



Arbeitsdokumentation

Eleonora Berra

Delia Hess

Shami Lang-Rinderspacher

Animation 3D 2.BA

Herbstsemester 2010/11

Puppentrick-Modul

Dozenten:

Jürgen Haas, Robi Müller

Entwicklung der Geschichte	5
Puppenbau, Formen	6
Puppenbau, Skelette	13
Puppenbau, Füße und Hände	16
Set, Unterbau	18
Set, Ausgestaltung	21
Beleuchtung	24
Multiplan-Kamera	27
Materialien Multiplan	30
Figuren Multiplan	33
Animation, Figuren	35
Animation, Anderes	36
Animation, Multiplan	38
Sound / Musik	40
Postproduktion	42
Rückblick	44



Als Inspiration für unsere Geschichte diente uns Anfangs das Bild eines Hauses, das wie eine Höhle unter die Erde gebaut ist. Tatsächlich existiert in Kalifornien ein solches Haus, das ein Mann anfangs des letzten Jahrhunderts gebaut hatte, um sich gegen die Hitze zu schützen. Was uns daran besonders gefiel war, dass es einen Raum besitzt, der anstelle einer Decke einen Fischteich hat. Der Bewohner konnte also über sich durch eine Glasplatte die Fische von unten im Wasser schwimmen sehen und fühlte sich möglicherweise auch ein wenig, als würde er in einer Unterwasserwelt leben. Obwohl wir nach einigem Diskutieren wieder etwas von dieser Idee weggekommen sind, hat uns das Wasser und die Fische als Sinnbild für eine andersartige Welt fasziniert und inspiriert.

Ausgehend davon haben wir eine Geschichte von zwei Papierfiguren entwickelt, welche als Nachbarn in beengenden Behausungen (ebenfalls ganz aus Papier) leben. Erst durch Zufall bemerken sie einander und fangen an, durch ein Schattenspiel an einer transparenten Zwischenwand zu kommunizieren: So kreieren sie an dieser Wand gemeinsam eine Unterwasserwelt aus Schattenbildern, welche immer realer wird, bis schliesslich echtes Wasser aus der Wand zu tropfen beginnt. Zu spät erkennen sie, dass das Wasser für ihre Welt aus Papier bedrohlich ist und trotz verzweifelter Versuche, lässt es sich nicht mehr aufhalten.

Die ganze Welt und auch die beiden Figuren lösen sich im Wasser auf, doch bildet sich aus dem Papier- und Wassergemisch eine art Unterwasserwelt. Aus den Teilen der beiden Figuren bilden sich Fische und andere Wesen, die nun in dieser neuen Welt leben.





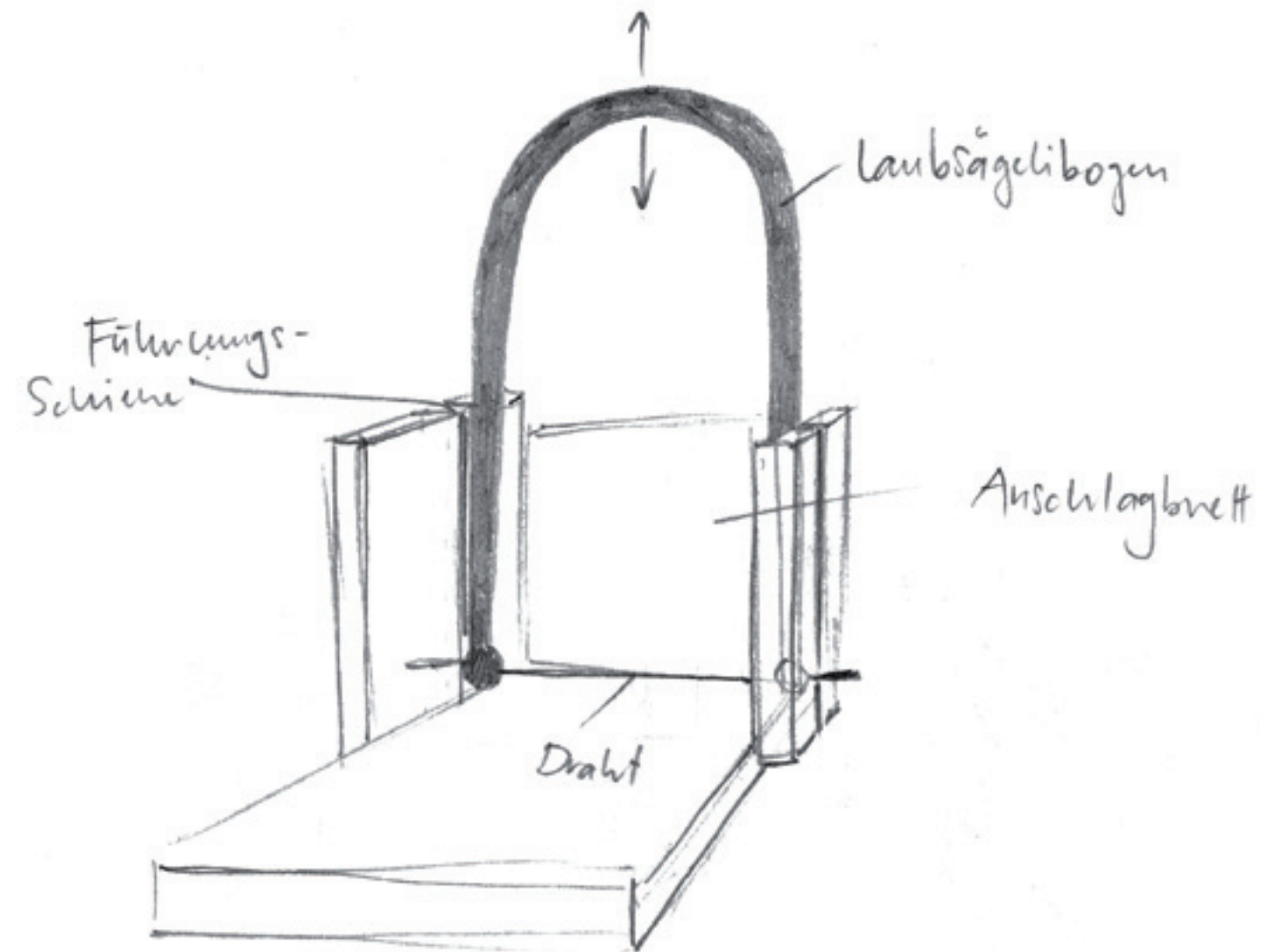
Nachdem wir verschiedenes ausprobiert hatten, entschieden wir uns, die Puppen aus gestapelten Papierscheiben zu bauen. Die Scheiben werden wie bei einer Halskette auf das Skelett aufgefädelt und bilden so das Körpervolumen. Der Vorteil dieser Technik ist, dass die Figuren beweglich bleiben und wir trotzdem die Möglichkeit hatten, die Körperformen relativ fein und genau zu gestalten.

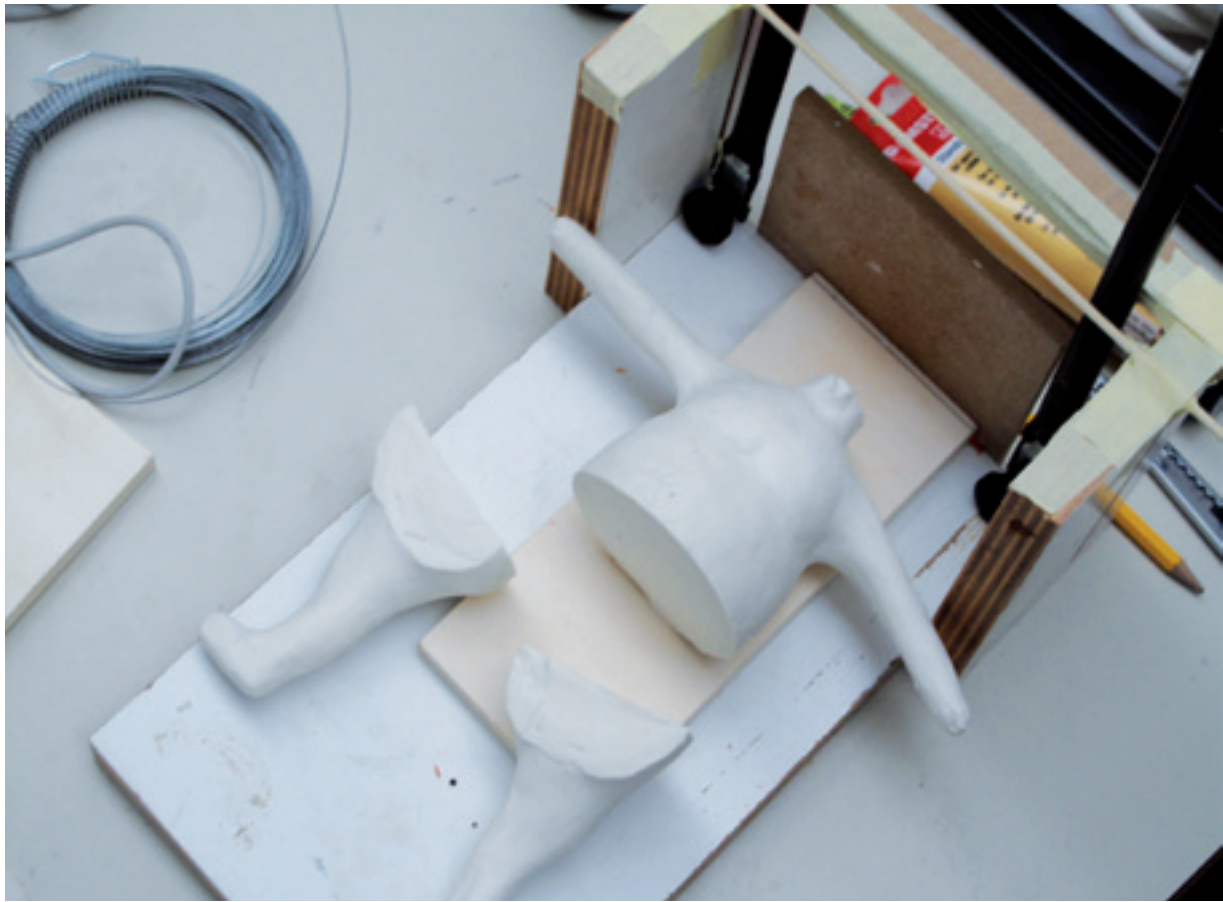
Um die Formen der verschiedenen Körperteile möglichst präzise auf das Papier übertragen zu können, modellierten wir die Charaktere zuerst aus Plastilin. Wir wollten sie danach in Scheiben schneiden und diese dann auf Papier nachzeichnen. Dabei war ein Problem, dass die Figuren sich beim schneiden wegen des Drucks des Messers verformten. Nachdem wir die Figuren im Tiefkühler gekühlt hatten, zerdrückte es etwas weniger. Ausserdem benützten wir einen möglichst dünnen Draht um die Scheiben zu schneiden und legten sie auf einen weichen Untergrund. Ein weiteres Problem war, dass die Breite der Scheiben nicht allzu sehr variieren durfte. Wir entwickelten deshalb eine Art Guillotine mit einem Brett als Anschlag und einer in Schienen geführten Laubsäge als Schneidegerät.

Diese Plastilinscheiben legten wir anschliessend auf Papier und zeichneten sie nach. Dabei markierten wir immer einen Mittelpunkt und einen Punkt aussen an einer Seite, damit wir sie danach wieder richtig zusammensetzen konnten. Wir hatten dazu die Modelle mit einer Stricknadel durchstochen und aussen eine Rille gezeichnet.

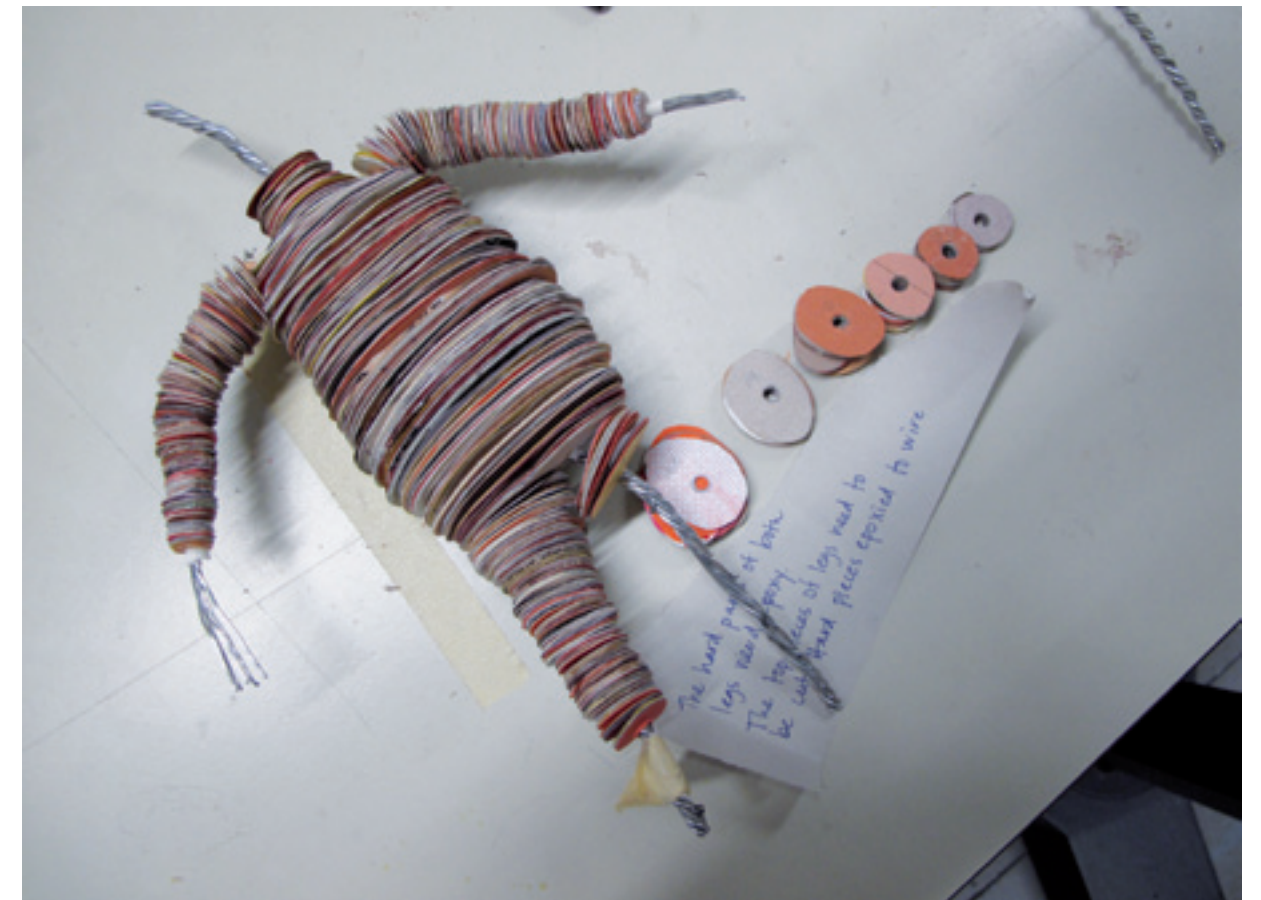
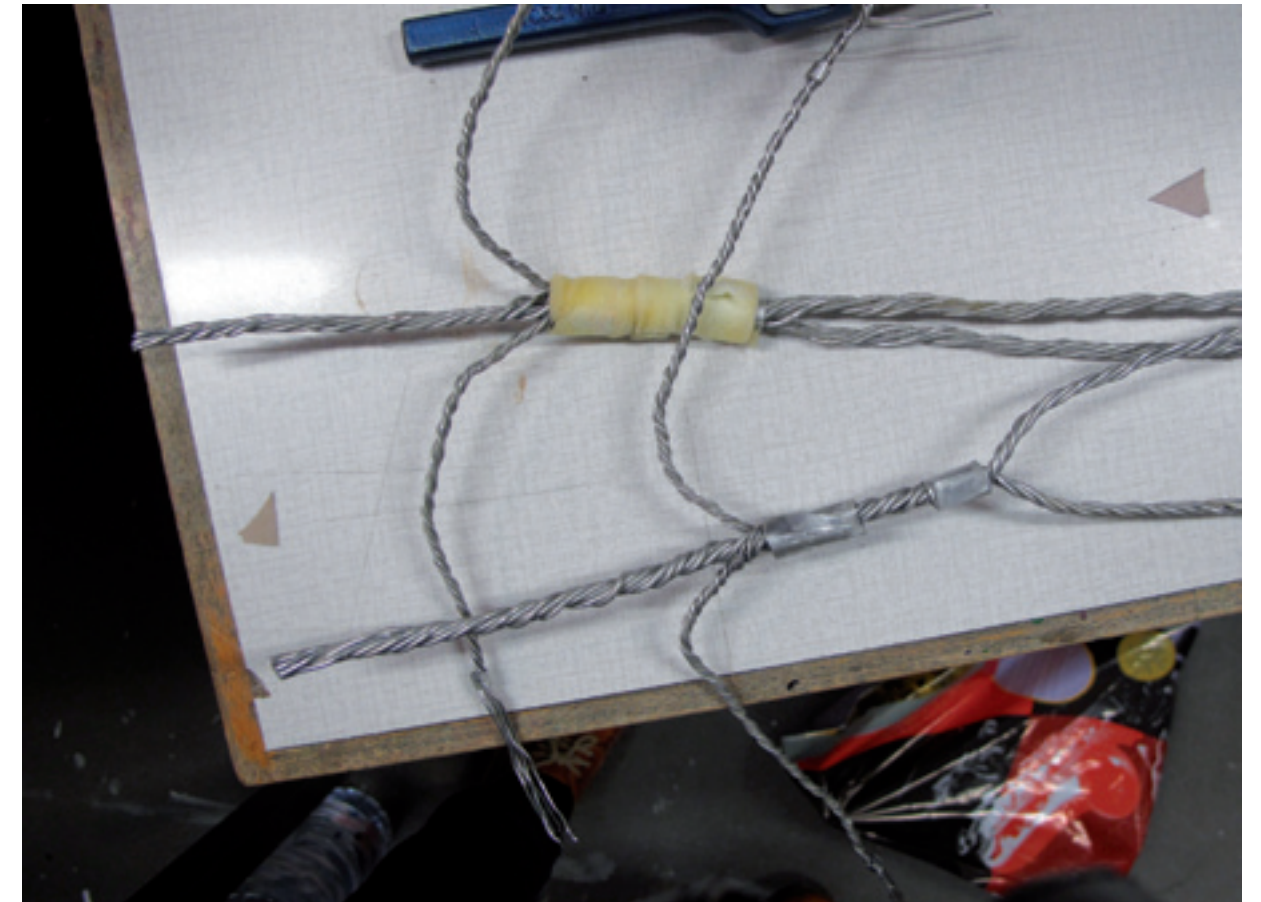
Die Papierscheiben nummerierten wir durch und zwischen zwei Scheiben zeichneten wir jeweils ein Inbetween. Von jeder Scheibe schnitten wir dann drei Exemplare aus. Dies war die Anzahl an Papierscheiben, die das ursprüngliche Volumen des Plastilinmodelles wiederherstellte. Da wir mehrfach gewarnt wurden, dass die Puppen kaputt gehen könnten, zeichneten wir jede Scheibe gleich doppelt. Im Falle einer Beschädigung hätten wir so die Puppe sozusagen exakt nachbauen können.

Da die Köpfe präziser sein mussten um den gewünschten Ausdruck zu erhalten, zeichneten wir dort jeweils zwei oder drei Inbetweens. Wir schnitten die Scheiben mit der Schere aus und lochten sie mit Stanzeisen. Diese Arbeit war sehr zeitaufwändig.

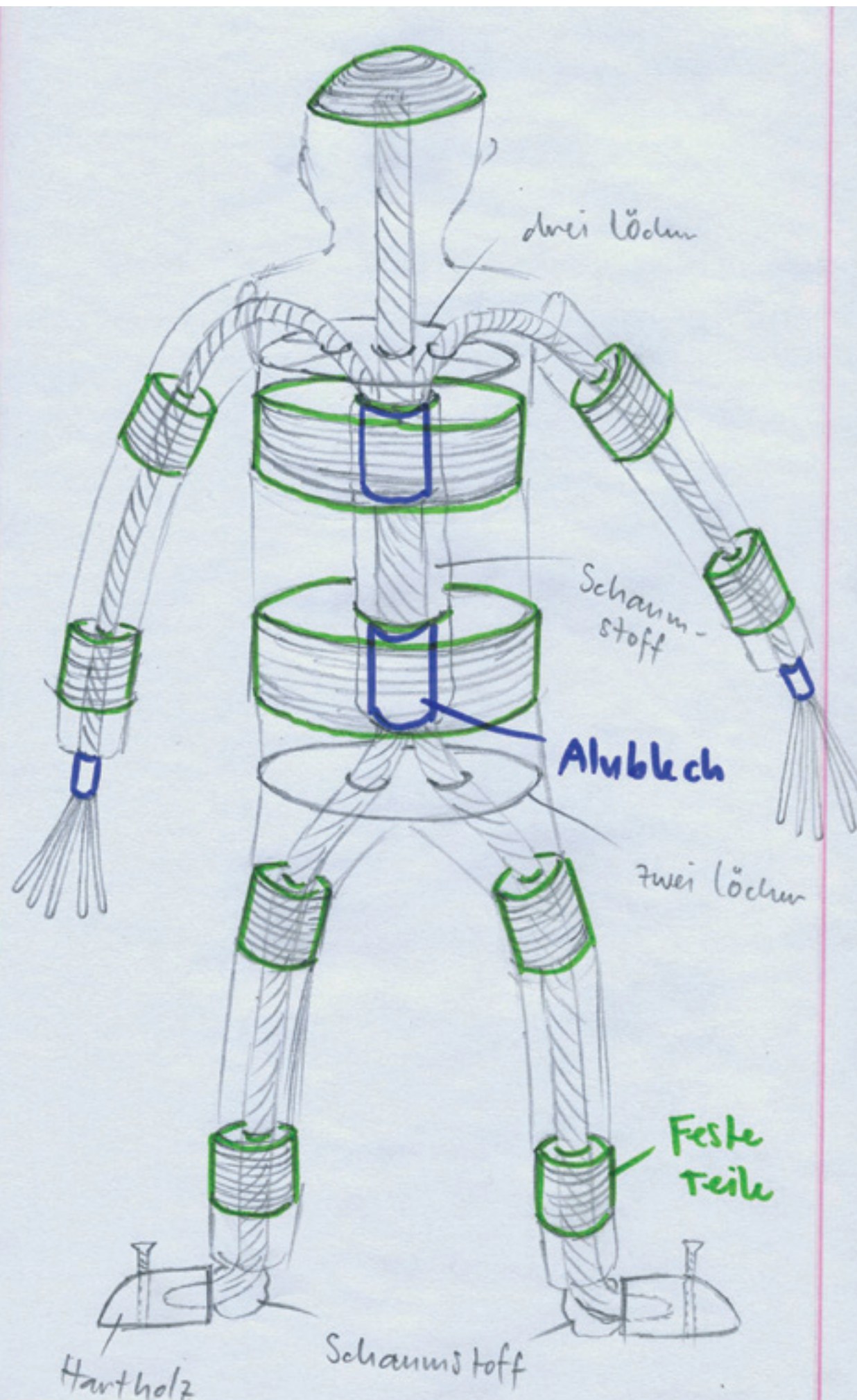












Die Skelette machten wir aus Aluminiumdraht. Wir benützten für die Beine jeweils 6 x 1,5mm, für die Wirbelsäule 10 x 1,5mm, für die Arme 5 x 1mm und für den Kopf 6 x 1,5mm. (Dabei haben wir uns bei den Beinen leider etwas verschätzt und die Figuren stehen nun relativ wacklig instabil.)

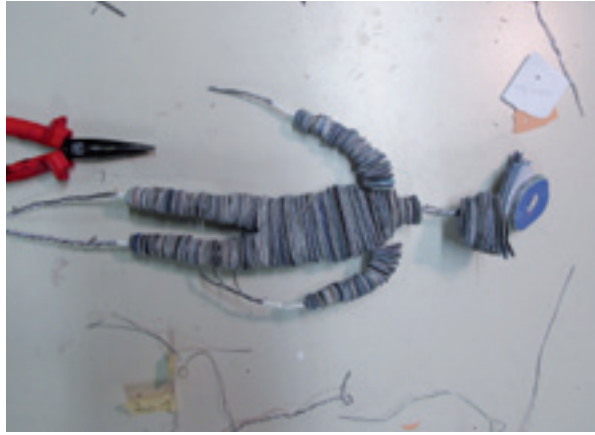
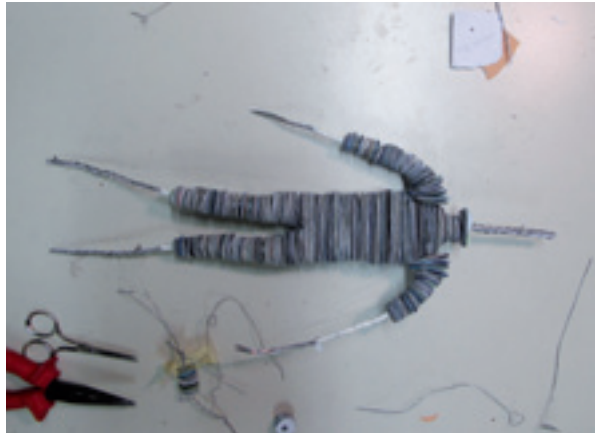
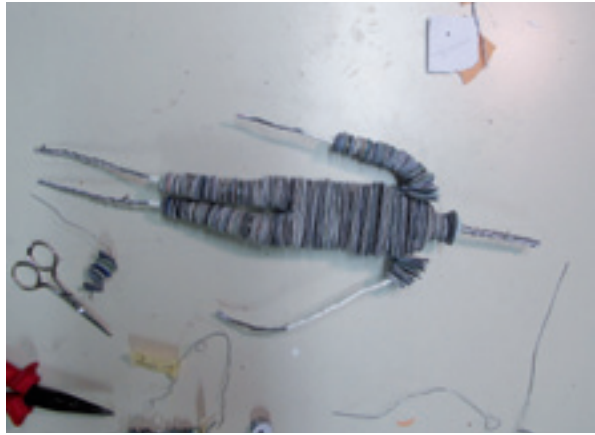
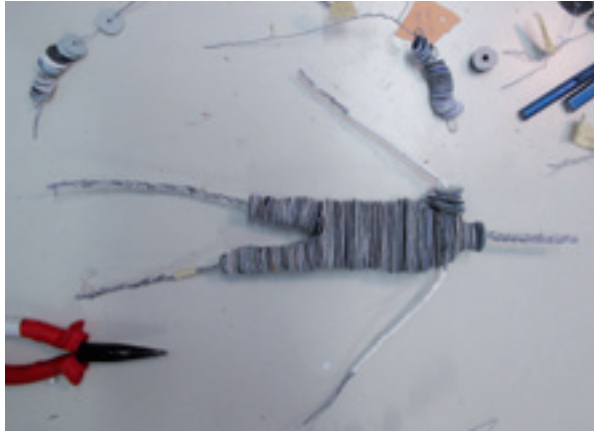
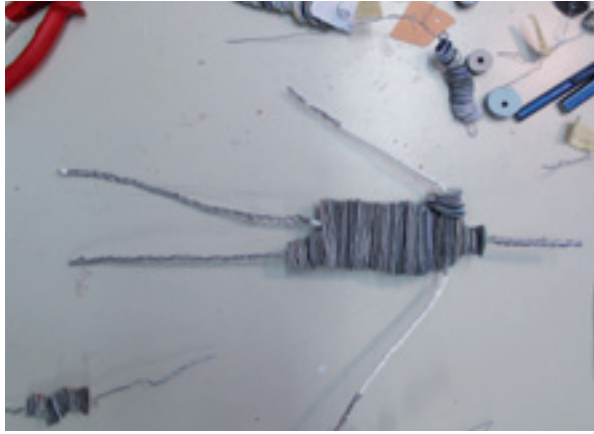
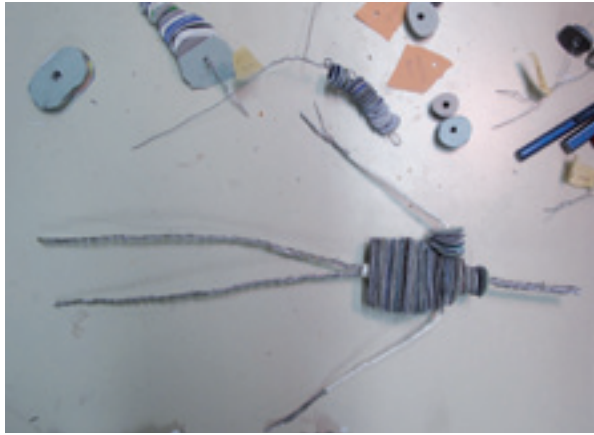
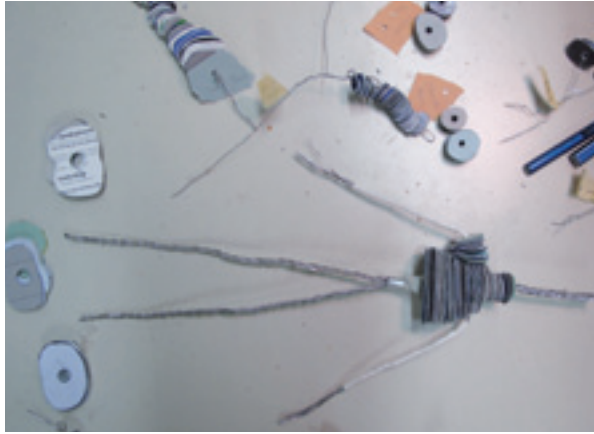
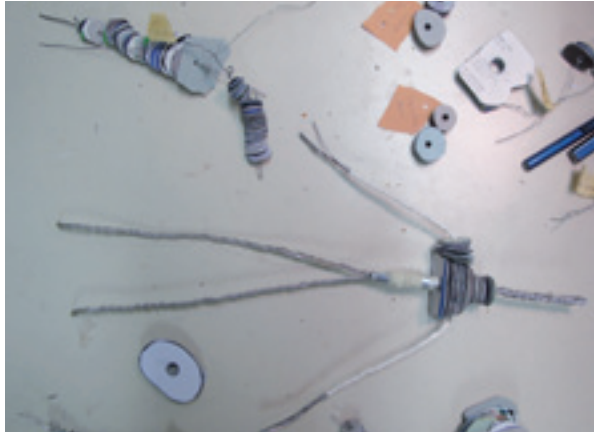
An Hüfte, Brust und Handgelenken fixierten wir die Drähte mit dünnem Aluminiumblech und Epoxy. Um die Drähte etwas zu schützen, bestrichen wir das Skelett mit Latexmilch. Die Wirbelsäule umfassten wir mit etwas Schaumstoff, da sonst die Papierstücke in der Mitte zu lose gewesen wären.

Bevor wir die Papierscheiben auf das Skelett reihten, klebten wir jeweils drei bis sechs Stück mit doppelseitigem Klebeband zusammen. Um die Beweglichkeit der Puppen zu gewährleisten ist es wichtig, dass die Scheiben nicht zu dicht aufeinander liegen. Wir benützten deshalb immer zwei Stück Klebeband. Danach lochten wir die Scheiben mit Locheisen. Dabei mussten die Scheiben an der Hüfte jeweils zwei Löcher erhalten und die Scheiben im Schulterbereich jeweils drei (Siehe Skizze). Bei der Grösse der Löcher war wichtig, dass sie nicht zu gross waren, damit die Scheiben gut am Skelett halten und keinen Spielraum haben.

Um die Puppen beim animieren gut festhalten zu können und um ihnen mehr Stabilität zu verleihen entschieden wir uns, an Unter- und Oberarm, Unter- und Oberschenkel, an der Hüfte, der Brust und am obersten Teil des Kopfs jeweils ein etwa 1cm dickes Stück fest zu fixieren. Wir klebten dazu die Scheiben des entsprechenden Bereichs mit Sekundenkleber zusammen und danach zusätzlich mit wenig Epoxy (in die Ritzen schmieren). Beim aufreihen klebten wir diese Teile jeweils mit Epoxy ans Skelett.

Am schwierigsten waren die Schultergelenke zu machen. Wir probierten Verschiedenes aus und kamen auf keine richtig gute Lösung. Schliesslich haben wir eine Art Gelenk aus einem gefalteten Stück Papier gebastelt. Es ist sehr beweglich, kann sich in alle Richtungen drehen und funktioniert recht gut. Dafür sehen die Arme angesetzt aus und stehen immer ein wenig vom Körper ab.





Aufziehen der Papierscheiben aufs Skelett



Die Füße sind aus Harzholz gemacht und mit Papierstreifen umwickelt. Um sie am Boden anzuschrauben, haben sie unter einer Klappe versteckte Löcher. Die Hände und Finger sind ebenfalls mit dünnen Papierstreifen umwickelt.

Nachdem wir die Puppen fertiggestellt hatten bemerkten wir, dass sie weniger beweglich geworden waren als wir angenommen hatten. Besonders beim Bauch sind die Papierschichten im Weg und die Figuren können sich beispielsweise nicht richtig bücken. Auch die Hüften und Knie sind weniger beweglich als wir dachten. Für unsere Geschichte ist das zum Glück aber kein Problem, da keine wilden Tänze vorgesehen sind.

Dafür sind die Gesichter zu mehr Ausdruck fähig als wir zuerst dachten. Durch biegen des Drahtes im Kopf und durch drehen einzelner Scheiben lassen sich einige Gesichtsausdrücke und Bewegungen wie kauen, Stirnerunzeln, Stirn hochziehen usw. erzeugen.

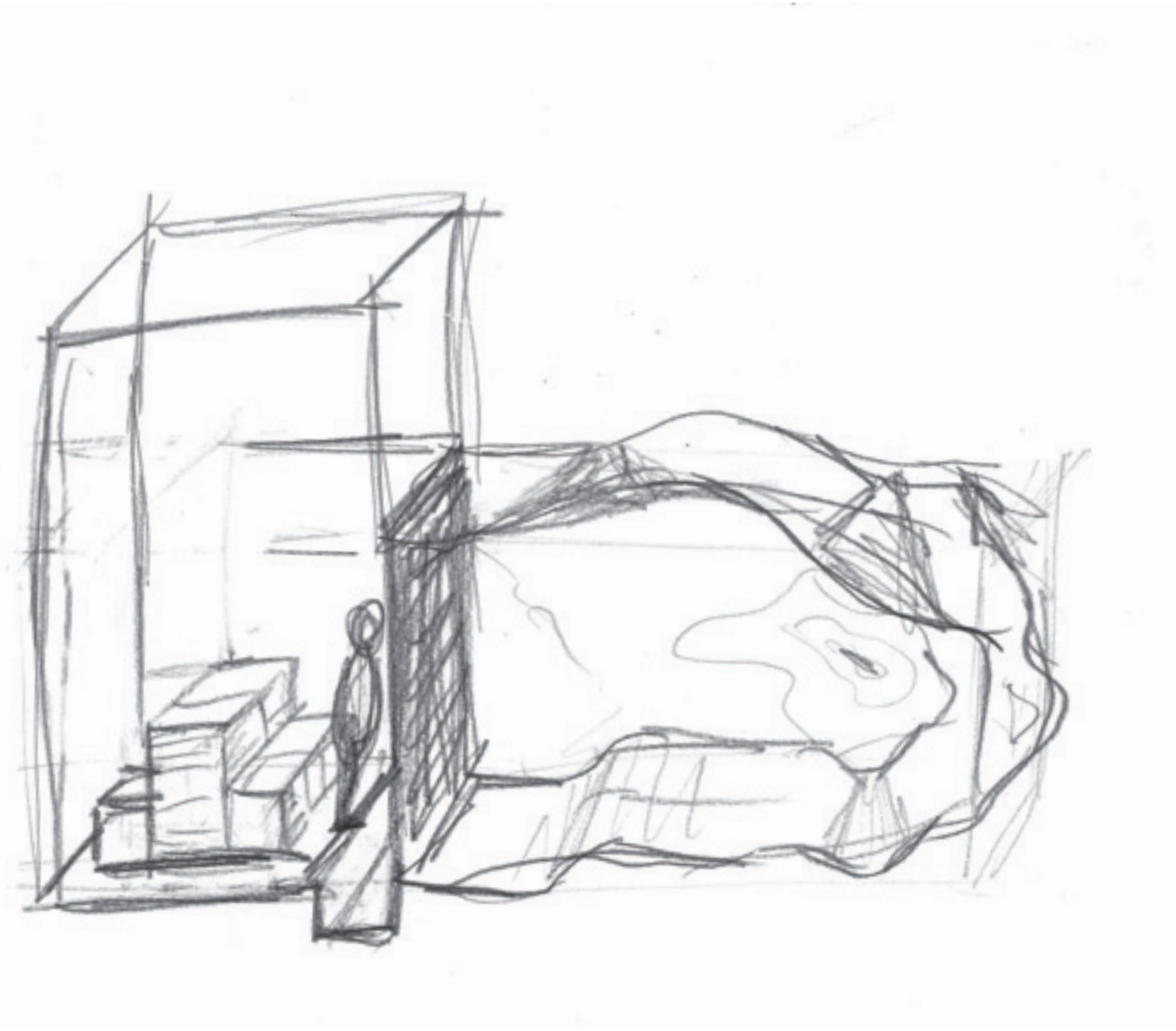
So wird das Material, das wir benutzten wohl die Animation stark beeinflussen und nicht zuletzt auch die Charaktere der Figuren mitbestimmen.



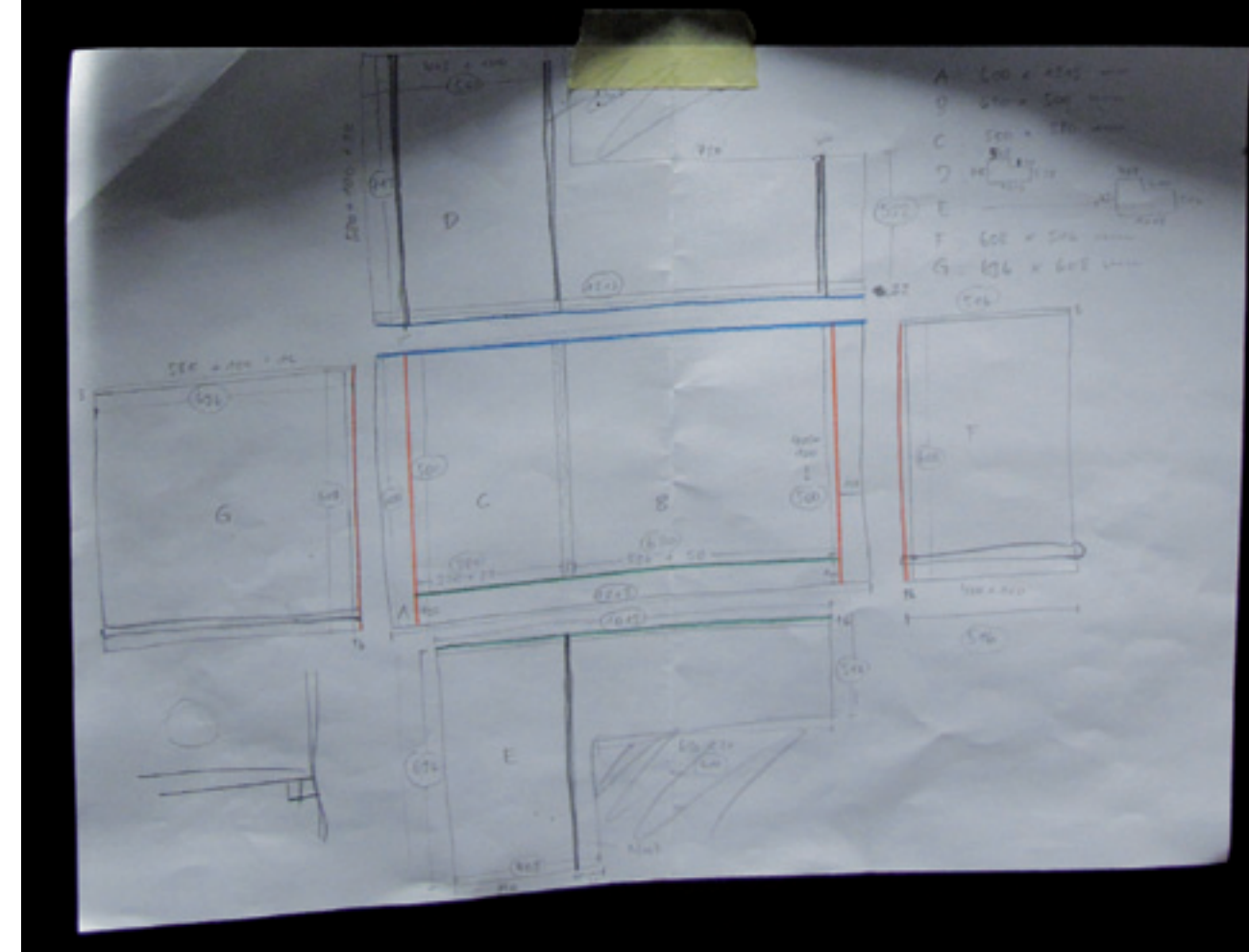
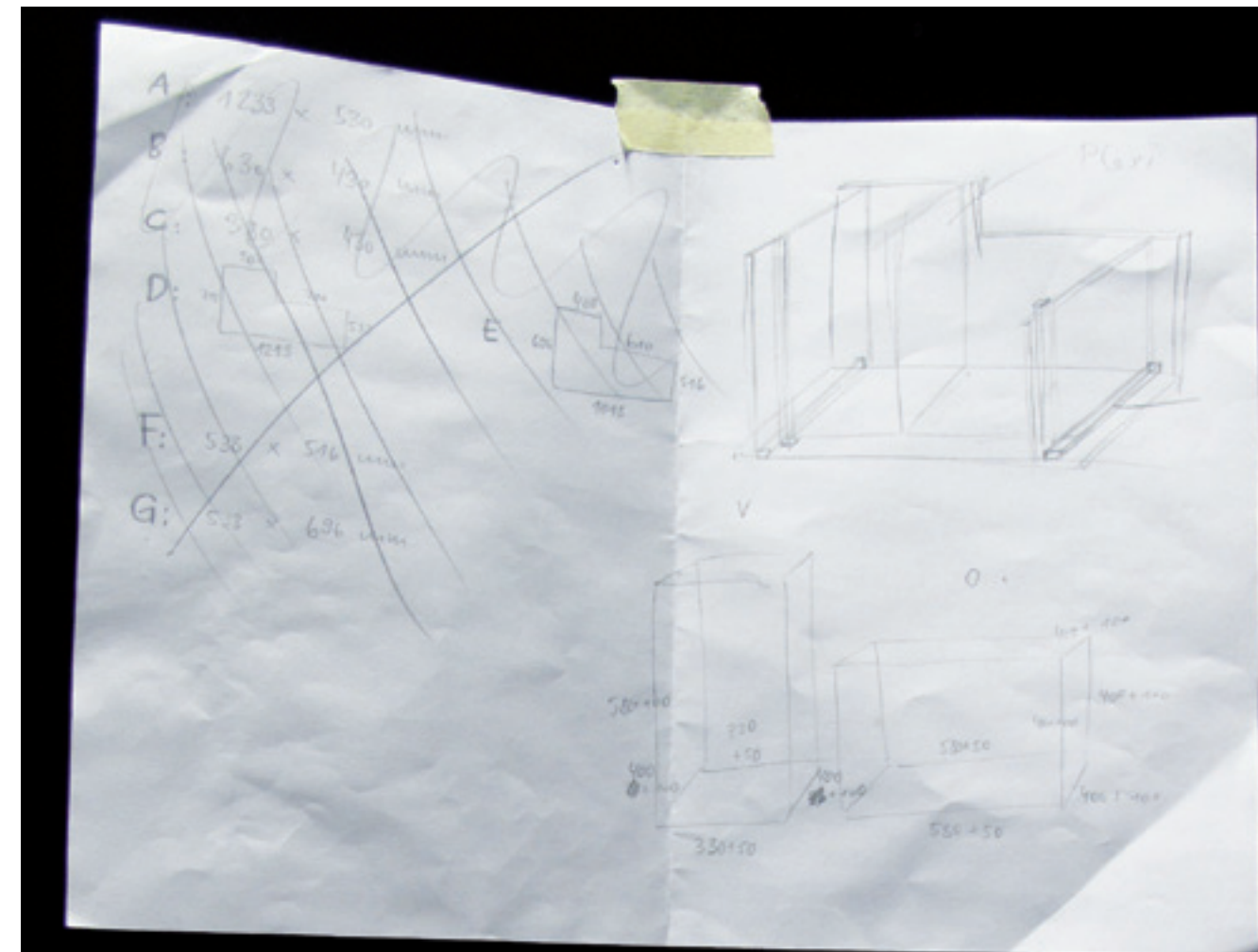


Für das Set bauten wir eine Unterkonstruktion aus MDF. Es sollten zwei Räume sein, die mit einer transparenten Wand getrennt sind. Wir entschieden uns, die Hinterwand am Boden festzuschrauben und alle anderen ein- und ausbaubar zu machen.

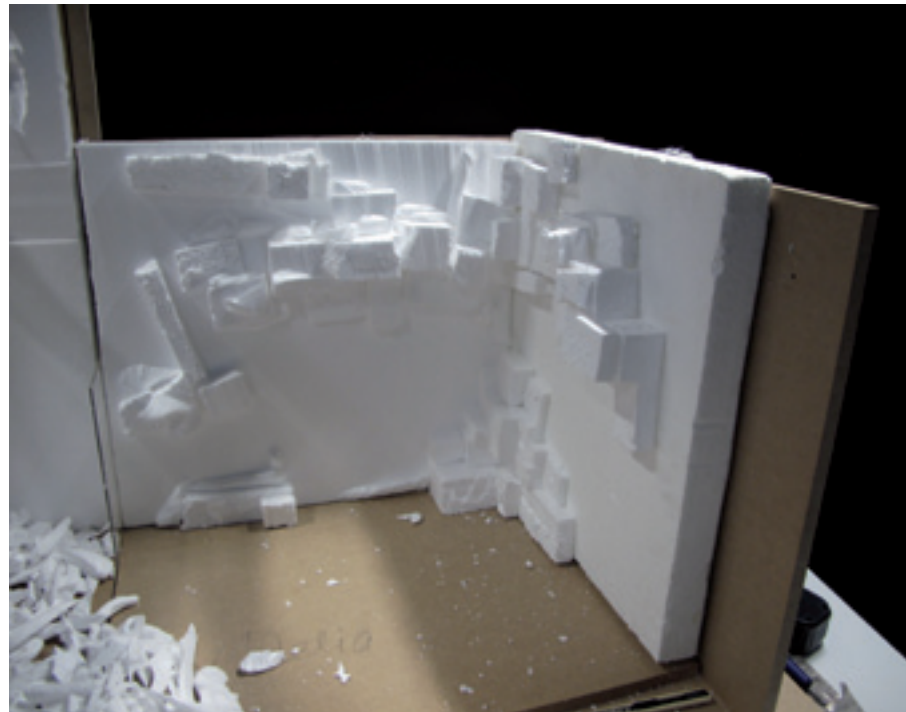
Die beweglichen Seitenwände lassen sich in einer Nut in der Hinterwand feststecken und die Vorderwand muss an mindestens einer Seitenwand festgeschraubt werden. Für die transparente Wand nahmen wir eine Plexiglasscheibe, die wir mit Transparentpapier beklebten. Sie lässt sich ebenfalls in eine Nut stecken.



diese Seite: Skizze Setgestaltung  
linke Seite: Pläne Setunterbau







Auf die MDF-Platten klebten wir mit Epoxy und Heissleim 5cm dicke Styroporplatten. Da die Wände nicht ganz glatt, sondern eher organisch und Höhlenartig sein sollten, schnitten und klebten wir nun mit Styroporschneider und Heissleimpistole die gewünschte Form zurecht.

Diesen Unterbau beklebten wir mit Papier und Weissleim (1. Schicht) oder Fischkleister (weitere Schichten). Dazu schnitten wir verschiedene Papiere in auf unsere Puppen angepasste Grössen. Bilder und Häuschenpapier verkleinerten wir mit dem Kopierer.

Auch Papierknäuel, zerknittertes oder herunterhängendes Papier liess sich sehr gut mit Fischkleister fixieren. Der Kleister hinterlässt keine Spuren und macht das Papier trotzdem relativ hart. Wo die Wände zusammengesteckt werden, verdeckten wir die Übergänge mit überlappenden Papierstücken und am Boden mit herumliegenden Papierknäueln.

Die Plexiglasplatte mussten wir mit Transparentpapier bekleben, ohne dass Klebstoff sichtbar war. Wir testeten verschiedene Leime, doch waren alle durch das Papier sichtbar. Schliesslich klebten wir es mit doppelseitiger Klebefolie fest, was sehr gut ging. Ein weiterer Vorteil ist, dass sich so Papier aufkleben und einigermaßen gut wieder lösen lässt.



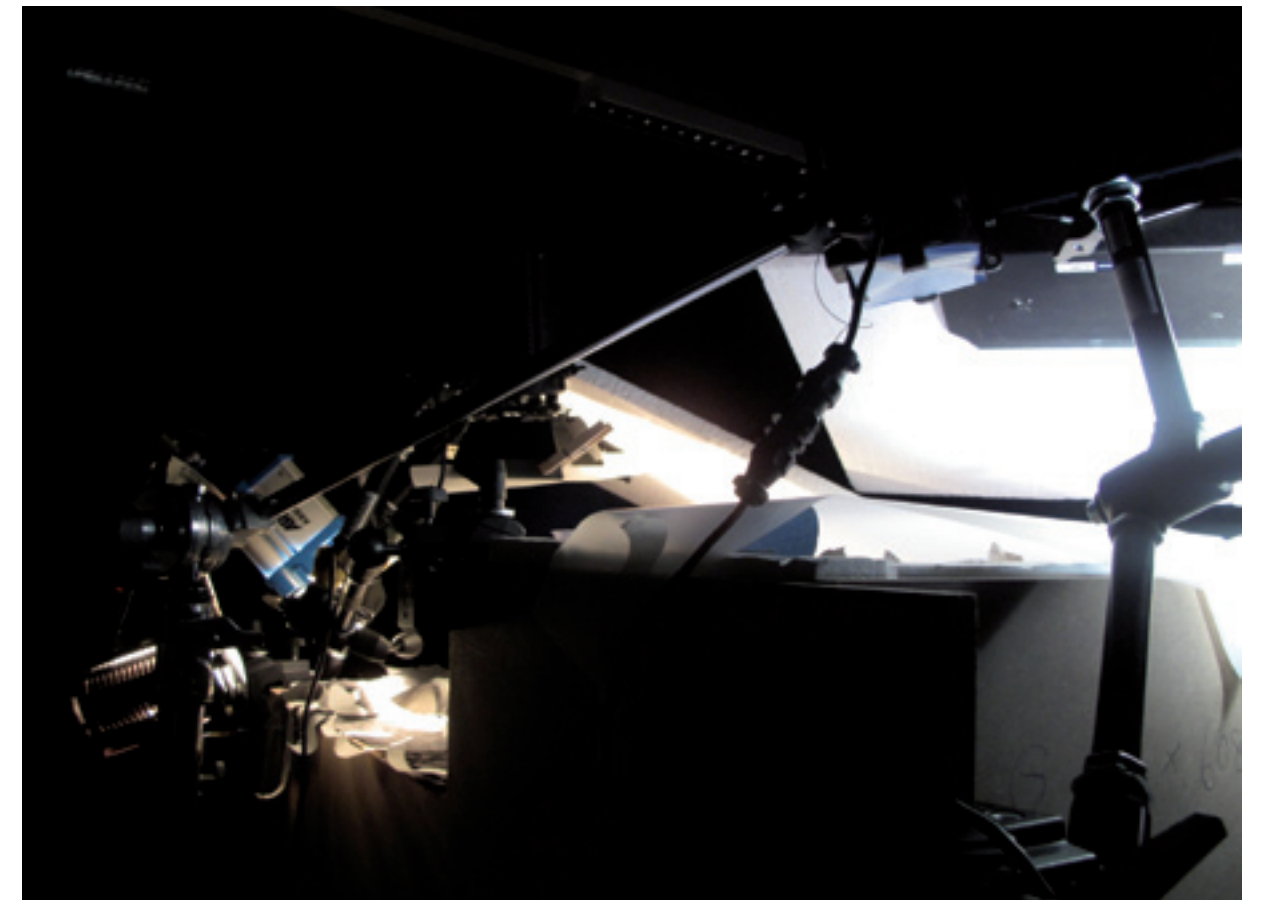


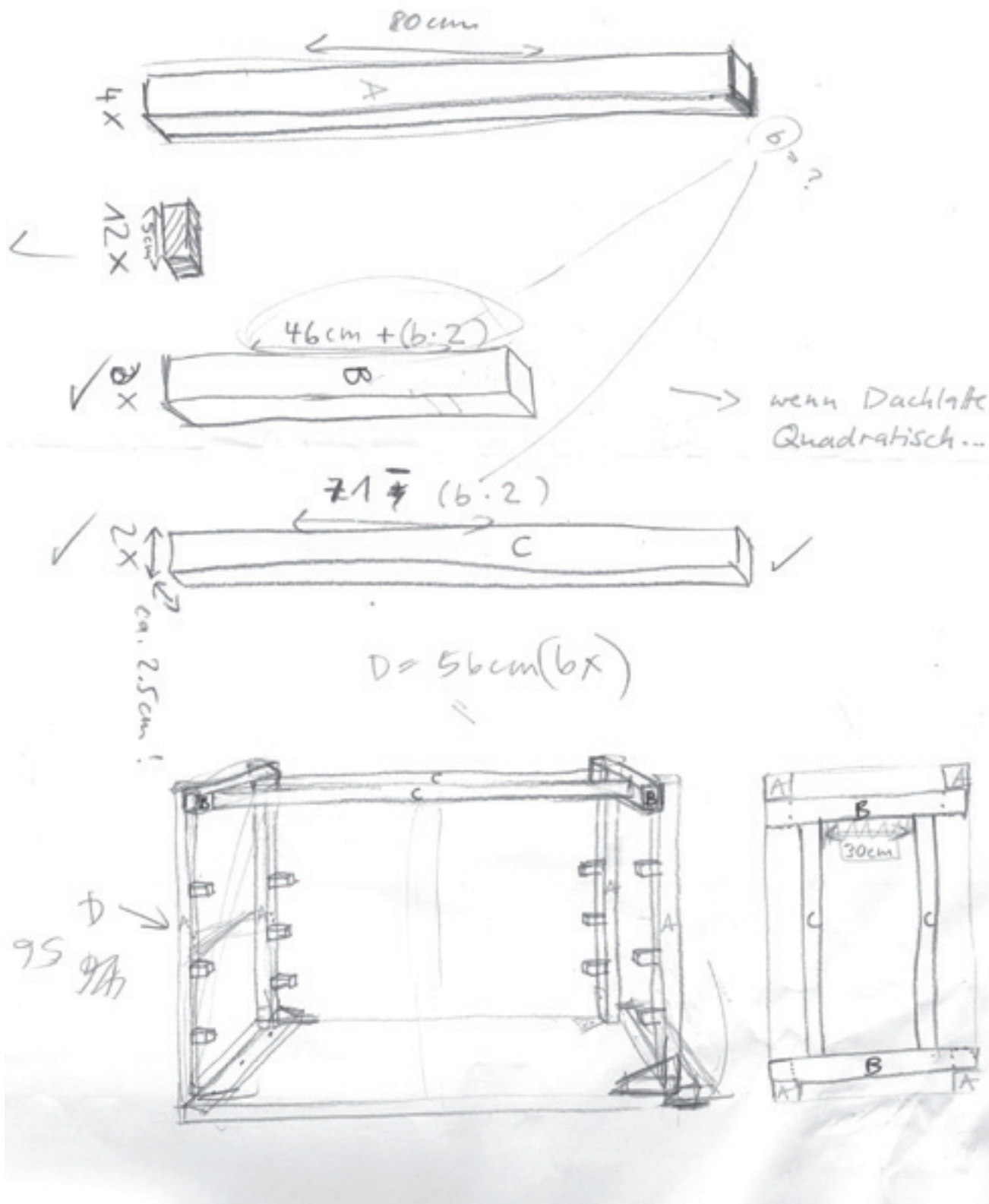


Beide Räume sollten ein relativ dunkles Grundlicht und eine zweite Lichtsituation bei angeschaltetem Deckenlicht haben. Wir beleuchteten die Räume mit jeweils einem indirekten Scheinwerfer, der immer angeschaltet bleibt. Ausserdem haben wir einen Spot, der die Figur zusätzlich beleuchtet und von Szene zu Szene neu positioniert werden muss. Da die eine Figur sich relativ schlecht vom Hintergrund abhebt haben wir da auch noch ein Gegenlicht von oben auf den Hinterkopf. Für das Deckenlicht haben wir jeweils einen zusätzlichen Scheinwerfer, der von hinten oben in die Räume scheint.

Mit Blau- und Diffusionsfolien schufen wir im einen Raum ein eher kühles ungemütliches Licht, während der andere eher warm und punktuell beleuchtet wird.

Für die Beleuchtung war unser enges Set relativ ungeeignet. Es war schwierig, die Scheinwerfer auf so kleinem Raum einigermaßen gut zu positionieren. Ausserdem brauchten wir für die zwei verschiedenen Räume auch zwei einzelne Beleuchtungen, was das Ganze noch einmal komplizierter machte.



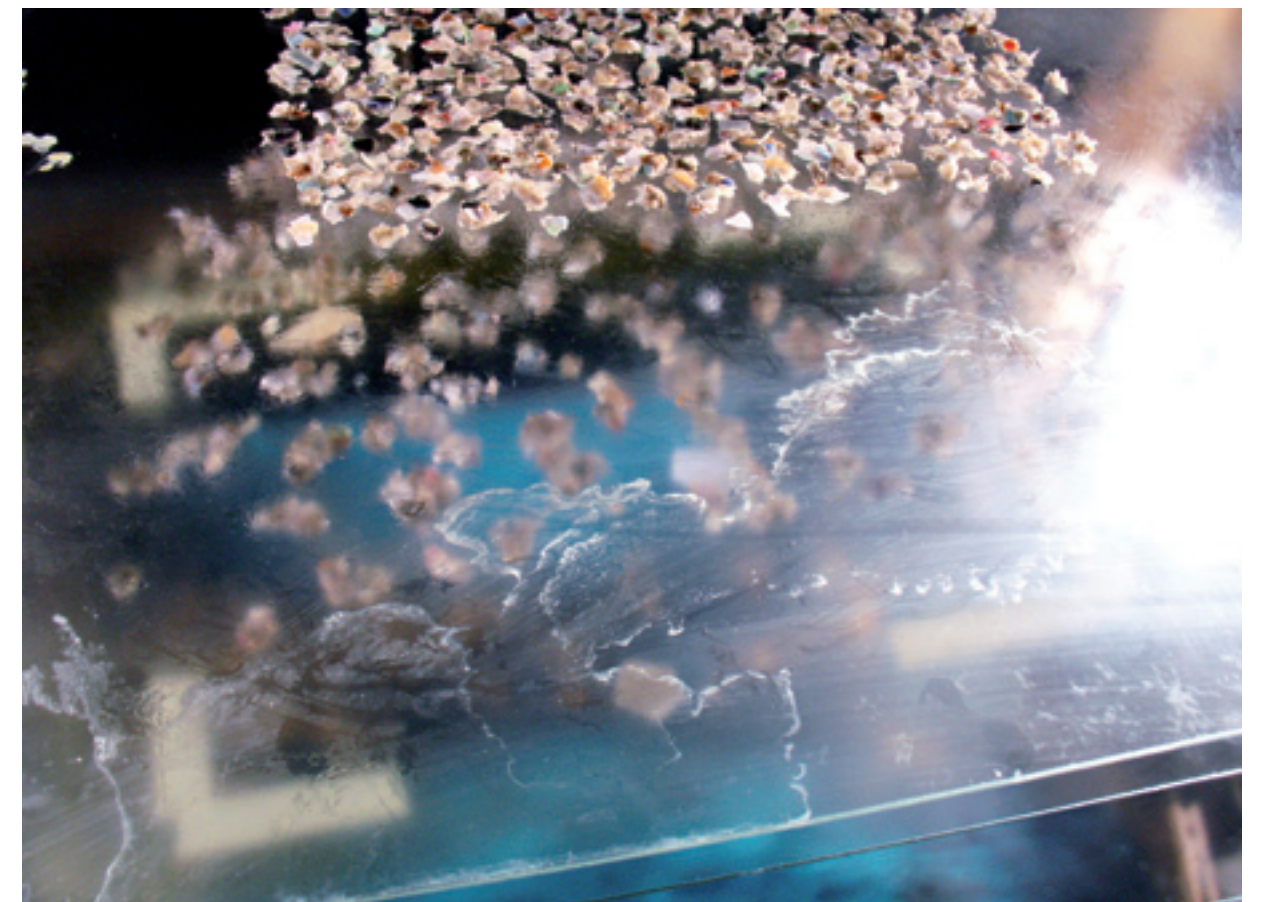
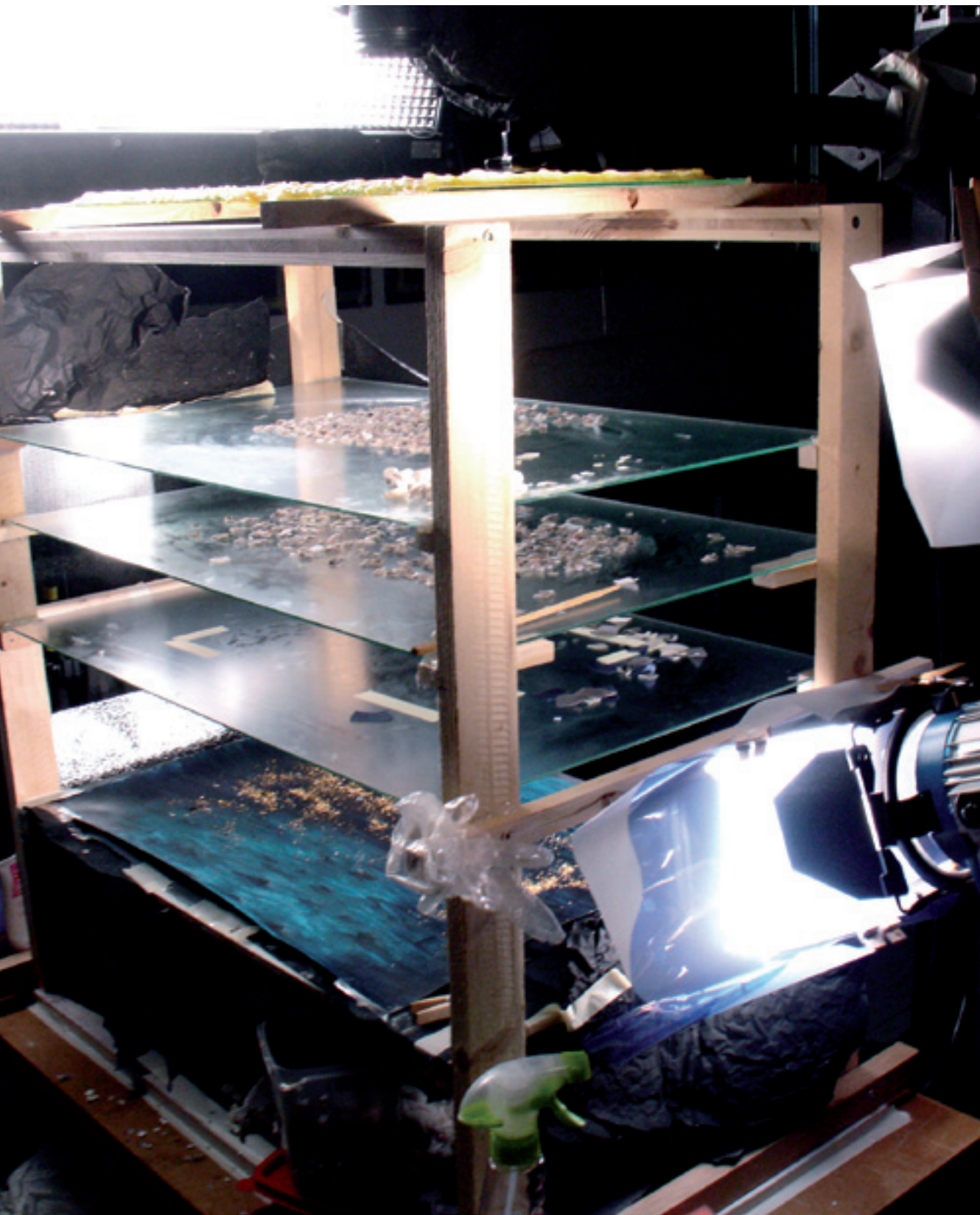


Für die Schlusszene, die wir als Legetrick drehen wollten, bauten wir eine Multiplan-Kamera mit fünf Ebenen. Auf der untersten Ebene befindet sich ein Hintergrund, der im Bild nachher nur sehr unscharf zu sehen ist. Die drei mittleren Ebenen brauchen wir zum animieren verschiedener Bildteile und auf der obersten Ebene befindet sich Wasser, das im Bild einen Unterwasser-Effekt erzeugen soll. Da aber später das Wasser dauernd herausrann, entschieden wir, den Wassereffekt nachträglich im After Effects zu simulieren.

Die drei Animier-Ebenen bestehen aus entspiegeltem Glas, was, wie wir bemerkten, auch eine zusätzliche Tiefenunschärfe erzeugt. Das kommt unserem Unterwasser-Vorhaben gelegen, könnte aber für andere Projekte hinderlich sein.

Für die Beleuchtung brauchten wir für jede Ebene separate Scheinwerfer. Ein Problem stellten die Reflektionen im Glas dar. Besonders an den Rändern bilden die Lichtreflexe helle Höfe, die im Bild unschön aussehen und nur schwer wegzukriegen sind. Auch hatten wir mit einer Reflektion der etwas abgenutzten Black Wrap Folie zu kämpfen.





diese Seite: Multiplan-Kamera mit Beleuchtung  
 rechte Seite oben: Materialtests  
 rechte Seite unten: Materialtests



Auf der Multiplan-Kamera wollten wir eine Masse aus Papierstückchen und Wasser animieren. Die Schlusszene sollte am Stück gedreht und nicht geschnitten werden. Da dies aber längere Zeit brauchen würde, konnten wir kein echtes Wasser dazu benutzen, weil es zu schnell verdunsten würde.

Um nasses Papier zu simulieren, probierten wir also verschiedene Materialien aus. Wir mischten kleine Papierstückchen mit Bratfett, Vaseline, Haargel, Honig und Spülmittel. Schliesslich stellte sich das Bratfett als am geeignetsten heraus, da es am wenigsten austrocknet und ausserdem die zum animieren angenehmste Konsistenz hat. Um die Masse etwas kompakter zu machen, mischten wir ausserdem Waldhonig dazu.

Die Masse sollte sich bewegen und formen bilden, welche sich auch bewegen (Fische, Wasserpflanzen, Köpfe, Hände). Da dies mit den klebrigen Papierstückchen kaum kontrollierbar war, bastelten wir die Formen aus Draht und Malerlebeband und beklebten sie mit Papierstückchen. Da sie sich aus der Masse heraus bilden sollten, machten wir von jeder Form jeweils einige „Wachstumsphasen“ einzeln. Die Fische sind aus Papiermaché.







Figuren  
[Multiplan]

Für den Übergang vom Puppenset zur Multiplan-Kamera sollten die Puppen vom Wasser weggespült werden. Da dies im Puppenset kaum möglich ist, mussten wir einen Trick anwenden. Wir animierten die Puppen und druckten danach die Fotos aus. Die Figuren schnitten wir aus und legten sie so unter die Multiplan-Kamera. Indem sie auf der Multiplan-Kamera Ebene um Ebene nach unten wanderten, konnten wir die Illusion erzeugen, dass sie in den unendlichen Wassermassen verschwinden.

Um einzelne Teile unter der Multiplan-Kamera langsam nach oben oder unten wandern zu lassen, stützten wir sie mit Knetestückchen.



linke Seite: Ausgeschnittene Phase der Papierfiguren  
diese Seite: Stütze aus Knete





Animation  
[Figuren]

Bei der Animation teilten wir uns auf. Eli animierte die Multiplan-Szene, Shami und Delia animierten jeweils eine Figur. Für den Film war das wohl eine kluge Entscheidung, da die beiden Figuren dadurch eine unterschiedliche Charakteristik erhielten und auch die Multiplan-Szene, die als Schluss in einer ganz anderen Welt spielen soll, eine sehr persönliche Handschrift erhielt.

Ausserdem konnten wir so Entscheidungen unabhängiger treffen, uns besser organisieren und jede musste nur über einen Drittel des Films den Überblick behalten. Einzig die Planung der ganzen Multiplansequenz hatten wir etwas unterschätzt.

Es stellte sich heraus, dass unsere Figuren nicht allzu aufwändig zu animieren waren. Die Handlungen sind nicht sehr kompliziert und es sind nur einmal beide Figuren in der selben Szene zu sehen. Ausserdem haben die Figuren keine Augen oder andere Gesichtsteile zu animieren. Durch verbiegen des Drahtes im Kopf konnten wir aber gewisse Gesichtsausdrücke erzielen. Biegt man den Draht nach vorne, sieht es aus, als ob die Figur das Gesicht ärgerlich zusammenkneift. Biegt man ihn nach hinten, ergibt das einen erstaunten langgezogenen Gesichtsausdruck. Ansonsten arbeiteten wir mit dem Timing und verschiedenen Körperhaltungen oder Gesten, um Emotionen darzustellen. Es war sehr interessant, die Möglichkeiten dieser etwas beschränkten Puppen auszuschöpfen.

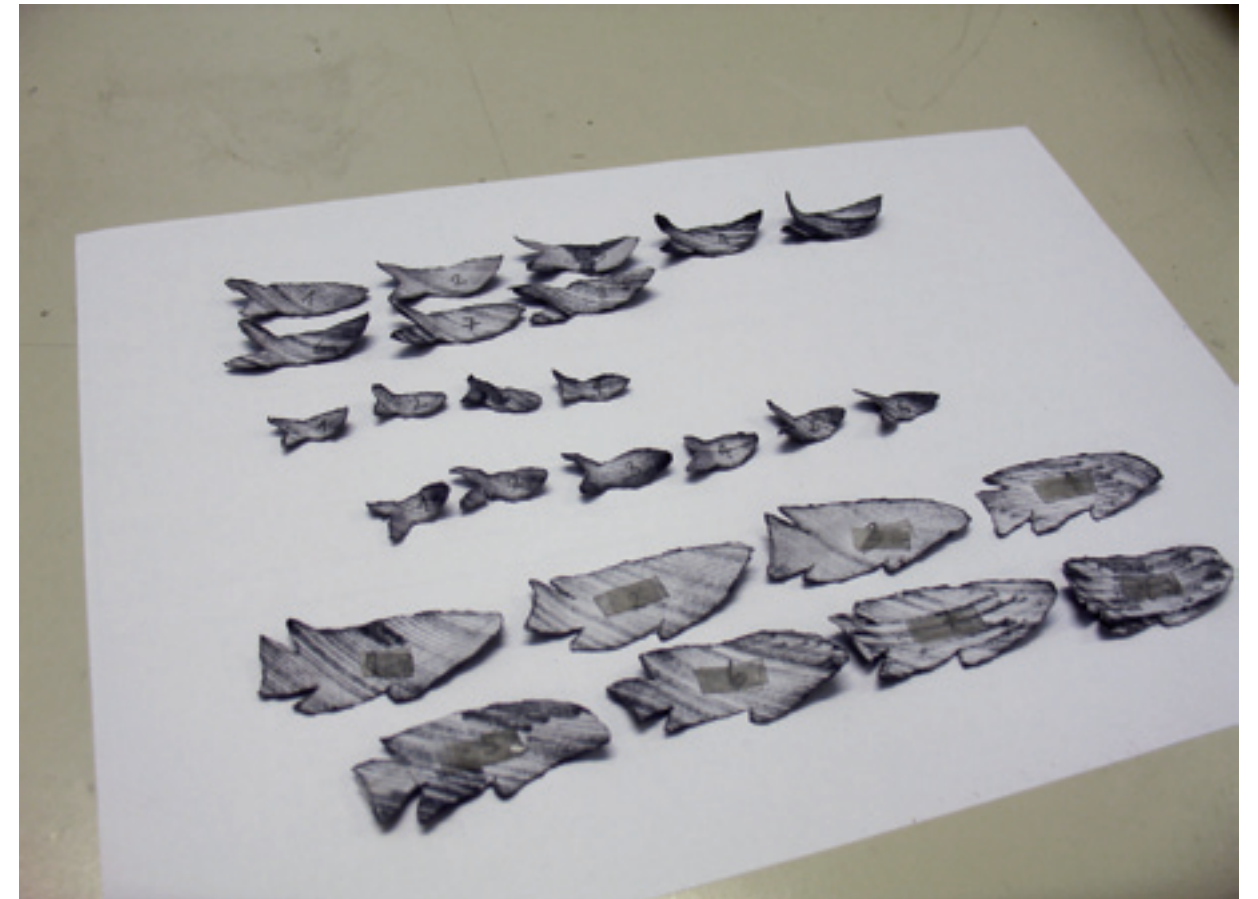
Entgegen unserer Erwartungen fanden wir es schwieriger, Nah- und Detailaufnahmen zu animieren als z.B. Halbnahe Aufnahmen. Das hatte hauptsächlich damit zu tun, dass in einer näheren Einstellung jeder Wackler besser sichtbar ist als von weiter weg. Besonders Nahaufnahmen der Hände waren eine Geduldsache, da diese sehr wacklig aber gleichzeitig schwer zu verbiegen waren.

Allgemein hatten wir mit den wackligen Figuren zu kämpfen. Für ihr Gewicht haben sie zu wenig starke Beine und stehen deshalb nicht stabil. Man muss sie sehr vorsichtig anfassen, damit sie nicht wackeln und sie brauchen viel Nerven. Wir sind jedoch positiv überrascht darüber, dass sie tatsächlich gehalten haben.



Nebst den Figuren gab es einige andere Dinge zu animieren. Das Papier, das von den Wänden heruntersegelt, war schwieriger als wir erwarteten. Das hatte hauptsächlich mit den wackligen Ricks zu tun, die wir benützten (Drähte, die wir an den Wänden befestigten). Dafür war das Wasser, das aus der Wand herausläuft, einfacher als wir dachten. Im Internet fanden wir den Hinweis, man könne mit Haargel gut Wasser animieren. Es stellte sich heraus, dass Haargel tatsächlich genau die richtige Konsistenz hat, sich sehr einfach animieren lässt und wirklich ganz gut aussieht.

Ausserdem mussten wir die Schatten an der Transparentwand animieren. Für die Fische zeichnen wir jeweils sechs bis acht Phasen, die wir dann aus dunklem Papier ausschneiden und abwechselungsweise auf die Wand klebten. Das ging sehr gut und sieht nicht schlecht aus, es brauchte aber relativ viel Zeit, all die Fische jedes Mal auszutauschen. Die Wasserpflanzen und die Klebeband-Wellen waren weniger einfach. So gut es ging, animierten wir sie direkt auf der Wand klebend, was ziemlich mühsam war.



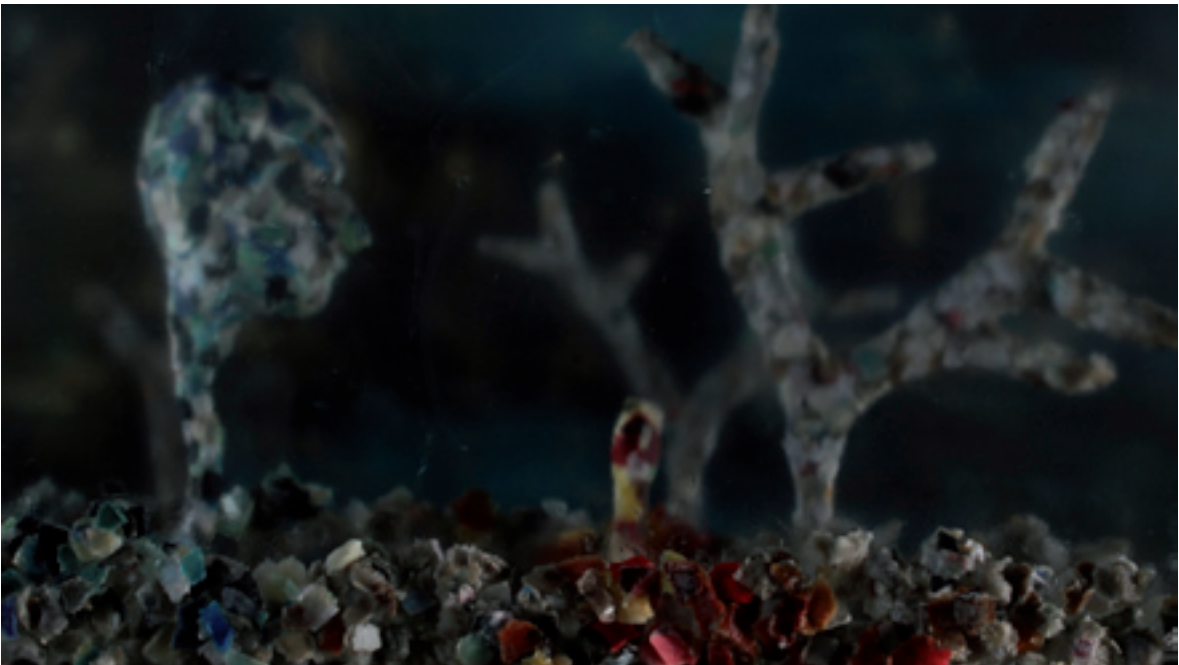
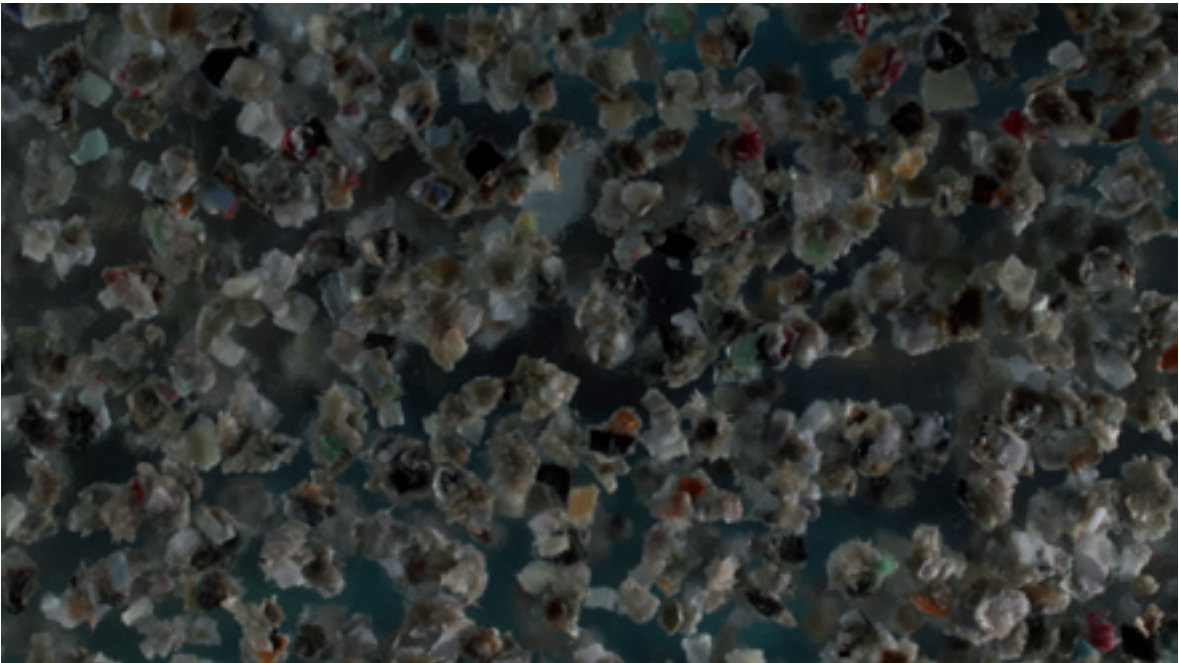
oben: Phasen der Schattenfische  
unten: Animation von Wasser mit Haargel



Es stellte sich heraus, dass die Papierstückchen sehr aufwändig zu animieren waren. Man musste wirklich jedes Stück Papier bewegen, um die Bewegung glaubhaft zu machen und zwar auf mindestens zwei Ebenen. Problematisch war dies vor allem zu Beginn, als wir mit Haargel arbeiteten. Man musste immer aufpassen, dass der Gel, der nach einer Weile zäh wurde, nicht austrocknet. Die Animation musste also möglichst zügig gemacht werden. Gegen Ende des Teiles, den wir mit Haargel animierten, beginnt er sogar bereits milchig zu werden. Es dauerte ziemlich lange, diesen ersten Teil zu animieren.

Bei der Hand, den Köpfen und den Pflanzen musste man sich sehr darauf achten, dass sie sich unten nicht verschieben. Wir nahmen also Holzleisten zu Hilfe, in die wir Löcher bohrten um die Figuren immer wieder an die selbe Stelle setzen zu können. Die Fische waren sehr unproblematisch zu animieren. Ebenso die Zettel für den Abspann. Mit Plastilin haben wir die Fische und die Zettel gestützt um Tiefe zu erzeugen. Den zweiten Teil zu animieren ging zu unserer Überraschung vergleichsweise sehr schnell vonstatten.

Die grösste Herausforderung war eigentlich, dass wir alles am Stück animieren len möglich war, Schnitte zu machen.





Wir wollten für den Film eine reduzierte Musik, mit nur wenigen Instrumenten und sphärischen Klängen. Sie sollte zu Beginn nur im Hintergrund begleiten, aber eine wichtigere Rolle spielen, sobald das Wasser ins Spiel kommt und beim Schlussteil schliesslich melodioser werden und mehr Raum einnehmen.

Zuerst hatten wir daran gedacht, die Musik mit Geige und Ukulele selber zu machen, deshalb hatten wir ein ziemlich ausgereiftes Tonkonzept. Wir entschieden uns aber dann, einen Filmmusik-Studenten der ZHdK anzufragen. Michel Barengo hat unsere Grundideen weiterentwickelt. Er hat den beiden Figuren Cello- und Geigen-Pizzicatotöne zugeordnet und dem Wasser Glockenspiel- und Glasharfenklänge. Davon ausgehend hat er eine Musik komponiert, die unsere Geschichte gut illustriert und die Stimmung unterstützt.

Wir sind sehr froh über diese gute Zusammenarbeit und finden, dass der Film durch diese Musik sehr gewinnt.

Für das Sounddesign haben wir hauptsächlich Geräusche verwendet, die mit Papier oder Wasser erzeugt wurden. Die beiden Figuren unterscheiden wir auf der Tonebene klar. Sie haben verschiedene Körpergeräusche, Schrittgeräusche, Atemgeräusche usw. Auch die beiden Räume haben verschieden Atmos, die Lichtschalter klingen verschieden usw. Das einzige, was bei beiden verwendet wird (mit verschiedenem Hall), sind die Papier- und Wassergeräusche.





Wir hatten nicht sehr viele Ricks zu retouchieren, allerdings gab es relativ viele Szenen, wo bei der Animation ein Teil des Sets verrutscht ist, die Papierwände wackeln oder jemand an die Kamera gestossen ist. All dies haben wir so gut es ging zu korrigieren versucht, was leider eine etwas mühselige Arbeit ist. Wohl werden wir ein nächstes Mal darauf achten, ein stabileres und weniger enges Set zu bauen, was die Gefahr für solche Fehler verringern würde.

Die animierten Szenen haben wir ins Aftereffects importiert, da Bildausschnitt und -Grösse bestimmt und die Einzelbilder als JPG's wieder hinausgerendert. chier-Arbeiten haben wir hauptsächlich Photoshop benutzt.





Es war eine sehr interessante Erfahrung einen ganzen Film zu machen und jeden Arbeitsschritt durchzugehen. Wir haben sehr viel gelernt. Besonders, dass es eine wirklich Detaillierte Planung und einen strengen und straffen Zeitplan, wenn man in einer so kurzen Zeit einen Film realisieren möchte.

Bei den Puppen sollte unbedingt das Verhältnis von Gewicht des Materials zum Skelett stimmen. Das verwendete Material sollte möglichst leicht sein, da man so ein weniger dickes Skelett machen müsste und die Puppe weniger steif wird. Ebenso würden wir die Puppen das nächste Mal etwas grösser machen, da sie einfach besser kontrollierbar gewesen wären, besonders bei feinen Bewegungen.

Das Set würden wir das nächste Mal ebenfalls grösser machen. Vor allem der Raum der blauen Puppe war eigentlich ungeeignet um Aufnahmen zu machen, da er höher war als breit. Wir konnten kaum Totalen aufnehmen in diesem Raum, da man bei weiteren Einstellungen bald die Setränder sah.

Mit dem Licht hatten wir unsere Probleme. Leider flackert es an verschiedenen Stellen stark. Den Grund dafür konnten wir leider nicht herausfinden. Ansonsten war es spannend mit Folien und Kamera auszuprobieren, wieviel es braucht um unterschiedliche Stimmungen zu erzeugen.

Das animieren war vor allem Übungssache. Man kriegt im Laufe der Zeit immer mehr ein Gefühl für die Bewegung. Es hat uns allen Spass gemacht, auch wenn es manchmal an den Nerven zehrte. Es war auch spannend zu sehen, wieviel wir dann während des Schneidens noch änderten. Viele Szenen warfen wir raus, andere drehten wir nach. Erst während des Schnitts sieht man, ob die Geschichte fließt oder nicht und wo noch Erklärungsbedarf ist.

Der Ton trägt nochmals einen grossen Teil zum Bogen der Geschichte bei. Die Foleys unterstützen die Illusion der Lebendigkeit der Figuren sehr. Bei diesem Projekt wurde uns die Wichtigkeit der Geräusche nochmals richtig bewusst. Man kann mit Musik Akzente setzen und so die Dynamik des Filmes zusätzlich beeinflussen. Am Ende des Filmes trägt eigentlich die Musik das Bild. Die Zusammenarbeit mit Michel Barengo empfanden wir als sehr konstruktiv, die Musik betrachten wir als sehr gelungen.

Die Zusammenarbeit in der Gruppe hat sehr gut funktioniert. Wir hatten keine Probleme mit Arbeitsteilung oder Kommunikation. Dass wir in der Entwicklungsphase alles gemeinsam beschlossen und uns erst während der Ausführungsphase aufteilten, war eine gute Entscheidung. In der Entwicklungsphase ging so alles etwas langsamer vonstatten, dafür wusste nacher jede ziemlich genau, was sie zu tun hatte und konnte vorwärts machen- jede im eigenen Tempo.

Wir danken Jürgen, Robi, Thomas, Gesine, Claudia, Floyk, Jean und Michel für ihre tatkräftige Unterstützung.



