Storytelling

Einführung

Eine gute Geschichte ist eine gute Grundlage dafür, dass ein Film verständlich ist und für den*die Zuschauer*in einen Sinn ergibt. Auch wenn der Film gut aussieht oder unglaubliche Spezialeffekte hat, wird er den*die Zuschauer*in nicht fesseln, wenn er keine gute Geschichte erzählt. Die Entwicklung einer Geschichte ist ein vom Filmgenre oder der Technik, die sie verwenden möchten, unabhängiger Prozess. Ein Animationsfilm bietet jedoch einige Möglichkeiten, die in einer Realfilmproduktion nur schwer umsetzbar sind (z. B. die Verwandlung eines Objekts oder eines Charakters...). Daher bietet der Animationsfilm etwas mehr Raum für die Entwicklung einer Geschichte auf einer sehr fantasievollen Ebene oder zu Themen, die mit dem Realfilm nur schwer zu behandeln sind. Um eine gute Geschichte erzählen zu können, sollte man zum einen die Prinzipien des Storytellings kennen und zum anderen ein Verständnis von Filmsprache als ein eigenständiges Ausdrucksmittel haben. In diesem Kapitel erläutern wir einige Grundlagen zur Entwicklung einer interessanten Geschichte und wie man sie in Filmsprache übersetzen kann.

AnimaVision *in action*

• Suchen Sie die Ideen für eine Geschichte in ihrem persönlichen Umfeld und in Ihren eigenen Gefühlen und Gedanken.
• Schreiben Sie ihre Geschichte auf und/oder diskutieren Sie sie mit anderen.
• Nutzen Sie Prinzipien wie die Struktur eines Dramas, die Entwicklung von Charakteren usw., um Ihre Geschichte verständlich und ansprechend zu gestalten.
• Übersetzen Sie Ihre Geschichte in Filmsprache: fertigen sie ein Storyboard an, das alle Einstellungen, Dialoge, Geräusche und die Musik des Films definiert.

Equipment und Hilfsmittel

Um eine Geschichte zu entwickeln, brauchen Sie Stifte und Papier. Um einen besseren Überblick über mehrere Teile oder die ganze Geschichte zu bekommen, kann eine Tafel nützlich sein. Wenn Sie lieber in einer digitalen Umgebung arbeiten möchten, benötigen Sie einen Computer und je nach Anwendung auch einen

Internetzugang. Um ein Storyboard zu erstellen, können Sie eine Storyboard-Vorlage ausdrucken (den Link finden Sie am Ende dieses Kapitels). Sie können ein Storyboard aber auch in einer digitalen Umgebung erstellen (z. B. in Padlet). Padlet oder andere Cloud-Anwendungen ermöglichen außerdem die Kooperation über das Internet.

Hauptteil

Storytelling hat eine extrem lange Geschichte, die von der Höhlenmalerei über mündliche Überlieferungen, aufgeschriebene Mythen und Legenden bis hin zu Romanen, Zeitungen, Fotos, Fernsehen und Film reicht. Heute kann fast jede*r seine*ihre Geschichten in den sozialen Medien in kürzester Zeit und fast ohne Kosten mit der ganzen Welt teilen. Das Erzählen von Geschichten kann Ihnen helfen, mit Ihren persönlichen Erfahrungen oder Situationen in der Außenwelt umzugehen und ist ein gutes Mittel, um Ihre Fantasie und Ihre Meinung auszudrücken.

> *Wir brauchen Geschichten, um uns gegenseitig zu erklären.*



Ein inspirierendes Zitat über das Geschichtenerzählen, das im Rahmen des Animavision-Projekts entstanden ist: Geschichten sind unsere Wegweiser. Zuerst füttert und kleidet man ein Kind, danach erzählt man ihm eine Geschichte.

Es wird oft empfohlen, für Geschichten das, was jemanden in seinem*ihrem Inneren bewegt oder was in seiner*ihrer näheren Umgebung geschieht, als Grundlage zu nehmen. Obwohl dies auf den ersten Blick uninteressant erscheinen mag, können auf diese Weise entstandene Geschichten wirklich authentisch wirken und die Zuschauer*innen auf einer persönlichen Ebene berühren. Jedes kleine Ereignis in Ihrem Leben kann in eine Geschichte verwandelt werden, durch das sich jemand angesprochen fühlt. Es gibt keine guten oder schlechten Umgebungen, um eine Geschichte zu finden. Und selbst wenn Sie auch nach intensiver Suche keine Geschichte finden, können Sie den Prozess der Suche als Grundlage für Ihre Geschichte verwenden. Auch durch den Prozess der Suche, werden sich viele Menschen angesprochen fühlen können.

Die Ideen für eine Geschichte sind am Anfang meist sehr chaotisch, oder der Kopf kann zunächst auch völlig leer sein, wenn man sich eine Geschichte ausdenken soll. Wir sind sehr unterschiedlich darin, sie zu Tage treten zu lassen, aber sie sind in jedem von uns verborgen. Einigen fällt es sehr leicht, Situationen zu erkennen, die ihnen selbst widerfahren oder die in der Umgebung passiert sind und sie können diese Situationen leicht in Geschichten umsetzen. Andere hingegen tun sich mit diesem Teil sehr schwer, sie spüren, dass es etwas zu erzählen gibt, können es aber nicht ausdrücken.

> *Die Ausgangsidee für eine Geschichte kann alles sein: eine Figur, ein Satz, ein philosophisches Konzept, ein Bild … Auch ein philosophisches, ethisches oder moralisches Dilemma kann für die Zuschauer*innen sehr ansprechend sein.*

Wie findet man eine Geschichte?

Es gibt viele Methoden, die Ihre Kreativität fördern und Ihnen helfen können, Ihre Gedanken und Gefühle in eine Geschichte, insbesondere eine Filmgeschichte, umzusetzen. Wir werden in diesem Kapitel einige vorstellen, die sich für uns als nützlich erwiesen haben, aber wir möchten Sie ermutigen, auch selbst im Internet, in Ihrem Buchladen, in der Bibliothek oder bei Personen in Ihrem Umfeld nach weiteren Methoden zu suchen.

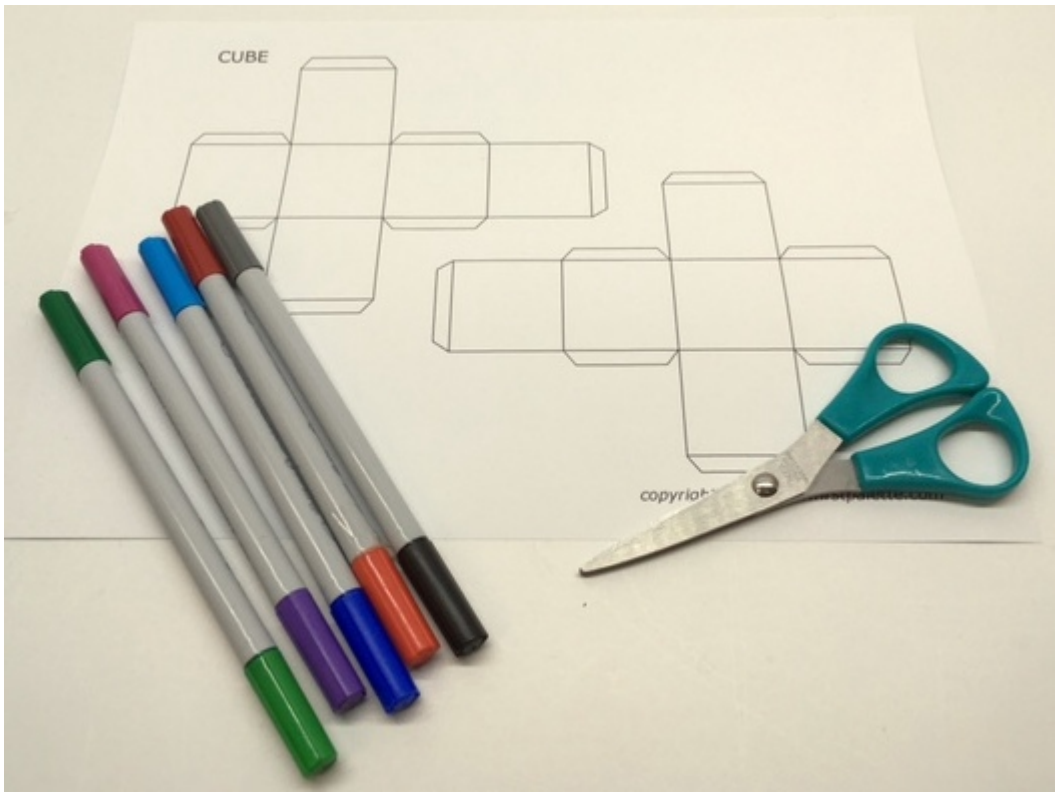
Story Cubes (Geschichtenwürfel)

Story Cubes sind Sets aus mehreren Würfeln mit Bildern auf allen Seiten, die als Inspiration oder Grundgerüst für eine Geschichte verwendet werden können. Es gibt im Handel viele Story-Cubes-Sets. Sie können auch eine Story-Cube-App für das Smartphone nutzen. Sie können sogar Vorlagen für Story Cubes aus dem Internet kostenlos ausdrucken oder Story Cubes basierend auf ihren eigenen Ideen erstellen.

Für den Anfang können Sie drei leere Würfelvorlagen ausdrucken und daraus drei verschiedene Story Cubes erstellen. Auf den ersten zeichnen oder schreiben Sie Beispiele für sechs verschiedene Figuren (ein Mädchen, ein Zwerg, ein*e Fußballspiele*in, ein*e Friseur, eine*n Lehrer*in, eine*n Feuerwehrmann*frau …), auf den zweiten zeichnen oder schreiben Sie Beispiele für verschiedene Orte (zu Hause, in einem Geschäft, in der Schule …) und auf den dritten zeichnen oder schreiben Sie verschiedene Situationen (eine Hochzeit, ein Picknick, einen Laufwettbewerb …).

> *Sie können Ihre Geschichte mit einem beliebten Märchensatz beginnen: Es war einmal… . Und dann*

folgen sie der Richtung, in die Sie die Würfel schicken.



Mit einer Würfelvorlage können Sie ganz einfach selbst Story Cubes erstellen.

Einen Link für kostenlose leere Würfelvorlagen finden Sie am Ende dieses Kapitels. Neben den drei genannten Beispielen können sie noch weitere Story Cubes mit Objekten, Antagonisten, weiteren Orten, … erstellen.

Dosen mit Ideen

Eine ähnliche Methode, die sich als nützlich erwiesen hat, ist die Verwendung von Dosen mit Ideen für die Geschichte. In eine Dose legen Sie kleine Papierschnipsel mit verschiedenen Figuren, in die andere Dose legen sie Papierschnipsel mit verschiedenen Orten, in die dritte Dose legen sie Papierschnipsel mit verschiedenen Gegenständen und in die vierte Dose legen sie Papierschnipsel mit verschiedenen Situationen. Suchen Sie nach Beispielen, die im Abschnitt über die Story Cubes beschrieben sind. Versuchen Sie, auch einige ungewöhnliche Ideen einzubringen, z. B. einen Außerirdischen als Figur, ein Raumschiff oder vielleicht eine Toilette als Schauplatz … Dann nehmen Sie ein Papier aus jeder Dose und entwickeln daraus eine Geschichte.

> *Sie müssen sich nicht strikt an die Ideen halten, die Sie ausgesucht haben, Sie können sie auch nur benutzen, um die eigene Kreativität anzuregen und dann eine Geschichte in eine andere Richtung oder mit anderen Figuren und Orten zu entwickeln.*



Gestalten Sie Ihre eigenen Dosen und füllen Sie sie mit Ihren Vorschlägen für alle vier Kategorien. Dann benutzen Sie sie als Hilfsmittel für die Entwicklung einer Geschichte.

Sätze aneinanderreihen

Wenn Sie in einer Gruppe arbeiten, können Sie eine Geschichte in der Weise entwickeln, dass jede*r Teilnehmer*in einen Satz erfindet, der den Inhalt des vorangegangen Satzes fortsetzt. Achten Sie auf die Reihenfolge: Der*die erste Teilnehmer*in sollte beginnen. Ein Satz kann etwa so lauten: *Eines Morgens saß ein Junge an einer Bushaltestelle und las ein Buch.* Der*die zweite Teilnehmer*in sollte den letzten Satz bilden. Dies ist sehr wichtig, um den Erzählprozess auf ein bestimmtes Ende zu lenken. Das Ende kann etwa so lauten: *Und sie blieben für immer Freunde* – oder: *Am Ende des Tages waren sie alle zufrieden mit dem, was sie erreicht hatten.*

Nachdem der erste und den letzte Satz festgelegt wurden, kann der*die dritte Teilnehmer*in mit Satz Nummer zwei und der*die vierte Teilnehmer*in mit Satz Nummer drei fortfahren, usw.. Je nach Anzahl der Teilnehmer*innen muss die Geschichte an einem bestimmten Punkt beginnen und zum letzten Satz führen.

Ein Beispiel für eine Geschichte aus einem unserer Filmworkshops:

Teilnehmer*in 1 (der Anfang): *Es war früh am Morgen, als der Zug den Bahnhof verließ.*

Teilnehmer*in 2 (das Ende): *Am Ende des Tages sind sie alle friedlich eingeschlafen.*

Diese beiden Sätze bildeten den Rahmen für unsere Geschichte, die folgenden Teilnehmer*innen ergänzten die Geschichte, so dass sie vom Anfang bis zum Ende führte, und schließlich kam Folgendes dabei heraus:



Filmwettbewerbe und Ausschreibungen

Sie können das Thema ihres Films auch anknüpfend an Filmwettbewerbe oder Ausschreibungen für die Einreichung von Kunstwerken allgemein oder Animationsfilmen im speziellen wählen, die in Ihrem lokalen, regionalen, nationalen oder sogar internationalen Umfeld stattfinden und an denen Sie selbst oder Ihre Gruppe teilnehmen möchten. Die Themen, auf die wir gestoßen sind, waren z.B.: Umweltschutz, Klimawandel, Geschichten über Frauen, Kampf gegen Gewalt, Förderung der Gleichberechtigung … Der Aufruf, das Thema und eine Frist (manchmal sogar ein Preis) können enorm helfen, sich auf den Herstellungsprozess zu konzentrieren und einen Film in einer bestimmten Zeit fertigzustellen. Daher empfehlen wir Wettbewerbe und Ausschreibungen als eine wichtige Motivationsquelle.

> *Wenn der Animationsfilm noch neu für sie ist, können Sie mit einer einfachen Handlung beginnen, die an nur an einem Ort spielt und mit nur wenigen Einstellungen und Figuren animiert werden kann. Wenn Sie jedoch sehr motiviert sind oder in der Gruppe gemeinsam an einem Film arbeiten möchten, können Sie*

mehr Einstellungen, mehr Figuren und Figuren mit vielfältigeren Eigenschaften entwickeln.

Aus welchen Elementen sollte eine Geschichte bestehen?

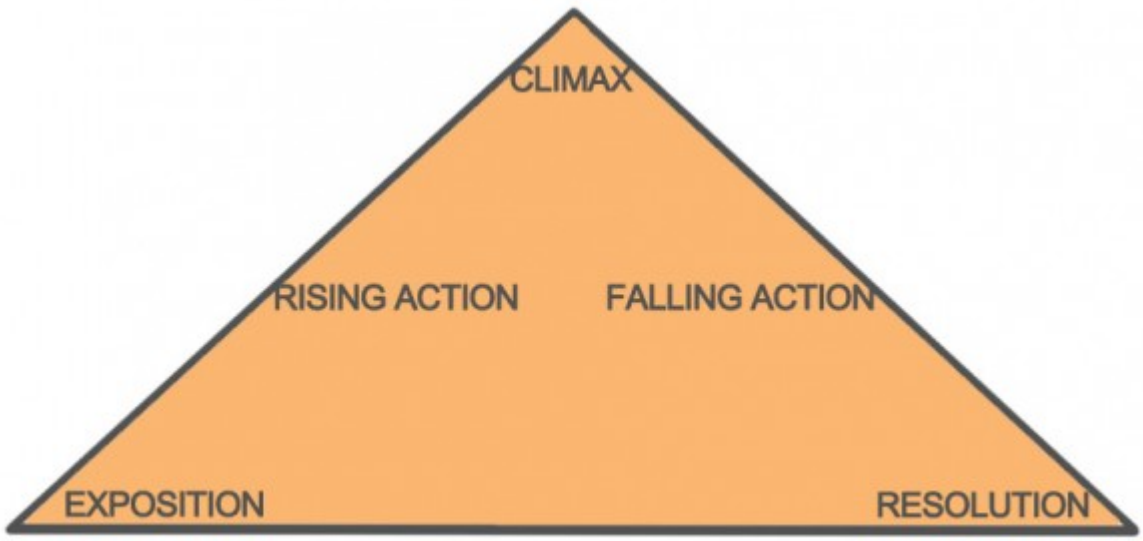
Wir haben besprochen, wie man sich eine Geschichte erschließen kann. Jetzt werden wir einige Elemente der Geschichte durchgehen, die Ihnen helfen werden, sie zu gestalten.

- Worum geht es?
- Wo findet es statt?
- Wer sind die beteiligten Figuren?
- Wann findet die Geschichte statt?
- Warum spielt sich die Geschichte ab?

Struktur der Geschichte

Neben den grundlegenden Antworten, die eine Geschichte geben muss, sollte sie auch eine klare Struktur haben, die ihr Nachvollziehbarkeit und einen Rhythmus verleiht. Diese besteht in der Regel aus einer Einleitung, einem Mittelteil und einem Schluss.

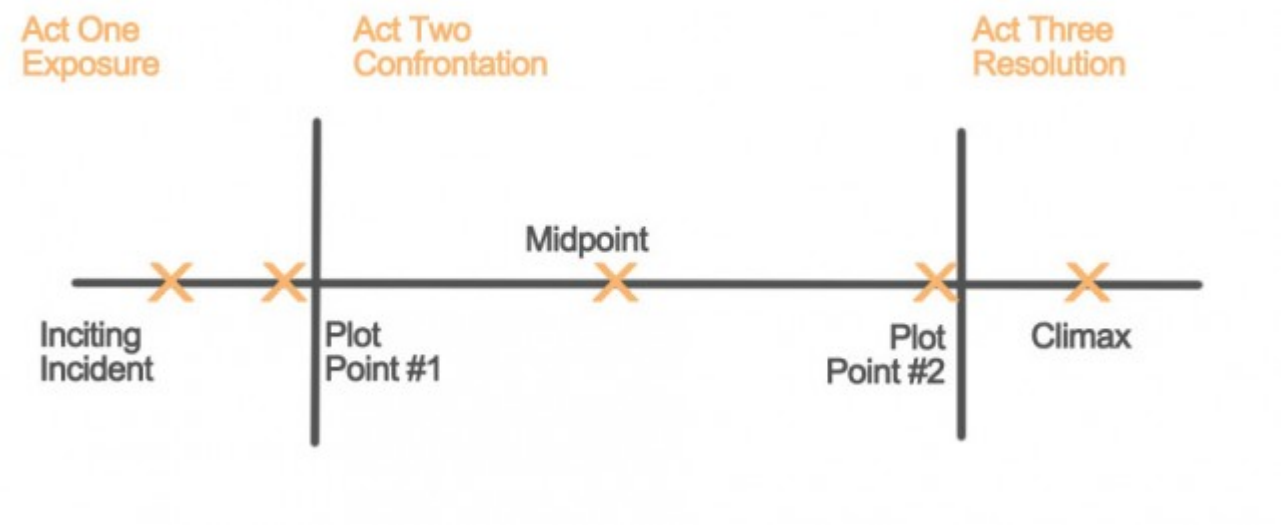
Ein klassischer Aufbau für eine Geschichte wurde bereits von Aristoteles im alten Griechenland erforscht und beschrieben. Ein klassisches Drama ist in der Regel in fünf Teile oder Akte unterteilt, die zusammen einen Spannungsbogen bilden: Exposition, steigende Handlung, Höhepunkt, fallende Handlung und Auflösung.



Klassischer Aufbau eines Dramas in fünf Akten

Ein anderer beliebter Ansatz ist die Struktur in drei Akten. Syd Field, ein amerikanischer Drehbuchautor, entwickelte in den 90er Jahren seine sog. Drei-Akt-Struktur. Dafür analysierte er viele populäre Filme und schuf damit eine gute Grundlage, die viele Drehbuchautor*innen heute verwenden. Nach seiner Theorie nimmt der erste Akt in der Regel das erste Viertel des Films ein. Hier werden der oder die Charaktere, ihre Ziele sowie die

Konflikte oder Hindernisse, die sie am Erreichen ihrer Ziele hindern, festgelegt. Der zweite Akt umfasst die nächsten zwei Viertel des Films, in denen der oder die Charaktere versuchen, ihr Ziel zu erreichen, und der Konflikt eskaliert. Der dritte Akt bildet das letzte Viertel des Films. Hier wird die Geschichte durch einen Erfolg oder ein Scheitern aufgelöst. Mehr über die Drei-Akt-Struktur erfahren Sie im Vision-Teil dieser Webseite im Kapitel Analyse von Dramaturgie und Protagonisten.



Syd Fields Drei-Akt-Struktur

> *Sie können über die Struktur einer Geschichte sehr viel an Theorie finden, die Sie bis ins kleinste Detail studieren können. Neben der Struktur eines Films können Sie zum Beispiel auch die Struktur einzelner Szenen, die Entwicklung von Charaktere oder des Spannunsbogens studieren …*

Eine Figur entwickeln

Nachdem Sie Ihre Geschichte in ihren Grundzügen entwickelt haben, ist es an der Zeit, Ihre Hauptfigur oder -figuren zu konstruieren. Die Entwicklung gut charakterisierter Figuren ist wichtig, damit Ihre Geschichte glaubwürdig wirkt. Der Aufbau eines Charakters erfordert eine viel gründlichere Untersuchung, als es der*die Betrachter*in auf den ersten Blick sieht. Es geht nicht nur um das äußere Erscheinungsbild, sondern auch um seine oder ihre inneren Motive.

Wenn Sie eine Figur entwickeln, sollten Sie sich die folgenden Fragen stellen:

1. Wie sieht er*sie aus?
2. Was sieht er*sie?
3. Was sagt er*sie?
4. Was für ein Mensch ist er*sie?
5. Was fühlt er*sie?
6. Worüber denkt er*sie nach?
7. Was hört er*sie?
8. Was lernt er*sie?

Sie können Ihre Figuren zuerst skizzieren, um einen gute visuelle Vorstellung von ihr*ihm zu entwickeln. Das ist besonders wichtig, wenn Sie gemeinsam in einer größeren Gruppe oder online an einem Film arbeiten möchten, damit alle dieselbe Vorlage haben, auf der sie ihre Figuren für die Animation erstellen können.









Auf dem ersten und zweiten Bild sehen Sie die digitalen Skizzen zweier Figuren und auf den letzten beiden Bildern sehen Sie, wie sie tatsächlich aus Papier ausgeschnitten in einem Film verwendet wurden.

> *Wie kann man eine Figur für das Publikum interessant machen? Was motiviert uns, uns auf seinen*ihren Konflikt einzulassen und wissen zu wollen, wie es weitergeht? Wir können einer Figur zum Beispiel positive Persönlichkeitszüge verleihen. Viele mögen aber auch negative Charaktere. Insgesamt ist es wichtig, dass wir einen Teil von uns selbst in der Figur sehen oder uns wünschen, wir könnten so sein wie er*sie.*

Im Laufe der Geschichte sollte sich die Hauptcharaktere entweder zum Positiven oder zum Negativen verändern. Wenn er*sie sich nicht verändert bzw. verändern, müssen sich andere Personen um ihn*sie herum oder die Umstände sich verändern.

Filmanatomie und Erstellung eines Storyboards

Nachdem ein*e Filmemacher*in die Prinzipien des Storytellings verstanden und eine darauf basierende Geschichte und die Figuren entwickelt hat, muss er*sie in der Lage sein, die Geschichte in eine Filmsprache zu übersetzen. Filmsprache zu verstehen und zu “sprechen” setzt voraus, die folgenden allgemeinen Gestaltungsmittel beim Film zu verstehen:

- Einstellungsgrößen
- Kameraperspektiven
- Drehorte
- Licht und Schatten,
- Dialoge
- der Einsatz von Ton, Soundeffekten und Musik
- die Kunst der Filmmontage

Einige der oben genannten Gestaltungsmittel sind im Vision-Teil dieser Webseite beschrieben. Wir laden Sie ein, sich mit den Kapiteln zu beschäftigen, die Sie interessieren. Aus unserer Erfahrung heraus möchten wir hinzufügen, dass die Produktion eines Filmes auch viel Organisations- und Sozialkompetenz erfordert, wie z.B. Kompetenzen für Planung, Zeitmanagement, Finanzierung, Führung und Kommunikation, die Arbeit mit Menschen…

Wir werden keinen genauen Link zu den Kapiteln angeben, stöbern Sie einfach im Vision-Teil und finden Sie heraus, was nützlich für Sie sein kann. Vieles werden Sie auch aus der Erfahrung heraus lernen, deshalb ist es am besten, wenn Sie so bald wie möglich mit Ihren eigenen Projekten beginnen.

Ausgestattet mit den Kenntnissen der Filmsprache ist es nun an der Zeit, ein Storyboard zu erstellen, das Ihnen als Grundlage für die Erstellung Ihres Animationsfilmes dient.

Storyboard

Im Kapitel Ein Exposé, ein Drehbuch, ein Storyboard und einen Drehplan verfassen im Vision-Teil dieser Webseite haben wir bereits etwas über die Vorbereitung des Storyboards erklärt. In diesem Kapitel wiederholen wir diese Erklärung jedoch, da dies ein entscheidender Schritt für die Erstellung Ihres eigenen Stop-Motion-Films ist.



Auf den Bildern sehen sie zwei Beispiele für ein Storyboard: das erste ist ein einfaches von Hand gezeichnetes Storyboard, das zweite ein komplexeres, das in einer digitalen Umgebung erstellt wurde.

Ein Storyboard ist vergleichbar mit einem Comicstrip. Jede Szene wird Einstellung für Einstellung gezeichnet, wobei die Einstellungsgröße und die Bildkomposition, die verwendet werden sollen, dargestellt werden. Auch die Bewegungen – der Figuren, der Objekte oder der Kamera – können mit Pfeilen dargestellt werden. Unter jeder Einstellung können Sie die Handlung, die Dialoge und die zu verwendende Beleuchtung beschreiben und alle

weiteren Informationen erwähnen, die in der Animations- und später in der Nachbearbeitungsphase von Bedeutung sein könnten. Das Storyboard dient Ihnen in der Vorbereitungsphase als Leitfaden, damit Sie festlegen können, welche und wie viele Hintergründe, Objekte und Figuren Sie mit welchen beweglichen Elementen erstellen müssen. Sie können Ihr Storyboard erstellen, indem Sie es einfach aufschreiben oder auf einem Blatt Papier skizzieren. Am Ende dieses Kapitels können Sie eine Storyboard-Vorlage zum Ausdrucken herunterladen. Sie können das Storyboard aber auch in einer digitalen Umgebung erstellen.

Häufige Fehler

1. Einer der häufigsten Fehler ist, dass es in Ihrem Film keine ausreichend starke oder klare dramatische Ausgangssituation gibt, die aufgelöst werden muss. Ein Film sollte eine gute Dramatik haben!
2. Ein häufiger Fehler ist auch, keine klare Struktur zu haben, die die Handlung in verschiedene Szenen und Einstellungen gut auflöst und bei der die Zuschauer*innen die Figuren, die Handlungsorte und das Geschehen gut nachvollziehen können.
3. Zögern Sie nicht, sich viele Gedanken über eine guten dramatischen Aufbau zu machen, mit dem Sie große Spannung bzw. die Auflösung von Spannung erzeugen. Die Auflösung der Handlung in vielseitig gestaltete Einstellungen wird dazu beitragen, Ihre Geschichte nachvollziehbar und mit der notwendigen Intensität zu erzählen.
4. Wenn Sie kein Storyboard anfertigen, kann das bei komplexeren Filmen zu großer Verwirrung führen, vor allem, wenn Sie in einer großen Gruppe arbeiten. Eine gute “Landkarte” kann ein entscheidender Schritt zu Ihrem Erfolg sein.

Übungen

1. Besorgen Sie sich Story Cubes (oder basteln Sie welche) oder verwenden Sie andere in diesem Kapitel beschriebenen Techniken und spielen Sie alleine damit oder mit Ihren Freunden.
2. Schauen Sie sich verschiedene Filme mit unterschiedlichen Längen an und versuchen Sie, die Struktur einer Geschichte dahinter zu erkennen.
3. Stellen Sie sich Ihre Lieblingsfigur vor und überlegen Sie, warum Sie ihn*sie so sehr mögen.
4. Versuchen Sie beim Anschauen eines Films die Einstellungsgrößen nachzuvollziehen, die für den ganzen Film oder einzelne Szenen verwendet wurden.

Verwandte Themen und Links

Storyboard-Vorlage

Würfel-Vorlage

Lesen Sie mehr über das Verfassen eines Exposés, die Entwicklung eines Drehbuchs, eines Storyboards und eines Drehplans im Vision-Teil dieser Webseite im Kapitel Ein Exposé, ein Drehbuch, ein Storyboard und einen Drehplan verfassen und mehr über die Filmstruktur im Kapitel Analyse von Dramaturgie und Protagonisten.

Methodik

Die Entwicklung einer Geschichte kann ein unterhaltsamer und kreativer Prozess sein, bei dem man seinen Ideen freien Lauf lassen sollte. Das gilt besonders in der Anfangsphase und wenn man in einer Gruppe arbeitet. Denn, es gibt keine falschen Ideen! Etwas später können Sie aus den vielen Ideen eine Auswahl treffen, aber am Anfang sollten Sie ein Brainstorming machen, das keine Grenzen kennt. Diejenigen unter Ihnen, die eher visuell veranlagt sind, können auch eine Tafel mit Bildern, Zeichnungen und sogar Gegenständen füllen, die sie mit der Idee oder dem Thema verbinden, das sie erforschen möchten. Bilder, Zeichnungen oder Gegenstände können auch als Anregung für Ihre angestrebte Ästhetik (Farbpalette, Bildstil…) dienen. Wann immer Sie eine Anregung für ein gutes Drama, ein gutes Hindernis, das eine Figur überwinden muss, oder ein “gewisses Etwas”, das die Geschichte haben könnte, entdecken, bleiben Sie dran, lassen Sie es nicht aus den Augen, vertrauen Sie auf Ihr Bauchgefühl! Es ist manchmal nicht leicht, dieses “gewisse Etwas”, das ein Film haben sollte, zu entdecken oder zu finden, also respektieren Sie Ihre Ideen, wenn sie aus Ihrer Sicht gut sind!

Wenn Ihnen eine gute Geschichte eingefallen ist, gehen Sie zu einer konstruktiveren Phase über, indem Sie eine klare Struktur schaffen, die Charaktere festlegen, das Storyboard erstellen …

Terminologie

Story Cubes, Filmstruktur, klassisches Drama, Spannungsbogen, Drei-Akt-Struktur, Charakterentwicklung, Storyboard