



# Lehrveranstaltung „Animation“

Animation = Bewegt Bild

# Vorstellung

Peter Ederer

... geboren 1981 in Wiesbaden

- Seit 2006 als freier Illustrator tätig
- März 2008 Diplom Kommunikationsdesign FH Wiesbaden
- April 2008-Juni 2010 Art-Director/3D Artist bei Animationsfirma „madness“, Göppingen
- 2010-2011 Freelancer (Concept Art, Storyboarding u.a)
- 2011-2013 Art Director Motion Design bei ZDF Digital
- Seit 2013 Freelancer (Illustrator, Concept Artist, Storyboarding u.a)
- 2016 Aufbau White Rabbit Studio
- Lehrbeauftragter an der FH Esslingen und FH Wiesbaden
- Zeichenworkshops für verschiedene Zielgruppen

[www.whiterabbitstudio.de](http://www.whiterabbitstudio.de)

[mail@peterederer.de](mailto:mail@peterederer.de)

# Vorstellung

Walkmühle 1

- Komponist/Sounddesigner
- Regisseur/Filmer
- Illustrator/Animator
- 10 feste Mitarbeiter
- Freelancer und Praktikanten
- 2 Studio-Hunde

Jobs aus den Bereichen Film/TV, Image,  
Events, Kultur, Live-Acts

Entwicklung von eigenen Konzepten+Umsetzung





# Veranstaltungsplan „Animation“

# Wofür Bewegt Bild/Animation?

- Film
- CGI
- Trickfilm
- Motion Design
- Werbung/Spots
- Trailer
- Websites
- Apps
  
- Überall ...

# Warum?

Unterschiedliche Techniken für unterschiedliche Einsatzgebiete: 2D, 3D, Matte Paintings, Film-Footage, Motion Capturing, VR, AR, programmierte Animationen usw..

# Was ist Animation\*

„Animation (von lat. animare, „zum Leben erwecken“; animus, „Geist, Seele“) ist im engeren Sinne jede Technik, bei der durch das Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild geschaffen wird.

Die Einzelbilder können gezeichnet, vom Computer berechnet oder fotografische Aufnahmen sein. Bei der Wiedergabe einer solchen Sequenz mit ca. 24 Bildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer annähernd flüssigen Bewegung.

Dies hat aber auch zur Folge, dass ein 90 Minuten langer Film aus 129.600 Einzelbildern besteht und dementsprechend der Aufwand für die Erstellung hoch ist.“

\*Wikipedia (<https://de.wikipedia.org/wiki/Animation>)



# Beispiele für klassische Animations-Anwendungen

## Film/TV

- Alles was nicht gedreht werden kann, muss generiert werden

## Bewegt Bild als Verpackung:

- Geht einen Schritt weiter als klassisches Design.
- Bewegtes Design hat die selben Grundlagen
- Einfachstes Beispiel von reiner Animations-Grafik: Motion Design

## Der Wandel im Bewegt Bildbereich!

- Bestes Beispiel: Die Website und Apps

Was macht Bewegt Bild aus?



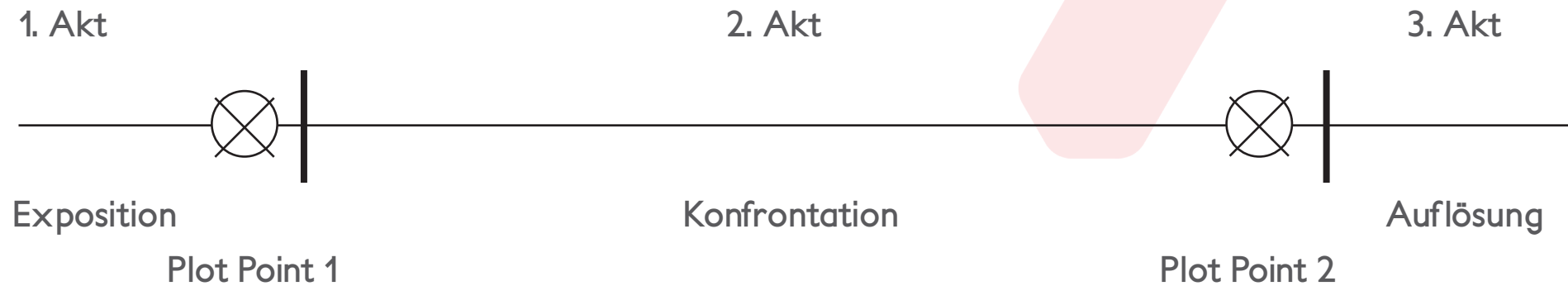


## Bewegt Bild im „filmischen Einsatz“

- wichtigste Komponente gegenüber Standbild: **Zeit/Timing**
- Die Gestaltung der Zeit: **Dramaturgie**, Entwicklung von „Geschichten“
- Eins der wichtigsten Elemente im Bewegt Bild: **Emotion!...**  
**Dinge zum Leben erwecken!**

# Dramaturgie Schaubild nach Syd Field

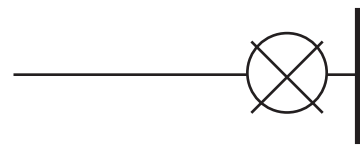
<http://filmunterricht.blogspot.de/2013/03/handout-dramaturgie.html>



# Nichts wird mehr so sein, wie vorher: Das Schaubild funktioniert!

- Wer ist die Hauptfigur/Um wen geht es?
- Wovon handelt die Geschichte?
- Wie ist die Situation?
- Entscheidung des Zuschauers über „like“

## 1. Akt



Exposition

### Plot Point 1

- Ereignis, das in die Geschichte eingreift.
- Gibt eine neue Richtung vor

- Hauptanteil der Story
- Basis für Konfrontation ist Konflikt
- Was ist das Ziel der Hauptfigur?
- Hindernisse werden eingebaut

## 2. Akt

Konfrontation

- Positiv oder Negativ?
- Erreicht die Hauptfigur ihr Ziel?
- Löst Geschichte auf und macht sie begreiflich
- Rundet eine Geschichte ab

## 3. Akt



Auflösung

### Plot Point 2

- Erneutes Ereignis, das zur Auflösung der Geschichte führt (Twist).



# Das Prinzip des Schaubildes anhand eines Kurzfilms

<https://vimeo.com/152985022>

## Fallbeispiel: Der Werbeclip

- Bündelt das Prinzip der Dramaturgie in 30 Sek.
- Beispiel Youtube: in 3 Sek. entscheidet der User über Erfolg oder Misserfolg der Anzeige!
- Entscheidung wird mit Internet als Medium noch schneller...

## Negativbeispiel Autowerbung

- Geschichten erzählen reicht nicht ...
- Zusätzliche Anforderung: Produkt muss verkauft werden!

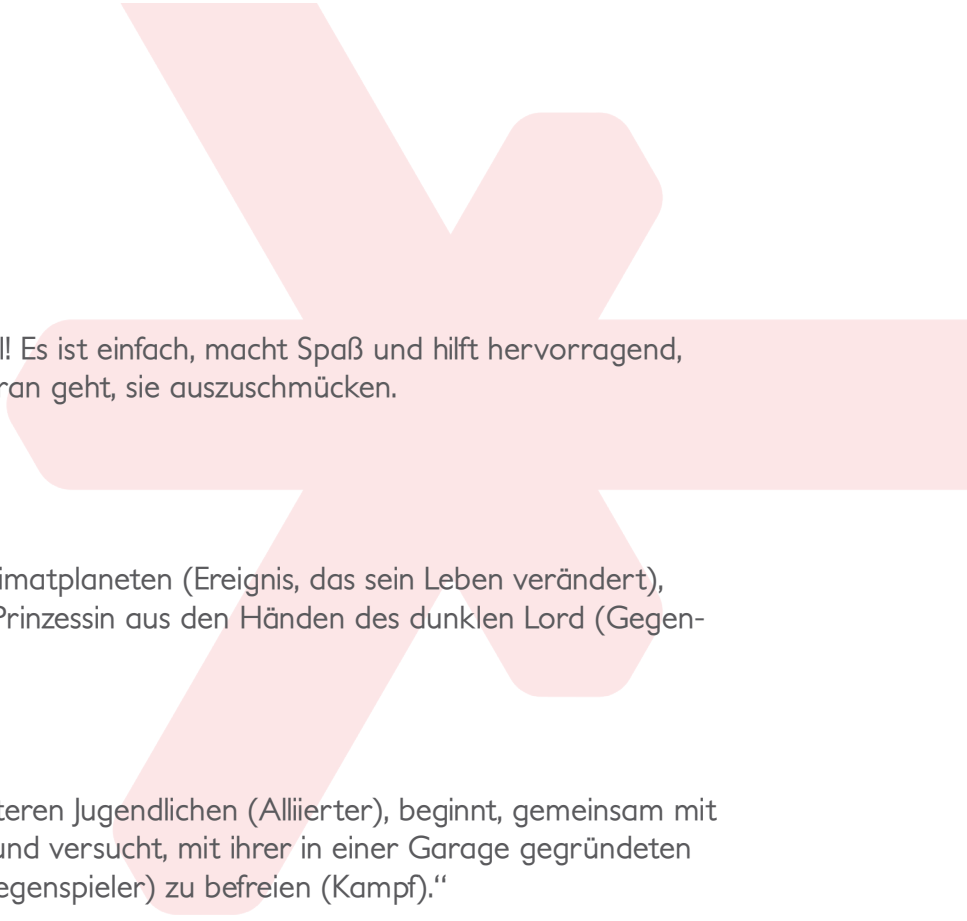
## Der Anfang - Wie erreiche ich starke Konzepte?

- Immer zuerst die Konzeption!!
- Hinter jedem Beweg Bild steht die Idee und die Konzeption von Abläufen.
- Verkaufe Deine Idee ... Gedanken in Textform/Skizzen
- Was sind die Bausteine für ein geschriebenes Script/Pitching Paper:
- Log Line, Ausformulierung der Idee, Produktions-Informationen usw.
- Moods

(<https://marcusjohanus.wordpress.com/2013/03/02/pitching-fur-anfanger-und-fortgeschrittene-wie-du-deinen-roman-in-einem-satz-zusammenfasst/>)

## Die Log Line

- Eine Log Line ist üblicherweise einen bis maximal drei Sätze lang und wird im Präsens formuliert.
- Inhaltlich identifiziert die Log Line das Genre, stellt den Protagonisten und dessen Herausforderung oder Konflikte vor, und enthält idealerweise eine offene Frage oder einen anderen Anreiz, mehr zu erfahren.
- Log Line / Pitching Paper (gilt auch für Websites oder Motion Design - auch Motion Design hat ein Ziel!)
- Hemingway challenge: Story mit 6 Wörtern.



Die Handlung à la Hollywood in einem Satz, versuchen Sie es mal! Es ist einfach, macht Spaß und hilft hervorragend, sich über den Inhalt einer Geschichte klar zu werden, bevor es daran geht, sie auszuschnücken.

#### Logline Star Wars

„Ein naiver (Defekt) Neffe eines Farmers (Held) verlässt seinen Heimatplaneten (Ereignis, das sein Leben verändert), verbündet sich mit anderen Rebellen (Alliierte) und versucht, die Prinzessin aus den Händen des dunklen Lord (Gegenspieler) zu retten (Krieg).“

#### Logline Apple

„Ein adoptierter (Defekt) Jugendlicher (Held) trifft einen etwas älteren Jugendlichen (Alliierte), beginnt, gemeinsam mit ihm mit Elektronik zu tüfteln (Ereignis, das sein Leben verändert) und versucht, mit ihrer in einer Garage gegründeten Firma, die Computerwelt aus den Klauen eines Konzernriesen (Gegenspieler) zu befreien (Kampf).“

#### Logline Findet Nemo

„Ein überängstlicher (Defekt) Clownfisch (Held) muss die Sicherheit seines Riffs verlassen (Ereignis, das sein Leben verändert) und den Gefahren des Meers (Gegenspieler) trotzen, um an der Seite eines anderen Fisches (Alliierte) seinen verlorenen Sohn zu finden (Suche).“

Quelle: <https://www.strategisches-storytelling.de/logline-die-ganze-geschichte-in-einem-satz/>



# Konzeption von Bildwelten: Moods

- Sammeln/Erstellen von Bildfolien, die das Produkt visuell erklären
- Personen, Umgebung, Atmosphäre
- Eindruck der Idee vermitteln

## Warum ist die Konzeption so wichtig?

- Bewegt Bild braucht Konzeption, weil Produktion aufwendig ist!
- Vorteile: Wirtschaftlichkeit!, Schnell, Kommunikativ!
- Jeder spricht über das Selbe!

## Praktikumsaufgabe:

### Praxis von dramaturgischem Aufbau und Erarbeiten eines kurzen Konzepts für Bewegte Bild Idee.

Sucht Euch einen Kurzfilm oder Werbespot Eurer Wahl und arbeitet an diesem Beispiel folgende Elemente heraus:

#### 1. Dramaturgischen Aufbau

- Wie wird die Story aufgebaut/eingeführt?
- Was sind die Plot Points?
- Was ist die Auflösung?

#### 2. Logline

- Story/Idee in einem Satz erklären.
- Was sind die wichtigsten Kernaussagen...was ist eher Beschreibung
- Ziel: Lernen die Idee in kurzer Zeit als geschriebenes Konzept zu verdeutlichen/zu verkaufen!

#### 3. Moodboard entwickeln: Filmidee visuell erklären

- Was ist die Grundidee und wie ist der Look des Films ?
- Recherche!
- Keine Bilder aus dem Film/Spot verwenden (Den Film gibt es noch nicht!!)

#### 3. Zusammenfassung in einem Pitching Paper



Für nächsten Termin bitte Kameras/Handys parat haben.

02.05. bitte Stifte und Zeichenpapier parat haben.