

Ausgetrixt - die Trickfilmschule

Die Trickfilmschule der Kurzfilm-DVD GeradeRaus 2008

Berndt Güntzel-Lingner

Für Multiplikatoren der medienpraktischen Arbeit wurden im Rahmen der Tagung Schöne neue Medienwelten einige Tricks und Kniffe zusammen mit Filmausschnitten vorgestellt. Die Trickfilmschule ist Bestandteil der "GeradeRaus – Die WERKSTATT-DVD 2008". Die ersten vier Kapitel dieser Trickfilmschule können auf dieser Website angesehen werden:

- Einleitung
- Animationsfilm
- Übungen
- Bewegungen

DVD GeradeRaus 2008

Neben der Trickfilmschule enthält die neue DVD GeradeRaus 2008 17 vergnügliche, aber auch ernste Kurzfilme von jungen Filmemacher/innen aus den letzten drei Jahrgängen der Werkstatt für junge Filmer. Drei ausführliche Interviews mit den Profiregisseuren Sven Taddicken, Benjamin Quabeck und dem Oscarpreisträger Thomas Stellmach zeigen individuelle und erfolgreiche Wege in die Filmbranche auf. Natürlich bietet die DVD im ROM-Teil umfangreiche Infos über die jungen Filmemacher/innen und ihre Produktionen, ausführliche Praxistipps und ein Kapitel zur Ideenfindung sowie Grundlagen des Urheberrechts inklusive nützlicher Tipps zur alternativen Beschaffung von Musik.

Bestellungen über die Website dvd.jungefilmszene.de

oder über die BJJF-Geschäftsstelle:

Bundesverband Jugend und Film e.V., Ostbahnhofstr. 15, 60314 Frankfurt/Main
Tel. 069 - 631 27 23, Fax 069 - 631 29 22, E-Mail: mail@bjf.info
Internet: www.bjf.info

Preis: 15 Euro

Mit V- & Ö-Rechten: 150 Euro

Einleitung

Mit Animation (von lat. animare, "zum Leben erwecken") können auf wundersamste Weise Bilder, Dinge, Fantasien, Farben und Formen belebt werden. Der Freiheit und Kreativität sind hierbei fast keine Grenzen gesetzt. Mit ein wenig Geduld entstehen in kurzer Zeit anschauliche Ergebnisse. In diesem kleinen Workshop werden einfache Tricks und Übungen sowie Beispiele vorgestellt, um den Einstieg in eine eigene Trickfilmproduktion zu erleichtern.

Damit du alles betrachten kannst, solltest du auf dem Computer folgende, kostenlose Programme/Browser-PlugIns installieren:

Adobe FlashPlayer (<http://www.adobe.com/de/products/flashplayer/>)

Adobe Reader (<http://www.adobe.com/de/products/acrobat/readstep2.html>)

Animationsfilm

Was ist ein Animationsfilm?

Animationsfilm ist die Technik, bei der durch schnelles Anzeigen von Einzel-Animationsfilmbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild entsteht. Diese Einzelbilder können gezeichnet, im Computer berechnet, oder als fotografische Aufnahmen hergestellt sein. Bei der Wiedergabe einer solchen Folge starrer, unbewegter Bilder entsteht beim Betrachter die Illusion einer flüssigen Bewegung.

Online Tipps:

Mediamanual.at: Erklärung Animationsfilm

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php>

Kika.de: Erklärung Animationsfilm für Kinder

http://www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/tricktipps/index_lexikon_animation.shtml

Was kann ein Animationsfilm?

Diese Technik erlaubt es, unzählige Dinge zum Leben zu erwecken und auch unmöglichste Situationen Zeit unabhängig als Bewegung darzustellen. Ein Animationsfilm kann wie jede andere Filmtechnik eine Geschichte erzählen. Eine animierte Geschichte ist an keine Grenzen gebunden, die im Realfilm die Wirklichkeit vorgibt. Alles kann sich beliebig verformen, vergrößern, verkleinern oder bewegen.

Welche Arten gibt es?

Es gibt Filme, in denen mit Sand gezeichnet wird, in denen Knetfiguren erwachen, gezeichnete Dinge sich ganz normal bewegen, verformen oder einfärben. Gegenstände, die sich bewegen und immer wieder neu zusammenstellen, Papier, welches sich immer wieder wie von Zauberhand zu neuen Objekten zusammen faltet, Spielzeugfiguren, die ihre Abenteuer erleben und vieles, vieles mehr. Eine spezielle Art der Animationsfilme sind Filmaufzeichnungen vom Kasperletheater oder Marionetten. Diese Art von Figuren stellen nämlich ihre ganz eigene Art der Animation dar. Einige Beispiele zu den verschiedenen Arten des Genres.

Filmbeispiele:

http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/legnica_pixilation.flv

http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/legnica_sand.flv

http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/legnica_oel.flv

Online Tipps:

Kindernetz: Thema Trickfilm

<http://www.kindernetz.de/infonetz/thema/trickfilm>

Wer macht Animationsfilme?

Sicher kennt man die Helden der Profis wie Shawn, das Schaf, das Sandmännchen, die Maus und den Elefanten, die Muppets, Micky Maus oder Shrek. Es gibt viele große Produktionsfirmen von Animationsfilmen. Walt Disney und Pixar gehören heutzutage zu den Größten. Im Laufe der letzten Jahrzehnte entwickelte sich der Animationsfilm durch das Abrücken vom "konventionellen" Zeichentrick hin zu einem ernst zu nehmenden, wichtigen und seriösen eigenen Filmgenre. Hierbei richtet sich die Aufmerksamkeit auf Puppen und dreidimensionale Gegenstände in der Tradition der alten Künstler wie Terry Gilliam, Jan Vankmajer, Tim Burton und Brothers Quay. Man muss kein Profi sein, um lustige und schöne Animationen zu erstellen. Mit ganz einfachen Mitteln kann jeder, egal ob jung oder alt, sich dem Genre annähern und mit Übungen die ersten Schritte erfolgreich planen und umsetzen. Dem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Mit der Fortentwicklung digitaler Videotechniken ist die Möglichkeit gegeben, im Hand umdrehen eine eigene kleine bewegte Fantasiewelt zu beleben, zu animieren.

Übungen

Um ein Gefühl für die Animation zu bekommen und zu erfahren, wie Einzelbilder in ihrer Folge wirken können, haben wir kleine Fingerübungen zusammengetragen. Fragen, wie detailliert Bewegungen ausgearbeitet werden sollten und wie Bewegungsabläufe geplant werden, lassen sich so erfahren und mit einfachen Mitteln beantworten. Auf dem Prinzip der nachfolgenden drei Übungen basieren zum Beispiel Zeichentrickfilme oder einfache Stopmotion-Animationen aller Art.

Anleitung "Bleistiftanimation"

Materialliste:

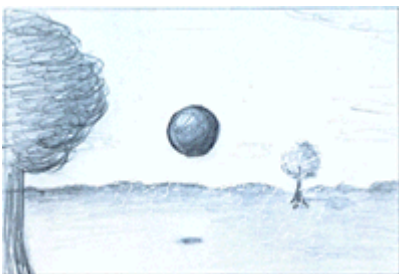
- Butterbrotpapier
- Lineal
- Schere
- Bleistift
- Hefter oder Kleber

Eine einfache Möglichkeit ist es, Bewegungen zeichnerisch in zwei Schritten darzustellen, in so genannten Keyframes oder zu Deutsch Schlüsselbildern. Im späteren Verlauf des Workshops wird dieses Thema noch näher erläutert. Um eine Bewegung in zwei Schritten darzustellen, braucht man lediglich einen Bleistift, eine kleine Idee und zwei Stück Papier im Format von ca. 9 cm x 6 cm. Am besten nimmt man dünnes, durchscheinendes Papier wie Butterbrotpapier zum Zeichnen.

Als Beispiel zeichne in die Mitte des einen Blattes einen Ball bzw. einen Kreis und im unteren Drittel eine gerade, waagerechte Linie fast über die gesamte Breite des Blattes. Unsere Linie ist der Fußboden, und der Ball befindet sich in der Luft. Jetzt soll er fallen. Lege das zweite Blatt genau darüber und klebe oder hefte sie an der rechten Seite auf ca. 1 cm Breite zusammen. Nun scheint das untere Bild leicht hindurch und man kann die waagerechte Linie auf dem oberen Blatt genau nachzeichnen. Der Ball soll sich jetzt bewegen und verformen, indem er auf den Boden fällt. Zeichne den Ball jetzt nicht mehr rund und nicht mehr mittig, sondern als leichtes oval. So als würde ihn jemand von oben zusammendrücken. Seine Position ist nun soweit unten im Bild, das er die Linie berührt. Schon fertig!

Um den Ball jetzt zu animieren, rollst du das obere Blatt eng auf den Bleistift auf und wieder ab. Wenn du nun den Stift und die Zeichnungen auf den Tisch legst, rollt sich das obere Blatt auf. Lege den Stift hinter der Rolle an und schiebe den Bleistift immer schnell hin und her. Nun scheint der Ball zu hüpfen.

Schau dir hier die Beispiele an (Anmerkung: die Originalbilder sind animiert und unter http://schoene-neue.medienwelten.org/?page_id=71 zu finden):



Video „Anleitung Daumenkino“:

<http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/bleistiftanimation.flv>

Anleitung “Daumenkino”

Materialliste:

- Tonpapier
- Schere
- Bleistift, Malstifte etc.
- 1 oder 2 Gummibänder
- Lineal

Als erstes nimmt man einen großen weißen Bogen Tonpapier und teilt ihn in gleichförmige Felder von zum Beispiel 11cm x 6cm. Wie viele rechteckige Felder man benötigt, hängt davon ab, wie lang die Geschichte werden soll. Nun können die Rechtecke ausgeschnitten werden. Messe an beiden langen Seiten 1 cm von links ab und schneide sie dort ca. 3 mm ein, so dass in diesen kleinen Zwischenraum ein Gummiband hineinpasst. Hier benutzt man am besten ein ausgeschnittenes Rechteck als Schablone, so dass man immer den gleichen Abstand hat und nicht jedes Mal neu messen muss. Falls man einen Umschlag gestalten möchte, braucht man in diesem Fall ein 6 cm breites und ca. 23 cm langes Rechteck. So passt der Umschlag genau um das Tonpapier. In den Umschlag müssen ebenfalls die kleinen Freiräume für das Gummiband hinein geschnitten werden.

Jetzt denkst du dir eine kurze einfache Geschichte oder besser eine einfache Handlung aus. Denke immer daran, dass du fast jede kleinste Bewegung deiner "Hauptperson" zeichnen musst, damit es danach so aussieht, als bewege sie sich. Vielleicht pflückt jemand eine Blume und während diese Blume hoch gehoben wird, verliert sie alle Ihre Blütenblätter. Zeichne hierzu die Bewegungen in kleinen Schritten. Immer Stück für Stück. Jede Veränderung auf ein neues Blatt. Je geringer die Unterschiede zwischen den Bildern sind, desto flüssiger sieht die Bewegung nachher aus. Dies kannst du durch den so genannten "Flip" kontrollieren.

Video „Trickfilmanimation“:

<http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/trickfilmanimation.flv>

Das heißt, dass du die neu gezeichnete Seite hin und her blätterst. Dabei siehst du abwechselnd das neue und das vorherige Bild. Der gleiche Effekt entsteht dann, wenn du das fertige Daumenkino von Anfang bis Ende durchblätterst - flippst. Jetzt muss man die Einzelbilder der Reihe nach ordnen und in den Umschlag einlegen. Das erste Bild der Geschichte ist auch das erste Bild des Daumenkinos. Nun noch das Gummiband dort herum binden, wo das Papier eingeschnitten ist, damit die Bilder auch gut zusammen halten. Das Gummiband mehrmals herum binden oder mehrere benutzen, um einen sicheren Halt der Blätter zu erreichen. Jetzt ist das Daumenkino fertig!

Du weißt sicher, wie du dein Daumenkino halten musst! Du hältst den linken Rand mit deiner linken Hand fest und mit deinem rechten Daumen lässt du am rechten Rand die einzelnen Seiten einfach "schnelzen". Wenn du noch weitere tolle Ideen für kleine "Finger"-Filme hast, kannst du noch mehr Daumenkinos basteln.

Online Tipps:

Die Daumenkino Druckmaschine 2.0

http://www.download-tipp.de/shareware_und_freeware/9914.shtml

Kindernetz: Thema Trickfilm-Daumenkino

<http://www.kindernetz.de/infonetz/thema/trickfilm/daumenkino/-/id=22648/nid=22648/did=22704/1ielwsj/index.html>

ZDF – Tivi Daumenkino-Übung

<http://www.tivi.de/fernsehen/loewenzahn/artikel/00292/>

Kinderkanal – Erklärung Daumenkino

http://www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/tricktipp/index_lexikon_daumenkino.shtml

Anleitung "Moving Objects"

Materialliste:

- Fotoapparat
- Computer
- Animationssoftware oder Schnittprogramm
- Material zum Basteln oder Animieren

Nicht jeder ist ein guter Zeichner, aber dennoch kann er ein guter Trick-Filmmacher sein. Du arbeitest lieber mit einem digitalen Fotoapparat oder einer Videokamera? Dann kannst du mit dieser Technik schnelle Ergebnisse erzielen. Moving Objects heißt nichts weiter als "bewegte Gegenstände". Dies kann alles sein, was sich in der realen Welt nicht selbst bewegen kann. In der realen Welt nimmst du normalerweise deine Hände zur Hilfe, um Dinge zu bewegen. Dies machst du beim Erstellen der Animationen selbstverständlich auch. Der Trick ist aber, dass nur Bilder aufgenommen werden, wenn die Hände nicht im Bild sind. Wenn man am Ende die Einzelbilder nacheinander abspielt, scheint es, als würden sich die Dinge aus eigener Kraft oder wie von Geisterhand fortbewegen und verändern.

Am besten nimmt man einen größeren ebenen Untergrund und eine Fotokamera. Positioniere die Kamera so, dass du einen guten Überblick über die Fläche hast und befestige die Kamera, so dass sie nicht verrutschen kann. Einige Streifen Klebeband oder ein Stativ sollten dabei helfen. Achte darauf, Bildschirm, Objektiv und Auslöser nicht zu verdecken. Automatische Einstellungen der Kamera leisten in der Regel ausreichende Dienste. Fotografiere die Arbeitsfläche einmal im leeren Zustand. Wenn möglich schließe die Kamera auch an ein Stromnetz an, das spart Batterien, Geld und schont die Umwelt. Jetzt such dir Gegenstände, die du bewegen möchtest.

Video „Legetrick“:

<http://schoene-neue.medienwelten.org/wp-content/uploads/legetrick.flv>

Lege dein Lieblingsobst Obst an die Seite deiner Arbeitsfläche, so dass es ganz leicht angeschnitten am Bildrand liegt. Kontrolliere es im Display der Kamera. Nun mache ein weiteres Foto. Jetzt schiebst du dein Lieblingsobst ein kleines Stück weiter ins Bild. Je kleiner die Schritte sind, desto länger wird dein Film und desto flüssiger werden die Bewegungen. Und noch ein Foto machen. Diese Schritte machst du solange, bis die Frucht mittig im Bild liegt. Jetzt soll sie sich selbstständig schälen oder zerteilen. Es empfiehlt sich, darauf zu achten, dass sich das Obst nicht mehr verschiebt. Beginne an einer Stelle die Schale zu öffnen. Nur ein kleines Stück. Davon schießt du wieder ein Bild. Jetzt schälst du das Obst in kleinen Schritten immer weiter und machst jedes Mal ein Foto davon. Die Schalenteile legst du neben die Frucht oder lässt sie Stück für Stück aus dem Bild wandern.

Wenn das Obst ganz geschält ist, kannst du es noch in kleine Stücke teilen und diese ebenfalls langsam aus dem Bild wandern lassen. Denke daran, immer eine Aufnahme vom jeweiligen Schritt zu machen. Du kannst auch mehrere Teile gleichzeitig ein Stück weiter wandern lassen. Wenn deine Arbeitsfläche dann wieder leer ist, schießt du das letzte Bild.

Im Computer kannst du dir dann eine Slideshow mit schnellem Bildwechsel erstellen und dir deinen Film ansehen. Wer es etwas professioneller mag, lädt die Bilder in ein Filmschnitt- oder

Stopmotion-Programm, um einzelne Bilder zu bearbeiten oder die Länge des Films zu verändern. Das wird später noch genauer erklärt. Jetzt bist du dran, Alltägliches zum Leben zu erwecken!

Online Tipps:

Trickfilm Cam

http://www.download-tipp.de/shareware_und_freeware/9916.shtml

Kindernetz: Thema Legetrick

<http://www.kindernetz.de/infonetz/thema/trickfilm/legetrick/-/id=22648/nid=22648/did=22676/rwb63j/index.html>

Tipps und Tricks zum Legetrick

http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat_14.php

Wie in den ersten Übungen klar wird, ist in Trickfilmen die richtige Bewegung sehr wichtig. Bewegung ist von vielen Faktoren abhängig und hat eigene physikalische Regeln. Wer diese kennt und in seine Planung einbezieht, wird schnell merken, dass Bewegungen dadurch viel flüssiger und natürlicher wirken. Auch in den obigen Übungen kann man dieses Wissen einbeziehen und seine Animation verfeinern.

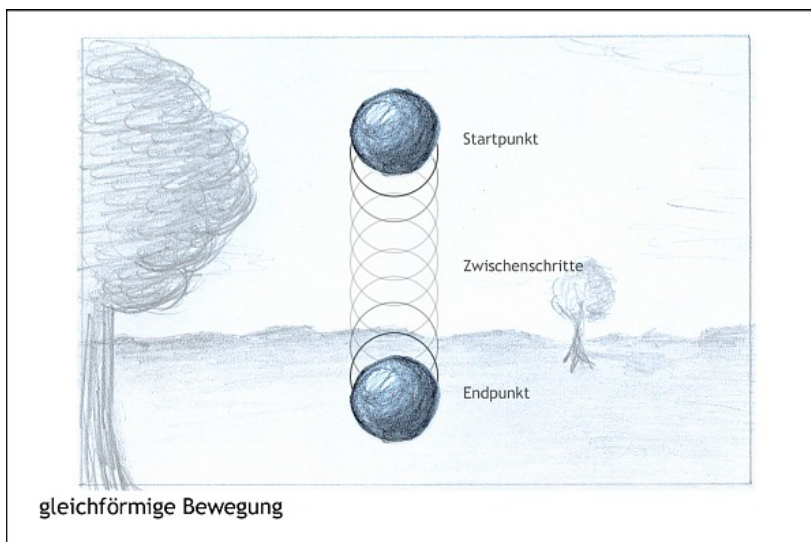
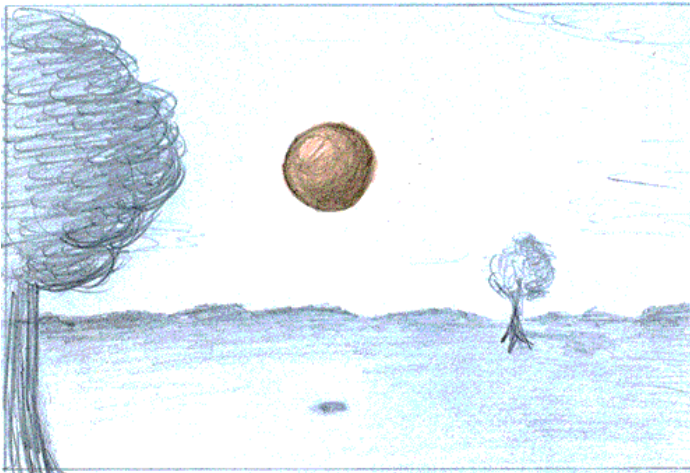
Bewegungen

Dauer, Steps und Frames

Eine Sekunde im Film besteht aus 25 Bildern, im richtigen Film (Celluloid) aus 24 Bildern. In der Fachsprache nennt man diese Bilder "Frames". Diesem Maß folgend kann man die Animationssteps (Bewegungsschritte) einer Bewegung leicht berechnen und planen. Legt eine Puppe oder ein Objekt eine gewisse Strecke zurück, so bestimmt man den Ausgangs- wie auch den Endpunkt der Bewegung. Diese Punkte sind die so genannten "Keyframes" (Schlüsselbilder). Um nun vom Ausgangs- zum Endpunkt zu gelangen, müssen Frames der jeweiligen geplanten Bewegung erstellt werden. Die Dauer der Bewegung bestimmt hierbei die Anzahl der Frames der Bewegung. Diese Frames werden auch "Inbetweens" (Zwischenbilder) genannt. Die Positionsdarstellungen dieser einzelnen Inbetweens und die Häufigkeit ihres Auftretens sind somit von der Art und der Schnelligkeit der Bewegung abhängig. In den Beispielen siehst du, wie viele Zwischenschritte nötig waren, um die Bewegung darzustellen.

Als Faustregel gilt: für eine flüssige Bewegung werden 12 Bilder (Bewegungsphasen) pro Sekunde benötigt.

Bildbeispiele (Anmerkung: die Originalbilder sind animiert und unter http://schoene-neue.medienwelten.org/?page_id=96 zu finden):



Online Tipp:

Kika.de: Bewegungsform / Zwischenphase

http://www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/tricktipp/index_lexikon_zwischenphasen.shtml

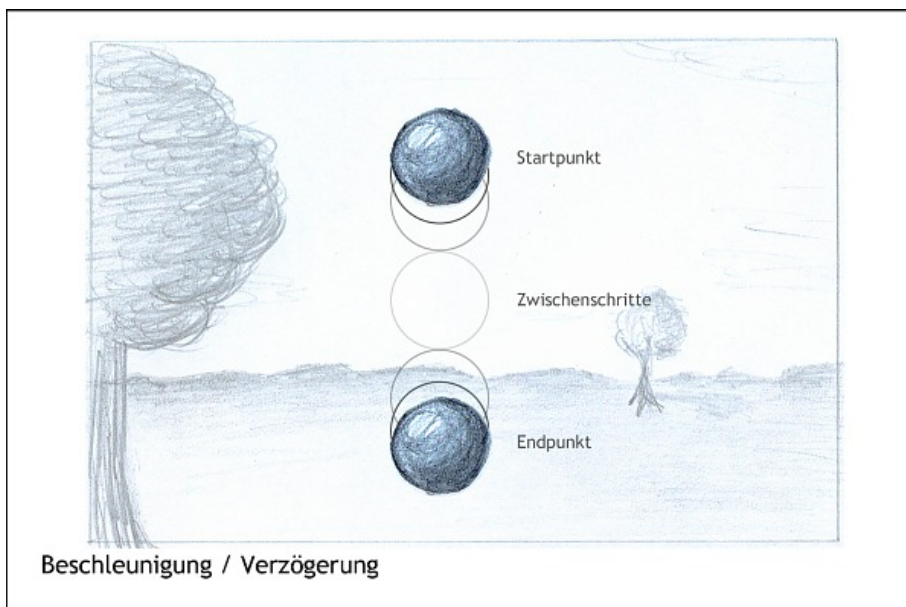
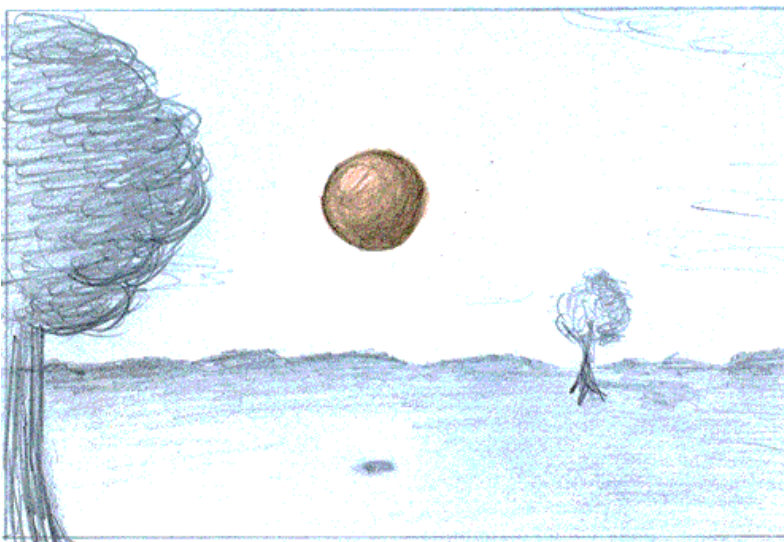
Beschleunigung und Verzögerung

Um eine Bewegung echt wirken zu lassen, muss man sich nicht nur an die eben genannten Faustregeln halten. Am besten überlegt man auch, wie solch ein Bewegungsablauf sich im wirklichen Leben zeitlich verhält. Manche Dinge beginnen oder enden langsam. Sie beschleunigen oder verzögern also ihre Bewegung. Das kann man sich wie bei einem Auto vorstellen. An einer Ampel fährt es an, wird schneller und fährt eine Weile gleich schnell weiter. Dann wird die nächste Ampel wieder rot und es muss abbremsen, um sanft zum Stehen zu kommen. Ein schwingender Pendel verhält sich ähnlich - Beschleunigen und Abbremsen wechseln sich ständig ab. Andere Dinge wiederum beginnen schnell und enden abrupt wie zum Beispiel ein Ball, den man jemandem zuwirft, der ihn fängt. Oder es ist eine Kombination aus beidem, wie ein Fußball, der weit über das

Spielfeld geschossen wird. Dieser startet blitzschnell und wird am Ende immer langsamer bis er liegen bleibt.

Eine gute Hilfe, um solche Abläufe im Vorfeld zu erfassen, ist eine Stoppuhr. Durchlaufe den Bewegungsablauf und stoppe die Zeit. Berechne an Hand der gemessenen Zeit die Anzahl Frames und die Positionen der Puppe oder des Objekts, das du animieren willst.

Hier siehst du das Beispiel aus dem vorherigen Kapitel "Bewegung" nun mit weniger Frames im Mittelteil. Dies beschleunigt und verzögert die Bewegung. (Anmerkung: die Originalbilder sind animiert und unter http://schoene-neue.medienwelten.org/?page_id=96 zu finden)



Online Tipp:

Mediamanual.at: Bewegungsform / Beschleunigung

http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat_08.php

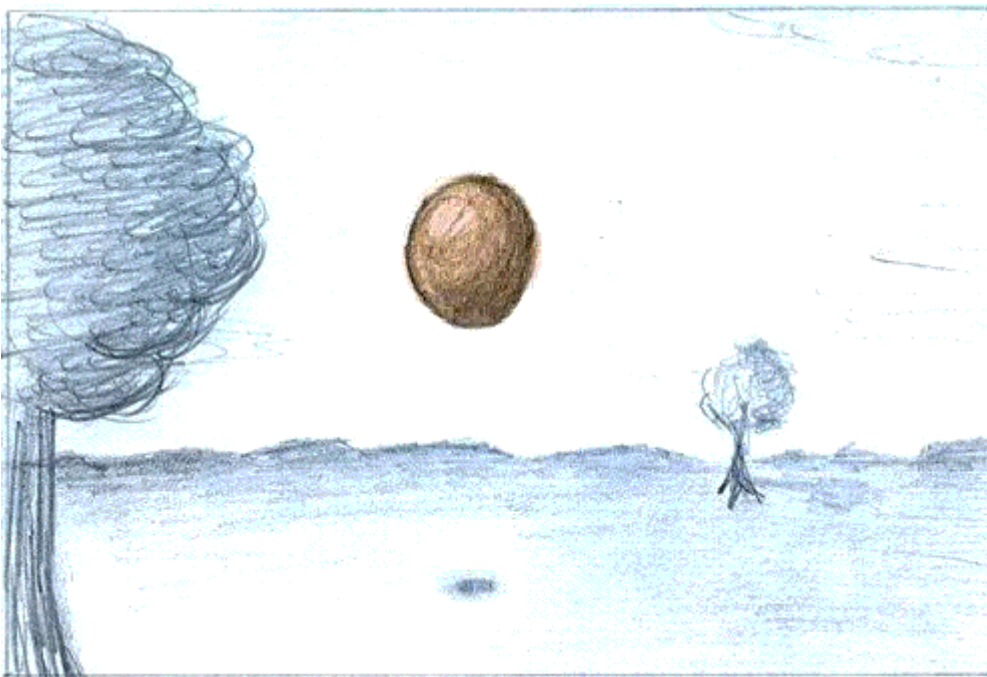
Verformungen, Dynamik und Trägheit der Masse

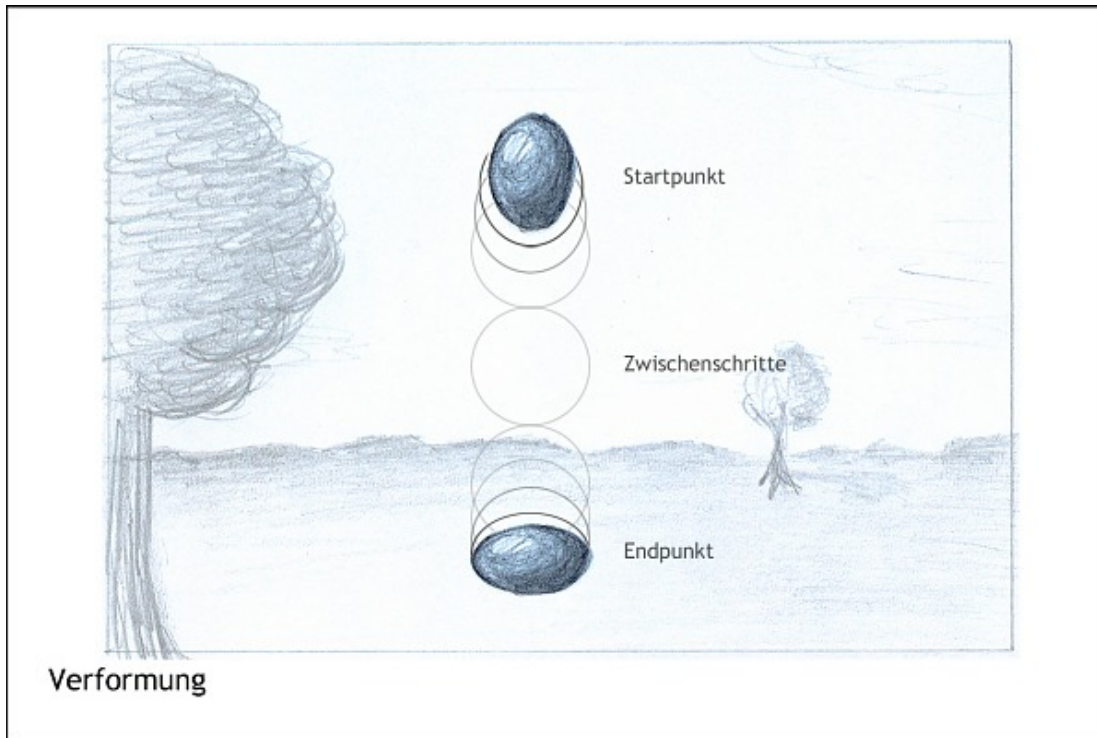
Bewegung im Film besteht aus einzelnen Bildern (Frames). Um das Ergebnis "lebensecht" aussehen zu lassen, muss man die Einzelbilder dementsprechend verändern. Bedenke zum Beispiel, dass sich die Beine und Arme einer Figur beim Laufen unterschiedlich verhalten (gebeugtes Knie, durch gestrecktes Knie, Arm vor Figur, Arm zurück etc.). Ähnlich verhält es sich mit anderen Gegenständen. Zum Beispiel weist ein runder Ball im freien Fall eine andere Form auf als im Moment des Aufpralls. Dann ist er nämlich gestaucht also oval. So verhält es sich mit vielen alltäglichen Dingen. Wenn man einmal genau hinschaut, wird man viele solcher Verformungen und Unterschiede wahrnehmen.

Schwere Dinge zum Beispiel kommen nur schwer in Bewegung. Sie sind träge, wenn man ihnen nicht kräftigt auf die Sprünge hilft. Andere Dinge sind so leicht wie eine Feder, dass sie sich im Wind von alleine bewegen können.

Nicht alle Bewegungen sind immer gleich. Wellen sind nicht immer gleich groß oder schnell. Sie kommen immer anders am Strand an, aber sie sehen dennoch sehr gleichmäßig aus und wirken sehr dynamisch. Solche Beobachtungen in einem Film zu berücksichtigen, macht eine Animation richtig lebendig.

Als Beispiel dient noch einmal der Ball. Schau dir die Verformung am Ausgangs- und am Endpunkt genau an. (Anmerkung: die Originalbilder sind animiert und unter http://schoene-neue.medienwelten.org/?page_id=96 zu finden)





Online Tipp:

Mediamanual.at: Bewegungsform / Verformung

http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/animat_09.php

Damit dein Film auch für andere richtig spannend wird, solltest du dir einige Gedanken zum Inhalt deines Films machen. Es muss also eine Geschichte her.

Weitere Kapitel unter: Ausgetrixt - Die Trickfilmschule

<http://dvd.jungefilmszene.de/geraderaus2008/trickfilmschule/trickfilmschule.htm>

Infos und Hyperlinks

Die Junge Filmszene ...

... informiert junge Filmemacher/-innen umfassend über die Film- und Videokulturszene, berät in filmischen Fragen und vermittelt Kontakte untereinander und zu den verschiedensten Institutionen.

... stellt Infos über Online-Datenbanken, per individueller Pinnwand, online News, Rundmailservices und dem Newsletter im BfJ-Magazin zur Verfügung.

... unterstützt den Aufbau lokaler Foren, vermittelt Kontakte zu Institutionen, die die Szene vor Ort unterstützen und hilft bei unterschiedlichen Projekten.

... organisiert mit Partnern aus der Medienarbeit innovative Projekte rund um Filmschaffen und Medienpädagogik. Mit den Basic skills (einem Lernprogramm für Einsteiger), dem Drehbuchforum und den filmpraktischen Tipps online stehen jungen Filmschaffenden und Multiplikatoren auf der Homepage im Bereich E-Learning außerdem Bausteine zur Verfügung, um ihre filmischen Kenntnisse zu erweitern.

... bietet den Interessen ihrer Mitglieder eine Lobby, fördert Kontakte untereinander mit Hilfe einer Online-Datenbank, die Adressen und Medienprofile enthält, und pflegt ein Newslettersystem, mit dem man sich automatisch informieren lassen kann.

... bietet mit dem Festivaleinreichportal filmfestivals4u.net das Portal für den Filmnachwuchs, wo man sich mit einer Filmanmeldung auf mehreren Festivals bewerben kann.

... ist das Netzwerk des nicht gewerblichen Filmnachwuchses, für das die Mitgliedschaft im Bundesverband Jugend und Film e.V. lohnt, denn es ist das Forum für alle Fragen, Wünsche und Interessen rund um Film, Video und Multimedia, das viel Service zu bieten hat! Wie hoch ist der Jahresbeitrag? 30 Euro für Einzelpersonen; 15 Euro ermäßigt für Schüler, Studierende, Auszubildende; 80 Euro für Gruppen und Initiativen; 160 Euro für Verbände, Institutionen, Firmen; Fördermitglieder bestimmen ihren Beitrag ab 160 Euro frei!

Die Werkstatt für junge Filmer ...

... findet jährlich am Pfingstwochenende statt und ist das Nachwuchsforum, bei dem sich rund 120 junge Filmerinnen und Filmer treffen, um ihre aktuellen Filme und Videos zu präsentieren und zu diskutieren.

... ist der lebendige Treffpunkt der Nachwuchsszene, auf dem nicht nur viele Kontakte entstehen, sondern auch mancher erste Schritt für eine Profikarriere gemacht wird.

... ist der Informations-Umschlagplatz der Jungen Filmszene im direkten Kontakt miteinander.

Die Ausschreibung zur **Werkstatt für junge Filmer** erscheint jährlich im Sommer im Internet und im Herbst gedruckt. Sollen wir diese automatisch zusenden? Dann teilen Sie uns einfach Ihre Adresse mit.

Seminare zu Kamera, Drehbuch, Dramaturgie, Ton, Licht und anderen Themen bieten der BJF und seine Landesverbände auch für junge Film- und Videomacher/innen an. Einfach das Jahresprogramm anfordern.

Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e.V. im Internet:

jungefilmszene@bjf.info
www.jungefilmszene.de
www.werkstatt-fuer-junge-filmer.de
www.filmfestivals4u.net

Der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) ...

... ist mit rund 1200 Mitgliedern die größte Organisation der kulturellen Kinder- und Jugendfilmarbeit in Deutschland und Europa. Kinder- und Jugendfilm-Initiativen unterstützt der Verband durch seinen Filmverleih „BJF-Clubfilmtheke“ mit ca. 500 Filmen, mit der DVD-Edition „Durchblick“ mit Arthouse-Filmen für Kinder und Jugendliche, durch Seminare, Filmfestivals und Tagungen, durch Filmbücher und Broschüren, durch das Informationsnetzwerk „Junge Filmszene“ für junge Film- und VideomacherInnen sowie mit Rat und Hilfe in allen Fragen zur kulturellen Kinder- und Jugendfilmarbeit. Die Arbeit des Bundesverbandes Jugend und Film e.V.

wird vom Bundesministerium für Familie, Frauen und Jugend aus dem Kinder- und Jugendplan des Bundes gefördert.

Autor



Berndt Güntzel-Lingner

Diplom Sozialpädagoge, Medienberater ARS

Projektleiter der Jungen Filmszene im BfJ

junge**film**szene

■ Die richtige Einstellung