

# STORYBOARD - MANNEQUIN

STOP MOTION MIT KNETFIGUREN

---

MODUL 152 | MULTIMEDIA-INHALTE IN WEBAUFTTRITT  
INTEGRIEREN

---

PATRICK BOTTARELLA

## Inhaltsverzeichnis

<b>Aufgabenstellung</b>	<b>2</b>
<b>Grundidee</b>	<b>2</b>
Bild	2
Audio	2
<b>Storyboard</b>	<b>3</b>
<b>Materialliste</b>	<b>5</b>
Figuren	5
Kulisse	5
Sonstige Materialien	6
<b>Verwendete Programme</b>	<b>8</b>
Video	8
Stop Motion (App)	8
Audio	9
GarageBand	9
<b>Schwierigkeiten / Hürden</b>	<b>9</b>
Erfahrungen	9
Unterbrüche bei der Produktion	9
Zeitaufwand	9

## 1. Aufgabenstellung

Im Modul 152 befassen wir uns mit dem Thema *“Multimedia im Internet”*. Während der Dauer dieses Moduls haben wir die Möglichkeit unserer Kreativität freien Lauf zu lassen und ein Projekt unserer Wahl innerhalb der angegebenen Frist umzusetzen. Zur Auswahl stehen das Erarbeiten von verschiedenen Techniken, wie zum Beispiel Animationen, Stop Motion, Zeitraffer Aufnahmen, ...etc. Das Storyboard ist ein wichtiger Bestandteil dieses Moduls. Einerseits zählt es ein Drittel zur Endnote, andererseits dient es als wichtiger Planungsschritt zur Umsetzung unserer Projekte.

## 2. Grundidee

Ich habe mich dafür entschieden ein Stop Motion Projekt mit Knetfiguren umzusetzen. Vielleicht erinnern Sie sich noch an die alten **Wallace and Gromit** Filme oder die beliebte Serie **Shaun das Schaf**. Ich lege den Fokus allerdings auf eine etwas andere Inspirationsquelle. Eine meiner Lieblings Rock Bands ist unter anderem für ihre düsteren Videoclips bekannt. Für mein Projekt liess ich mich von folgendem Clip ein wenig inspirieren.

Quellenangabe: [Tool - Sober](#)

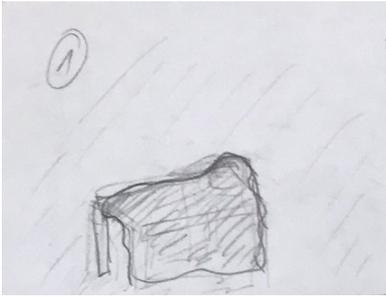
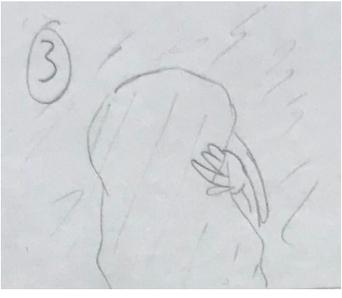
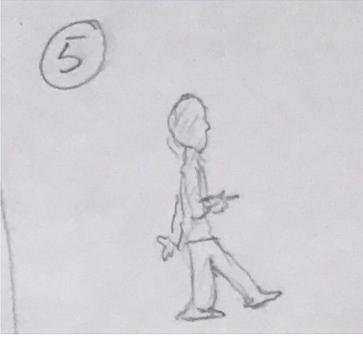
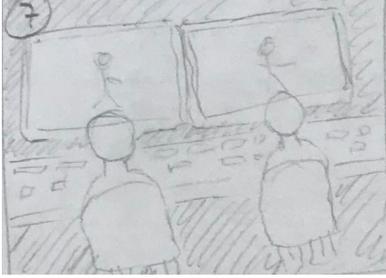
### 2.1. Bild

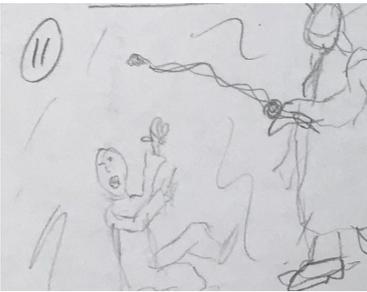
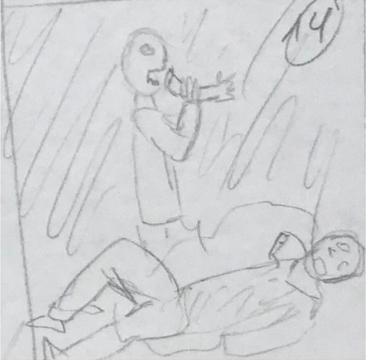
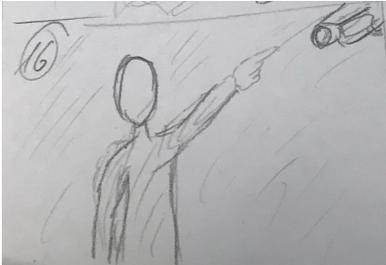
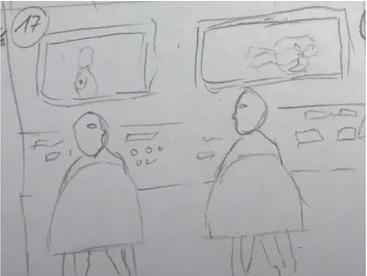
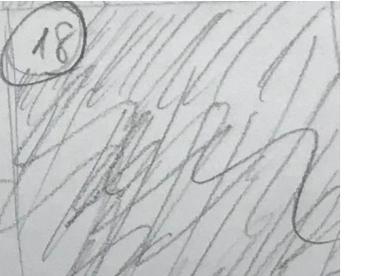
Die Story Handelt von einem *“Mannequin”*. Der Mannequin ist eine Figur, inspiriert von Frankensteins Monster. Zu Beginn befindet sich der Mannequin in einem Raum und erlangt sein Bewusstsein. Kurz darauf wird klar, dass er in diesem Raum gefangen gehalten und zu Versuchszwecken missbraucht wird. Die Ärzte testen sein Verhalten wenn man ihm Schmerzen hinzufügt. Dies nimmt ein blutiges Ende, denn der Mannequin rastet aus und ist seinen Peinigern überlegen überlegen. Die Figuren werde ich mit Knete formen und durch die Anwendung von Stop Motion in Bewegung bringen. Da die Farbanpassung bei Videos nicht wirklich einfach ist, habe ich mich dafür entschieden, den Video in schwarz-weiss umzusetzen. Dies bringt auch den düsteren Nebeneffekt besser zur Geltung.

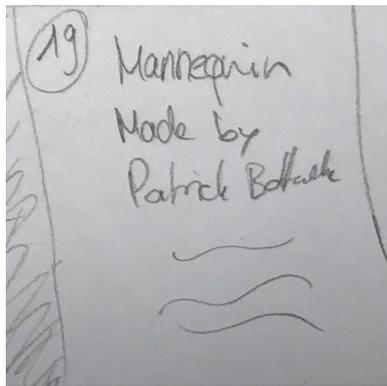
### 2.2. Audio

Der Video wird zusätzlich mit einem selbst komponierten Lied geschmückt. Dieses Lied wird in einem ähnlichen Stil, wie der Song *“Sober”* der Band *“Tool”* sein. Da ich selbst Musiker bin, bringe ich bereits einige Erfahrungen im Bereich der Umsetzung von Audioaufnahme mit.

### 3. Storyboard

		
<p>Mannequin liegt unter einem Leintuch bedeckt auf einem Tisch.</p>	<p>Mannequin bewegt sich unter dem Tuch.</p>	<p>Mannequin setzt sich auf und zieht sich das Leinentuch vom Gesicht.</p>
		
<p>Nahaufnahme: Fratze des Mannequin ist zu sehen.</p>	<p>Mannequin steht auf und läuft seine ersten Schritte.</p>	<p>Mannequin bleibt stehen und bemerkt, dass er am Fussgelenk angekettet ist.</p>
		
<p>Szenenwechsel, zwei verummte Ärzten beobachten von einem anderen Raum den Mannequin. (Monitore)</p>	<p>Wechsel auf den Mannequin, der auf dem Tisch sitzt.</p>	<p>Ärzte drücken auf einen Knopf.</p>

		
<p>Die Tür beim Mannequin öffnet sich und ein Professor betritt den Raum.</p>	<p>Der Professor fügt dem Mannequin Schmerzen zu (Peitschenhiebe   Hiebe mit einem Stock) Der Mannequin kniet auf dem Boden und hält sich die Hände vor sein Gesicht.</p>	<p>Der Mannequin hält den Schlag des Professor auf. Er wird wütend.</p>
		
<p>Der Mannequin reißt dem Professor den Arm aus. (Blut spritzt aus der Arterie)</p>	<p>Der Professor liegt am boden während der Mannequin seinen Arm verspeist.</p>	<p>Die Ärzte drücken auf einen Knopf, welcher mit „Alarm „ beschriftet ist.</p>
		
<p>Der Mannequin schaut in die Kamera und macht eine Geste. <i>„Ihr seid als nächstes dran!“</i></p>	<p>Zoom out: die Ärzte schauen sich an.</p>	<p>Das Licht geht aus</p>



Abspann.

## 4. Materialliste

### 4.1. Figuren

Für die Figuren verwende ich handelsübliche Knetmasse. Wichtig ist, dass die Knetmasse nicht lufttrocknet! Es muss möglich sein, die Figuren an einem Tag stehen lassen zu können und am nächsten Tag die Figuren in die Hand zu nehmen und anders zu formen, damit die Arbeit fortgesetzt werden kann. Damit die Figuren über eine Grundstabilität verfügen, verwende ich Drähte, um die ich die Knetmasse modelliere. Dies erleichtert die Stabilität der Figuren und das Umbiegen der Gliedmassen. Des Weiteren werden die Figuren über Haare und Kleidung verfügen. Bei der Kleidung handelt es sich um gewöhnlichen Stoff. Bei den Haaren verwende ich Kunsthaare.

### 4.2. Kulisse

Für die Kulisse verwende ich Kartonschachteln. Diese bringen den Vorteil mit sich, dass Sie bereits über rechtwinklige Kanten verfügen, welche sich ideal für die Darstellung der Ecken eines Raumes eignen. Geschmückt werden die Kulissen (Bühnenbild) mit Bildern aus dem Internet, welche beispielsweise eine Steinwand oder einen Parkettfußboden imitieren.

Steinwand	
Holzfussboden (alter Parkett)	

#### 4.3. Sonstige Materialien

Weitere Materialien sind sehr essentiell für die kleinen Details im Video:

Wofür	Material	Bild
Haare der Figuren	Kunsthare	
Draht zur stabilisierung der Figuren	leicht biegsamer Draht	

Knetmasse zum Formen der Figuren	Knetmasse (Wichtig!! Knetmasse darf an der Luft nicht austrocknen!!)	
Stoff für die Bekleidung der Figuren	Diverse Stoffe	
Kette um das Fussgelenk des Mannequin	Metallkette	
Möbel (aus Puppenhäuser)  Für den Tisch, auf dem der Mannequin in der ersten Szene liegt + Stühle für die Ärzte	Holz (Möbel aus Puppenhäuser)	
Holztüre, durch die der Professor eintritt	Holztüre	

Blut, wenn der Mannequin dem Professor den Arm abreisst	Kunstblut	
---	-----------	---

## 5. Verwendete Programme

### 5.1. Video

Für die Umsetzung des Videos verwende ich zwei Programme:

#### Stop Motion (App)



Stop Motion ist ein App aus dem iTunes-Store. Dieses Programm ist das Kernstück meines Projekts, denn es ermöglicht mir die Umsetzung des Stop Motion Videos. Es ist sehr benutzerfreundlich und leicht verständlich und das Beste ist, es liefert ein praktisches Feature mit sich in dem man den vorherig geknipsten Frame in dem aktuellen einblenden kann. Dadurch sieht man sehr genau, was sich im nächsten Frame alles verändern wird.

#### iMovie



iMovie ist ein Programm, welches das OSX von Mac bereits mitliefert. In meinem Fall verwende ich es, um die Tonspur von dem Lied, welches ich komponiert habe, unter den Video zu legen. Die Frames werden bereits im Stop Motion App angepasst und müssen hier nicht mehr bearbeitet werden.

## 5.2. Audio

### GarageBand



GarageBand ist ebenfalls ein Programm, welches das OSX von Mac standartmässig mitliefert. Ich verwende dieses Programm für die Audioaufnahme des selbstkomponierten Songs, welchen ich für den Video verwenden werde.

## 6. Schwierigkeiten / Hürden

Die Umsetzung dieses Projekts bringt einige Schwierigkeiten und Hürden mit sich:

### 6.1. Erfahrungen

Ich habe noch nie zuvor Erfahrungen im Bereich Stop Motion und dem modellieren von Knetfiguren sammeln können. Die Umsetzung dieses Projekts wird bestimmt eine grosse Herausforderung und im Notfall bin ich gezwungen einige Dinge bei der Umsetzung zu improvisieren oder sogar zu kürzen.

### 6.2. Unterbrüche bei der Produktion

Ein Stop Motion Film mit bewegenden Figuren ist sehr aufwändig und beansprucht sehr viel Zeit. Ich werde kaum alle Szenen an einem Tag im Kasten haben. Dies bringt natürlich eine gewisse Komplikation mit sich. Angenommen ich habe mit dem Projekt begonnen und möchte am nächsten Tag mit meiner Arbeit fortfahren. Nun stimmt aber ein kleines Detail bei der Figur nicht mehr, was man beim wechsel der Frames bemerken würde. Oder die Lichtverhältnisse sind ein wenig anders als am Tag zuvor und man sieht den Unterschied im nächsten Frame.

### 6.3. Zeitaufwand

Wie bereits erwähnt braucht die Umsetzung eines Stop Motion Projekts sehr viel Zeit. Die Abgabe unserer Projekte sind allerdings auf die Laufzeit des Moduls begrenzt. Das bedeutet für mich, dass ich viel Zeit neben der Schule aufwenden muss, um das Projekt rechtzeitig abschliessen zu können.