem Filmkapitel mehr Rhythmus.

Das Storyboarding für Animationen sollte sich auf kurze Einstellungen aus verschiedenen Blickwinkeln konzentrieren. In der Regel beginnt es mit Einstellungsaufnahmen, um die Szene zu etablieren, gefolgt von Mittel- und Nahaufnahmen in einem abwechselnden Muster.

Die Anatomie eines Storyboards

Storyboard: Planen Sie anhand des Drehbuchs jede Szene mit einem Storyboard und legen Sie dabei die Abfolge der Bewegungen und Handlungen für die ausgeschnittenen Elemente fest. Beschränken Sie die Szenen auf maximal 1 bis 2 Orte und verwenden Sie zwei Kamerawinkel für Dialogsequenzen (Feld und Gegenfeld).

"CS2C: Fun with Storyboards" by Kenneth Chan



Es ist entscheidend, die Handlung umfassend zu visualisieren. Zu den häufigsten Fallstricken, die es zu vermeiden gilt, gehören Szenen mit Menschenmengen, fallender Regen (was die Verwaltung zahlreicher sekundärer Animationen wie Tropfen, Aufpralle und Reflexionen erfordert) und ähnliche Herausforderungen mit Schnee.

Es gibt jedoch kreative Techniken, um diese Einschränkungen zu umgehen. Verwenden Sie beispielsweise eng gerahmte Aufnahmen, um die visuelle Komplexität zu minimieren, oder

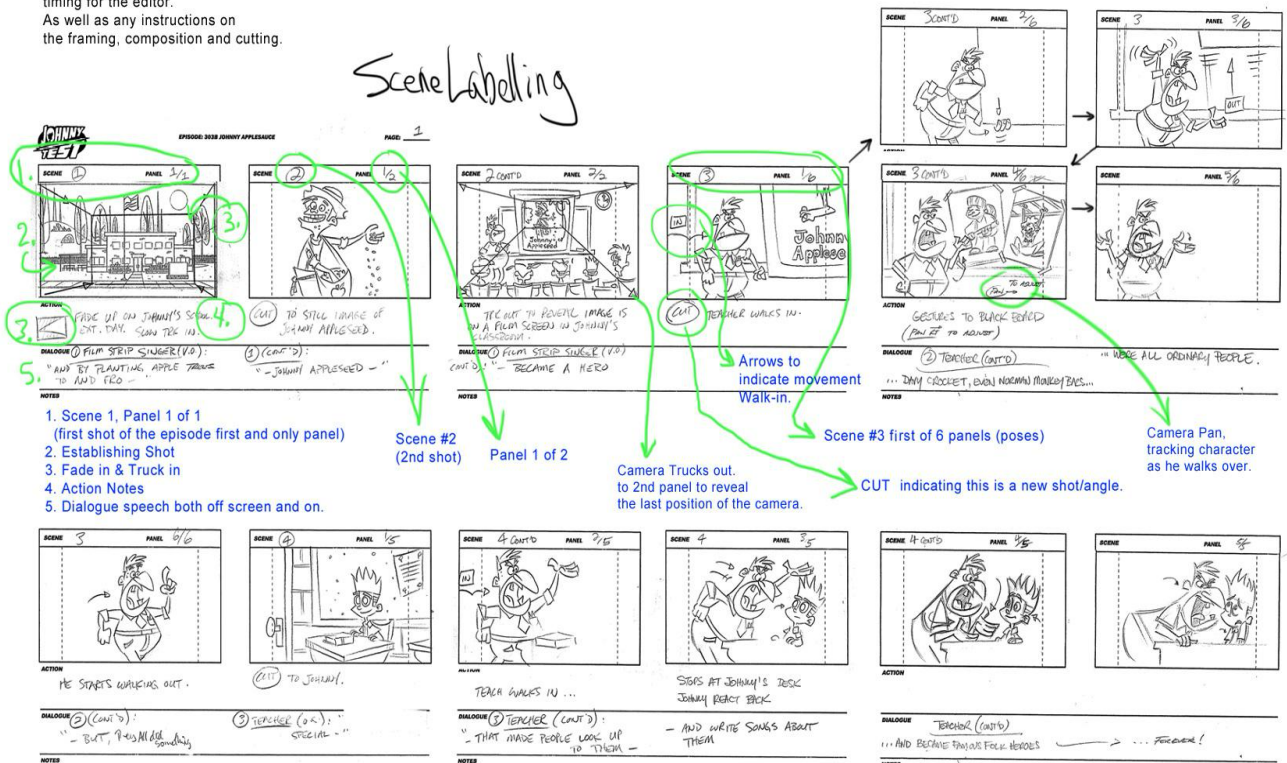
Richtlinien für Künstler:
GREEN TALES PROJECT

setzen Sie Soundeffekte ein, um die Anwesenheit einer Menschenmenge oder fallenden Regen zu vermitteln (während Sie sicherstellen, dass der Boden im Bild nicht sichtbar ist).

Hinweis: Der Voice-over-Ansatz sollte während der Entwicklung des Storyboards gemeinsam mit den Storytellern untersucht und geplant werden, um eine nahtlose Integration von Erzählung und Handlung zu gewährleisten.

Video: Einführung in das Storyboarding

Beispiel



29

Stop-Motion- -Techniken

Im Projekt GREEN TALES werden mit Hilfe von Stop-Motion-Animation ausgeschnittene Zeichnungen, Gegenstände oder die Kinder selbst zum Leben erweckt. Bei dieser Technik wird eine Reihe von Fotos aufgenommen, wobei die ausgeschnittenen Elemente, Gegenstände oder Personen zwischen den einzelnen Aufnahmen schrittweise bewegt werden, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen.

Einen Überblick über alle möglichen Stop-Motion-Techniken bieten diese beiden Filme:

[Anima 2011](#) | [Anima 2016](#)

Hinweis: Die für Geschichte B erstellten Bilder können wiederverwendet und zur Animation von Geschichte A genutzt werden.

Wichtige Punkte für eine effektive Stop-Motion-Animation:

- **Präzision:** Jede Bewegung muss sorgfältig geplant und ausgeführt werden, um die Konsistenz und Flüssigkeit der Animation zu gewährleisten und dabei die Kräfte und Dynamik der Bewegung zu berücksichtigen.
- **Geduld:** Stop-Motion ist ein arbeitsintensiver Prozess, der Geduld und Liebe zum Detail erfordert. Jede Sekunde der Animation kann Dutzende von Einzelbildern umfassen.
- **Kreativität:** Ermutigen Sie die Kinder, mit ihren Ausschnitten und Bewegungen kreativ zu sein.
- **Zusammenarbeit:** Durch die Arbeit in Teams können Kinder lernen, Aufgaben wie das Bewegen von Figuren, das Aufnehmen von Bildern und das Bearbeiten zu verteilen, was die Zusammenarbeit und Teamfähigkeit fördert.

Technik 1: Cut-Out

Bei der Ausschnittanimation werden flache Figuren, Requisiten und Hintergründe verwendet, die aus Papier oder anderen Materialien ausgeschnitten werden. Diese Teile werden zwischen jedem Bild leicht bewegt, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen.

5 Kategorien der grafischen Elemente

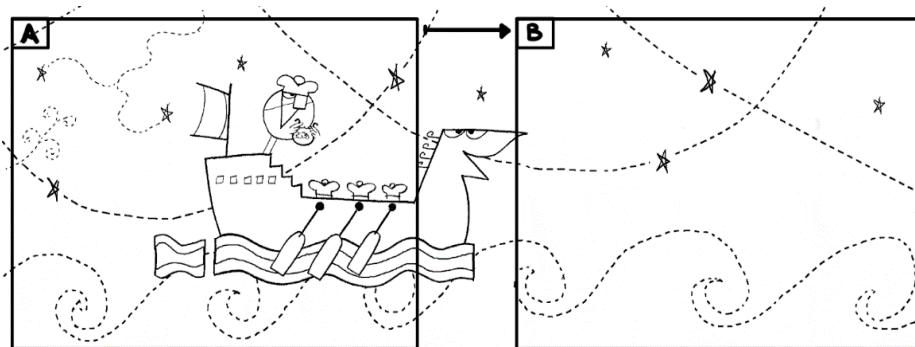
Aus dem Drehbuch extrahieren wir alle grafischen Elemente und ordnen sie in fünf verschiedene Kategorien ein:

1. **Hintergründe:** Dazu gehören die verschiedenen Tiefenstufen eines Ortes und die Umgebungen, in denen sich die Geschichte abspielt. Hintergründe schaffen den räumlichen Kontext und die Atmosphäre jeder Szene, von weitläufigen Landschaften bis hin zu intimen Innenräumen. Sie sind in drei verschiedene Teile unterteilt: den Hintergrund, genannt BG (z. B. Himmel) + verschiedene Zwischenebenen, genannt Unterlagen oder UL (z. B. Berge +

Wald + Straße) + einen Vordergrund, genannt Überlagerung oder OL (z. B. Baum, Zaun usw.).

2. **Animation:** Bezieht sich auf die Bewegungen und Handlungen von Figuren und Objekten innerhalb der Szene.
3. **Requisiten:** bestehen aus Objekten und Gegenständen, mit denen Charaktere interagieren oder die das visuelle Storytelling verbessern.
4. **Spezialeffekte:** Dazu gehören Elemente wie Rauch, Flammen, Feuer, Wasser und komplexere Wettereffekte (Regen, Schnee), magische oder übernatürliche Effekte und andere visuelle Verbesserungen, die die Szene bereichern.
5. **Soundeffekte:** Dazu gehören Umgebungsgeräusche, Charakteraktionen (Schritte, Türöffnen), Umgebungsgeräusche (Wind, Wasser) und Spezialeffektgeräusche (Explosionen, Zaubersprüche).

Das Verständnis der Hierarchie und Tiefe dieser Elemente – von Hintergrunddetails bis hin zu Vordergrundaktionen – ist in der Animation von entscheidender Bedeutung.



Schritt für Schritt:

1. **Ausschnittzeichnungen:** Kinder erstellen und kolorieren Ausschnittzeichnungen von Figuren, Requisiten und Hintergründen.
2. **Ebenen und Hintergründe:** Ordnen Sie die ausgeschnittenen Hintergründe auf einer ebenen Fläche oder einer Bühne an. Achten Sie darauf, dass sie sicher befestigt sind, damit sie sich während des Animationsprozesses nicht verschieben.
3. **Figuren und Requisiten:** Positionieren Sie die ausgeschnittenen Figuren und Requisiten gemäß dem Storyboard in ihren Ausgangspositionen.
4. **Inkrementelle Bewegungen:** Bewegen Sie die ausgeschnittenen Zeichnungen zwischen den einzelnen Fotos leicht. Diese kleinen, präzisen Anpassungen sind entscheidend für die Erstellung einer flüssigen Animation.
5. **Fotografieren Sie jeden Schritt:** Verwenden Sie ein Smartphone mit der App „Stop Motion Studio“ und ein Stativ, um es ruhig zu halten. Um die Kamera nicht zu berühren, was zu Bildsprüngen führen würde, verwenden Sie eine kleine Fernbedienung.

Die Ressourcen von Kendra Fleishman sind besonders empfehlenswert, da sie detaillierte Einblicke in die Rollen und Aktivitäten bei Projekten mit Kindern bieten.

Kendra Fleishman: Stop-Motion mit Papierausschnitten:

- [Stop-Motion-Animation mit Papierschnitten](#)
- [Stop-Motion: Gesichter und Münder aus ausgeschnittenem Papier erstellen, Teil 1](#)
- [Stop-Motion-Animation von Gesichtern mit Stop Motion Studio Pro](#)

Beispiele

Diese Beispiele sind sehr nützlich, um Ideen zu sammeln und den Kindern zu zeigen, welche Ergebnisse wir erzielen möchten:

- [Wie man einen Ninja verschwinden lässt](#)
- [Ozeanszene](#)
- [Das Leben eines Baumes](#)
- [Tanzende Kaninchen](#)

Wie man ausgeschnittene Zeichnungen erstellt

Nachdem die Geschichte in einem Storyboard skizziert wurde, um Perspektive und Proportionen festzulegen, wird jede Ebene der Szene neu gezeichnet oder auf separate Blätter Papier übertragen, um die Details endgültig festzulegen. Sowohl für die Kulisselemente als auch für die Figuren wird die Ausschnitttechnik verwendet.

Tipp: Die Zeichnungselemente können zwischen Geschichte A und B wiederverwendet werden.

Was zeichnen

Kinder können die Elemente direkt auf farbiges Papier zeichnen oder sich von Plattformen wie Pinterest inspirieren lassen. Diese Plattform ist kostenlos (einfach ein Konto erstellen) und eine wahre Fundgrube, die eine Vielzahl von Bildmaterialien bietet, die unter bestimmten Bedingungen wiederverwendet werden können (bitte klären Sie die Rechte mit dem Urheber) oder als Inspirationsvorlagen für die Erstellung eigener Puppen dienen.

Hinweis: Wenn Sie einige Elemente dieser Plattform verwenden möchten, empfehlen wir Ihnen, diese auszudrucken, auf 200-Gramm-Papier zu kleben und dann auszuschneiden, um die Stabilität des Elements zu gewährleisten.

Materialien:

- 200 g A4-Papier
- 150 g farbiges A4-Papier
- Mal- und Zeichenmaterialien



Schneidevorgang

Für den Ausschneidevorgang erstellen Sie separate Hintergründe (z. B. Himmel oder Wände) und abnehmbare Elemente in X- und Y-Dimensionen. Dieser Ansatz ermöglicht die Erstellung verschiedener Sets für jede Szene und gewährleistet gleichzeitig die Kontinuität zwischen den Szenen.

Nach dem Ausmalen wird jede Komponente des Sets (Hintergrund, Unterlage und Überlagerung) sorgfältig mit einem Cutter, der einer Schere vorzuziehen ist, um Verbiegen und Aufrollen zu vermeiden, und einer Schneidematte ausgeschnitten. Diese Elemente werden so flach und steif wie möglich gehalten, um die Animation zu erleichtern. Bei Bedarf werden sie mit Pappe, Zahnstochern oder geglühtem Aluminiumdraht verstärkt.

Materialien:

- Cutter oder Schere
- Schneidematte

Hinweis: Die Darsteller sind Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren. Angesichts der potenziellen Gefahren ist es ratsam, dass Kinder für Schneidearbeiten eine Schere verwenden, während der Künstler bei detaillierteren Arbeiten mit einem Cutter helfen kann.

Befestigungstechniken

Die Technik von Yann Bonnin

Diese Technik wurde entwickelt, um unansehnliche Befestigungen zu vermeiden, wie sie oft bei traditionellen Puppenanimationen zu sehen sind. Diese Methode wird empfohlen, aber jeder Künstler kann die Technik an die spezifischen Talente und Bedürfnisse seiner Klasse anpassen. [Video: Beispiel für die Technik von Yann Bonnin](#) (Passwort: festival)

Materialien: Gitarrensaite oder dicke Angelschnur, Schere, Feuerzeug, Reißzwecken.

Anwendung:

1. Schneiden Sie die erforderliche Länge der transparenten Schnur ab.
2. Schmelzen Sie ein Ende der Schnur mit dem Feuerzeug leicht in der blauen Flamme und drücken Sie es dann gegen die Spitze der Schere, um es zu glätten und zu versiegeln.
3. Schneiden Sie etwa einen halben Zentimeter des geschmolzenen Endes ab, um eine kleine, feste Perle zu erhalten.
4. Stechen Sie mit einer Reißzwecke ein Loch und fädeln Sie die Schnur durch die Puppenteile, die miteinander verbunden werden sollen.
5. Sobald die Teile aufgefädelt sind, schmelzen Sie das andere Ende der Schnur mit dem Feuerzeug leicht an und drücken Sie es erneut gegen die Schere, um eine weitere kleine Perle zu formen.

Vor- und Nachteile: unsichtbar, sehr präzise.

Splinte

Bei dieser Technik werden kleine Metallbefestigungen verwendet, die durch Löcher in den ausgeschnittenen Teilen gesteckt werden können. Sie ermöglichen ein leichtes Schwenken von Gliedmaßen und anderen beweglichen Teilen. Video: Beispiel für die Technik mit Splintstiften

Materialien: Splint, Lochzange

Anwendung:

- Stanzen Sie Löcher in die zu verbindenden Bereiche.
- Führen Sie den Splint durch die Löcher und spreizen Sie die Enden, um ihn zu befestigen.

Vor- und Nachteile: einfach anzuwenden und sicher für Kinder, gut sichtbar.

Klettpunkte

Mit dieser Technik lassen sich Teile leicht befestigen und wieder lösen, sodass sie ohne erneutes Befestigen neu positioniert werden können.

Benötigte Materialien: Klettpunkte (selbstklebend), Schere.

Anwendung:

- Befestigen Sie eine Seite des Klettpunkts am Körperteil und die entsprechende Seite am Glied oder beweglichen Teil.
- Zum Befestigen zusammendrücken.

Vorteile: leicht anzupassen und wieder anzubringen, sicher für alle Altersgruppen, die Dicke des Klettverschlusses verleiht dem Element Relief und kann Schatten erzeugen.



Technik 2: Pixilation

Pixilation ist eine Stop-Motion-Technik, bei der lebende Schauspieler als Stop-Motion-Objekte verwendet werden, wodurch ein einzigartiger und surrealer Effekt entsteht. Bei dieser Technik werden die Schauspieler in einer Reihe von Posen fotografiert und zwischen den einzelnen Aufnahmen schrittweise bewegt, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen.

Vorbereitung

- **Kostüme:** Die Kinder entwerfen Kostüme, die ihre Figuren darstellen. Diese können je nach Geschichte und verfügbaren Materialien einfach oder aufwendig sein.
- **Hintergrund:** Entwerfen und gestalten Sie Hintergründe, die die Kulisse für die Geschichte bilden. Diese können handgezeichnet, gemalt oder aus verschiedenen Materialien hergestellt werden.

Schritt für Schritt

1. **Planung:** Erstellen Sie ein Storyboard, das die Abfolge der Handlungen und Szenen skizziert. Legen Sie die Bewegungen und Positionen der Darsteller für jedes Bild fest (z. B. tanzen mit „Luft“ oder so tun, als würde man in „Wasser“ schwimmen).
2. **Aufbau:** Richten Sie den Hintergrund und die Kostüme der Darsteller ein. Wählen Sie einen Ort aus und sorgen Sie für eine gute Beleuchtung. Markieren Sie die Positionen der Darsteller auf dem Boden, um eine einheitliche Bewegung zu gewährleisten.
3. **Probe:** Üben Sie die Bewegungen und Handlungen ohne Kamera, um flüssige Übergänge zwischen den Einzelbildern zu gewährleisten.
4. **Frame-für-Frame-Aufnahme:** Verwenden Sie ein Smartphone, das auf einem Stativ befestigt ist, um es ruhig zu halten. Machen Sie nach jeder kleinen Bewegung der Darsteller ein Foto. Achten Sie darauf, dass die Darsteller ihre Posen zwischen den Aufnahmen ruhig halten, um Unschärfen zu vermeiden.
5. **Bearbeitung:** Stellen Sie die Bilder mit einer Stop-Motion-Software wie Stop Motion Studio oder iMovie zusammen. Streben Sie 12 bis 24 Bilder pro Sekunde an, um eine flüssige Bewegung zu erzielen.

Videobeispiel: „Ihre morgendliche Eleganz“



Technik 3: Volumen mit Objekten oder Pflanzen

Bei dieser Technik werden Alltagsgegenstände oder natürliche Elemente verwendet, um animierte Sequenzen zu erstellen. Kinder sammeln Gegenstände wie Stöcke, Blätter, Steine und Alltagsgegenstände, um Szenen und Figuren zu bauen, die die Elemente der Natur darstellen.

Schritt für Schritt

1. **Auswahl der Objekte:** Nehmen Sie die Kinder mit auf Spaziergänge in der Natur, um Gegenstände wie Stöcke, Blätter, Steine, Sand und andere Naturmaterialien zu sammeln. Sie können auch Alltagsgegenstände wie Spielzeug, Küchenutensilien oder Lebensmittel verwenden.
2. **Aufbau:** Verwenden Sie die gesammelten Materialien, um detaillierte Kulissen zu erstellen. Eine Szene, die die Erde darstellt, könnte beispielsweise Steine, Erde und Blätter enthalten.
3. **Frame-für-Frame-Aufnahme:** Ordnen Sie die Objekte an und bewegen Sie sie schrittweise, während Sie jeden Frame mit der Kamera aufnehmen. Achten Sie auf eine gleichbleibende Beleuchtung und Kameraposition, um eine flüssige Animation zu gewährleisten.
4. **Bearbeitung:** Stellen Sie die Bilder mit einer Stop-Motion-Software zu einer Animationssequenz zusammen. Fügen Sie Effekte oder Ton hinzu, um die Geschichte zu untermalen.



Videobeispiel: „It's Like Normal People!“

Digitale Tools

Stop Motion Studio

Für den Animationsprozess des GREEN TALES-Projekts wird die Anwendung Stop Motion Studio verwendet. Die kostenlose Version erfüllt zwar die Anforderungen des Projekts, wir empfehlen jedoch die kostenpflichtige Version, die 9,99 € kostet. Sie ist für Aufnahmen in 4K unerlässlich und ermöglicht Bildausschnitte und Kamerabewegungen. Diese App wird verwendet, um Animationen Frame für Frame aufzunehmen.

Mit der Stop Motion Studio-App können Sie Fotos aufnehmen und diese zusammen anzeigen, um die Illusion von Bewegung zu erzeugen. So werden die Geschichten der Kinder durch flüssige und fesselnde Animationen zum Leben erweckt.

Schritt für Schritt:

- **Smartphone und Stativ:** Befestigen Sie Ihr Smartphone auf einem Stativ, um es ruhig zu halten.
- **Aufnehmen von Einzelbildern (Fernbedienung):** Um zu vermeiden, dass Sie das Telefon berühren und dadurch die Bilder verwackeln, verwenden Sie eine Fernbedienung. Nehmen Sie nach jeder kleinen Bewegung der ausgeschnittenen Zeichnungen mit der App ein Foto auf. In der Regel sind 12 bis 24 Einzelbilder pro Sekunde erforderlich, um eine flüssige Bewegung zu erzielen.

Video-Tutorials

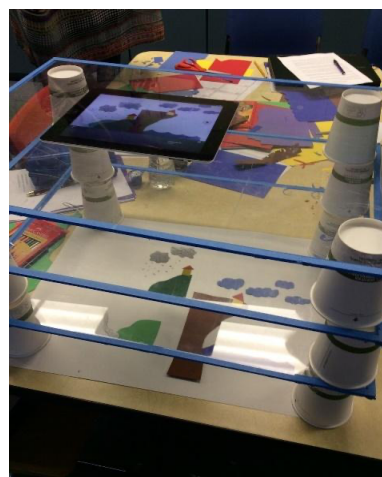
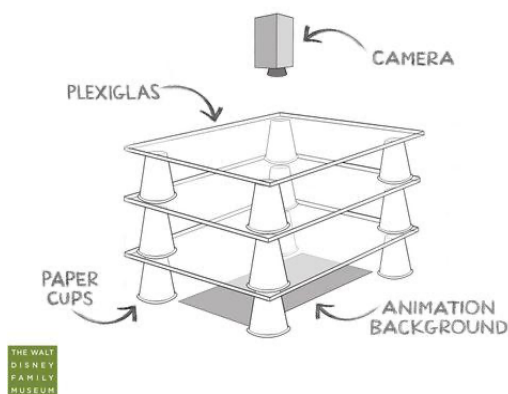
- [So verwenden Sie die Stop Motion Studio-App \(Französisch\)](#)
- [Verwendung der Stop Motion Studio-App \(Englisch\)](#)
- [Domestika-Kurs zu Stop Motion \(mehrsprachig\)](#)
- [Stop-Motion-Tutorial](#)

Ausrüstung

Die Mindestausrüstung, die zum Filmen der Animation erforderlich ist, umfasst Folgendes:

- Ein iOS- oder Android-Smartphone
- Die Stop-Motion-Studio-App (*kostenpflichtige Version empfohlen, nur 9,99 €*)
- Ein stabiler Ständer mit einem Kit zur Positionierung des Smartphones mit einem Stativ
- Ein LED-Beleuchtungsset
- Eine Fernbedienung zum Auslösen des Verschlusses (*das Berühren der Kamera verursacht störende Verwacklungen*)

Optional: eine Glasplatte mit vier gleich großen Behältern, um die Animation anzuheben. Das Set wird darunter platziert. Mit diesem Prinzip ist es möglich, mehrere Ebenen zu überlagern, um mehr Handlungsfreiheit und eine bessere Tiefenschärfe zu erzielen.



Hinweis: Mit dem Stop-Motion-Aufnahmegerät können Sie nicht nur Animationen erstellen, sondern auch Ihre Zeichnungen oder Bildkompositionen für die Diashow sowie alle dreidimensionalen Visualisierungen fotografieren. Mit einem normalen Scanner ist dies praktisch unmöglich. Denken Sie darüber nach!

UBeesize-Stativ: Mini-Stativ + Smartphone-Adapter + Fernbedienung

SMALLRIG Stativ: multifunktionales Stativ für Filmaufnahmen + Smartphone-Adapter

SMALLRIG RM01 Kit: ein Minimal-Kit, das immer nützlich ist. Je nachdem, wo Sie Ihr Filmset aufbauen, kann zusätzliche Beleuchtung erforderlich sein.

Bluetooth-Fernbedienung: Es gibt verschiedene Modelle von Fernbedienungen. Überprüfen Sie zunächst, ob sie mit Ihrem Handymodell kompatibel sind, und behalten Sie Ihr Budget im Auge. Es ist ratsam, mindestens zwei davon zu haben, da sie klein sind und leicht verloren gehen können. Ein Tipp: Die meisten werden mit einem kleinen Armband geliefert, mit dem Sie sie am Handgelenk befestigen können... Nutzen Sie es. So vermeiden Sie, dass Sie sie im ungünstigsten Moment verlieren.

Ein wichtiger Link für einen Überblick über alle Möglichkeiten zur Einrichtung eines Stop-Motion-Filmsets und zur Beleuchtung, je nach den verschiedenen verfügbaren Geräten. Konzentrieren Sie sich auf Tipps zur Verwendung eines Smartphones oder Tablets.

Ausrüstung und Arbeitsbereich – Teil 1

Digitale Formate und Qualitätsstandards

Für die Erstellung der Diashow in Geschichte A können bildende Künstler ein einfaches Videobearbeitungsprogramm verwenden, um Übergänge zwischen den Szenen hinzuzufügen. Hier sind einige empfohlene Schritte:

Geschichte A: Erstellen der Diashow

Für die Erstellung der Diashow in Geschichte A können bildende Künstler ein einfaches Videobearbeitungsprogramm verwenden, um Übergänge zwischen den Szenen hinzuzufügen. Hier sind einige empfohlene Schritte:

1. **Wählen Sie ein einfaches Bearbeitungsprogramm:** Filmora oder eine andere einfache Bearbeitungssoftware kann verwendet werden, um die Bilder zusammenzustellen und Übergänge hinzuzufügen.
2. **Bilder importieren:** Importieren Sie die Zeichnungen und Fotos in das Bearbeitungsprogramm. Stellen Sie sicher, dass jedes Bild richtig ausgerichtet ist und der Storyboard-Reihenfolge entspricht.
3. **Übergänge hinzufügen:** Wenden Sie fließende Übergänge zwischen den Szenen an, um den Ablauf der Diashow zu verbessern. Dazu können Überblendungen, Auflösungsübergänge oder andere einfache Übergangseffekte gehören.

4. **Passen Sie das Timing an:** Stellen Sie sicher, dass jedes Bild oder jede Szene eine angemessene Anzeigedauer hat, um die Geschichte effektiv zu vermitteln. In der Regel sollte jedes Bild lange genug sichtbar sein, damit die Zuschauer den Inhalt erfassen können, bevor sie zum nächsten Bild übergehen.
5. **Exportieren Sie die Diashow:** Wenn die Diashow fertig ist, exportieren Sie sie in einem gängigen digitalen Format wie MP4 oder MOV. Dieses Format ist weit verbreitet und gewährleistet eine gute Qualität.

Hinweis: Es muss **eine Animation** vorhanden sein (dies kann eine Mischung aus verschiedenen Techniken sein).

Geschichte B: Kapitel für den endgültigen Film

Anweisungen zum erforderlichen Videoformat:

- Auflösung: 1920 x 1080 (2K),
Bildfrequenz: 25 fps,
- Für die Aufnahme: HD beste Qualität
- Zur Überprüfung, Export des Films: h264 beste Qualität
- Für die Bearbeitung und den Export der Bildsequenz: RAW / AppleProRAW oder Video HQ

Hinweis: Bitte stellen Sie sicher, dass alle Videos bis zum Stichtag im angegebenen Format eingereicht werden. Dies ermöglicht eine zeitnahe Zusammenstellung und Bearbeitung des endgültigen Animationsfilms.

Künstler 3: Musiker/Soundde signer

Der Musiker/Sounddesigner ist der dritte Künstler, der am kreativen Workshop-Prozess teilnimmt. Zusammen mit den Kindern erstellt er/sie zwei verschiedene Sound- und Musik-Soundtracks:

- 1 für die Diashow mit Animation zu den 4 Elementen.
- 1 für das animierte Video zum zugewiesenen Element.

Gesamtstundenzahl: 12 Stunden .

Verantwortlichkeiten und Zusammenarbeit

Verantwortlichkeiten:

- Den Schülern verschiedene Klangbereiche vermitteln, die zur Darstellung der Elemente sowohl aus natürlichen als auch aus städtischen Umgebungen verwendet werden können.
- Unterstützung der Schüler bei der Erstellung origineller Musik und Soundeffekte mit unkonventionellen Instrumenten, die die Erzählung und emotionale Wirkung ihrer Geschichten verstärken.
- Organisation von Outdoor-Aktivitäten, um den Schülern zu helfen, Naturgeräusche zu sammeln und sich von ihrer Umgebung inspirieren zu lassen.

Hinweis: Inspiration finden Sie im Dokument „Sammlung künstlerischer und grüner Praktiken“.

- Ermutigen Sie die Schüler, Elemente aus alten Traditionen, Mythen, Kulturen und Bräuchen einzubeziehen (z. B. aus der Tradition der Geschichtenerzähler, aus dem Herkunftsland der Kinder oder aus dem Land, in dem die Kinder leben).

Zusammenarbeit:

- **Mit der Partnerschule:** Helfen Sie dabei, die Musik und die Geräusche in eine zusammenhängende Multimedia-Präsentation zu integrieren.
- **Mit dem bildenden Künstler:** Stimmen Sie sich mit dem bildenden Künstler ab, um sicherzustellen, dass der Ton nahtlos zu den visuellen Elementen passt.
- **Mit dem Musik- und Soundexperten:** Sicherstellen, dass die Ergebnisse den vom Experten festgelegten Soundqualitätsstandards entsprechen.
- **Mit den Musikern aus den anderen Ländern:** Für den Soundtrack des endgültigen Films wird vorgeschlagen, dass die Musiker aus den vier teilnehmenden Ländern mit dem Soundexperten zusammenarbeiten, um den Soundtrack zu erstellen.
- **Mit dem Koordinator:** Senden Sie die Tonergebnisse an die Koordinatoren. Diese leiten sie an FYME und IYMF und anschließend an die Experten weiter.

Ansatz

- Im GREEN TALES-Projekt wird nicht zwischen Musik und Soundtrack unterschieden; beide sind integraler Bestandteil der Schaffung eines zusammenhängenden audiovisuellen Erlebnisses.
- Begrüßen Sie Experimente und Kreativität, um das Geschichtenerzählen durch Ton zu verbessern.



Kreativer Prozess

Schritt für Schritt

1. **Bringen Sie Kindern aktives Zuhören bei:** Bitten Sie sie nach einer Minute Stille, die Geräusche zu beschreiben, die sie gehört haben, als Trainingsinstrument. Zuhören ist sehr wichtig, Stille ebenso.
2. **Erstellen Sie eine Liste der grundlegenden Geräusche,** die Sie aufnehmen möchten, und überlegen Sie sich alternative Geräusche, die zu der Atmosphäre passen, die Sie schaffen möchten.
3. **Denken Sie über die Verwendung möglicher Musikobjekte nach:** Körperpercussion, traditionelle Instrumente, Fundstücke, „grüne Instrumente“, Wasserpercussion usw.
4. **Nehmen Sie Ihre Sounds auf** und speichern Sie sie in Ihrer Soundbank (oder Soundbibliothek). Einige Soundeffekte erfordern verschiedene Sounds, um eine Idee zu vermitteln: Für den Start des Außerirdischen benötigen Sie beispielsweise Motorengeräusche, Luft- und Feuergeräusche, alte elektronische Sounds und die Stimme des Außerirdischen über ein Walkie-Talkie. All dies können Sie auch nur mit den Stimmen der Kinder erreichen. **Idee:** Es könnte interessant sein, eine gemeinsame Soundbibliothek für das GREEN TALES-Projekt zu erstellen. Einige Elemente könnten zwischen den Partnern geteilt und auch auf der Website veröffentlicht werden.
5. **Bezug zur Geschichte:** Passen Sie Musik und Soundeffekte an die Handlung und die emotionalen Bögen an. Entwickeln Sie musikalische Motive und Themen, die die Charaktere und Themen widerspiegeln.

Vorschlag

Nutzen Sie Stille als narratives Mittel, um Spannung zu erzeugen und wichtige Momente zu betonen. Um Stille zu erzeugen, verwenden Sie Geräusche, die den Eindruck von Stille vermitteln (Quietschen, Atmen, kleine Geräusche – lassen Sie eine Stille niemals völlig leer).

Ausrüstung, Tools und Techniken

Die praktischsten DAWs für den Austausch mit dem Experten sind Ableton und Reaper. Andere sind ebenfalls geeignet, aber für die finale Postproduktion müssen Sie die separaten Audiospuren aus der DAW-Session oder, besser noch, die Audiospuren aus der Premiere Pro-Session in Zusammenarbeit mit dem Visual Artist senden. Es ist auch wichtig, die Kommunikation mit dem Visual Artist aufrechtzuerhalten, um eine gemeinsame Sprache zu verwenden.

Optionen für Aufnahmegeräte

- Einfacher tragbarer Digitalrekorder mit Windschutz für Außenaufnahmen.
- iPhone-Mikrofon für die Aufnahme von Geräuschen unterwegs.

Voice-over

Voice-over ist eine Produktionstechnik, bei der eine Stimme, die nicht Teil der Erzählung ist, in einem Film oder einer Animation verwendet wird. Sie wird in der Regel verwendet, um zusätzlichen Kontext, Kommentare oder Erzählungen zu liefern, die die visuellen Elemente auf dem Bildschirm ergänzen.

Für das **Filmkapitel (Story B)** im GREEN TALES-Projekt könnte Voice-over verwendet werden, um die Handlung in der Sprache des Landes zu kommentieren, während allgemeine Untertitel in Englisch hinzugefügt werden (bei Bedarf sind später auch andere Versionen verfügbar). Mit dieser Methode kann die Handlung ohne Unterbrechung durch Dialoge fortgesetzt werden. Das Voice-over deckt sowohl den Kommentar als auch die Handlung gleichzeitig ab, ohne dass man warten muss, bis der Dialog beendet ist, bevor die Handlung fortgesetzt werden kann. Dieser Ansatz sorgt auch dafür, dass die Audiosynchronisation weniger problematisch ist, was ein flüssigeres und dynamischeres Erzählerlebnis ermöglicht.

Hinweis: Idealerweise wird die Verwendung von Voice-over bereits in der Storyboard-Phase mit den Erzählern abgestimmt, um eine nahtlose Integration mit den visuellen Elementen zu gewährleisten.

Grundlegende Prinzipien der Aufnahme

- **Live überwachen:** Überwachen Sie Ihre Aufnahmen stets live mit Kopfhörern oder Ohrstöpseln, um die Qualität und Klarheit des Tons sicherzustellen.
- **Wählen Sie ruhige Orte:** Nehmen Sie an ruhigen Orten auf und vermeiden Sie Hintergrundgeräusche. Meiden Sie außerdem Umgebungen mit starkem Nachhall, wie z. B. kleine Betonräume (nehmen Sie die Stimme des Außerirdischen beispielsweise in einem Auto oder mit Gegenständen wie einem Eimer auf).
- **Behandeln Sie das Aufnahmegerät vorsichtig:** Achten Sie auf Manipulationsgeräusche. Halten Sie das Aufnahmegerät fest in der Hand oder stellen Sie es vorzugsweise auf einen Ständer, um Manipulationsgeräusche zu minimieren.
- **Platzierung des Mikrofons:** Vermeiden Sie es, das Mikrofon zu nahe an der Schallquelle zu platzieren, da dies zu Verzerrungen führen kann. Es wird ein Mindestabstand von 40 bis 80 cm empfohlen, insbesondere für perkussive Klänge, wobei dies je nach Akustik des Ortes variieren kann.
- **Achten Sie auf die richtigen Pegel:** Stellen Sie sicher, dass die Aufnahmepegel zwischen -20 und -6 dB bleiben, um einen ausgewogenen Klang ohne Verzerrungen zu erzielen.
- **Verwenden Sie im Freien einen Windschutz:** Verwenden Sie bei Außenaufnahmen einen Windschutz, um Windgeräusche zu reduzieren. Sie können Ihren eigenen Windschutz herstellen, indem Sie Stoff (z. B. Socken oder einen Schal) um das Mikrofon wickeln.

Dateiformate und Qualitätsstandards

Stellen Sie separate Audiospuren im Stereoformat bereit, entweder im Format .wav oder .aif (mit .mp3 als zweite Wahl). Die Audioaufnahmen sollten mit 16 oder 24 Bit und 48 kHz aufgenommen werden.

Um optimale Ergebnisse in der Endpostproduktion zu erzielen, stellen Sie sicher, dass alle Töne auf 2–3 Spuren platziert sind, wenn sie sich nicht überlappen.

Wenn Sie nicht mit einer DAW (Digital Audio Workstation) arbeiten können, senden Sie bitte die separaten Audioelemente zusammen mit Zeitangaben zur Synchronisation.

Inspirationen

Ideen für Instrumente rund um die vier Elemente

- **Erde:** tiefe Trommeln oder Percussion aus natürlichen Materialien.
- **Luft:** Blasinstrumente oder hohe Töne.
- **Feuer:** knisternde Klänge, rhythmische Muster.
- **Wasser:** fließende Klänge, sanfte Rhythmen.

Wie man die Elemente aufnimmt

- **Feuer:** Dieses Element ist sehr schwer aufzunehmen, es ist besser, es als Soundtrack zu verwenden. [Videobeispiel](#)
- **Wasser:** Als Beispiel können Kinder den Regen spielen. [Videobeispiel 1](#) [Videobeispiel 2](#)

Von anderen Musikern

- [Der „grüne“ Musiker Jean-Yves Bardoul](#)
- [Der Multimusiker Alexandre Cellier](#)
- [Der Body-Percussionist Antonino Talamo](#)

Kontakte

Projektkoordinatorin – Internationale Yehudi Menuhin Stiftung

Bianca Rubino – Projektmanagerin: bianca.rubino@menuhin-foundation.com

Lucía del Pico – Projektassistentin und Kommunikation: lucia.delpico@menuhin-foundation.com



Projektpartner

- [World Human Forum](#) (GR)
- [Cukurova-Universität Adana \(Fachbereich Sprachen\)](#) (TR)
- [Universität Akureyri \(Fakultät für Sozial- und Geisteswissenschaften\)](#) (IS)
- [Panodyssey](#) (FR)
- [Die Europäische Märchenstraße](#) (IT)
- [MUS-E Deutschland](#) (DE)
- [Fundación Yehudi Menuhin España](#) (ES)



Besuchen Sie die Website von GREEN TALES

www.greentales.eu

