

### **Wie Bewegung entsteht**

Erprobung, Auswertung, Vergleich unterschiedlicher Animationsmethoden im prozesshaft entwickelten Unterricht in einem 11. Jahrgang (Basiskurs) der Hans-Carossa-Oberschule (Gymnasium) im Fach Bildende Kunst



Vorgelegt von:

Detlef Wingerath

Studienreferendar

1. Schulpraktisches Seminar Spandau (S)

Berlin, den 11.03.2008

<b>I</b>	<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
<b>01</b>	<b>Einleitung</b>	03
<b>02</b>	<b>Begründung des Themas und Darstellungsschwerpunktes</b>	04
<b>03</b>	<b>Unterrichtsvoraussetzungen</b>	06
	<u>03.1 Allgemeine Unterrichtsvoraussetzungen</u>	06
	<u>03.2 Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen</u>	06
<b>04</b>	<b>Planung der Unterrichtsreihe</b>	07
	<b>04.1 Sachbezogene Überlegungen</b>	07
	<u>04.1.1 Als die Bilder laufen lernten</u>	07
	<u>04.1.2 Definition des Animationsfilms</u>	09
	<u>04.1.3 Animationsmethoden</u>	10
	<u>04.1.4 Methoden zur Ideenfindung</u>	12
	<u>04.1.5 Methode Computerwerkstatt</u>	12
	<b>04.2 Überlegungen zur didaktischen und methodischen Planung</b>	14
	<u>04.2.1 Didaktische Erwägungen</u>	14
	<u>04.2.2 Prozesshaft entwickelter Unterricht</u>	15
	<u>04.2.3 Lerntagebuch</u>	16
	<u>04.2.4 Gruppenunterricht und ein Projekttag</u>	17
	<u>04.2.5 Offene Aufgabenstellung</u>	17
<b>05</b>	<b>Bezug zum Rahmenlehrplan</b>	18
<b>06</b>	<b>Kompetenzen (Lernziele)</b>	19
<b>07</b>	<b>Planung, Durchführung und Analyse ausgewählter Unterrichtssequenzen</b>	20
	<u>07.1 Grundplanungsentscheidungen der Unterrichtseinheit</u>	20
	<u>07.2 Die Einführungssequenz</u>	22
	<u>07.3 Die Erprobungssequenz</u>	29
	<u>07.4 Der Projekttag</u>	35
<b>08</b>	<b>Analyse des Unterrichtsvorhabens</b>	40
	<u>08.1 Einzelanalyse ausgewählter Arbeitsergebnisse</u>	40
	<u>08.2 Überprüfung der Arbeitshypothese</u>	43
<b>09</b>	<b>Fazit</b>	45
<b>10</b>	<b>Abbildungen ausgewählter Schülerarbeiten</b>	46
	<u>10.1 Evaluierungs- und Auswertungsbogen</u>	46
	<u>10.2 Lerntagebuchseiten</u>	47
	<u>10.3 Arbeitsprozess- und Vergleichsplakate</u>	47
	<u>10.4 Präsentation am Tag der offenen Tür</u>	48
<b>11</b>	<b>Stundensynopse</b>	49
<b>12</b>	<b>Literatur- und Abbildungsverzeichnis</b>	50

## 01 Einleitung

„Sag mir etwas, und ich werde es vergessen!  
Zeig mir etwas, und ich werde es vielleicht behalten!  
Lass es mich tun, und ich werde es bestimmt behalten!  
(Zen-Weisheit)“<sup>1</sup>

Aristoteles, Leonardo da Vinci, Galileo, Borelli, Newton, Muybridge, Marey und andere vergleichbarer Berühmtheit waren fasziniert davon, „wie Bewegung entsteht“. Das Ausmaß an interdisziplinärer Forschung zur Bewegung ist seit Jahrhunderten ausgesprochen hoch. In der Biologie ist Bewegung „ein Kennzeichen lebender Organismen.“<sup>2</sup> Leben und Bewegung, eine mathematische Gleichung könnte lauten: Bewegung ist gleich Leben. Animieren heißt beleben, etwas beseelen. Unbelebtes bewegen und lebendig erscheinen zu lassen ist das Ziel von Animatoren. Animieren stammt vom lateinischen Wort „animare“ ab und bezeichnet im engeren Sinne „Gegenstände oder Zeichnungen in einzelnen Phasen von Bewegungsabläufen [zu] filmen, um den Eindruck der Bewegung eines unbelebten Objekts zu vermitteln.“<sup>3</sup> Unbelebte Objekte und Materialien mit Animationsmethoden zu beleben ist das zentrale Vorhaben mit dem sich die Schüler<sup>4</sup> in dieser Unterrichtseinheit auseinandersetzen sollen. Die Frage, wie Bewegung entsteht, soll im engeren Sinne eine Frage nach der Entstehung von bewegten Bildern sein. Die Bewegung muss bei einer Animation von den Schülern erzeugt werden. Ein Animator ist somit schöpferisch tätig. Die Intention des Arbeitsprozesses besteht darin, Gegenständen und Materialien bildkünstlerisch zu gestalten und Strategien verschiedener Animationsmethoden zu erproben. Nicht die Entwicklung einer narrativen Bildgeschichte, wie die Schüler es aus Comic-, Manga-, Zeichentrickfilm- und Computerspielgestaltung kennen, steht im Zentrum; sondern eine sinnliche, experimentelle, kognitive und künstlerisch-praktische Auseinandersetzung mit dem Genre Animationsfilm bilden den Rahmen für die Förderung der Bildkompetenz der Schüler.

Eine zunehmend komplexe, beschleunigte und artifizielle Welt erzeugt veränderte Erfahrungen und Erkenntnisse. So verdoppelt



Abb.2: Leonardo da Vinci, Proportionsstudie nach Vitruv 1490



Abb.3: „De motu animalium“ von Giovanni Alfonso Borelli 1608-1679



Abb.4: Goniometer



Abb.5: Performance-Capture, Gollum alias Andy Serkis in Der Herr der Ringe, 2001-2003

<sup>1</sup>Bettina Hugenschmidt, Anne Technau: Methoden schnell zur Hand, S.6

<sup>2</sup> vgl. dtv-Lexikon, Band 2, S. 245

<sup>3</sup> vgl. Duden, Das Große Fremdwörterbuch, S. 99

<sup>4</sup> Der Einfachheit halber wird im Folgenden für „Schülerinnen und Schüler“ verallgemeinernd „Schüler“ gesetzt.

sich etwa alle 18 Monate die Verarbeitungsgeschwindigkeit von Computern, und eine ähnlich hohe Effizienzsteigerung sind bei der Speicherkapazität und im Bereich der Vernetzung zu beobachten.<sup>5</sup> Dieser Trend führt dazu, dass elektronische Komponenten in Zukunft noch wesentlich leistungsfähiger, kleiner und billiger werden, womit Computerleistung bald im Überfluß vorhanden sein dürfte. „Die kurz vor der Masseneinführung stehenden „smart labels“ sind erste Hinweise auf die zu erwartenden Myriaden von „Wegwerf-computern“.“<sup>6</sup>

## **02 Begründung des Themas und Darstellungsschwerpunktes**

Überall ist Computerleistung, ist Animation, sie ist die allgegenwärtige Bildform der modernen Zeit.<sup>7</sup> Die Schüler leben damit - eine Erfahrung, welche die Schüler selten in den Kunstunterricht einbringen können, da digitale Medien dort kaum für das künstlerische Handeln und Denken genutzt werden.<sup>8</sup> In der geplanten Unterrichtseinheit soll die Computerleistung für eine handlungsorientierte Vermittlungsstruktur mit praktisch-produktiven Schwerpunkt funktionalisiert werden. Die Informationstechnik soll als Werkzeug und als Ideenlieferant für die praktisch-produktiven Prozesse genutzt werden. Ziel ist es, mit verschiedenen Animationsmethoden Animationsfilme zu erstellen. Die filmische Umsetzung soll mit Digitalkamera und dem Computerprogramm „Quick Time Pro“ erfolgen. Einfache Schnitte sind mit diesem Programm möglich. Für die Vertonung der Filme stehen neben Perkussions-Musikinstrumenten<sup>9</sup> ein Mini-Disc Player mit Mikrofon zur Verfügung. Das Interesse am Animationsprozess soll neben der Faszination der Heranwachsenden für Animationsfilme durch den Einsatz verschiedener Medien, Materialien und Strategien evoziert werden. Der Arbeitsprozess wird angeregt durch die Animationsmethoden. Sie ermöglichen unterschiedliche Heran-

---

<sup>5</sup> Diese Beobachtung wird „Moorsches-Gesetz“ genannt und ist seit 1956 gültig.

<sup>6</sup> vgl. Die Informatisierung des Alltags, S.15

<sup>7</sup> vgl. Wells, Paul, Animation, Genre and Authorship, S.1

<sup>8</sup> „Doch ein Rückzug auf die Primärerfahrungen ließe vor allem die Heranwachsenden mit ihrer Faszination für den Computer und die hiermit verbundenen Medienangeboten alleine. Er würde kontraproduktiv wirken, weil er gerade jene Entwicklung ignoriert, auf die gestaltend Einfluss genommen werden könnte.“ Aus: Georg Peez: Einführung in die Kunstpädagogik, S.60

<sup>9</sup> Die Musikinstrumente können vom Fachbereich Musik für die jeweilige Stunde ausgeliehen werden.

gehensweisen und Herausforderungen. Die Schüler können eigene Vorlieben und Fähigkeiten einbringen, und sie sollen befähigt werden, eigenständig einen Animationsfilm zu erstellen. Die Erprobung von diesen Methoden fokussiert nicht ausschliesslich das fertige Produkt, den Film als Ziel, sondern auch den Arbeitsprozess, den Weg als Ziel. Durch das spielerische Ausprobieren können die Schüler eine komplexe Aufgabe bewältigen, ohne von der Aufgabe der Produktion eines Animationsfilms erschlagen zu werden. Die Komplexität und Vielseitigkeit der Aufgabenstellung und des Themas machen eine Bearbeitung in Gruppen äußerst sinnvoll, denn ein einzelner Schüler wäre damit überfordert. Der Vergleich und die Auswertung der Animationsmethoden soll als Feedback erfolgen. Feedback ist eine offen geäußerte Rückmeldung an eine Person oder an eine Gruppe, wie ihr Arbeitsverhalten, ihr Arbeitsergebnis von anderen wahrgenommen und gedeutet wird.<sup>10</sup> Die Analyse, das Pro und Contra der Methoden im Vergleich, soll neben der Prozessdarstellung auf Plakaten ausgearbeitet werden. Ein Lerntagebuch und Fragebögen begleiten diesen Prozess. Die Plakate und Filme der einzelnen Gruppen werden zum Abschluss der Unterrichtseinheit im Foyer der Schule präsentiert.

Es gilt die Arbeitshypothese zu belegen, dass sich durch die Erprobung, die Auswertung und das Vergleichen von Animationsmethoden die Bildkompetenz der Schüler aktivieren und fördern lässt. Die Bildkompetenz beruht auf produktive, rezeptive, kontemplative und aktive Schülerhandlungen. Somit gehe ich von einem erweiterten Bildbegriff aus, wie er im Rahmenlehrplan verankert ist.<sup>11</sup> Der Darstellungsschwerpunkt der Unterrichtseinheit bezieht sich auf die Überprüfung der Funktionalität von Animationsmethoden zur Förderung der Bildkompetenz der Schüler.

Für die Planung des Vorhabens sind folgende Fragen leitend: Welche Aufgabenstellung eignet sich, um die künstlerische Praxis anzuregen? Welche Lehr-, Arbeits- und Sozialform sind für das Vorhaben geeignet? Wie können Erfahrungen, Erkenntnisse und Fähigkeiten mit Animationsmethoden initiiert werden?

---

<sup>10</sup> Die regelgemäße Anwendung der Feedback-Technik schafft mehr Offenheit und Klarheit der Schüler zueinander und kann damit zu einer verbesserten Kommunikation im Lern- und Arbeitsalltag verhelfen.

<sup>11</sup> Bildkompetenz besteht aus Bilder machen, verstehen, wahrnehmen, imaginieren und über Bilder kommunizieren. Vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport Berlin: Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe Bildende Kunst 2006, S.11

### **03 Unterrichtsvoraussetzungen**

#### 03.1 Allgemeine Unterrichtsvoraussetzungen

Der Basiskurs B11/4 der Hans-Carossa-Oberschule (Gymnasium) wird von mir seit Beginn des Schuljahres 2007/08 eigenverantwortlich unterrichtet. Der Kurs setzt sich aus sieben Schülern und vierzehn Schülerinnen aus fünf verschiedenen Klassen zusammen. Das Arbeitsklima im Kurs ist produktiv, die meisten Schüler nehmen aktiv und interessiert am Unterricht teil. Eine leichte Tendenz zu Untergruppen besteht. Catalina und Klaus bleiben meist für sich. Die Leistungsspitze des Kurses bilden Jana R., Linda, Heike und Leona. Marlene gehört auch zu dieser Gruppe, wenn sie am Unterricht teilnimmt. Nadine, Klaus, Catalina und Romina hätten möglicherweise lieber einen Kurs, der sie intellektuell weniger fordern würde. Die Interessen und Stärken der Mehrzahl der Schüler liegen im künstlerisch-praktischen Bereich, fachwissenschaftliche Themen stoßen nur bei wenigen Schülern auf Interesse. Der Unterricht findet in einer Doppelstunde pro Woche statt. Methodisch reagiere ich auf diese Situation, indem ich verstärkt Gruppenarbeit als Arbeits- und Sozialformen einsetze und mich bemühe, alle Schüler der Lerngruppe in den Unterricht einzubinden und differenziert zu fördern.

#### 03.2 Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen

In den vorausgegangenen Unterrichtseinheiten beschäftigten sich die Schüler mit dem Thema „Filme sehen lernen“, welches gegliedert war in die Erprobung der Strukturanalyse von Filmsequenzen sowie die Erarbeitung eines Glossars und in die Einführung der digitalen Fotografie mit der vorherigen Erarbeitung eines analogen Ausschnittsuchers. Der Themenbereich Erprobung, Auswertung und Vergleich von Animationsmethoden ist Inhalt dieser Unterrichtseinheit. Er knüpft an die vorhandenen Kenntnisse an und soll neue inhaltliche und methodische Kenntnisse, Erprobungs- und Gestaltungsspielräume ermöglichen. Die Schüler haben nur vage Vorstellungen von der Realisierung des Vorhabens. Der Lerngegenstand, Animationsfilm, stößt auf Interesse. Eine skeptische Neugier begleitet die Überlegungen zur Umsetzung eines Animationsfilm. Die Unterrichtsreihe ist als aktiver Erfahrungsprozess angelegt. Je nach Funktion des Unterrichtsraumes konnte ich sowohl den Raumort als auch die Raumordnung verändern, um eine offene und kommunikative Atmosphäre und einen geeigneten Arbeitsplatz

zu schaffen. Mit einer Fachkollegin konnte ich den Unterrichtsraum tauschen, da in einem Fachraum ein fest installierter Beamer und ein Computerarbeitsplatz vorhanden sind, und anregen, dass zwei Software Lizenzen für die Schule gekauft wurden. Die Software „Quick-Time Pro“ steht somit auf dem Computer im Kunstfachraum und auf einem Laptop des Physikfachbereiches, der mir jeweils für die benötigten Stunden ausgeliehen werden kann, und auf meinem eigenen zur Verfügung. Desweiteren kann ich kurzfristig einen Oberstufenraum nutzen. Bei der Planung der Reihe konnte ein schulspezifischer Termin (Wandertag) berücksichtigt werden. Dank der Unterstützung der Schulleitung liess sich so ein Projekttag zur praktischen Erarbeitung der Animationsfilme einrichten. Für die Unterrichtseinheit stehen acht Doppelstunden sowie ein Projekttag zur Verfügung. Der Projekttag besteht aus 4 Unterrichtsstunden, da die meisten Schüler in den ersten beiden Stunden eine Klausur schreiben.

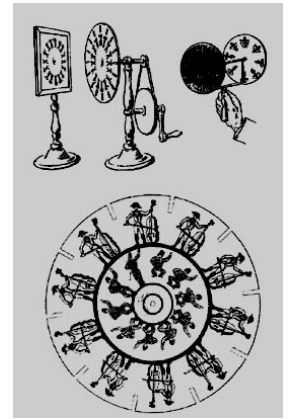


Abb.6: Phenakistiskop

#### 04 Planung der Unterrichtsreihe

In Anknüpfung an die Voraussetzungen und Zielsetzungen stellt sich die Frage nach den Unterrichtsinhalten und wie diese vermittelt werden können.

##### 04.1 Sachbezogene Überlegungen

###### 04.1.1 Als die Bilder laufen lernten

Im Jahre 1829 veröffentlichte J. A. F. Plateau seine Untersuchungen über die Nachbildwirkung: Zerlegt man eine Bewegung, die in einer Sekunde stattfindet, in 16 einzelne bildmässig dargestellte Phasen, und führt man diese 16 Bilder in der selben Zeit nacheinander dem Auge vor, so entsteht durch die Trägheit des Gesichtssinnes der Eindruck eines Bewegungsvorganges. Auf dieser Entdeckung fußend konstruierte er 1832 einen Apparat, das Phenakistiskop<sup>12</sup>, mit dem die beschriebene Illusion einer Bewegung erzeugt wird.

Besondere Bedeutung für den Animationsfilm muss den Versuchen von Eadweard Muybridge und Etienne-Jules Marey Ende des 19. Jahrhunderts beigemessen werden. Durch eine Wette wurde im



Abb.7: Jean Louis Théodore Géricault, 1821, Derby in Epsom



Abb.8: Eadweard Muybridge, Horse in Motion, 1887

<sup>12</sup> Das Phenakistiskop (auch Phanakistiskop, Phantaskop, Wunderrad, Wundertrommel oder Lebensrad) ist eine Erfindung aus dem Jahr 1832, die unabhängig voneinander Joseph Antoine Ferdinand Plateau in Gent und Simon Ritter von Stampfer in Wien gelang und ein Vorläufer der heutigen Filmprojektoren ist.

Jahre 1877 Eadweard Muybridge dazu angeregt, eine Kamerareihe aufzubauen. Man wollte wissen, ob ein galoppierendes Pferd alle vier Beine vom Boden löst. Zu diesem Zweck stellte er 24 Kameras auf. Das Pferd zerriß nacheinander die quergespannten Fäden und löste damit die Verschlüsse der Kameras aus. Schon die ersten Reihenaufnahmen von Eadweard Muybridge sollten dazu dienen, menschliche oder tierische Bewegungen zu analysieren. Muybridges Fotos sind bis heute Referenzmaterial für Animatoren in aller Welt.

Die Phasenfotografie und der Film hatten einen nachhaltigen Einfluss auf die Kunst des frühen 20. Jahrhunderts<sup>13</sup>, zu sehen bei Marcel Duchamps Gemälde „Akt, eine Treppe herabsteigend“ von 1912, sowie in Umberto Boccioni<sup>14</sup>, „Der Lärm der Straße dringt in das Haus“ von 1911.

In Deutschland erfährt der junge Animationsfilm in den 20er Jahren eine Blütezeit, zu erwähnen sind Hans Richter und Oskar Fischinger. Neben dem Trickfilm, der aus Einzelphasen flüssige Bewegungen entstehen lässt, gibt es den Filmtrick, dessen „Special Effects“ es erlauben, die unglaublichsten Dinge auf der Kinoleinwand Wirklichkeit werden lassen. Kubricks Sciencefiction-Film „Odyssee im Weltraum“ ist dafür ein klassisches Beispiel. Das Medium des Films hat sich heute teilweise von einer analogen zu einer digitalen Technik weiterentwickelt. Mit der Technik des Performance Capture<sup>15</sup> ist eine Unterscheidung von realen und virtuellen Sequenzen im Kinofilm zunehmend unmöglich geworden.<sup>16</sup>



Abb.9: Marcel Duchamp, Akt, eine Treppe herabsteigend, Nr.2, 1912

<sup>13</sup> „Magier und Chirurg verhalten sich wie Maler und Kameramann. Der Maler beobachtet in seiner Arbeit eine natürliche Distanz zum Gegebenen, der Kameramann dagegen dringt tief ins Gewebe der Gegebenheiten ein. Die Bilder, die beide davontragen, sind ungeheuer verschieden. Das des Malers ist ein totales, das des Kameramanns ein vielfach zerstückeltes, dessen Teile sich nach einem neuen Gesetze zusammenfinden. So ist die filmische Darstellung der Realität für den heutigen Menschen darum die unvergleichlich bedeutungsvollere, weil sie den apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit, den er vom Kunstwerk zu fordern berechtigt ist, gerade auf Grund ihrer intensivsten Durchdringung mit der Apparatur gewährt.“ Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, zitiert aus: Kurt Johnen, Jost Lohmann: Film, Materialien für die Sekundarstufe II, S.74

<sup>14</sup> „Wir wollen preisen die angriffslustige Bewegung,...“ Filippo Tommaso Marinetti: Manifest des Futurismus 1909, zitiert aus: Rolf Escher, Hermann-Josef Keyenburg: Programmatische Texte zur Kunst des 20. Jahrhunderts 1890-1930, Materialien für die Sekundarstufe II

<sup>15</sup> Als Performance Capture wird eine Weiterentwicklung der Motion-Capture-Technologie bezeichnet, bei der nicht nur die Körperbewegungen, sondern auch die Gesichtsausdrücke der Schauspieler gescannt werden. Beispiel, Gollum alias Andy Serkis in Der Herr der Ringe 2001-2003, Regie: Peter Jackson.

<sup>16</sup> „Sowohl in der Kunst als auch in der Alltagskultur verdichten sich reale und virtuelle Bildwelten. Sie werden als Konstruktionen von Wirklichkeit oder als künstliche Wirklichkeit präsentiert und begründen Wertvorstellungen. Die Kommerzialisierung jugendlicher Bedürfnisse und die zunehmende Bedeutung künstlicher Wirklichkeiten verringern die Wahrnehmung authentischer, sinnlicher Erfahrungen und Erlebnisse.“ Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport Berlin: Rahmenlehrplan

#### 04.1.2 Definition des Animationsfilms

Leben ist Wärme, Wärme ist Bewegung. Bewegung ist Leben.

Animation heißt Leben verleihen, Wärme spenden.

(Holloway 1975)<sup>17</sup>

Kaum ein Filmgenre lebt so sehr von der Bewegung wie der Animationsfilm. Animare heißt „beseelen, beleben“: Figuren, Formen und Farben sind animiert, wenn sie sich bewegen. Animation ist nach Sifianos die Kunst der Bewegung.<sup>18</sup>

Bewegungen stellen die stärksten Sehreize dar, so dass sie selbst am Rand des Blickfeldes wahrgenommen werden. Bewegungen erregen unsere Aufmerksamkeit und lenken unsere Blicke, da sie Reaktionen erforderlich machen können. Man kann Bewegung in die Eigenbewegung des Beobachters und in Informationen über Bewegung von Objekten im Raum einteilen.

Animation bezeichnet ein besonderes Verfahren der Filmtechnik. Zwei- oder dreidimensionale Objekte werden in unterschiedlichen Positionen bzw. Bewegungsphasen einzelbildweise abfotografiert. Erst bei der fortlaufenden filmischen Präsentation entsteht der Eindruck der Bewegung. Für eine Sekunde Film werden im Kinoformat 24 Bilder aufgenommen. Filme, die für das Internet produziert werden, laufen zumeist mit 12 Bildern pro Sekunde.

Man unterscheidet zwischen Voll-, Teil-, und Nullanimation. Für einen vollanimierten Zeichentrick beispielsweise wird eine Figur für jede Bewegungsphase komplett neu gezeichnet, sie bewegt sich also mit dem ganzen Körper. Bei einer Teilanimation werden auf durchsichtigen Folien nur einzelne Bildteile, z.B. der Mund, für jede Aufnahme neu gezeichnet und über den Hintergrund gelegt, so dass der größte Teil der Bildvorlage unverändert bleibt. Bei einer Nullanimation entstehen die Bewegungszusammenhänge ausschließlich durch die Wahl der Bildausschnitte in Kombination mit einer dynamisierten Kameraführung.

---

für die gymnasiale Oberstufe Bildende Kunst 2006, S.9

<sup>17</sup> Kerstin Berit Esser: Bewegung im Zeichentrickfilm, S.11

<sup>18</sup> ebd. S.12

### 04.1.3 Animationsmethoden

Die wesentlichen Methoden der Animation sind:

1. Der Legetrick: Graphische Vorlagen, wie z.B. Fotos oder Papierschablonen, werden durch schrittweise Verschiebung animiert. Legetrickfiguren erinnern an die bekannten „Hampelmänner“. Der Legetrick gehört zu den preiswerteren Tricktechniken.
2. Der Puppentrick: Bewegliche, vollplastische Puppen, deren äussere Erscheinung von der Knetfigur bis zum flauschigen Teddy reicht, werden dreidimensional animiert und mit Einzelbildschaltung aufgenommen.
3. Der Sachtrick: Reale Gegenstände wie Töpfe, Möbel, Blumen werden nach jeweils kleinen Veränderungen entweder durch Einzelbildschaltung, Zeitraffer oder Zeitlupe aufgenommen.
4. Der Zeichentrick: Der Zeichentrickfilm lässt sich unterscheiden in den rein graphisch, malerisch betonten Film, dessen Reiz in kinetischen Formen mit minimaler Dramaturgie besteht und den narrativen Trickfilm.

Da ich das Hauptaugenmerk auf eine handlungsorientierte Vermittlungsstruktur mit praktisch-produktivem Schwerpunkt lege, also auf eine Entwicklung des Films vom Material her gedacht, auf künstlerische Prozesse, ein direktes Denken und Handeln, auf das Beleben von Unbelebten, berücksichtige ich den narrativen Trickfilm nicht, da die Figurenentwicklung einer Story und auch die Entwicklung einer Drehbuchhandlung bedeuten würde, dass die Schüler überwiegend intensive Textarbeit leisten müssten und nicht mehr zum „Bilder machen“ kämen. Die Reduktion des komplexen Themas ist somit eingedenk der zur Verfügung stehenden Zeit erforderlich.

Im Mittelpunkt stehen die Animationsmethoden, die Konstruktion und Dekonstruktion bei der Nachbearbeitung und die Materialien und damit verbunden auch die Möglichkeit einer haptischen Erfahrung<sup>19</sup>. Film- oder Videokameras werden nicht eingesetzt, somit entfällt die Möglichkeit von Zeitraffer und Zeitlupe beim Produktionsprozess. Das hat den Vorteil, dass die Schüler keine neue Technologie lernen müssen. Die Schüler können mit ihren eigenen digitalen Fotokameras

---

<sup>19</sup> Der Tastsinn ist nach Piaget ein „wichtiges Organ ganzheitlicher Erfahrung und seit dem frühesten Kindesalter maßgeblich an der gesamten sensorischen Entwicklung beteiligt. Vgl. Jean Piaget: Genetische Entwicklungstheorie, 1967, in Barbara Wichelhaus: Material tasten und spüren – in: K+U, H219/1998, S.21-35

arbeiten. Daraus ergeben sich für die Unterrichtseinheit folgende Animationsmethoden:

1. Die Sachanimation: Reale Gegenstände werden jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert.
2. Die Wortanimation: Buchstaben oder Wörter werden auf eine Unterlage geschrieben und jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert, oder es werden die beschriebenen Unterlagen animiert z.B. durch zusammenknüllen oder abrollen eines Vor- oder Abspanns.
3. Die Collageanimation: Aus Zeitungsvorlagen oder Fotos wird eine Collage erstellt und jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert. Hintergrund kann z.B. die Reproduktion eines Gemäldes sein.
4. Die Tonanimation: Ton als plastisches Material wird jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert, so z.B. Knetfiguren oder ein abstraktes Relief mit Textanteilen.
5. Die Kohleanimation: Mit Reizkohle wird auf Papier gezeichnet und jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert. Kohle lässt sich verwischen. Dabei bleiben die Arbeitsspuren sichtbar. Sie erzählen von der Entstehung der Zeichnung.
6. Die Legetrickanimation: Verwendet wird flaches Bildmaterial, ausgeschnitten, ausgerissen, ausgelegt, stückweise verschoben und jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert. Die einzelnen Teile können auch mit Patafix oder Draht verbunden werden.
7. Die Schattenanimation: Verwendet wird der Körperschatten. Die Körper oder Gegenstände werden von einem Projektor angestrahlt. Die Schatten entstehen auf der Leinwand und werden in einzelnen Phasen mit der Fotokamera festgehalten.
8. Die Folienanimation: Verwendet werden mehrere Folien, die übereinandergelegt Hinter-, Mittel- und Vordergrund ergeben bzw. Bewegungsphasen abbilden, sie stellen so den Bewegungsablauf dar.
9. Die Reisanimation: Reis wird auf eine von unten beleuchtete Fläche (OH-Projektor) gestreut, verschoben und verändert. Die Leinwandprojektion wird jeweils nach kleinen Veränderungen fotografiert. In der Projektion erscheint der Reis schwarz. Ohne Unterlicht ergeben sich dem Relief verwandte Gestaltungsmöglichkeiten.

Ein weiterer relevanter Aspekt bei Animationsfilmen ist der Ton. In der Filmsprache der „Sound“ als Atmosphäre, Hintergrundambiente oder schlicht als Musik.

Bild, Ton, Bewegung. Diese drei Begriffe sind beim Animationsprozess untrennbar miteinander verbunden. Ändert sich z.B. in Disneys Filmen der Ton, so ändert sich auch das Bild, und wenn es ein Farbbild ist, so ändert sich auch der Farbton. In dem Film „Die vier Jahreszeiten“<sup>20</sup> verwandelt der kalte Nordwind, der durch eine stark anschwellende Melodie und wachsenden Lärm charakterisiert wird, das Landschaftskolorit, die rotgelben Farben gehen in ein Hellblau über. Da Musik und Geräusche Spannung und Stimmungen erzeugen, einen Film realitätsnäher wirken lassen, ist die Vertonung der Animationen ein Teil der Unterrichtseinheit.

#### 04.1.4 Methoden zur Ideenfindung

In dieser Unterrichtseinheit haben die beiden Methoden Brainwriting und Brainscetching initiatorische Funktion und dienen der Ideenfindung. Sie sind Varianten des Brainstorming. Das Brainstorming ist eine oft einsetzbare Methode, um Ideen, Vorwissen, Assoziationen zu sammeln.

Brainwriting: Ähnlich dem Brainstorming werden spontan Ideen ohne Wertung geäußert mit dem Ziel, einen Gedankenfluss in Gang zu setzen. Beim Brainwriting werden die Ideen sofort schriftlich fixiert. Dadurch gehen Beiträge nicht verloren, und es entsteht eine Grundlage für das weitere Arbeiten. Die Schreibaktivität wird zeitlich begrenzt.

Brainscetching: Brainscetching ist eine bildhafte Variante des Brainstorming. Zu einem gestellten Thema sollen kleine Skizzenfolgen entwickelt werden. Spontane und vielfältige Gestaltungsideen werden skizzenhaft gezeichnet. Erklärungen, Kommentare, Handlungsanweisungen können schriftlich ergänzt werden.

#### 04.1.5 Methode Computerwerkstatt

Computer spielen in unserem Leben eine immer größere Rolle. Die Computerwerkstatt stellt im Grunde den Computerarbeitsplatz im Fachraum dar. Wichtig ist mir, dass digitale und analoge Arbeitprozesse nebeneinander und zeitgleich in verschiedenen Arbeitsgruppen erfolgen können. Der Wechsel zwischen den Medien ist ein sich gegenseitig befruchtender Arbeitsprozess und gängige Praxis in gestalterischen Prozessen, wie z.B. im Architekturbüro bei der Entwicklung von Architekturmodellen. Anhand der Methode der

---

<sup>20</sup> Animation, Regie, Drehbuch: Lotte Reiniger, 1980

Computerwerkstatt wird der Umgang mit dem Computer geübt. Die Schüler werden befähigt, mit elektronischen Hilfsmitteln, wie Computern und deren Software zu arbeiten. Zudem sollen sie sich im kompetenten Umgang mit unterschiedlicher Software üben, d.h. die Schüler lernen exemplarisch z.B. ein Schreibprogramm kennen und dieses anzuwenden, so dass die Funktionen später auch auf ähnlichen Schreibprogrammen wieder gefunden werden. Die filmische Umsetzung des Unterrichtsvorhabens soll mit Digitalkamera, Computer und der Software „Quick Time Pro“ erfolgen. Das Programm erlaubt die Verwendung unterschiedlicher Dateiformate. Die Bilder müssen somit nicht erst umgewandelt werden, wie es bei anderen Programmen erforderlich ist. Weiterhin lassen sich Bildsequenzen mit verschiedenen Geschwindigkeiten als Film wiedergeben. Die einfache Bedienung können die Schüler in Minuten lernen. Selbst einfache Schnitte sind möglich. Die Digitalkamera hat den Vorteil, dass Ergebnisse sofort verfügbar sind, Einstellungen und Bilder können überprüft und Fehler entdeckt und korrigiert werden. Ebenfalls notwendig ist der Kompetenzerwerb im Blick auf das Internet und die Erstellung eigener Daten im Netz sowie das gezielte Abrufen bei Recherchen. Das Ablegen eigener Daten im Netz ist auch aus der praktischen Bedingtheit geboren, dass öffentliche oder halböffentliche Computerarbeitsplätze nur bedingten Speicherplatz bieten und Daten nach einer Zeitspanne gelöscht werden. Bei kommerziellen Providern lassen sich kostenfrei sogenannte „Groups“ anlegen, die man als Erweiterung des Klassenraumes nutzen kann, so dass jeder Schüler Daten ablegen und herunterladen kann. Für die Unterrichtseinheit wurde den Schülern auf dem schuleigenen Server Speicher- und Leserechte für einen Klassenordner eingeräumt.<sup>21</sup> Kompetenzen können auch hinsichtlich der Problembeseitigung (z.B. bei Computerabstürzen) erlernt werden. Frustration und Wut sind nach meiner Erfahrung beim Erlernen einer Software, beim Einsatz eines Computers mit seinen Ein- und Ausgabegeräten ein Teil des Lern- bzw. Arbeitsprozesses. Das fortwährende Speichern und das Anfertigen von Sicherheitskopien sind Handlungsstrategien, die einen „User“ vor großen Datenverlusten bewahren kann. Um den Computer bedienen zu können, benötigt dieser Eingabegeräte, wie die Tastatur und die Maus. Beim Ausfall der Maus stehen z.B. viele Tastatur „SHORT-CUTS“ zur Verfügung. Die Schüler sollten auch die Fehlermeldungen

---

<sup>21</sup> Mein Dank gilt dem Administrator für die Unterstützung.

des Computers deuten und dann den entsprechenden Schritt zur Lösung einleiten können.

## **04.2 Überlegungen zur didaktischen und methodischen Planung**

### 04.2.1 Didaktische Erwägungen

Basis und Referenz der Planung des Unterrichtsvorhabens beziehen sich auf aktuelle kunstdidaktische Konzeptionen. Für das Unterrichtsvorhaben ist der Ansatz „Künstlerischen Bildung“ und der Ansatz „Ästhetische Forschung“ von Relevanz. „Ziel künstlerischer Bildung ist, künstlerische Formen des Denkens auszubilden in kunstdidaktischen Prozessen, die künstlerische Handlungsweisen praktizieren.“<sup>22</sup> Kernstück dieser Prozesse ist die fortschreitende Gestaltungsarbeit in Analogie zum künstlerischen Werkprozess. Der Lernprozess als fortwährender Gestaltungsprozess geht von unmittelbar wahrnehmbaren Gegenständen oder Situationen aus. Um eine intensive selbstständige Gestaltungs- und Erkenntnisarbeit zu ermöglichen, ist ein angemessener zeitlicher Rahmen nötig, gerade wenn man im Sinne eines ästhetischen Projektes arbeiten möchte. Im Mittelpunkt der „Ästhetischen Forschung“ steht das Ziel ästhetische Erfahrungen zu ermöglichen, nicht Kunst zu machen. „Kunst ist das Neue, das Außergewöhnliche, das Abweichende, das Bedeutende, das Schöne und Erhabene, die Arbeit am Noch-Nicht-Darstellbaren, das Provozierende, offene Zeit und unkontrollierte Räume, Schmutz, Unsicherheit, Markt, Wert, Bedeutung, Ruhm...

Pädagogik ist Lernen, Aneignung, vom Vorhandenen nehmen, das Neue im Alten, Wiederholung, Vermittlung, Weitergeben, Schule, Lehrplan, Unterricht, Vater-Mutter-Kind-Lehrer-Schüler-Verhältnisse, Lernorte, Unterrichtszeiten - die Schule, Institutionen, Aufsicht, Rechtfertigung...

Auf den ersten Blick: es sind kaum schärfere Gegensätze zu finden als die zwischen Kunst und Pädagogik.“<sup>23</sup>

Die von Helga Kämpf-Jansen proklamierte ästhetische Forschung zielt daher gerade nicht auf ein vorhersehbares Ergebnis, sondern

---

<sup>22</sup> Carl-Peter Buschkühle: Perspektiven künstlerischer Bildung, S.19

<sup>23</sup> Helmut Hartwig „Über die Kunst, ihren Begriff und was sie mit der Pädagogik zusammen kann und was nicht“. In: Bdk-Mitteilungen Heft 1/1996. S.4 ff. Aus: Helga Kämpf-Jansen: Ästhetische Forschung, Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung, S.15

verläuft in einem ungewissen, performativen Prozess, der von den Lernenden fixiert, reflektiert, kommentiert werden soll<sup>24</sup>.

Obwohl ich diese Forderungen der ästhetischen Forschung gut heiÙe, entspricht meine Unterrichtseinheit so nur im praktischen Bereich dem Ansatz der „Ästhetischen Forschung“, da nach Helga Kämpf-Jansen ästhetische Forschung nur mit einem Anschluss an die Biografie des jeweils ästhetisch tätigen Menschen gelingen kann.<sup>25</sup> Folglich sollte jeder Schüler seine Aufgabenstellung als Grundlage seiner ästhetischen Forschung selbst finden. Dies hätte zur Folge, dass jede Schülerbearbeitung eine andere Ausgangssituation, ein anderes Interesse und auch andere Verfahren und Materialien bedingen würde. Das ist eine wünschenswerte Lernsituation, welche aber unter schulischen Bedingungen kaum zu realisieren ist. Desweiteren ist der Umfang an Interdisziplinärer Forschung, der im Bereich Film, Fotografie, Bewegung und Animationsmethoden zu leisten wäre so hoch, dass dieser theoretische Überbau mir im Vorfeld nicht nur nicht planbar, sondern auch nicht durchführbar erscheint. Der Anspruch einer Forschung in Theorie mit Praxisanteil sprengt den zeitlichen Rahmen und hilft mir nicht bei der Reduktion der komplexen Aufgabe Animationsmethoden zu erproben. Aufgrund der angestrebten Ziele entschied ich mich für eine handlungsorientierte Struktur und einen praktisch-produktiven Schwerpunkt der Unterrichtseinheit. Handlungsorientierter Unterricht stellt den Lernenden und seine Handlung ins Zentrum des Bildungsprozesses. Er fördert die Selbstständigkeit der Schüler und lässt sie die Herausforderungen komplexer Gestaltungsaufgaben selbstbewusst lösen. Handlungsorientierter Unterricht ist zu verstehen als alle Sinne berücksichtigender und schüleraktiver Unterricht. Die Handlung als bewusste, gewollte und unmittelbare Tätigkeit dient der kreativen, entdeckenden Auseinandersetzung mit der Welt und damit gleichzeitig dem kognitiven Wissenserwerb.<sup>26</sup>

#### 04.2.2 Prozesshaft entwickelter Unterricht

„Künstlerische Prozesse verlaufen im Regelfall nicht gradlinig und zielsicher. Vielmehr ist von indirekten Annäherungen an den Endzustand auszugehen. Dies wiederum schließt Richtungs-

---

<sup>24</sup> Vgl. Kämpf-Jansen, zitiert in: Bering, 2004, S. 85

<sup>25</sup> Helga Kämpf-Jansen: Ästhetische Forschung, Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung, S.169

<sup>26</sup> vgl. Herbert Gudjons: Handlungsorientiert lehren und lernen, S.40

änderungen ein, die aus kritischen Analysen während der Aktunterbrechung resultieren.“<sup>27</sup>

Prozesshaft entwickelter Unterricht meint also ein „Setting“, in dem die Fähigkeit gefördert wird, eigenständig einen künstlerischen Prozess in Gang zu setzen, diesen weiterzuentwickeln und zu einem gestalteten Ergebnis zu führen, diese aber ebenso wahrzunehmen, zu reflektieren und „Fehler und Umwege [...] dabei als bedeutsame Bestandteile von Erfahrungs- und Lernprozessen“<sup>28</sup> anzusehen. Es wird somit ein Gleichgewicht von Produkt- und Prozessorientierung angestrebt. Das Lerntagebuch ist hier von Bedeutung, um die Schüler zu bewegen, sich Gedanken zu machen und ihre Reflexionsfähigkeit zu fördern.

#### 04.2.3 Lerntagebuch

Das Lerntagebuch dient dazu, das reflexive Schreiben der Schüler zu fördern. Die Schüler halten, über den gesamten Zeitraum der Unterrichtseinheit, ihre Arbeitserfahrungen und Erkenntnisse nach der jeweiligen Stunde schriftlich und teilweise auch zeichnerisch oder bildhaft fest. Sie setzen sich sowie mit den Lerninhalten als auch mit ihren eigenen Handlungen auseinander, indem sie diese beobachten, reflektieren und schließlich im Lerntagebuch fixieren. Die schriftlichen Eintragungen basieren auf einer Mischung zwischen privatem Schreiben und reflektierendem Schreiben. Das heißt, zum einen auf einer Ausdrucksform, die keiner äußeren Norm entspricht und sich parallel zum subjektiven Denken und Artikulieren entwickelt und das subjektive Lern- und Arbeitsverhalten der Schüler aufzeigt und fördert; und zum anderen auf einer Ausdrucksform (reflexiv), welches Nachdenken, Kontextbeschreibungen und Planungen beinhaltet. Gerade für eine ungeübte Lerngruppe ist es empfehlenswert, einen Orientierungsrahmen durch offen formulierte Leitfragen abzustecken. Um das Lerntagebuch ansprechend zu gestalten, habe ich mich dazu entschieden, kleine Skizzenhefte zu kaufen. Somit gebe ich dem Schreiben der Schüler einen Rahmen (Din A6) und eine Wertschätzung. Desweiteren ist das Papier als Zeichenpapier geeignet. Jedes Heft ist mit einem Label versehen, und auf der ersten Seite habe ich folgende Leitfragen eingeklebt:

- Was habe ich heute Neues gelernt, erfahren?
- Was würde mich jetzt noch zusätzlich interessieren?

---

<sup>27</sup> Barth, Walter: Der Schüler als (lernender) Autor im Kunstunterricht, S. 43

<sup>28</sup> Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport Berlin: Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe Bildende Kunst 2006, S. 6

- Womit bin ich zufrieden?
- Was war interessant?, Worüber bin ich enttäuscht?
- Was habe ich nicht verstanden?
- Woran will ich weiterarbeiten?
- Wie habe ich den Unterricht heute erlebt?  
(Gruppen-, Partner-, Einzelarbeit, Arbeitszeit, Arbeitsprozess, Lernklima...)

#### 04.2.4 Gruppenunterricht und ein Projekttag

Der Projekttag bzw. das Projektlernen scheinen mir besonders geeignet, um die Selbstständigkeit der Schüler zu fördern. Projekte schaffen einen Raum für ganzheitliche Lernprozesse. Eine Animation zu realisieren, fordert von den Schülern selbständiges Lernen und Handeln. Die Komplexität und Vielseitigkeit der Aufgabenstellungen und des Themas machen eine Bearbeitung in Gruppen sehr sinnvoll, denn ein einzelner Schüler wäre hiermit wohl überfordert.

Hilbert Meyer versteht Gruppenarbeit als eine, von Schülern in Kleingruppen geleistete Arbeit, unter Einbezug von sozialer Interaktion und sprachlicher Verständigung.<sup>29</sup> Mit der Gruppenarbeit kann solidarisches Handeln den anderen gegenüber eingeübt und Aspekte der sozialen Kompetenz durch die Möglichkeit zu individueller Verantwortungsübernahme, die direkte Kommunikation mit anderen und die gemeinsame Planung, Aufteilung und Erarbeitung von Aufgaben entwickelt werden. Projekte und Gruppenarbeit lassen mehr Raum für das Entfalten kreativen Potentials und für individuelle Lern tempi.

#### 04.2.5 Offene Aufgabenstellung

Die offene Aufgabenstellung der Unterrichtseinheit ermöglicht es den Schülern hierbei, eine „Leerstelle“<sup>30</sup> innerhalb des vorgegebenen Themas „Begegnungen“ und des „Lernsettings“ durch eine subjektive Bezugnahme individuell zu füllen. Es kommt darauf an, dass die Schüler eine aus persönlichem Interesse geleitete Entdeckung machen und sich dieser schrittweise als dem zu lösenden Problem stellen. Im Sinne einer offenen Aufgabenstellung steht den Schülern frei, mit welcher Animationsmethode, welchem Material und Medium sie ihren Animationsfilm realisieren, allerdings sollen die Lern- und

<sup>29</sup> Hilbert Meyer: Unterrichtsmethoden II: Praxisband, Frankfurt am Main, 1987, S. 242

<sup>30</sup> Vgl. Busse, Klaus-Peter: „Leerstellen individuell füllen. Offene Aufgabenstellung im Fach Kunst“, in: Aufgaben. Lernen fördern – Selbständigkeit entwickeln, Friedrich Jahresheft XXI (2003), S. 46-49

Erfahrungsprozesses reflektiert und dokumentiert werden. Die offene Aufgabenstellung wird nach dem Handlungsvollzug auf ihre Machbarkeit hin überprüft. Dies soll durch eine Präsentation im Rahmen einer abschließenden Bewertung erfolgen.

Die offene Aufgabenstellung versteht die Lehrkraft als Berater und Handlungschoreographen. Da eine offene Aufgabenstellung nicht das Produkt vorwegnimmt, sondern den Lern- und Erfahrungsprozess akzentuiert, ist sie für prozessorientierten Unterricht sehr gut geeignet. Die Offenheit ermöglicht es den Schülern, während des künstlerischen Arbeitsprozesses eigene Aufgaben zu entdecken und Teilaufgaben zu entwickeln, und fördert somit die Eigenverantwortlichkeit der Schüler.

## **05 Bezug zum Rahmenlehrplan**

Der Rahmenlehrplan sieht für den Basiskurs Kunst im ersten Halbjahr die Auseinandersetzung mit dem Thema „Bild des Menschen“<sup>31</sup> vor. Dabei soll das Thema unter künstlerischen, kommunikativen und medialen Betrachtungsweisen behandelt werden. Die zentrale Kompetenz des Faches Bildende Kunst ist die Bildkompetenz. Der Kernbereich des Faches ist die künstlerische Gestaltung. „Unter dem dabei verwendeten „Bild“-Begriff werden zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung und Bildfolgen verstanden.“<sup>32</sup> Für die Animationsfilme ist die Umsetzung des Themas „Begegnungen“ vorgesehen, im Rahmenplan vorgeschlagene Themen wie „fotografische und filmische Beschreibung, Konstruktion und Dekonstruktion“ sind auch auf die Inhalte der Unterrichtseinheit übertragbar. In der Einführungsphase soll ein Übergang geschaffen werden „von der stärker subjektiv erfahrenen Bildwelt hin zu einem systematischen Blick auf die Entstehung von Bildern und Bildwelten.“<sup>33</sup>

Diesen Vorgaben soll durch die Konstruktion und Dekonstruktion von Animationsfilmen mittels Produktion und Zusammenfügen von Bewegungsphasen entsprochen werden. Der Rahmenplan fordert ein dynamisches Modell des Kompetenzerwerbs, das auf lebenslanges

---

<sup>31</sup> Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport Berlin: Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe Bildende Kunst 2006, S.VII

<sup>32</sup> ebd. S.10

<sup>33</sup> ebd. S.VII

Lernen ausgerichtet ist. Die Schüler sollen „ein anschlussfähiges und vernetztes Denken und Handeln“<sup>34</sup> entfalten. Die Förderung medialer und technischer Fähigkeiten und Arbeitsprozesse mit synergetischer Struktur sollen ein vernetztes Handeln und Denken anregen.

Die Aufgabe des Kunstunterrichts in der Einführungsphase ist es, „projektorientiertes und selbstbestimmtes Lernen“<sup>35</sup> zu initiieren und ebenso einen „höhere[n] Grad an Eigenständigkeit bei der Themenfindung und Themenbearbeitung“<sup>36</sup> anzustreben.

Die Erprobung von Animationsmethoden, die Entwicklung eines Animationsfilms kann diesen Forderungen in besonderer Weise gerecht werden. Sie erfordern von den Schülern eine selbstständige Herangehensweise an eine Themenstellung, die sich durch Offenheit auszeichnet. Mit der Erprobung von Animationsmethoden setzen sich die Schüler mit einer Vielzahl von Materialien, Medien, Techniken und Verfahren auseinander. Die Schüler „verwenden auch die analogen und digitalen Medien, nutzen deren technische und gestalterische Möglichkeiten im Bildprozess und sammeln Erfahrungen mit der Wirkung audiovisueller Aspekte.“<sup>37</sup>

## **06 Kompetenzen (Lernziele)**

Es lassen sich folgende übergeordnete Teilkompetenzen bezogen auf die Unterrichtseinheit formulieren:

Die Sachkompetenz umfasst die

- Kenntnis aktueller künstlerischer Positionen, die Animationsmethoden verwenden.
- Fähigkeit, unterschiedliche analoge und digitale Medien synergetisch für den praktisch-produktiven Gestaltungsprozess einzusetzen.
- Fähigkeit, eigenständig aus verschiedene Animationsmethoden eine Auswahl zu treffen, um sie für einen Animationsfilm zu verwenden.
- Fähigkeit, einen Animationsfilm selbstständig umzusetzen.
- Kenntnis von Bewegung als gestalterisches Mittel.

---

<sup>34</sup> ebd. S.6

<sup>35</sup> ebd. S.V

<sup>36</sup> ebd. S.V

<sup>37</sup> ebd. S.12

- Kenntnis von der Funktion des Mediums Film durch praktisches Erproben.

Die Methodenkompetenz umfasst die

- Kenntnis unterschiedlicher Methoden im Hinblick einer Animationsfilmentwicklung.
- Fähigkeit, die künstlerischen Verfahren sachgerecht in eigene Gestaltungsvorhaben einzusetzen.
- Fähigkeit, eigene Wahrnehmungen und Erfahrungen der künstlerischen Arbeitsprozesse sprachlich oder bildhaft darzustellen; zu reflektieren und zu präsentieren.

Die Sozial- und Personalkompetenz umfasst die

- Fähigkeit, in der Gruppe zu kommunizieren, Kenntnisse und Fähigkeiten in gemeinsame Prozesse einzubringen.
- Fähigkeit, den Arbeitsprozess arbeitsteilig durchzuführen und Aufgaben an alle Gruppenmitglieder gerecht zu verteilen.
- Fähigkeit, sich mit den künstlerischen Ergebnissen der anderen Schüler mit kritischem Interesse auseinanderzusetzen.

## **07 Planung, Durchführung und Analyse ausgewählter Unterrichtssequenzen**

### 07.1 Grundplanungsentscheidungen der Unterrichtseinheit

In der Unterrichtseinheit sehe ich meine Aufgabe als Kunstpädagoge darin, Voraussetzungen für selbstgesteuerte Arbeitsprozesse zu schaffen, eigenständige Aktivitäten anzuregen, zu informieren und Ratschläge zu geben.

Die Arbeits- und Sozialform für die rezeptions- und reflexionsorientierten Prozesse sind „Feedback-Phasen“, Gespräche sowie Phasen schriftlicher Reflexion. In der Erprobung der Animationsmethoden wird bevorzugt Gruppenarbeit geplant. Die Entwicklung des Animationsfilms basiert bei dieser Unterrichtseinheit nicht auf einer Figurenentwicklung oder einem Drehbuch. Sowohl die Gesetzmäßigkeiten von Bewegungsabläufen, als auch die Kriterien für eine Animation mit bildnerischen Methoden soll durch das direkte Arbeiten, das Erproben, einen unbelebten Gegenstand zu beleben, entwickelt werden. Die historische Entwicklung des Films soll über

die Fotografie, die Abbildung von Bewegungsphasen, das Wendebild und das Daumenkino nachvollzogen werden. Aufgrund des Schwerpunktes müssen verschiedene Aspekte wieameratechnik, Tontechnik<sup>38</sup> und Beleuchtung unberücksichtigt bleiben. Im folgenden eine Auflistung aufeinander aufbauender Unterrichtssequenzen:

- Einführung in die Illusion bewegter Bilder, mit Thaumatrope, Daumenkino, Bewegungsphasenfotografie und einem Sachanimationsspiel.
- Kennenlernen und praktisches Erproben unterschiedlicher Animationsmethoden zur Erstellung eines Animationsfilms.
- Eigenständiges Erstellen eines Animationsfilms im Rahmen eines Projekttages.
- Kennenlernen verschiedener Möglichkeiten des Animationsfilms durch filmische Anschauungsbeispiele.
- Nachbearbeitung: Schnitt und Vertonung am Computer.
- Erstellen von Plakaten zur Darstellung von Prozess und Vergleich, Bündelung der Reflexion der Arbeitsprozesse.
- Abschließende Präsentation, Beurteilung und Würdigung der Ergebnisse.

Das Animieren ist ein neues Verfahren für die Schüler. Die künstlerische Strategie des Inszenierens mit einer Animation ist ungeübt. Die im Animationsfilm verwendete Methoden wie Sachanimation und Legetrick etc. sollen sich die Schüler in praktischen Erprobungen selbst erschließen. Die Durchführung eines vielschichtigen Projektes mit fächerübergreifenden Aspekten bietet die Möglichkeit am Kunstunterricht weniger interessierte Schüler über ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in den Kunstunterricht einzubinden. Bei der Erstellung der Animationsfilme sollen die Schülern in der Wahl und Verwendung von Animationsmethoden frei sein. Diese gestalterische Freiheit fordert von den Schülern die Fähigkeit zum planerischen Handeln, zur Improvisation und Selbstständigkeit. Aufbauend auf den vorhandenen Kenntnissen und Erfahrungen der

---

<sup>38</sup> Die Möglichkeiten von Video- oder Filkkameras bleiben unberücksichtigt, da mit digitalen Fotokameras gearbeitet wird. Desweiteren können Techniken wie Kamerafahrten usw. nicht realisiert werden. Für den Ton stehen nur ein Mikofon und ein MiniDisk Player zur Verfügung. Tontechnik mit Mischpult und mehreren Tonspreuren usw. ist nicht Teil der Unterrichtseinheit.

Schüler sollen neue Erkenntnisse über Bewegung, Animationsfilm und Animationsmethoden erlangt, erprobt, ausgewertet und verglichen werden. Dabei sollen die Schüler durch entsprechende Unterrichtsformen nach und nach mehr Handlungsspielraum und Verantwortung bekommen.

Im Folgenden sollen die Unterrichtssequenzen der Einführung, Erprobung und Durchführung von Animationsmethoden, -filmen vorgestellt werden, da sie von besonderer Relevanz für die Beantwortung der Fragestellung sind, ob eine Erprobung mit Auswertung und Vergleich von Animationsmethoden zur Förderung der Bildkompetenz geeignet ist. In diesen Stunden wird besonders deutlich, welche gestalterischen Fähigkeiten die Schüler im Umgang mit Animationsmethoden erworben haben, da am Ende der Stunden „Produkte“ vorlagen. So lässt sich analysieren, welches Anregungspotential die Animationsmaterialien bereit hielten und welche Methode geeignet war, um die Gestaltungsarbeit zu fördern. Wichtiges Instrument ist hierbei das Lerntagebuch neben der Auswertung der Produkte und den Schüleräußerungen.

#### 07.2 Die Einführungssequenz: 1.Doppelstunde

##### Didaktisch-methodische Entscheidungen

Der Projekttag, der für die Durchführung der Animationsfilme vorgesehen ist, findet bereits nach der zweiten Doppelstunde statt. Somit steht für die Einführung und die erste Erprobung wenig Zeit zur Verfügung. Die Einführung des Lerntagebuchs steht ganz am Anfang der Unterrichtseinheit, da es die Schüler vom Anfang bis zum Schluss begleitet, und die Schüler wissen sollen, dass sie am Ende der Doppelstunde eine schriftliche Reflexion üben werden. Mittels eines Fragebogens, der die Vorkenntnisse, Vorstellungen und Wünsche der Schüler im Bereich Animationsfilm erfragt, möchte ich eine erste grobe Einschätzung des Wissensstands der Schüler erhalten. Nach der schriftlichen Fixierung und einer kurzen Sammlung von Antworten im Plenum führen jene Schüler in die Stunde ein, die ein Vorwissen im Bereich Thaumatrope und Daumenkino haben.

Da das Animieren ein neues Verfahren für die Schüler ist, und die künstlerische Strategie des Inszenierens mit einer Animation ungeübt,

möchte ich mit dem Thaumatrope und dem Daumenkino ein erstes Grundverständnis für bewegte Bilder schaffen.<sup>39</sup> Das Thaumatrope (Wendebild) ist in dieser Doppelstunde ein Hilfsmittel, um das Phänomen des Nachbildeffektes besser verstehen zu können. Die Schüler erfahren den Effekt anschaulich, indem sie aus vorbereiteten Materialien ein Wendebild erstellen. Einfach und schnell als ob es aus einem Überraschungsei kommt: eine Pappscheibe, zwei Schnüre, zwei Abbildungen, ein Goldfisch und ein Wasserglas. Ausschneiden, zusammenfügen, ausprobieren. Der Fisch ist im Wasserglas. Warum? Der Nachbildeffekt, auch stroboskopischer Effekt genannt, ist die Grundlage jeder Filmvorführung, da durch die Trägheit des Gesichtsinnes der Eindruck eines Bewegungsvorganges entsteht. Das menschliche Auge kann so viele Bilder einzeln nicht wahrnehmen. „Das Gehirn merkt sich ein gesehenes Bild für den Bruchteil einer Sekunde und „kopiert“ es sozusagen ins nächste Bild. Die Erkenntnis, dass das Auge so funktioniert, war sehr wichtig für die Entwicklung der ersten „bewegten Bilder“.“<sup>40</sup>

Das Daumenkino ist ein analoger Trickfilm, der das Prinzip der Bewegungsänderung einzelner Bildteile in einer bestimmten Zeiteinheit verdeutlicht. Beim Blättern durch ein Daumenkino entsteht gewissermaßen im „Handbetrieb“ ein kleiner Trickfilm. Da ich vermute, dass die Schüler ein Daumenkino kennen, reaktiviere ich dieses Wissen, indem die Schüler kurz ein Daumenkino ausprobieren. Auf den Daumenkinos sind Fotografien von den Versuchen von Eadweard Muybridge abgebildet. Die Anekdote, wie Muybridge zu der Versuchsanordnung kommt, um Bewegungsphasen zu analysieren, ist schnell erzählt, Lebensdaten und Name werden festgehalten. Mit der Anekdote erhalten die Schüler ein Verknüpfungsmoment zu Muybridges Fotos, die bis heute Referenzmaterial für Animatoren in aller Welt sind. Zudem erhalten sie eine Vorstellung davon, zu welcher Zeit die Bilder laufen lernten. Nach einer Zwischensicherung über Wendebild und Daumenkino können die Schüler wohl den Transfer zu einer Animation mittels Stop-Motion Verfahren leisten. Für die folgende gestalterische Übung müssen die Schüler den Klassenraum verlassen und auf den Pausenhof gehen. Das Hinausgehen aktiviert die Schüler für das eher sportliche Animationsspiel. Auf dem Hof soll ein Spielfeld mit Klebeband markiert werden, das der Bühne entspricht. Der

---

<sup>39</sup> Die Trickboxx, ein Leitfaden für die Praxis, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), 2006, <http://www.lfm-nrw.de>, S. 16f.

<sup>40</sup> Ebd. S.16

Kameraausschnitt soll in der Spielvorbereitung oder beim Spiel selbst von den Schülern erfahren und festgelegt werden. Vor dem Spielfeld befindet sich eine auf einem Stativ befestigte Digitalkamera. Jeder Schüler bekommt per Losverfahren einen Gegenstand zugewiesen. Die Lose sind so konzipiert, dass sich eine Partnerarbeit innerhalb einer Gruppenarbeit im Klassenverband ergibt. Es gibt z.B. zwei Lose mit dem Begriff „Tisch“, so dass zwei Schüler einen Tisch animieren. Aufgabe soll es sein, diesen Gegenstand im Zeitraum von 15 Sekunden innerhalb des markierten Spielfelds zu bewegen. Durch die geringe Zeitvorgabe sind die Schüler gezwungen, spontan und assoziativ zu agieren. Innerhalb der 15 Sekunden müssen die Schüler immer vor dem Akt des Fotografierens das Spielfeld verlassen. Dabei können sich Konflikte und gemeinsame Handlungen ergeben. Die Gruppe Kameramann und Zeitnehmer bestimmt Anfang und Ende der fünfzehn Sekunden. Die veränderte Situation wird jeweils fotografiert. Die Animation soll ca. 15 Minuten dauern. Zu den Gegenständen gibt es keine Handlungsanweisung. Nach und nach sollen die Gegenstände wieder aus dem Spiel ausscheiden, bis die „Bühne“ wieder leer ist. Dies erlaubt dem einzelnen Schüler, eine beobachtende Position einzunehmen und dadurch von den anderen zu lernen. Die Regieanweisung, welcher Gegenstand wann nicht mehr im Bild sein soll, übernehme ich bei dieser ersten Animationserprobung. Anschließend sollen die einzelnen Bilder mittels Computer und Beamer als zusammenhängende Filmsequenz vorgeführt und ausgewertet werden. Die Schüler sehen direkt ihre Ergebnisse, sie haben den Prozess, einen unbelebten Gegenstand zu animieren, im Kursverband realisiert. Das soziale Verhalten im Kursverband wird so gefördert und erfährt eine positive Rückmeldung. Das Spielen in der Gruppe soll die Interaktion üben und gegebene Gruppenstrukturen kurzzeitig durchbrechen. Spielerische, ästhetische Prozesse haben ein hohes produktives Lernpotential.<sup>41</sup> Hilbert Meyer schreibt sinngemäß: Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler. Spielen erlaubt ein Lernen mit Kopf, Herz und Hand. Spielen macht Spaß!<sup>42</sup>

Die Sachanimation eignet sich, um mit der gesamten Lerngruppe gemeinsam tätig zu werden, und ist ein Verfahren bei dem keine

---

<sup>41</sup> Dietrich Grünewald: Kunst+Unterricht, Heft 274, S.10

<sup>42</sup> Vgl. Hilbert Meyer, Unterrichtsmethoden II: Praxisband, S.343-345

besonderen zeichnerischen Fähigkeiten erforderlich sind. Auf einfachste Weise kann so der erste Animationsfilm realisiert werden. Die Sachanimation als Stop-Motion Verfahren mit digitaler Fotokamera eröffnet Jugendlichen eine Technik zur selbstständigen kreativen Filmgestaltung. Für die erste Erprobung auf dem Schulhof bietet sich die Sachanimation an, da die zu bewegendenden Gegenstände zur Verfügung stehen, diese groß genug gewählt werden können, so dass 21 Schüler gleichzeitig arbeiten können und die Objekte später im Film gut sichtbar bleiben. Die „Bewegung“ ist das neue Gestaltungsmittel. Die Schüler werden mit unterschiedlichen Gegenständen konfrontiert, Form, Gewicht und Bewegungseigenschaften variieren. Die offene Aufgabe ermöglicht eine Leerstelle, die die Schüler besetzen müssen. Sie können die Gegenstände einfach verschieben, aber auch beleben durch bewußtes animieren.

### Durchführung

Da der Darstellungsschwerpunkt sich auf die praktisch-produktiven Prozesse bezieht, erläutere ich im Folgenden nur die zweite Stunde der Einführungssequenz, da in dieser das Animationsspiel durchgeführt worden ist. Die zweite Stunde baut auf den Erkenntnissen der ersten Stunde auf. Ich kündige an, dass wir noch in dieser Stunde „unseren“ ersten Animationsfilm realisieren und anschauen werden, und dass wir dafür hinaus auf den Pausenhof gehen. Proteste werden laut, es sei kalt, müsse es denn sein. Ich erwähne, dass wir ein Spiel machen werden und alles weitere draußen erklärt wird. Ich bitte die Schüler einige Gegenstände, Kamera und Stativ mitzunehmen. Ein Tisch, zwei Stühle, ein Drehstuhl, ein Holzstativ, eine Papprolle und ein Karton mit zwei Seilen, einem grauen Tuch und zwei schwarzen und 19 Schüler befinden sich auf dem Schulhof. Die Spielregeln und die Aufgabe werden im Unterrichtsgespräch erläutert. Philip erklärt, auf meinen Impuls hin, wie man mittels Digitalkamera und einem Objekt (Karton) einen Trickfilm erstellen könnte: „Man macht ein Foto, verschiebt den Karton ein Stück, fotografiert, verschiebt, fotografiert und so weiter.“ Das Spielfeld wird mit Stativ und Kamera eingerichtet. Leona, Linda und Jana Ra. fragen nach, wo die „Bühne“ genau sei. Max, Philip, Leen und ich markieren daraufhin die Spielfläche mittels Klebeband. Per

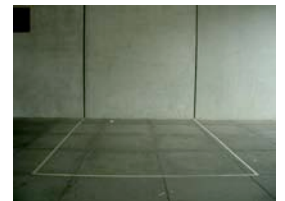


Abb.10: Spielfeld



Abb.11: Max ist noch zu sehen, der Kameraausschnitt wird von der Kamerafrau bestimmt



Abb.12,13: Raupen-Kriechbewegung von Linda und Laura

Losverfahren werden die Gegenstände zugeteilt, der Tisch und die Tücher und ein Seil sollen in Partnerarbeit bewegt werden. Noch etwas unsicher fragt Romina nach: „Wie jetzt, wir sollen den Gegenstand in nur 15 Sekunden bewegen und dann wieder vom Spielfeld rennen, und das war’s?“ Ich bestätige die offene Aufgabenstellung. Der Kameraausschnitt wird während der praktischen Erprobung festgelegt – ein Fehler ist hilfreich: Ich weise die Zeitnehmerin, Jana Re., und Kamerafrau, Leona, ein, und bitte Leona das Spielfeld zunächst einmal ohne Gegenstände zu fotografieren. Und dann fällt der „Startschuss“. 16 Schüler rennen auf das Spielfeld, es entsteht ein Gedränge, jeder platziert seinen Gegenstand. Beim zweiten Foto weist Leona ihre Mitschüler an, dass sie doch nicht auf dem Bild zu sehen sein dürfen. Max sei auf dem gerade gemachten Foto. Alle Schüler wissen jetzt, wie gross der Kameraausschnitt ist und bewegen ihren Gegenstand. Klaus benötigt eine extra Aufforderung, er macht erst ab dem dritten Bild mit. Es entstehen unterschiedliche Bewegungsabläufe, da Form, Gewicht und die Bewegungseigenschaften der Gegenstände variieren. Linda und Laura z.B. bewegen ihr graues Tuch anfänglich wie eine Raupe, lassen sich dann aber von den großen Bewegungssprüngen der anderen anstecken. Sven und Leen drehen ihren Tisch wie einen Zeiger vor und zurück. Konfrontationen entstehen, die Paare einigen sich und reagieren im nächsten Schritt auf die jeweilige Aktion. Aus Heikes Karton z.B. quillt das Tuch von Pegah und Lukas. Drei Bilder später stoßen Lukas, Pegah und Heike so zusammen, dass der Karton vom Tuch „erdrückt“ wird. Ab dem elften Durchgang soll immer ein Gegenstand draußen bleiben, um das Gedränge zu minimieren, nach und nach mehr Platz und Klarheit zu bieten und die Möglichkeit zu haben, dass Schüler von außen das Geschehen beobachten können. Der anfängliche Wettkampf, den eigenen Gegenstand in der vorgegebenen Zeit zu bewegen, wird zu einer Gruppenarbeit von den noch agierenden Schülern und den von außen beobachtenden. Es entstehen so formal kompositorische Bilder. „Legt das Seil vom Stuhl zum Tisch“, wird lauthals gefordert, als Sandrine und Jana Ra. nicht entschlossen sind, was sie machen sollen. Alle Gegenstände liegen auf einer schrägen Linie. Nach und nach spielen Gegenstände nach meiner Anweisung hin nicht mehr mit. Ganz zum Schluß animiert Pegah das schwarze Tuch alleine, Lukas zog es vor im Hintergrund zu bleiben. Das Spielfeld ist leer. Die Kamerafrau fordert ein Gruppenfoto ein. Erfreulich war für mich



Abb. 14, 15: Uhrzeigerbewegung des Tisches von Sven und Leen

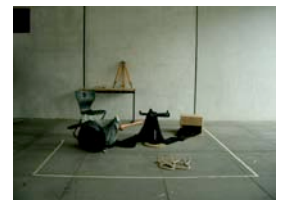


Abb. 16: Das Stativ erobert den Tisch und aus der Kiste quillt das Tuch



Abb. 17: Karton wird von Tuch „erdrückt“

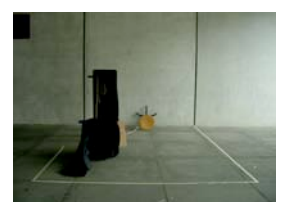


Abb. 18: Eine Linie!

der freundliche Umgang der Schüler untereinander, die Kooperationsbereitschaft und die gemeinsamen Aktionen. Einige Schüler hatten Schwierigkeiten spontane Handlungen zu entwickeln. Insgesamt wurde aber eine humorvolle Improvisation erarbeitet. Nach etwa 25 Minuten sind wir wieder im Fachraum, ich erstelle mit meinem Computer und der Software „Quicktime Pro“ eine Filmsequenz. Die Schüler können die Arbeitsschritte über eine Beamer-Projektion mitverfolgen. So haben sie eine ungefähre Vorstellung davon, wie sie es in folgenden Stunden bei ihrer eigenen Filmproduktion machen können. Mit großer Spannung wird der Film erwartet. Nach nur 2 Minuten ist der Film fertig, und sofort ein Titel gefunden: „Überfahrende Nonne“, schlägt Max vor und viele Mitschüler sind einverstanden. Ich bin etwas verduzt und lasse mir den Titel anhand des Films erklären. Die letzte Sequenz des schwarzen Tuches war ausschlaggebend für den Filmtitel. Die Schüler fangen an sich über den Film zu unterhalten, lachen. Die Tuchbewegung von Pegah erweckt die Aufmerksamkeit der Schüler und auch Max „Missgeschick“, als er mit seinen Schuhen die Markierung auf der linken Seite des Spielfeldes abriß und so entfernte. In der Animation sieht es wie eine flüssige Bewegung der Klebebandlinie aus, die auf und wieder zu geht. Die Schüler fordern einen langsameren Bewegungsablauf. Ich ändere die Geschwindigkeit. Es werden Verbesserungsvorschläge vorgestellt. Pegah meint, dass einige Bilder länger stehen bleiben müssten, da sie als Bild interessant seien und so im Bewegungsablauf untergehen. Die letzten 10 Minuten nutzten die Schüler, um in den neuen Lerntagebüchern eine Stellungnahme zur Stunde, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse zu fixieren.

### Analyse

Die Einführung in das Stop-Motion Verfahren und die Erprobung der ersten Animationsmethode war sehr ermutigend. Anfängliche Irritationen in der Aufgabenstellung konnten die Schüler klären. Die Schüler markierten das Spielfeld, legten den Kameraausschnitt fest und gaben sich Handlungsanweisungen. Während der praktischen Erprobung waren die Schüler überwiegend konzentriert und mit Freude und Spaß beim Arbeitsprozess dabei. Die Schüleräußerungen lassen erkennen, dass sie sich neue Handlungsmöglichkeiten im Bereich der Bildenden Kunst erschlossen haben. Prozessorientiertes Arbeiten konnte gefördert werden, da das

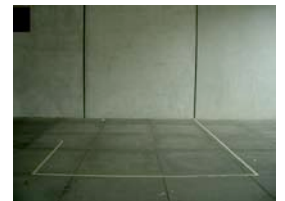
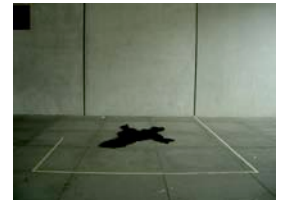


Abb19-21: „Überfahrene Nonne“ - FIN

Abgleichen des Fotos mit der aktuellen Situation auf dem Spielfeld (von einer Bewegungsphase zur nächsten) und der sofort zu treffenden Entscheidung über die Verwendbarkeit der Aufnahme ein ständig vitales Sehen erforderte, um eine Progression in der Animation zu erzeugen. Desweiteren wurde die Imaginationsfähigkeit der Schüler gefördert, da sie spontan Bilder erzeugen und weiterentwickeln mussten. Somit wurden sowohl aleatorisch-assoziative Gestaltungsprozesse, als auch konstruktiv-systematische angesprochen. Im Plenum wurden überwiegend die Schüler aktiv, die gewohnt sind, subjektive Wahrnehmungsäußerungen selbstbewusst zu tätigen. Das Lerntagebuch gibt auch den weniger selbstbewußten ein Forum. Die Erprobung der ersten Animationsmethode mit einem Spiel auf dem Pausenhof war insgesamt funktional. Die Inszenierung förderte die Wahrnehmung der Schüler unter den Aspekten von Erzeugung und Wirkung beim gestalterischen Mittel der Bewegung. Bei der Auswertung waren sich alle Schüler einig, dass der erste Film als Ergebnis einer Stunde sehr gut war. Die Freude und Kreativität des Animationsspiel hat sich positiv auf die Gruppe ausgewirkt. Die notwendigen Regeln eines Animationsprozesses wurden spielerisch erarbeitet, z.B. der Zusammenhang zwischen Bewegungsabstand und flüssiger Bewegung im Film. Den Schülern wurde deutlich, dass eine Sekunde Film bei der Herstellung ziemlich viel Arbeit bedeuten kann. Die Schüler, die mit ihren Ergebnissen nicht zufrieden waren, erkannten die Ursachen, und wollten es bei der nächsten Erprobung besser machen.

#### Schüleräußerungen:

„Die Stunde war lustig, unterhaltsam und kreativ.“ (Philip)

„Anfangs konnte ich mir nicht vorstellen, dass man mit den Gegenständen etwas zustande bringt. Aber es geht doch!

Große Bewegungssprünge erzeugen harte Übergänge, wir hätten kleinere Schritte machen sollen. Aber es ist cool zu sehen, was man selber gemacht hat.“ (Heike)

„Rèsumè für diese Stunde: Sehr produktiv, interessant und viel Spaß.“ (Sandrine)

„Das Ergebnis des ersten Animationsfilm bei dem ich mitgewirkt habe ist sehr gut, der Film ist aber sehr kurz. Ich möchte noch mehr Filme erstellen, länger und noch besser.“ (Lukas)

„Ich bin enttäuscht, dass wir zu wenig Zeit hatten, einen ausführlicheren Film zu machen.“ (Jana Ra.)



Abb.22: Das Gruppenfoto

„Die Stunde heute war sehr interessant. Besonders gut finde ich die Gruppenarbeit. Es ist viel lustiger und man hat mehr Ideen.“ (Leona)

„Ich will daran arbeiten weichere Übergänge zu schaffen.“ (Romina)

„Nachdem der „Film“ gezeigt wurde, war ich erstaunt, wie gut alles passte, besonders das Ende gefiel mir!“ (Sven)

Das während des Spiels Schüler nicht mehr mitspielen sollten, missfiel ihnen im Moment, beim Betrachten des Films wurde dieser Moment anders gesehen und als gestalterischer Eingriff gewürdigt. Für eine eigene Sachanimation der Schüler hätte man die Auswahl der Objekte den Schülern überlassen können. Somit wäre die Identifikation mit dem Gegenstand höher gewesen und die Charaktereigenschaften der Objekte wären wohl detailreicher. Da die Erarbeitung von Charakteren eines narrativen Films, das Schreiben eines Drehbuchs nicht Gegenstand dieses Unterrichtsvorhabens ist, habe ich mich dagegen entschieden. Auch wäre wohl das Agieren mit dem ganzen Körper, das Spiel auf dem Hof nicht so tragend gewesen, da die Schüler kleinere Objekte mitgebracht hätten. Der Zauber der Überraschung, mit solch einfachen, „billigen“ Gegenständen etwas zu imaginieren, wäre eventuell auch verloren gegangen.

### 07.3 Die Erprobungssequenz: 2.Doppelstunde

#### Didaktisch-methodische Entscheidungen

Die große Herausforderung dieser Doppelstunde war die Planung der praktisch-produktiven Erprobung von Animationsmethoden. Neun Methoden sind zu erproben, damit das Spektrum der Handlungsmöglichkeiten der Schüler erweitert wird und die Vielfalt der Methoden und Materialien die Schüler anregt und sie nach eigenen Vorlieben eine Auswahl treffen können. Ich entschied mich für eine Gruppenarbeit, da sich der neue Lerninhalt aufteilen lässt, das Stop-Motion Verfahren als Basis bei allen Methoden gleichbleibend ist und somit der Transfer von der eigenen Schülererprobung zu der Erarbeitung anderer Gruppen erfolgen kann. Es ist zu vermuten, dass, wenn den Schülern gleich alle Methoden und Materialien zur Verfügung stünden, einige Methoden gar keine oder nur wenig Aufmerksamkeit erfahren würden. Die Ergebnisse der Gruppenarbeit sollen in einer Präsentation während

des Projekttages im Plenum vorgestellt werden. Die Präsentation bildet den Einstieg beim Projektlernen und ist als Ausgangspunkt einer weiteren Vertiefung des Themas gedacht. Drei Gruppen von sechs bis sieben Schülern sollen sich aktiv jeweils drei Methoden erarbeiten. Die Verteilung der Aufgaben sollen die Schüler in den jeweiligen Gruppe selbst übernehmen. Die Aufgabe für alle Gruppen ist die Erstellung eines Vor- und Abspanns zum Thema „Begegnungen“ mit den jeweiligen Methoden. Zum selben Thema werden die Schüler auch ihre eigenen Filme erarbeiten, so dass die Schüler schon auf einen Vor- und Abspann zurückgreifen können und so mehr Zeit für den eigentlichen Film haben. Die erste Gruppe erprobt die Collage-, Wort- und Sachanimation, die zweite die Kohle-, Ton- und Legetrickanimation und die dritte die Reis-, Folien- und Schattenanimation.<sup>43</sup> Ihre Erfahrungen aus der Einführungssequenz müssen eingebracht werden, um selbstständig die Aufgabe lösen zu können. Kooperationsformen sollen entwickelt und geübt werden. Die Schüler sollen Verantwortung für sich und die Gruppe übernehmen. Da in der Einführungssequenz über das Los die Partnereinteilung erfolgte, teilen sich diesmal die Schüler selbst in gleichgroße Gruppen ein. Neben dem fest installierten Beamer und dem Computer stehen ein Laptop, ein PowerBook, eine Digitalkamera, zwei Stative, eine temporäre Leinwand, ein OH-Projektor, ein Materialtisch und vier Gruppentische zur Verfügung. Die fehlenden Stative und Fotokameras wollten die Schüler mitbringen. Da eine direkte inhaltliche Verbindung zur vorigen Einführungssequenz besteht, scheint mir eine Einstiegsphase mit einem „Warming Up“<sup>44</sup> des Stop-Motion Verfahren nicht notwendig. Die jeweiligen Gruppenmitglieder erhalten einen schriftlichen Arbeitsauftrag mit Aufgabe, Material- und Werkzeugangabe und Reflexionsauftrag. Möglicher Stolperstein für diese Doppelstunde könnte der Datentransfer von den Digitalkameras der Schüler zum Computer sein. Dem begegne ich, indem ich neben einem Datenübertragungskabel ein Kartenlesegerät für 19 unterschiedliche Speicherkarten bereithalte.



Abb.23/24:  
Wortanimation

<sup>43</sup> Vgl. Kapitel 04.1.3 Animationsmethoden, S.11

<sup>44</sup> Als „Warming Up“ verstehe ich eine Exploration der Arbeitsmittel und der Arbeitsverfahren. In 5 – 10 Minuten werden Aspekte der Hauptaufgabe praktisch-produktiv erprobt in Anbahnung an ein „Warmmachen“ beim Sport.

## Durchführung

Der ungewohnte Fachraum mit Beamer und Computer, die Gruppentische, die Leinwand und die Materialien machten die Schüler neugierig. Etwas unsicher, was wohl auf sie zukommen würde, nahmen sie erwartungsvoll auf den Stühlen Platz. Ich stellte das Vorhaben der Doppelstunde, neun Animationsmethoden als Vor- und Abschluss zum Thema „Begegnungen“ zu erproben, vor; die bereits erworbenen Kenntnisse von der ersten Animationssequenz, die „Überfahrende Nonne“, sollten weiter praktisch-produktiv in verschiedenen Gruppen erweitert werden. Leider hatten zwei Schüler Stativ und Digitalkamera vergessen, so dass wir auf Handy`s mit Kamerafunktion ausweichen mussten. Ich wies auf die schriftlichen Arbeitsaufträge hin und bat um die gewissenhafte Bearbeitung des Lerntagebuchs. Es dauerte ein wenig, bis alle Schüler sich auf die einzelnen Gruppen verteilt hatten; weil Malte und Linda fehlten, ging es fast genau auf, zwei Gruppen mit je 6 Schülern und eine mit 7 - dann lief es „rund“ in einer konzentrierten Arbeitsatmosphäre. Die Stunde erregte Aufsehen, da die Gruppe mit dem OH-Projektor zeitweilig auch in der Kunstsammlung und im Flur agierte, um einen geeigneten Abstand zur Leinwand zu haben. Neugierig schauten andere Schüler und Lehrer in den Fachraum. Hannes, Marlene, Leona, Jana Ra., Romina und Nadine wollten mit dem Projektor und der Leinwand arbeiten. Sie erprobten die Schattenanimation sehr intensiv. Nadine und Hannes entwickelten schauspielerische Fähigkeiten. Hannes wurde so von seinen Gruppenmitgliedern gefordert und gelobt, dass er selbst komplizierte Buchstaben wie ein „B“ oder „G“ zustande brachte. Da Leen eine bestimmte Körpergröße aufweist, wurde sie zeitweise gebeten ihren Schatten zur Verfügung zu stellen. Die Schüler waren herausgefordert, mit dem eigenen Körperschatten Buchstaben auf der Leinwand zu erzeugen und diese dann auf der gegenüberliegenden Seite der Projektion mit einer Digitalkamera auf Stativ festzuhalten. Leona fand den Reis himmlisch. Der Reis wurde auf den OH-Projektor gelegt und gegen die Leinwand projiziert. Das weiße Korn wurde in der Projektion schwarz. Die Folienanimation erprobte die Gruppe zum Schluss der Doppelstunde. Eine Schwierigkeit bei der Projektion war, dass Buchstaben auf den Kopf geschrieben werden müssen, wenn sie auf der anderen Seite gelesen werden sollen. Jana Ra. schrieb im Lerntagebuch: „Am vorteilhaftesten war die Folienanimation, obwohl



Abb.25: Schatten-, Folien- und Reisanimation von Marlene, Romina, Leona und Hannes. Nadine und Jana Ra. fotografieren



Abb.26: Ein „G“ - Schatten von Hannes



Abb.27: Leen`s Schatten, Hannes und Leona beobachten



Abb.28: Reisanimation

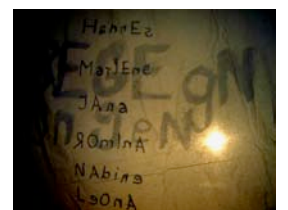


Abb.29: Folienanimation

man auf dem Kopf schreiben musste, weil der Untergrund durchschien und man ihn so nur einmal anfertigen musste.“ Diese Gruppe erprobte die drei Animationsmethoden jeweils gemeinsam, weil nur ein OH-Projektor zur Verfügung stand. Philip, Leen, Max, Lukas, Heike und Jana Re. bildeten die zweite Gruppe. Sie erprobten jeweils in Partnerarbeit eine Methode. Heike und Jana Re. schnitten und rissen Papier aus Hochglanz-Magazinen und suchten sich vom Materialtisch eine Reproduktion als Hintergrund aus. Heike schrieb dazu im Lerntagebuch: „Zu meinem Projekt (Collage-animation) ist zu sagen, dass ich das Thema sehr gut fand, da man in keine richtige Richtung gelenkt wurde, sondern nur gesagt wurde, mit welcher Technik wir arbeiten sollen.“

Sie erkannten den Vorteil, dass mit der Collage-Technik Trickfilme realisiert werden können ohne jede zeichnerische Begabung. Allerdings verrutschten die Schnipsel leicht und trotz pausenloser Arbeit war die Zeit knapp. Lukas und Max erkannten recht schnell, dass eine Wortanimation ideal für einen Vor- und Abspann ist. Sie schrieben ein Wort auf ein Stück Papier, knüllten es und falteten es wieder auseinander und hielten die Phasen mit der Kamera fest. Wie bei der Folienanimation kann man das Papier auch durch das Bild ziehen ohne aber mehrere Ebenen gleichzeitig zur Verfügung zu haben. Nach einer Erprobung halfen sie Philip und Leen bei einer detailreichen Sachanimation. Ideenreich und humorvoll erfanden sie immer wieder neue Möglichkeiten, einen Buchstaben aus alltäglichen Gegenständen zu bilden und diesen zu beleben, z.B. öffnet und schließt sich der Schaft eines Turnschuhs, der mit zwei weiteren Schuhen den Buchstaben darstellt.

Catalina, Klaus, Pegah, Celina, Sven, Laura und Sandrine bildeten die dritte Gruppe. Catalina und Klaus arbeiteten mit Ton. Der Unterschied, der zwischen einem zwei- und einem dreidimensionalen Animationsprozess besteht, bereitete ihnen Schwierigkeiten. Sie hatten die Schwerkraft zu beachten. Die Buchstaben waren zuerst instabil. Sie entwickelten dann Verbindungsstege, um die Tonmasse zu stabilisieren. Sie waren enttäuscht, trotz des hohen Arbeitsaufwands nur ein instabiles Ergebnis erreicht zu haben. Sie fotografierten mit dem Handy von Klaus. Er hatte kein Übertragungskabel dabei, eine andere passende Schnittstelle gab es auch nicht, somit konnte eine Datenübertragung zum Computer nicht stattfinden. Pegah und Celina machten einen Buchstabensalat mit ausgeschnittenen Papier-buchstaben, die sich leicht verschieben



Abb.30: Heike im Vordergrund und Jana Re. rechts in der Mitte - Collageanimation



Abb.31: Ausschnitt aus der Collageanimation



Abb.32/33: Ein „N“ - Sachanimation



Abb.34/35: Pegah und Celina (vorne) bei der Legetrickanimation

ließen. Aus dem Salat entwickelte sich im Film das Wort „Begegnungen“. Sie waren sehr zufrieden, wie leicht und schnell man mit dieser Methode einen Film realisieren konnte. Laura, Sven und Sandrine erprobten die Kohleanimation. Sie waren überrascht von der starken Wirkung einer kontrastreichen Kohlezeichnung. Durch unterschiedliches Schraffieren, durch Zeichendruck und Strichstärke konnten sie belebte Buchstaben erzeugen. Die Begebenheit, dass man die Zeichnung nicht rückstandsfrei wegwischen kann und die Kohle darunter noch durchscheint, erlebten sie eher als Nachteil. Die einzelnen Fotos erstellten sie mit Lauras Handy. Auch in diesem Fall gab es keine Schnittstelle für die Datenübertragung. Laura versprach mir, eine CD mit den Daten am nächsten Morgen ins Fach legen zu lassen. Sie könne die Daten zu Hause überspielen und eine Datenkopie anfertigen. Ihr Handy wurde aber noch am selben Tag im Bus gestohlen. Die Daten und die Arbeitszeit waren so verloren. Alle Gruppen haben in der Doppelstunde ihre Animationsmethode erprobt und eine Fotosequenz erstellt. Zum Ende der Stunde hatten die Schüler noch Gelegenheit in das Lerntagebuch zu schreiben. Ich wies ausdrücklich darauf hin, dass wir uns am Wandertag zum Projekttag im Oberstufenraum treffen, um zum Thema des Vorspanns „Begegnungen“ eigene Animationsfilme zu erarbeiten. Als Hausaufgabe sollten sie dann Filmideen und gegebenenfalls notwendiges Material, Stativ und Kameras mitbringen.

### Analyse

Von den Schülern wurde die Doppelstunde insgesamt sehr positiv aufgenommen. Nadine schrieb dazu: „Riesen Spaß! Freu mich aufs Ergebnis.“ Heike schrieb in ihrem Lerntagebuch: „Ich fand es toll, dass wir heute in Gruppen gearbeitet haben und jede Gruppe auf eine andere Art einen Animationsfilm hergestellt hat. Ich bin gespannt darauf, wie die fertigen Filme wohl aussehen.“ Sandrine schrieb: „Es war mal wieder etwas ganz anderes. Interessant finde ich es, wie man einzelne Bilder aneinander reihen kann. Genauso interessant fand ich die anderen Methoden aus unserer Gruppe.“ Meine Annahme hat sich bestätigt, dass die Schüler den Transfer von der eigenen Erprobung einer Animationsmethode zu einer anderen Schülererarbeitung leisten können. Auch wenn einige Schüler gerne die anderen Methoden ausprobiert hätten, hat es sich bewährt, im gesetzten Zeitrahmen in den Gruppen nur 1-3 Methoden zu bearbeiten, so dass die Möglichkeiten einer Methode ausgelotet

werden konnten und auch Fehler und Schwierigkeiten im Arbeitsprozess reflektiert und in die Bewertung der jeweiligen Methode einfließen. Bei der Legetrickanimation z.B. verzichteten die Schüler auf die Gelenke, obwohl PataFix, Büroklammern und Klebestifte vorhanden waren, ein unbeabsichtigtes Verrutschen haben sie nicht verhindert; aber Bewegung haben sie unter anderem durch Ein- und Abreißen und mittels Verkleinerung bzw. Vergrößerung erzeugt, neben dem „normalen“ Verschieben der Buchstaben. Marlene schreibt dazu: „Mit der Legetrickanimation sind viele verschiedene Möglichkeiten realisierbar, da man alles schneiden kann. Die Methode ist aber aufwendiger, wenn man die einzelnen Teile erst zeichnen und dann ausschneiden muss.“ Und Heike: „Die Bilder wurden ja nur aufgelegt und sind somit sehr leicht verrutscht.“

Besonders funktional war die Aufgabe einen Vor- und Abspann herzustellen. Die Aufgabe ist eng genug und bietet dennoch genügend Freiraum, sie konnte in einer Doppelstunde bewältigt werden. Leen schrieb dazu: „Wir hatten eine „richtige Aufgabe“. Ich hab' gelernt, dass man aus allem Animationen machen kann.“ Jana Ra. schrieb dazu: „Der Unterricht war interessant und hat sehr viel Spaß gemacht, da wir unsere eigenen Ideen einbringen konnten.“ Alle Schüler hatten ein Ergebnis, alle Gruppen haben sich mit dem Wort „Begegnungen“ auseinandergesetzt, somit ist eine gute Vergleichbarkeit der einzelnen Methoden untereinander gegeben.

Marlene schrieb dazu im Lerntagebuch: „Die Schattenanimationsmethode ist lustig aber umständlich. Es gibt nur beschränkte Umsetzungsmöglichkeiten, da sich die Körper nicht so biegen lassen, wie man will. Die Reisanimation bietet verschiedene Möglichkeiten, sie ist aufwendig, kompliziert und etwas langweilig.“ Formen und Muster lassen sich gut herstellen, realistische Dinge eher nicht. Die Erkenntnisse und Erfahrungen aus der Einführungssequenz konnten die Schüler festigen und vertiefen. Während der Erprobung stand ich den Schülern beratend zur Seite. Ich griff aber nicht mit Regieanweisungen, wie bei dem ersten Sachanimationsspiel, die „Überfahrenen Nonne“, ein.

Das Problem dieser Doppelstunde war ein technisches. Verschiedene Gerätehersteller bieten unterschiedliche Schnittstellen für den Datenaustausch. Ich hätte entweder mehrere digitale Fotokameras für den Unterricht bereitstellen sollen, was die schulische Ausstattung nicht zuließ, oder darauf bestehen sollen,



Abb.36/37: Beratende Funktion des Lehrers

dass nur die Handys von den Schülern benutzt werden, bei denen der Datenaustausch sicher gestellt ist. Die Schüler hätten so ihre Handys untereinander verleihen müssen. Obwohl man die Fotos auf einem Handy auch weitersenden kann, als e-mail oder als Nachricht an ein anderes Handy, ist dies kein Garant dafür, die Daten nicht zu verlieren. Es ist ein Irrtum zu glauben, dass die Schüler von heute selbstverständlich ihre multifunktionalen Geräte auch ausschöpfend bedienen können. Der Tonanimationsfilm von Klaus und Catalina ist so entschunden. Wegen Diebstahls ist auch die Kohleanimation verloren gegangen. Die Verknüpfung zu diesen Methoden wird den Schülern, die nicht in dieser Gruppe waren, Schwierigkeiten bereiten, da beim Projekttag das Anschauungsbeispiel fehlen wird. Da für einen Vergleich und eine Auswertung die Filme der Animationsmethoden wesentlich sind, werde ich nach dem Projekttag diese beiden Methoden wiederholen. Da es bei der Nachbearbeitungsphase, bei Schnitt und Vertonung, aus technischen und räumlichen Gründen sicher zu Engpässen kommen wird, kann der Leerlauf einiger Schüler für eine Wiederholung der Animationsmethoden genutzt werden.

#### 07.4 Der Projekttag

##### Didaktisch-methodische Entscheidungen

Der Projekttag ist ein Höhepunkt der Unterrichtseinheit. Kenntnisse und Fähigkeiten, die sich die Schüler angeeignet haben, sollen sie nun eigenständig einsetzen. Als Sozialform habe ich die Gruppenarbeit vorgesehen. Damit möglichst viele Methoden angewendet werden, ist Partnerarbeit gestattet und eine Kombination der Methoden erwünscht. Zum Thema „Begegnungen“ haben die Schüler bereits einen Vor- und Abspann mit einer jeweiligen Methode erprobt. Das Thema ermöglicht die Verwendung verschiedener Animationsmethoden, mit denen sich in 4 Unterrichtsstunden ein Film von ca. 30 Sekunden erstellen lässt. Das Thema entspricht der Rahmenplanvorgabe „Bild des Menschen“, da Begegnung eine zwischenmenschliche Situation beschreibt; auch wenn sie zwischen Gegenständen, Materialien, Farben und Bildträgern entsteht, wird die menschliche Notation einer Begegnung mitgedacht. Wenn sich z.B. im Film „Wilde Kartoffel“ von Luis Briceno zwei Kartoffeln begegnen,



Abb.38-41: Luis Briceno: Wilde Kartoffel, 2001

werden menschliche Handlungen dem Zuschauer auf eine subtile und humoristische Art und Weise vor Augen geführt. Die eine Kartoffel schlägt die andere, halbiert sie so, macht aus der nächsten Pommes und aus der übernächsten Kartoffelbrei. Durch die Entwicklung, die Transformation, welche die Geschlagenen durchlaufen, können sie zu etwas neuem werden. Die halben Kartoffelstücke bilden die Räder, aus dem Brei entsteht ein Kanonenkörper und die Pommesstücke sind das „Kanonenfutter“. Vereint als Kanone können sie so gemeinsam die wilde Kartoffel „zähmen“. Begegnungen zwischen unbelebten Gegenständen, zwischen Materialien können, wie in diesem Beispiel, welches den Schülern nach dem Projekttag vorgeführt worden ist, zu einem Dialog werden, der in einem kurzen Animationsfilm an einem Tag erstellt werden kann. Da die Filme nur eine Länge von wenigen Sekunden haben werden, empfiehlt es sich die Filme als Loop<sup>45</sup> zu präsentieren und eventuell auch von vorne herein so anzulegen. Um die Schüler nach der Klausur an diesem Tag wieder zu motivieren, und das Besondere eines Projekttages herauszustellen, werde ich Kaffee, Tee und Gebäck bereithalten. Die Arbeitszeit ist mit 10:00 – 13:30 vorgegeben. Die Unterrichts- und Pausenzeitenregelung werden außer Kraft gesetzt, eine sonst übliche „Kontrollsituation“ soll vermieden werden. Der für den Kunstunterricht ungewohnte Oberstufenraum<sup>46</sup> bietet einen hervorragenden Rahmen für das Projektlernen. Seine momentane Exklusivität, die Größe und Helligkeit des Raumes, die Freigeräumtheit, die gruppenfähigen Tische und eine große Projektionsfläche für einen Beamer schaffen eine motivierende Atmosphäre, schaffen Raum für Ideen. Die Schüler hatten nach der Erprobungssequenz die Hausaufgabe erhalten, sich Filmideen zu notieren und gegebenenfalls Materialien für ihren Film mitzubringen. An einem Gruppentisch stehen ein Material-, Werkzeug und Gegenständepool zur Verfügung sowie ein Computerarbeitsplatz mit Beamer. Die Kunstsammlung ist in der unmittelbaren Nähe, so dass fehlendes Schulmaterial problemlos ergänzt werden kann. In den ersten 15 Minuten sollen die filmischen Ergebnisse der Erprobungssequenz vorgeführt und Erfahrungen ausgetauscht

---

<sup>45</sup> Als „Loop“ oder auch „Cycle“ werden filmische Bewegungsabläufe bezeichnet, die zu ihrem Ausgangspunkt periodisch zurückkehren. Ein Zyklus bezeichnet ebenfalls einen periodisch wiederkehrenden Kreislauf, wenn er in endlosen Schleifen aneinander gehängt als Film läuft, ist es ein Loop.

<sup>46</sup> Der Oberstufenraum ist für die Schüler gerade nicht zugänglich, die Regelung der Säuberung im Raum ist nicht geklärt, daher hat die Schulleitung den Raum geschlossen, bis es ein Konzept der Oberstufenschüler dafür gibt. Die Schulleitung ermöglichte es mir diesen Raum zwischenzeitlich zu nutzen.

werden. Jede Gruppe stellt als Einstieg ihre Animationsmethode(n) vor. Die Verknüpfung der Erprobungssequenz mit dem Projekttag, das Sehen der ersten eigenen filmischen Vor- und Abspänne dient der Motivation und gibt den Schülern Einblicke in die Animationsmethoden, welche sie nicht selber erprobt haben. Im Plenum sollen Erfahrungen ausgetauscht und eine erste Einschätzung der Vor- und Nachteile der jeweiligen Methode gegeben werden. Gelungenes kann kopiert werden, Fehlerhaftes verbessert. Die Bildung der Arbeitsgruppen überlasse ich den Schülern. Da die Nutzung der schon erarbeiteten Vor- und Abspänne jedem Schüler freigestellt ist, gehe ich davon aus, dass einige Gruppen auf das schon vorhandene Material zurückgreifen werden. In dieser Anfangsphase sollen die Gruppen, die keine Ideen mitgebracht haben oder sich nicht einigen können, mit den Methoden Brainwriting und Brainsketching Ideen finden und konkretisieren. Nach 10 – 15 Minuten halte ich mit allen Gruppen noch einmal Rücksprache, um noch offene inhaltliche, organisatorische und technische Fragen zu klären.

Mit Beginn der praktischen Arbeit sollen die Schüler dann eigenverantwortlich tätig werden. Die Verwendung der Animationsmethode und der Materialien ist diesmal freigestellt. Bei speziellen technischen oder gestalterischen Aspekten werde ich die jeweiligen Arbeitsgruppen beraten. Abschließend soll eine schriftliche Reflektion im Lerntagebuch erfolgen. Notizen zu Änderungen und Ergänzungen können schon die nächsten Schritte des Filmschnitts und der Vertonung vorbereiten.

### Durchführung

Nach und nach kamen die Schüler in den ungewohnten Raum und neugierig und etwas unsicher und erschöpft setzten sie sich. Die Klausur in Französisch oder Informatik war vorbei. Zur Einführung ging ich auf die außergewöhnliche Unterrichtssituation ein und wies darauf hin, dass ich Tee-, Kaffee- und Gebäck nicht wieder mitnehmen möchte. Im Laufe des Arbeitstages wurde das Angebot als Erfrischung positiv und dankbar angenommen. Anhand der von mir vorbereiteten Filmbeispiele der Animationsmethoden aus der Erprobungssequenz stellten die jeweiligen Gruppen ihre Arbeitsergebnisse, Erfahrungen und Erkenntnisse vor. Ich erläuterte die Methoden Brainwriting/-sketching, forderte die Schüler zur

Gruppenbildung, zur Ideenkonkretisierung in den Schülergruppen auf und wies darauf hin, dass Kunst nicht allein im Kopf entstünde, sondern vor allem auch im praktischen Erproben, dass aber viele Probleme und Pannen mit einem durchdachten Konzept, einer guten Idee vorab vermieden werden können. Die Arbeitszeit für die Ideenfindung wurde auf 15 Minuten festgesetzt. Die Aufgabe lautete, in der jeweiligen Gruppe einen eigenen Animationsfilm mit einer oder einer Kombination der bekannten Animationsmethoden zu erstellen, wobei sich die Schüler vom Material- und Werkzeugpool anregen lassen und keine figurativen Lösungen anstreben sollten. Nachdem ich mit allen Gruppen über ihre Animationsidee gesprochen hatte, begann die Erarbeitungsphase. Die Schüler arbeiteten arbeitsteilig in den Gruppen, sie verließen auch den Unterrichtsraum, um z.B. im Supermarkt, der in unmittelbarer Nähe zur Schule liegt, Arbeitsmaterial zu kaufen (Kartoffeln, Äpfel). Der Arbeitsprozess fand in einer angenehmen produktiven Arbeitsatmosphäre statt. In den Gruppen wurden unterschiedliche Lösungen erarbeitet. Bei individuellen Problemen bzw. Fragestellungen der Schüler beim Animationsprozess wurde ich beratend tätig. Dabei gelang es, Fertigkeiten und Kenntnisse einprägsam zu vermitteln. Da es den Schülern bei der Umsetzung des eigenen Vorhabens half, waren sie für diese Unterstützungen dankbar. Die Unabhängigkeit von den sonst vorgegeben Zeiten und Regeln führte dazu, dass die meisten Schüler auf Pausen verzichteten. Die Freiräume beim Gestaltungsprozess und die besonderen Möglichkeiten des Arbeitsraumes empfanden die Schüler insgesamt als positiv. Weniger belohnend empfanden die Schüler die Tatsache, dass der Projekttag an einem Wandertag stattfand. Linda schrieb dazu: „Nicht gut war, dass wir das an einem Tag gemacht haben, an dem wir eigentlich frei gehabt hätten.“

### Analyse

Drei Schüler fehlten am Projekttag. Klaus, Marlene und Sandrine waren krank. Diesen Sachverhalt hatte ich nicht erwartet und das hat in der weiteren Planung dazu geführt, dass die Erarbeitung der verloren gegangenen Methodenerprobung, die Tonanimation und Kohleanimation, unter die Leitung dieser Schüler gestellt worden ist, um die Schüler so besser beurteilen zu können. Überrascht hat mich auch, dass keine Gruppe den schon erarbeiteten Vor- und Abspann nutzen wollte. Bei den Abspannen konnte ich es gut nachvollziehen,

da diese schon alleine durch die Abwesenheit von drei Schülern anders lauten mussten. Es ergaben sich neue Gruppenkonstellationen, diese wollten alle gemeinsam etwas Neues entwickeln. Dies zeigt unter anderem, wie schwer es den Schülern fällt, kreativ übergreifend zu denken, planen und zu handeln. Durch den ungewohnten Einstieg mit Kaffee und Tee konnte eine vertrauensvolle Gruppensituation geschaffen werden. Dieser „entspannte“ Einstieg führte aber nicht zu einer nachlässigen Arbeitshaltung, da die Schüler sich auf ihr Vorhaben freuten und dieses auch ernst nahmen. Durch den Wechsel der Sozialform, vom Plenum zur Gruppenarbeit, konnten die eigenen Wahrnehmungen der Schüler bei der Auswertung der Vor- und Abspänne Grundlage für Kommunikationsprozesse in der eigenen Gruppe werden. Nach der Ideenfindung und der Rücksprache mit dem Lehrer war jeder Schüler individuell in das Lerngeschehen integriert und konnte die eigene Sichtweise einbringen. Besser wäre es gewesen, das erste Brainwriting/Brainsketching in der vorherigen Doppelstunde durchzuführen und in der Anfangsphase des Projekttagess erneut anzuwenden. Die Vertrautheit mit der Methode hätte zu ihrer größeren Effizienz beitragen können. Des Weiteren denke ich, dass es durchaus sinnvoll gewesen wäre, assoziative Methoden in einem Warming Up auch zur Ideenfindung am Beginn der praktischen Gruppenarbeitsphase einzusetzen. Dies hätte die Arbeitsphase des selbstständigen Arbeitens verkürzt, hätte aber bereits den Schritt der Ideenfindung in praktische Arbeitsprozesse überführt, so dass beim „Machen“ weitere Ideen entstanden wären. Das Brainsketching beinhaltet zwar die gute Möglichkeit des Skizzieren einer Idee. Diese praktische Vorarbeit ist für die meisten Schüler aber ungewohnt und ohne aspekthafte Anleitung zu sperrig. Der Aufgabe, einen eigenen Animationsfilm zu erstellen, stellten sich die Schüler mit großer Initiative. Das Thema erwies sich als offen genug, um eigene Intentionen Raum zu geben. Die Struktur des Projekttagess ermöglichte es, dass die Schüler die Problemstellungen, die sich bei der Erarbeitung eines Animationsfilmes zum Thema „Begegnungen“ ergaben, mit ihren eigenen Zielvorstellungen zu verknüpfen. Sie identifizierten sich mit ihren Film. Der ungewohnte Arbeitsraum mit seinen verschiedenen Möglichkeiten erwies sich als anregend, bezogen auf den Gestaltungsprozess der Schülergruppen. Die wahrnehmende Kontrolle von scharfen und unscharfen Fotos, das Beachten von Ausschnitten war anfänglich von der Begeisterung für

die Inszenierung eines Animationsfilm überlagert. Eine Sensibilität für das fotografische Sehen entwickelte sich jedoch wieder während der weiteren praktischen Arbeitsphase.

Die Erarbeitung eines eigenen Animationsfilm erwies sich als funktional. Über die praktische Arbeit wurden Gestaltungsprozesse initiiert, in denen die eigenen Ideen der Schüler einen Raum der Entfaltung finden konnten. Auf spielerische und erkundende Weise entwickelten sie Gestaltungsabsichten, setzten sie um und reflektierten diese. Die Schüler waren stolz auf ihre Ergebnisse.

### 08 Analyse des Unterrichtsvorhabens

Angesichts des komplexen Unterrichtsvorhabens soll im Folgenden exemplarisch der Animationsprozess und der daraus resultierende Animationsfilm, dreier Schülergruppen untersucht werden.

#### 08.1 Einzelanalyse ausgewählter Arbeitsergebnisse

**Jana Re., Jana Ra., Leona und Linda** erarbeiteten eine Animation mit dem Titel: „Les Pommes (de terre)“. Während der Besprechung der Animationsidee erinnerte mich die Schülerschilderung an einen Kinderbrei: „Himmel und Erde“ aus geriebenem Apfel und zerdrückten, gekochten Kartoffeln. Eine Begegnung zwischen Himmel und Erde, eine Begegnung zwischen Apfel und Kartoffel? Meine Aufforderung mit dem Material zu arbeiten, nahm die Gruppe sehr ernst. Sie entwickelten eine Apfel & Kartoffelanimation. Fast wie in der alt-testamentarischen Schöpfungsgeschichte entsteht im Film aus einem Brei eine Kartoffel und ein Apfel. Sie stehen sich einander nackt gegenüber und kleiden sich mit ihren Schalen vollständig an. Es folgt ein Bruch, der bunte Hintergrund wird weiß, Kartoffel und Apfel sind bunt angemalt, sie entkleiden sich und gehen dann nackt einzeln links und rechts von der Bühne ab. Es findet keine Berührung statt. Die angemalten Schalen von Kartoffel und Apfel erzeugen im Abspann das Wort „Begegnung“, die Namen der Animatoren folgt in bunten Buchstaben. Die Kamera blieb unbewegt, die Einstellung konstant. Dieser dokumentarische Einsatz der Kamera wurde bei der Vertonung unterstrichen, indem die Gruppe, nun verstärkt durch die wieder gesunde Marlene, eine Klangcollage erarbeitete im Format einer Nachrichtensendung. Der Nachrichtensprecher ist zu Beginn und am Ende der Animation alleine zu hören, ansonsten überlagern

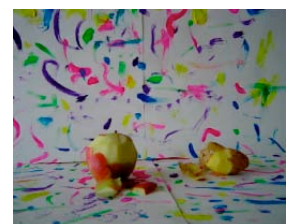
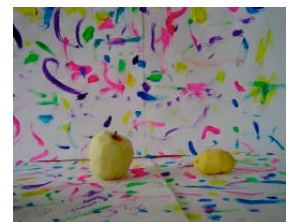


Abb.42-49: Le Pommes (de terre)

sich fünf Frauenstimmen. Intensiv wird der Film, als die Folgen einer Schönheitsoperation in der Klangcollage beschrieben werden. Die Stärke dieses Films ist die Metamorphose, die Verwandlung von einem Zustand in den nächsten. Dabei nutzten die Schüler das filmische Verfahren des Zeitsprungs; etwas das früher geschieht, wird später gezeigt, und die Möglichkeit Bildsequenzen in der umgekehrten Reihenfolge abspielen zu lassen. Begegnung fand in dieser sehr guten animatorischen Filmskizze auf einer mehrdeutigen Ebene statt. Die Schüler gingen während des Arbeitsprozesses sehr gezielt und eigenständig vor. Probleme, wie die unscharfen Fotos beim Abspann wurden erst bei der Nachbearbeitung gesehen und konnten dort nicht mehr korrigiert werden. Die Schüler bekamen eine Ahnung davon, wie teuer eine Minute Film ist, da sie den Aufbau hätten wiederholen müssen.

**Catalina, Heike, Leen, Max und Philip** wollten unbedingt mit Farbe arbeiten. Sie hatten anfänglich Schwierigkeiten sich Begegnung ohne figürliche oder illustrative Protagonisten zu denken. In ihrem Konzept entschieden sie sich für ein Musikstück von „Samy Deluxe feat“. Da das Lied das Rauchen von Cannabis zum Thema hat, war ich auf eine Art und Weise herausgefordert mit der ich nicht gerechnet hatte. Wir fingen an, über das Thema „Rauchen“ in der Gruppe zu sprechen, mir wurde klar, wie aktuell dieses Thema gerade bei den Jugendlichen ist. Ein einfaches Verbot des Themas erschien mir nicht förderlich. Allen war klar, dass Rauchen gesundheitsschädlich ist, das Rauchen, Suchtmittel Ersatzbefriedigungen sind. Ein großes Thema für ein paar Sekunden Animationsfilm. Die freie Interpretation des Themas „Begegnung“ begründeten die Schüler damit, dass auch eine Begegnung mit Suchtmitteln stattfinden kann. Wir einigten uns, dass im Film die Bilder und der spätere Sound das Musikstück „Grüne Brille“ kritisch begleiten, da im Lied das Rauchen eindimensional als „coole“ Attitüde besungen wird. Keine rosa-rote Brille, eben eine grüne. Somit erfolgte die Planung des Animationsfilms nach akustischen Vorgaben. Die Schüler entschieden sich für eine Variante der Kohleanimation Während des künstlerischen Arbeitsprozesses entwickelten sie eine Malereianimation. Ähnlich wie Jackson Pollock<sup>47</sup> arbeiteten sie auf dem Boden. Ein schwarzer Baumwollstoff wurde als Bildträger



Abb.50/51:  
Arbeitsprozess von „Le Pommés (de terre)“

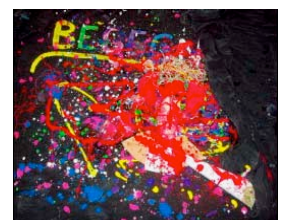


Abb.52-56:  
Malereianimation

<sup>47</sup> „Paul Jackson Pollock (\* 28. Januar 1912 in Cody, Wyoming; † 11. August 1956 in Springs-East Hampton, New York) war ein US-amerikanischer Maler. Er wurde bekannt mit seiner von ihm mitbegründeten Stilrichtung des Action Painting.“, zitiert aus: [http://de.wikipedia.org/wiki/Jackson\\_Pollock](http://de.wikipedia.org/wiki/Jackson_Pollock), 16.2.08, 10:33Uhr

genutzt. Das Wort „Begegnung“ erscheint, dazu entsteht ein „Dripping“<sup>48</sup>, es folgt ein Kamerazoom. In der Farbe entsteht ein stilisiertes Gesicht, das raucht. Ein Zoom hinein fokussiert die Augen, diese werden rot. Das folgende Herauszoomen zeigt das ganze Bild, es wird rot weiter gemalt, das Tuch wird zusammengefaltet, wie bei einem „Tatort“-unfall sind als Schlussbild die Spuren auf dem Boden und ein Frauenschuh zu sehen. Die Vertonung der Animation erfolgte zwar erst in der übernächsten Doppelstunde, die Musik wurde beim Erstellen der Bilder aber mitgedacht, so dass Bild und Ton eng miteinander verknüpft sind. Als eine negative Folge des Rauchens ist ein starkes Husten am Ende der Sequenz zu hören. Die Schüler gingen während des Arbeitsprozesses gezielt und eigenständig vor. Ihr Konzept nach akustischen Vorgaben einen Animationsfilm zu erstellen, erwies sich als tragfähig. Sie gestalteten mit Verfahren des Action Paintings und lösten sich hierbei von ihren gewöhnlichen Bildfindungsmethoden. Der Wechsel der Einstellungen ist filmisch motiviert gewesen, z.B. um die roten Augen im Detail zu zeigen oder den Fortgang der Handlung in der Halbtotale. Ein kleiner Sprung beim zweiten Zoom war die Folge einer kurzen Unkonzentriertheit beim Kameramann. Philip schrieb dazu: „Filmarbeit ist penible Arbeit.“ Es zeigte sich, dass die Malereianimation funktional ist, um die Imaginations- und Gestaltungsfähigkeit der Schüler zu fördern. Die Schülergruppe schaffte es keine einfache mahnende Sequenz zum Thema „Begegnung mit Suchtmitteln“ zu erstellen, sondern erfanden eine humorvolle Lösung.

**Lukas** und **Malte** erprobten mehrere kleine Animationssequenzen zum Thema Begegnungen. Zwei Bleistifte begegnen ein Stück Butter. Das Stück Butter liegt in der Verpackung. Die halbnaher Einstellung wechselt in die Nahe. Von links und rechts treten die Bleistifte auf und ab. Die Drehbewegung der Bleistifte verursacht nur ein plastisches Verformen der Butter. Die Verpackung faltet sich ein. In der nächsten Sequenz begegnet ein Bleistift einen Anspitzer. Sie scheinen besser zu passen. Die Begegnung ist funktional. Der Bleistift ist angespitzt. In der nächsten Sequenz begegnen sich je sechs Tafelkreidestücke. Sie scheinen zu leben, laufen wie Strichmännchen aufeinander zu, kämpfen oder lieben sich, fallen zusammen. Die Sequenz wiederholt sich. In der folgenden Sequenz wechselt der Hintergrund. Anstatt eines schwarzen Baumwollstoffes



Abb.57: Das Setting der Malereianimation

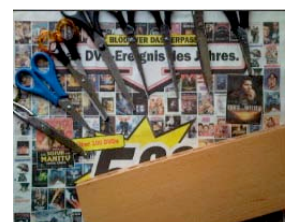
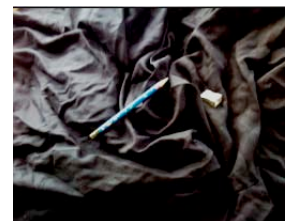


Abb.58-62: Lukas und Malte: Begegnungen

<sup>48</sup> Ab 1946 entwickelte Jackson Pollock die Dripping-Technik. Er lässt Farbe auf die auf dem Boden liegende Leinwand tropfen und fließen. Es bilden sich Strukturen, Rhythmen und Muster aus Farbspritzern und Farbflüssen.

ist eine Zeitungsanzeige zu sehen. Acht Scheren treffen auf ihren Holzblock mit Löchern und fangen an zu tanzen und begeben sich wieder zurück auf ihre Ausgangsposition. Während des Animationsprozesses benötigten Malte und Lukas immer wieder Unterstützung bei den Ideen und motivierenden Zuspruch. Bei Vertonung und Schnitt waren sie ausgesprochen selbstständig. Dazu sagte Malte im Unterricht: „Sagen sie mir mit welchem Programm ich das machen soll, dann mache ich es!“ Für die Vertonung der Sequenzen recherchierten sie im Internet nach geeignetem Material. Sie wählten Musikausschnitte aus Filmen aus, wie „Der Pate“ und „Rocky“ oder eine Aufnahme einer Laolawelle aus einem Fussballstadion oder das Geräusch einer Geldmünze, wie sie beim Bezahlen auf die Theke fällt.

### 08.2 Überprüfung der Arbeitshypothese

Die beschriebene Unterrichtseinheit bot den Schülern die Möglichkeit, ein komplexes filmisches Vorhaben selbstständig zu verwirklichen. Die Entwicklung eines Animationsfilm erforderte die Kenntnis grundlegender Fertigkeiten und gestalterische Fähigkeiten, Offenheit für neue Methoden, eine hohe Motivation und die Fähigkeit prozessorientiert zu arbeiten. Prozessorientiertes Arbeiten konnte gefördert werden, da das Abgleichen des Fotos mit der aktuellen Situation im Kameraausschnitt (von einer Bewegungsphase zur nächsten) und der zu treffenden Entscheidung über die Verwendbarkeit der Aufnahme ein ständig vitales Sehen erforderte, um eine Progression in der Animation zu erzeugen. Desweiteren wurde die Imaginationsfähigkeit der Schüler gefördert, da sie Bilder erzeugen und weiterentwickeln mussten. Mit Thaumotrop, Phenaistikop und Daumenkino konnten die Schüler die historische Entwicklung des Films und dessen Funktionsweise nachvollziehen. Die Schüler haben neue gestalterische Anwendungen digitaler Fotografie kennen gelernt. Sie haben neue Fähigkeiten und Kenntnisse mit dem Einsatz der Computerwerkstatt erworben, digitale und analoge Medien miteinander verknüpft. Die Animationsmethoden zur Verwirklichung der Animationsfilme sollten es ermöglichen die Bildkompetenz zu fördern und zu ganzheitlichem Lernen und selbstständigem Handeln befähigen. Diese Überprüfung erfolgt unter Einbeziehung von Schüleräußerungen, welche im Lerntagebuch, im Bewertungsbogen der Methoden oder dem erstellten Kriterienkatalog für einen Animationsfilm schriftlich fixiert

worden sind. Das Anregungsmaterial, welches sich aus der Rezeption zeitgenössischer Animationsfilme ergab, war in dieser Unterrichtseinheit begrenzt, da ich die Filmbeispiele und Künstler erst nach der Erprobung und dem Projekttag vorstellte, um die Erwartungen der Schüler an ihren Film nicht so groß werden zu lassen, und um ihre eigene Imaginationsfähigkeit zu fördern und nicht gleich mit einem Filmbeispiel ihre Zielvorstellung zu überlagern. Die Kenntnisse von Animationsfilmen zeitgenössischer Künstler wie William Kentridge, Fischli und Weiß und Jan Svankmajer wirkte so nur noch inspirierend für die folgende Nachbearbeitung, Vertonung und Schnitt aus. Jan Svankmajer begeisterte die Schüler mit seiner kreativen, surrealen Sachanimation „Tücken des Gesprächs“. Die Vorstellung der Filme gab einen Ausblick und änderte die Einschätzung der ein oder anderen Animationsmethode, da die Schüler nicht alle Möglichkeiten ausschöpfend erprobt hatten. Laura schrieb dazu in ihrem Auswertungsbogen: „Mir hat die Sachanimation sehr gut gefallen, weil sie vielseitig ist. Leichter dagegen war der Legetrick. Sehr gut fand ich auch den Animationsfilm von W. Kentridge, den wir gesehen haben, der aber wiederum für uns schwerer umsetzbar ist.“ Die während der Unterrichtseinheit erprobten Zugänge zu einem Animationsfilm erwiesen sich in ihrer eröffnenden und entdeckenden Funktion als durchweg geeignet. Wie die Ergebnisse der Erprobung und des Projekttages gezeigt haben, war die Entscheidung richtig, eine Vielzahl von Animationsmethoden einzuführen und zur Auswahl zu stellen. Die Schüler entwickelten eigene Varianten zu den vorgegebenen Methoden, sie beschränkten neue Wege und erweiterten die Verwendungsmöglichkeiten vorgestellter Methoden. Es bildeten sich Animationsmethodenfavoriten heraus. Sandrine schrieb dazu: „Die Methode mit Ton finde ich sehr geeignet, weil man damit leicht Menschen und Gegenstände herstellen kann. Diese sind dann auch plastisch, leider ist es ein sehr aufwendiges Verfahren.“ Jana Ra. schrieb: „Ich finde den Legetrick besonders geeignet, da man viele verschiedene Bewegungen machen kann. Diese Methode dauert auch nicht so lange wie andere. Einzelne Bewegungen können gut mit dem Legetrick dargestellt werden. Besonders ungeeignet finde ich die Animationsmethode mit den Folien, da man viel Zeit haben muss, um jede einzelne Folie zu gestalten.“ Heike schrieb: „Besonders geeignet finde ich die Ton-, Malerei-, Kohle-, Folien-, Legetrickanimation, sowie die Collagetechnik, da man mit diesen Methoden sehr ausführlich und



Abb.63-66: Stills aus Jan Svankmajers Animationsfilm „Možnosti Dialogo“ (Tücken des Gesprächs) von 1982

detailliert arbeiten kann. Hingegen bei der Reistechnik und der Sachanimation ist die Arbeit eher grob. Ich denke aber, dass die Materialien entscheidend vom Thema des Films abhängen.“ Pegah schrieb: „Die Malereianimation ist auch nicht geeignet, da nicht alle ein künstlerisches Talent besitzen und das zeichnen können, was ihnen im Kopf schwebt. Außerdem muss man jede einzelne Veränderung aufzeichnen, was sehr zeitaufwendig und schwierig ist.“ Bei der abschließenden Auswertung der Animationsmethoden durch die Schüler bezogen auf den schulischen Kontext wurde die Sachanimation am geeignetsten befunden, gefolgt vom Legetrick und der Malereianimation. Das Schlußlicht bildete die Folienanimation.

Der individuelle Lernzuwachs wurde von den Schülern in ihren Lerntagebüchern unterschiedlich ausführlich dargelegt und begründet. Ohne Ausnahme waren jedoch alle der Meinung, dass sie viel über Animationsmethoden und wie man einen Animationsfilm verwirklicht gelernt haben. Die Methode des Lerntagebuchs scheint mir dennoch geeignet, ein komplexes Gestaltungsvorhaben zu begleiten. Um die Reflexionsfähigkeit stärker zu fördern, hätte man in den ersten Doppelstunden eine schriftliche Beurteilung der Arbeitsprozesse als Hausaufgabe aufgeben können. So hätte man das Reflexionsniveau noch anheben können.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Erarbeitung eines eigenen Animationsfilm zur Förderung der Bildkompetenz mittels Animationsmethoden als funktional erwiesen hat. Über die praktische Arbeit wurden Gestaltungsprozesse initiiert, in denen die eigenen Ideen der Schüler einen Raum der Entfaltung finden konnten. Auf spielerische und erkundende Weise entwickelten sie Gestaltungsabsichten, setzten sie um und reflektierten diese. Die Schüler waren stolz auf ihre Ergebnisse.

## 09 Fazit

Die Ausgangsthese kann hinsichtlich der Funktionalität des künstlerischen Erproben, Auswerten und Vergleichen von Animationsmethoden zur Förderung der Bildkompetenz unter den beschriebenen Bedingungen als bestätigt gelten. Die Animationsmethoden erwiesen sich als äußerst vielseitig und inspirierend zur Entwicklung eines Animationsfilms. Die Verknüpfung



Abb.67: Max und Philipo beim Vertonen

von analogen und digitalen Arbeitsprozessen mit flexiblen Computerarbeitsplätzen als „Computerwerkstatt“ im Fachraum förderte ein selbständiges Handeln, das sich im Erwerb umfassender Kompetenzen widerspiegelt. Es bleibt zu hoffen, dass die Faszination der Schüler für die neuen Medienangebote stärker im Kunstunterricht berücksichtigt wird, weil gerade jene Entwicklung nicht ignoriert werden darf, auf die gestaltend Einfluss genommen werden kann. Die Unterrichtsergebnisse belegen, dass die Schüler während der Unterrichtseinheit die Erprobung von Animationsmethoden als zunehmend selbstbestimmten Prozess erfuhren, bis hin zur selbständigen Entwicklung von Bild, Ton und Bewegung eines Animationsfilms. Eine nicht zu unterschätzende Komponente für das Gelingen dieses Unterrichtsvorhabens war der Reiz bewegter Bilder. Sie aktivierten die Aufmerksamkeit und regten zu intensiven Gestaltungsprozessen an. Die Vertonung eines Films könnte fächerübergreifend mit dem Fach Musik erfolgen. Generell bietet sich für solch komplexe Projekte eine fächerübergreifende Durchführung an.



Abb.68: Instrumente aus dem Fachbereich Musik und Aufnahmegerät für die Vertonung

## 10 Abbildungen ausgewählter Schülerarbeiten

### 10.1 Evaluierungs- und Auswertungsbogen

1. Welche Animationsmethoden haben sie kennen gelernt?  
 2. Welche Methoden finden sie besonders geeignet und ungeeignet? (Mit Begründung)  
 3. Welche zeitgenössischen Künstler haben sie kennen gelernt, die Animationsfilme drehen?

1) a) Animation mit Ton  
 b) Sachanimation  
 c) Animation mit Kohle  
 d) Legetrick  
 e) Animation mit Folien  
 f) Resttechniken  
 g) Animation mit Malerei

2) Ich finde die "Sachanimation" geeignet, da man dort sehr viele Ideen benutzen kann und somit creative Arbeiten vollbringen kann und kaum eingespart wird. ungeeignet finde ich hingegen die Arbeit mit Kohle, es sehr eintönig für mich wirkt, also nicht so farben. Dazu kommt das es sehr schmutzig ist, und man leicht etwas verschmiert.

3) Kohle-Zeichnung = William Kentridge (Südafrikaner)  
 Animation mit d. Hilfe von Sven & Svankmajer (Tschechien)

Abb.69: Fragebogen 2 von Sven

Evaluierungsbogen\_Basiskurs 11/4\_2007-10-11\_Name: Malte S.

1. Kennen sie Animationsfilme? Welche? (Titel)
2. Kennen sie Animationsfilmemacher, Künstler die mit Animationsfilmen arbeiten? (Name des Künstlers)
3. Haben sie bereits einen Animationsfilm realisiert, bzw. waren an der Realisierung beteiligt? Was haben sie gemacht?
4. Kennen sie unterschiedliche Animationsmethoden? (Material, Technik, Verfahren)
5. Welche Methode wäre die geeignete, wenn sie einen Animationsfilm realisieren wollten? Warum?
6. Welche Schwierigkeiten könnten bei ihrer Animationsfilmherstellung auftreten? Beziehen sie sich auch auf den schulischen Rahmen.
7. Wie schätzen sie ihre Motivation ein, wenn sie einen Animationsfilm im Kunstunterricht realisieren? Beziehen sie den Rahmen einer Gruppenarbeit mit ein.
8. Sind sie gewohnt in Gruppen zu arbeiten? Welche Vor- und Nachteile könnte die Gruppenarbeit bei einer Animationsfilmproduktion haben?
9. Welche Erwartungen haben sie? Was interessiert sie im Bezug zur Unterrichtseinheit: Animationsfilme\_ Wie Bewegung entsteht

1) Die Unglaublichen; Findet Nemo; Shrek I-III  
 2) Nein  
 3) Nein  
 4) Nein  
 5) Keine Ahnung.  
 6) Zu schlechte Software.  
 7) Genauso, wie meine Motivation bei sonstigen schulischen Aktivitäten.  
 8) Ja. Unwissenheit über Designs und Kompetenzen.  
 9) lässt sich ein Film alleine am PC herstellen?  
 2) Ich lass mich überraschen

Abb.70: Fragebogen 1 von Malte



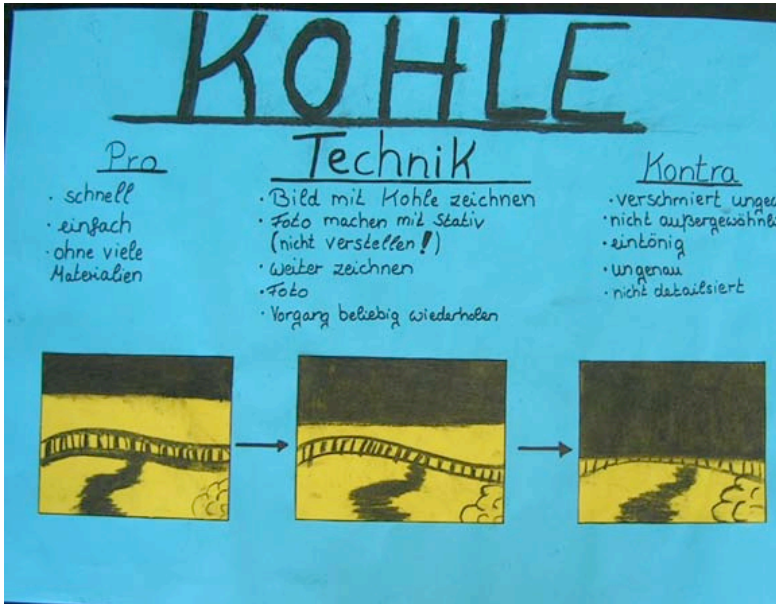


Abb.74



Abb.75

### 10.4 Präsentation am Tag der offenen Tür



Abb. 76



Abb.77

**Platzhalter: 11. Stundensynopse (auf Extrablatt !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)**

## **12. Literatur- und Abbildungsverzeichnis**

- Barth, Walter: Der Schüler als (lernender) Autor im Kunstunterricht, Hohengehren 2000
- Bering, Kunibert: Kunst und Kunstvermittlung als dynamisches System. Interpretation und Vermittlung, Hamburg 1993
- Bordwell, David / Thompson, Kristin: Film Art – An Introduction, New York, 1997
- Brinkmann, Anette / Wiesand, Andreas Joh.: KUBIM, Bonn 2006
- Buschkühle, Carl-Peter: Perspektiven künstlerischer Bildung, Köln, 2003
- Dewey, John: Kunst als Erfahrung, Frankfurt a. M. 1980
- Escher, Rolf / Keyenburg, Herman-Josef: Programmatrische Texte zur Kunst des 20. Jahrhunderts 1890-1930, Materialien für die Sekundarstufe II, Hannover 1974
- Esser, Kerstin Berit: Bewegung im Zeichentrickfilm, Frankfurt a. M. 1997
- Feuchtinger, Heinz-Werner: Fotografie und Kunst, Materialien für die Sekundarstufe II, Hannover 1980
- Frey, Karl: Die Projektmethode, Weinheim und Basel 1982
- Giebelhaus, Joachim: Tricks mit Trickfilm, Herrsching/Ammersee 1978
- Gross, Lynne S.: Electronic Moviemaking, Stamford 1999
- Gudjons, Herbert: Handlungsorientiert lehren und lernen, Bad Heilbrunn 1992
- Hass, Robert Bartlett: Muybridge – Man in Motion, Los Angeles 1976
- Hugenschmidt, Bettina / Technau, Anne: Methoden schnell zur Hand. 58 schüler- und handlungsorientierte Unterrichtsmethoden, Leipzig 2002
- Johnen, Kurt / Lohrmann, Jost: Film, Materialien für die Sekundarstufe II, Hannover 1979
- Kämpf-Jansen, Helga: Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft, Köln 2001
- Meyer, Hilbert: Unterrichtsmethoden II: Praxisband, Frankfurt a. M. 1987
- Otto, Gunter: Kunst als Prozess im Unterricht, Braunschweig 1969
- Peez, Georg: Einführung in die Kunstpädagogik, Stuttgart 2002
- Ronge, Hans: Kunst und Erziehung, Köln 1966
- Stelter, Christiane / Tischler, Angelika: Kunst und Lernen im Prozess, Berlin 2003
- Syd, Field: Screenplay – The Foundations of Screenwriting, New York, 1984
- Wells, Paul: Animation, Genre and Authorship, London 2002

## **Nachschlagewerke**

- Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe: Bildende Kunst, Senatsverwaltung für Jugend, Bildung und Sport, Berlin, 2006
- Duden, Das große Fremdwörterbuch, Mannheim 1994
- dtv-Lexikon in 20 Bänden, Mannheim und München 1995

## **Zeitschriften und Zeitungen**

- Busse, Klaus- Peter: „Leerstellen individuell füllen. Offene Aufgabenstellung im Fach Kunst“, in: Aufgaben. Lernen fördern, Selbständigkeit entwickeln, Friedrich Jahresheft XXI (2003), S. 46-49
- Grünewald, Friedrich: Von der Idee zum Unterrichtskonzept, Kunst+Unterricht, Heft 223/24, 1998
- Henning, Freiberg: Medien-Kunst-Pädagogik, Kunst+Unterricht, Heft 230/31, 1999 S.23ff.
- Mattern, Friedemann / Langheinrich, Marc: Die Informatisierung des Alltags, Bulletin ETH-Zürich Nr. 291, 2003
- Wichelhaus, Barbara: Material tasten und spüren, Kunst+Unterricht, Heft 219, 1998

## **Internetseiten**

- [http://de.wikipedia.org/wiki/Jackson\\_Pollock](http://de.wikipedia.org/wiki/Jackson_Pollock), 16.02.2008, 22:33 Uhr
- <http://www.lpg.musin.de/kusem/konz/su1/rechts.htm>, 21.01.2008, 16:12 Uhr
- <http://www.lfm-nrw.de/buergermedien/trickboxx.php>, Die Trickboxx, ein Leitfaden für die Praxis, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), 2006, 25.02.2008, 16:40 Uhr

## **Abbildungen**

- 1, 10-37, 42-62, 67-77: Schülerfotos oder Detlef Wingerath
- 2,4,5: [http://www.xsens.com/index.php?mainmenu=technology&submenu=research&subsubmenu=human\\_motion](http://www.xsens.com/index.php?mainmenu=technology&submenu=research&subsubmenu=human_motion), 30.12.2007, 20:42 Uhr
- 3: [http://www.deutsches-museum.de/uploads/pics/borelli1\\_k.jpg](http://www.deutsches-museum.de/uploads/pics/borelli1_k.jpg), 01.01.2008, 17:50 Uhr
- 6: [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/loos\\_trickfilmhandbuch.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/loos_trickfilmhandbuch.pdf), 25.02.2008, 15:14 Uhr, Seite 60
- 7: <http://www.abcgallery.com/D/david/gericault11.html>, 25.02.2008, 16:51 Uhr
- 8: [http://de.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://de.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge), 24.01.2008, 21:59 Uhr
- 9: Thomas, Karin/ Seydel, Fritz/ Sowa, Hubert: Kunst Bildatlas, Stuttgart, 2007, Seite 90
- 38-41: Briceno, Luis: Wilde Kartoffel, Metronomic, 2001
- 63-66: Svanckmajer, Jan: Moznosti Dialogo, 1982, <http://www.youtube.com/watch?v=LhX1tvTgqC8&feature=related>, 25.02.2008, 16:31 Uhr

Ich versichere, dass ich die vorliegende Prüfungsarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

11.03.2008