

Kleines Fachforum KulturSchule Hessen 2. Staffel

11. - 13. Mai 2016 Reinhardswaldschule Fulda

Dokumentation



Einleitung	S.	2
WORKSHOPS		
I Zeit in Musik und Literatur	S.	4
II Sprung in die Zeit	S.	5
III Kunst in Bewegung – Kunst wird Film	S.	14

Fachforum KulturSchule Hessen 2. Staffel

„Was also ist ‚Zeit‘?“ fragt Augustinus von Hippo in seinen Confessiones (Lib. XI, 14).

Zeit als Kontinuum besteht aus einer Abfolge von Ereignissen, beschreibt das Fortschreiten der Gegenwart von der Vergangenheit kommend zur Zukunft hinführend und hat dabei eine eindeutige, unumkehrbare Richtung. Sie orientiert sich am Sonnenstand.

So könnte man die Frage des Kirchenvaters zunächst aus dem Alltagswissen heraus beantworten.

In der Philosophie fragt man seit jeher nach dem Wesen der Zeit. Für die physikalischen, die Bio- und Humanwissenschaften ist die Zeit ein zentraler, auch messtechnisch erfassbarer Parameter, u.a. bei allen bewegten Körpern in der Chronobiologie oder der Zeitsoziologie. Die Psychologie untersucht die Zeitwahrnehmung und das Zeitgefühl. Die Ökonomie betrachtet Zeit auch als Wertgegenstand. In den Sprachwissenschaften bedeutet „Zeit“ die grammatische Form der Zeitwörter, das Tempus.

Augustinus antwortet auf seine Frage folgendermaßen: „Wenn niemand mich danach fragt, weiß ich’s, will ich’s aber einem Fragenden erklären, weiß ich’s nicht“ und spricht die wohl auffallendste Eigenschaft der Zeit an, nämlich den Umstand, dass es stets einen aktuellen und markanten Punkt zu geben scheint, den wir die Gegenwart nennen, und der sich fortwährend von der Vergangenheit in Richtung Zukunft zu bewegen scheint. Augustinus definiert drei Zeiten: Gegenwart des Vergangenen, Gegenwart des Gegenwärtigen und Gegenwart des Zukünftigen, wobei Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als solche nicht existieren. Die Vergangenheit ist demnach eine Erinnerung in der Gegenwart und die Zukunft eine Erwartung in der Gegenwart, während die Gegenwart selbst ein aus der Zukunft in die Vergangenheit an uns vorbeiziehender Moment ist.

Das augustinische Zeitverständnis enthält damit eine subjektive Komponente der Zeit. Wir können die vergangene Zeit nur als Eindruck messen, indem wir verschiedene erlebte Zeiträume miteinander vergleichen und dadurch immer zu subjektiven Aussagen gelangen. So kommt uns zum Beispiel jene Zeit länger vor, als eine andere. Zukünftige Dinge können wir nicht messen, da wir noch nichts über sie aussagen können, erst wenn sie vergehen und wir dadurch einen Eindruck gewonnen haben, können wir für uns entscheiden, ob jener Eindruck länger oder kürzer war.

Was bedeutet Zeit subjektiv für uns? Wann leben wir in der Gegenwart? Wie empfinden wir Zeit individuell? Wie wird sie für uns spürbar? Wie füllen, messen, strukturieren und gestalten wir Zeit? Das Fachforum bietet die Möglichkeit, das Phänomen Zeit kreativ zu entdecken, sich individuell im ‚Zeitfenster‘ zwischen Vergangenen, Gegenwärtigem und Zukünftigem zu bewegen, das Zeitgefühl zu verlieren, den Nerv der Zeit zu treffen, der Zeit hinterherzuhinken und einen großen Zeitaufwand zu betreiben. Wir können die Zeit fließen lassen, uns alle Zeit der Welt nehmen und versuchen das Rad der Zeit anzuhalten oder zurückzudrehen... Nehmen wir also den Zeitfaden auf und spinnen ihn weiter... Es ist höchste Zeit!

Dr. Simone Twiehaus
Kordinatorin KulturSchule Hessen



Fachforen KulturSchule Hessen

*Der wahre Sinn der Kunst liegt nicht darin, schöne Objekte zu schaffen.
Es ist vielmehr eine Methode, um zu verstehen.
Ein Weg, die Welt zu durchdringen und den eigenen Platz zu finden.“
(Paul Auster)*

Die Fachforen sind das Herzstück der begleitenden Fortbildungsformate für werdende und bereits zertifizierte *KulturSchulen*. Sie richten sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Fächer sowie auch an weitere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an *KulturSchulen*, wie Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter und Psychologinnen und Psychologen.

In einem Zeitraum von i.d.R. 2,5 Tagen erhalten die Teilnehmenden eine Auszeit vom Alltag, in der sie, unterstützt durch einen ansprechenden Rahmen, selbst kreativ arbeiten und auf diesem Weg Kreativität (wieder) als eigenes Potential erfahren. Im Unterschied zu Fortbildungen, bei denen es um die Vermittlung von Methoden oder „Unterrichtsrezepten“ geht, liegt der Schwerpunkt von *KulturSchul*-Fachforen immer auf dem eigenen (künstlerischen) Schaffen. Unterschiedliche Workshops zu übergeordneten Themen bieten hierfür den entsprechenden Rahmen und die Inspiration.

Neben der Zeit für eigene kreative Erfahrungen gibt es Gelegenheiten, diese zu reflektieren und ihre Potentiale für den Handlungsraum Schule zu befragen. Zudem besteht durch „Werkstatt-Einblicke“ auch die Möglichkeit, an den Arbeitsweisen und Ergebnissen anderer teilzuhaben.

Nicht zuletzt bieten Fachforen, ganz im Sinne des Netzwerkgedankens von *KulturSchule*, die Möglichkeit zum Austausch und zur Vernetzung mit Kolleginnen und Kollegen anderer *KulturSchulen* sowie mit den Teamerinnen und Teamern, wofür auch die Zeit des informellen Beisammenseins intensiv genutzt wird.

Wir bitten deshalb die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, von der Möglichkeit zur Übernachtung Gebrauch zu machen und schlagen zudem vor, keine weiteren Arbeiten wie Korrekturen etc. mitzubringen, da davon auszugehen ist, dass sich sowohl die kreative wie auch die vernetzende Arbeit sehr intensiv gestaltet und nur wenig Raum für anderes bleibt.

HKM Projektbüro Kulturelle Bildung



Zeit in Musik und Literatur

Im ersten, musikalischen Teil werden verschiedene Prinzipien des Umgangs mit Zeit in der Musik vermittelt, gemeinsam Ton-Beispiele angehört und danach kurz reflektiert. Dieser musikalische Teil umfasst die Verwendung und Notation von einfachen Rhythmen (Rhythmicals) mit der Sprechstimme, Streichquartette von György Ligeti und Krzysztof Penderecki, verschiedene Musikkonzepte zu sehr kurzen und sehr langen Zeitwahrnehmungen bei John Cage sowie Minimal Music von Steve Reich, Aphex Twin (Ambient Sounds) und Richie Hawtin (Plastikman). Gerne können die Teilnehmenden auch Aufnahmen von Werken/Werkausügen mitbringen, bei denen es um verschiedene Zeitwahrnehmungen geht.

Im zweiten, literarischen Teil steht die Betrachtung von Zeit sowohl als Thema in der Literatur wie auch die verrinnende Zeit beim Vortragen von Literatur im Mittelpunkt. Im Workshop werden dann verschiedene Texte von z.B. Goethe (Prometheus), Brinkmann (Westwärts 1&2), Celan (Atemwende), Tardieu (Die Sonate und die drei Herren) und mitgebrachte Textauszüge auf rein sprachlicher Ebene untersucht.

In einem dritten, zusammenfassenden Teil wird dann die Verknüpfung von Musik und Literatur am Beispiel des Rezitals „El Cimarrón“ von Hans Werner Henze nach einem Text von Hans Magnus Enzensberger angehört und mitgelesen.

Abschließend sollen die Teilnehmenden selbst in einer kreativen Phase unter Einbeziehung der Räumlichkeiten allein oder in Kleingruppen zum Thema „Zeit“ entweder ausgewählte Kompositionen einstudieren, arrangieren oder selbst komponieren (vgl. Teil I), den Vortrag von Texten einstudieren bzw. kreativ eigene Texte verfassen (vgl. Teil II) oder Literatur mit Musik in jeglicher Art und Weise verbinden (vgl. Teil III).

Workshop-Leitung:

Dr. Matthias Andresen (Mitarbeit im Projektbüro Kulturelle Bildung, Fortbildner in den Bereichen Musik und Literatur)

Adressatenkreis: Der Workshop richtet sich an alle Lehrerinnen und Lehrer. Es sind keine Notenkenntnisse erforderlich!

Bitte mitbringen: Texte/Musikstücke mit Bezug zum Thema, Kleinpercussion

Der Workshop konnte leider nicht stattfinden und wird zu einem anderen Zeitpunkt durchgeführt.



Sprung in die Zeit!

Tanz- und Bewegungsexperimente zum Thema Zeit

Wenn die Zeit still steht, wenn ein Atemzug eine Bewegung wäre, wenn die Zeit voranschreitet, wenn ein Augenblick vorübergeht, wenn der Bruchteil einer Sekunde...

Jede Bewegung, jeder Tanz ist ein Zusammenspiel von Körper, Raum und Zeit. Bewegung vollzieht sich in der Zeit, macht sie erfahrbar, hat eine Geschwindigkeit, einen Rhythmus, eine Qualität, eine Dauer, kann gleichzeitig sein oder aufeinander folgen. Dabei können wir eine äußere Zeiteinteilung übernehmen z.B. das Ticken einer Uhr, den Takt einer Musik, eine bestimmte Zeitdauer verabreden etc. oder aber wir folgen einem subjektiven Timing, z.B. dem Atem, der Wahrnehmung etc.

Nicht selten sind wir im (Schul-)Alltag bestimmt von den gegebenen Zeitstrukturen, sind in Zeitnot, hinken hinterher, überholen uns selbst. In diesem Workshop werden wir das Phänomen Zeit erforschen, neue Definitionen für Zeit suchen und erkunden - über Improvisationsthemen, Kompositionsaufgaben, Spiele, Bilder, spontane Ideen allein im Duett, im Trio oder mit der ganzen Gruppe. Wir tauchen ein in den rasenden Stillstand: Zeit sich zu bewegen - Zeit zu tanzen!

Workshop-Leitung:

Kirstin Porsche (Fächer: Kunst, Darstellendes Spiel und Französisch; Mitarbeit im Projektbüro Kulturelle Bildung, Fortbildnerin in den Bereichen Kunst, Tanz, Darstellendes Spiel)

Adressatenkreis: Offen für alle, die Spaß an Bewegung haben. Keine Tanzerfahrung notwendig!

Bitte mitbringen: Bewegungsfreundliche Kleidung, Jogginghosen, Strümpfe, Turnschuhe etc., Bildersammlung zum Thema Zeit

BLOCK 1

„Das ist ...“ - Vorstellungsrunde

„You“ mit oder ohne Bälle (Zeitbezug: Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit etc.)

Die TN stehen im Kreis. Ein Spieler schickt ein „you“ (oder nennt den Namen) zu einem Mitspieler. Dieser gibt ein „you“ (oder den Namen) weiter. So entsteht ein festes Weitergabemuster. (Tipp: Jeder, der schon an der Reihe war, legt seine Hand auf den Kopf). Wir haben hierfür Bälle genutzt und die Anzahl der Bälle zunehmend gesteigert. Auch haben wir das Muster vorwärts und rückwärts laufen lassen. Für das „you“ können verschiedene Kategorien ausprobiert werden, wie z.B. Namen, Obstsorten, Farben, Tiere. Es kann dann für jede Kategorie ein Weitergabemuster eingeübt werden und schließlich kann man alle gleichzeitig durch den Kreis schicken. Wichtig: Wenn ihr ohne Bälle arbeitet, sehr deutlich weitergeben, Blickkontakt.

Platz wechseln im Kreis über Blickkontakt

Variante: Mehrere gehen gleichzeitig

Durch den Raum gehen (Zeitbezug: unterschiedliches Tempo/vom Rennen bis zur Stille,

Verzögerung, Beschleunigung etc.)

In hohem Tempo durch den Raum gehen, kreuz und quer, den ganzen Raum nutzen, Wahrnehmung des Raumes/der anderen, Konzentration. Fokus zunächst legen auf: das eigene Gehen, Abrollen der Füße am Boden, tief gehen, Gewicht zum Boden, Becken sinkt, Beine fallen aus dem Becken heraus etc., dann das Tempo fokussieren: vorwärts und rückwärts gehen, sehr schnell werden, Unterschiede zwischen rennen und gehen, „Was hilft sehr schnell zu werden?“, mehrere Runden sehr schnell rennen; am Boden ablegen und Atem wahrnehmen, Ausatmung verlängern etc.; Bewegungen am Boden: abdrücken, rollen, schlittern etc.

Improvisation: Freeze-Positionen im Kreis (Zeitbezug: gleichzeitig und nacheinander etc.)

a) Ein TN geht in die Mitte, wählt eine Freeze-Position, ein TN aus dem Außenkreis reagiert auf die Ausgangsposition; erster TN geht wieder in den Außenkreis, 2. bleibt in seiner Position und wird von einem neuen TN ergänzt usw.

b) der Reihe nach im Kreis

c) mit Einfädeln und Herauslösen, mit Berührungspunkten

d) Kreis auflösen und zu zweit nach demselben Muster im Raum arbeiten

e) als Trio arbeiten: nur ein TN bewegt sich; *Variante:* oder alle bewegen sich

Mind-map zum Thema Zeit und Bewegung



Warm-down: Platzwechsel s.o.

BLOCK 2

Rhythmus-Koffer packen (Zeitbezug: äußere Zeiteinteilung/Takt, Synchronität etc.)

Im Kreis: Ein TN gibt eine Körperbewegung vor (4/4 Takt), die anderen TN kopieren das Muster, danach gibt der nächste TN eine Bewegung vor etc.; nach dem Schema: „Ich packe meinen Koffer“ entsteht eine Abfolge. Varianten: Bewegungen rückwärts und vorwärts laufen lassen, Tempo variieren, Platzwechsel etc.

Blind - jeweils 20 Minuten (Zeitbezug: Wahrnehmung, Bewusstsein, Zeiterfahrung etc.)

Zu zweit: Ein TN schließt die Augen und wird von dem sehenden Partner über das Gelände der RWS geführt; 3 „Blinks“; Wechsel und gemeinsamer Austausch (andere Zeitwahrnehmung, andere Sinne sind gefordert, Vertrauen etc.)

Warm-up:

Durch den Raum gehen/rennen, einen Platz finden und ausschütteln

Körperteile führen (Zeitbezug: Bewegungsqualität „fließend“ etc.)

TN bewegen sich zur Musik, immer führt ein anderes Körperteil; dabei sehr klar sein, welches Körperteil die Bewegung initiiert und wann ein anderes Körperteil die Bewegung übernimmt bzw. folgt; damit in den Raum kommen, die Ebenen wechseln, mit unterschiedlichem Tempo arbeiten

„Oneminute“ - Struktur, um eine einminütige Choreografie zu entwickeln

Ausgangsposition wählen – Weg – Position 2 – Weg – Position 3 (Säule alle) – Weg als Pulk mit Metronom





Rechte Hand – linke Hand (*Zeitbezug: Koordination in vorgegebener Zeit etc.*)

Vom Spielleiter werden unterschiedliche Körperteile - auch in sehr schneller Reihenfolge - genannt. Die Spieler haben die Aufgabe, sich selbst an diesen Stellen zu berühren - immer abwechselnd mit der rechten und der linken Hand.

Bahnen tanzen (*Zeitbezug: Bewegungsqualitäten, Timing, Sprung in die Zeit etc.*)

Gehen und rennen, vorwärts/rückwärts/seitwärts, vorwärts und rückwärts im Wechsel, die Raumebenen nutzen (Boden, mittlere und obere Ebene), unterschiedliche Körperteile führen, unterschiedliche Fortbewegungsarten (schleichen, kriechen, hüpfen, springen, hinken, torkeln etc.), Bahnen als Duette , Richtungs- und Ebenenwechsel“, Sprung in die Zeit etc.



BLOCK 3

Warm-up: Körper abklopfen und austreichen

Den eigenen Körper abklopfen/austreichen: Hand, Arm, Schulterbereich/anderer Arm, Bauch, Schlüsselbein, Schultern, Nacken, Kopf, Gesicht (leichtes Trommeln mit den Fingerspitzen), unterer Rücken, Po, Oberschenkel, Knie, Fuß/anderes Bein; Schütteln rechts – links, dehnen, hüpfen, am Boden bewegen, vom Boden nach oben und wieder zum Boden etc.

Fallen nach verschiedenen Kriterien (*Zeitbezug: Timing, Synchronität, Wahrnehmung etc.*)

Jeder für sich - wenn einer fällt fallen alle - die weißen T-Shirts/die schwarzen/alle weiteren T-Shirts - alle männlichen TN/alle weiblichen TN etc.

HA-Kreis (*Zeitbezug: Reaktionsgeschwindigkeit, Präsenz, Timing etc.*)

Ein „Ha“ mit Klatschen im Kreis weitergeben, auch mit Richtungswechsel; sehr schnell darin werden; Variation: stampfen, „Ta“ etc.

Kettenreaktionen im Raum - durch den Raum gehen - Fokus/Schwerpunkt: Begrüßung

Sich auf unterschiedliche Art und Weise begrüßen, die anderen wach und bewusst ansehen, sich gegenseitig zublinzeln, mit Handschlag begrüßen, förmlich, freundschaftlich/kumpelhaft, in unterschiedlichen Stimmungen, mit unterschiedlichen Körperteilen, auf dem Boden liegend, unbekannte Begrüßungen, Begrüßungen „vom anderen Stern“ etc.

Fünf Gesten der Begrüßung als Bewegungsfolge (*Zeitbezug: eigenes Material choreografieren durch Gliederung/Phrasierung von Bewegung, mit Tools arbeiten z.B. Loop, Zurückspulen, Zeitlupe, Zeitraffer etc.*)

Zu zweit; mit Partner 5 Gesten der Begrüßung finden, dabei verschiedene Raumebenen nutzen und mind. 2 Begrüßungen „vom anderen Stern“ integrieren; diese Gesten zu einer Bewegungsfolge verbinden, dabei klaren Anfang, Übergänge und Schluss finden; die Paare präsentieren ihre kleine Begrüßungschoreographie; danach mit Tempowechsel, mit Zurückspulen, Wiederholung etc. spielen



Warm-down: Durch den Raum gehen, austreichen, die anderen austreichen etc.

BLOCK 4

Massage zu zweit

Ausstreichen, „kneten“, squeezezen (auswringen)

Bewegungsqualitäten

Eine Bewegungsqualität = ein Atemzug; durch unterschiedliche Bewegungsqualitäten gehen, z.B. plötzlich, zart, überraschend, weich, fließend, laut etc.

Impulsen folgen (Zeitbezug: Bewegungsqualität „plötzlich“ etc.)

- a) Zu zweit; Person A gibt Impulse, Person B steht in neutraler Ausgangsposition, folgt den erhaltenen Impulsen und geht zunächst immer wieder zurück in den neutralen Stand; dann Impulse schneller aufeinander folgen lassen und den Partner durch den Raum bewegen; Rollenwechsel
- b) Partner A und B entwickeln eine choreografische Abfolge unterschiedlicher Impulse
- c) Präsentation der Bewegungsfolgen mit Musik

ZEIT-Bilder als Ausgangsmaterial

Das mitgebrachte Bildmaterial im Raum auslegen, weißes Blatt dazu, jeder TN braucht einen Stift. TN schauen sich das Bildmaterial an und entscheiden sich für ein Bild. Sie machen auf dem Blatt zu folgenden Fragen Notizen:

1. Was siehst du auf dem Bild?
2. Was gibt es für Beziehungen?
3. Was fehlt?
4. Titel?

Zu ca. 2 Bildern etwas schreiben. Die Texte einsammeln, Bilder zur Seite legen. TN ziehen einen Text (nicht den eigenen) und lassen sich davon zu einer Solo-Aufgabenstellung inspirieren. Diese notieren sie. Aufgaben werden verteilt und jeder entwickelt davon ausgehend ein Solo (tänzerisch, performativ, narrativ, theatral etc.)





Warm-down: Kopf – Kopf, Schulter – Schulter ...

Im Kreis zusammenkommen, eng stehen, dann abwechselnd die Körperteile des rechten und des linken Partners berühren und dabei das Körperteil laut benennen: Kopf-Kopf, Schulter-Schulter, Hüfte-Hüfte, Knie-Knie, Fuß-Fuß, Knie-Knie, Hüfte-Hüfte etc. Tempo steigern.

BLOCK 5

Positionen auf dem Gelände der RWS





Ein TN beginnt sich im Gelände zu positionieren (Freeze) und durch seine Körperhaltung, Form, Nutzung der Ebenen etc. die Architektur bzw. das Gelände (Türen, Fenster, Treppen, Sitzgelegenheiten, Bäume, Säulen, Gegenstände etc.) „sichtbar“ werden zu lassen. Weitere TN folgen, kopieren, ergänzen das Bild. Diese Standbilder können als Ausgangspunkt für tänzerische Sequenzen, kleine Spielsituationen, „Geschichten“, Themen etc. genutzt werden.



(Fotos: Arthur)

Verwendete Musik

- Amestoy Trio: Sport&Couture, Titel: Paquette, New York
- Olafur Arnalds: Broadchurch
- René Aubry: Après la pluie, Titel: Quintette, Nuage, Madame Papillon etc.
- René Aubry: Mémoires du futur, Titel: Ten Chi, Naufragés du temps u.a.
- René Aubry: Steppe
- Ayo: Joyful
- Milky Chance: sadnecessary
- „Pina“/Pina Bausch Soundtrack, Titel: Lillies of the Valley, Bahamut u.a.
- Café del Mar: Volumen Seis
- Gotan Project: Lunatico, Titel: Paris, Texas
- Quadro Nuevo: Tango bitter sweet, Titel: l'été indien
- Thom Yorke: The eraser, Titel: Black swan etc.
- Begleit-CD, Titel 3 und 4 aus: Ellermann, Ulla/Meyerholz, Ulrike: TuB – Tanz- und Bewegungstheater, Zytglogge Werkbuch 2009

Literatur

- Ausstellungskatalog „Sprung in die Zeit“, Berlinerische Galerie Museum für Moderne Kunst, Photographie und Architektur, Ars Nicolai 1992
- Barthel, Gitta/Artus, Hans-Gerd: Vom Tanz zur Choreographie, Athena 2007
- Beyer, Klaus/Gold, Helmut: Das Zeitsparbuch, Verlag Hermann Schmidt 2012
- Blell, Bea: Tanztheater/Kulturelle Praxis, Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, 1997
- Ellermann, Ulla/Meyerholz, Ulrike: TuB – Tanz- und Bewegungstheater, Zytglogge Werkbuch 2009
- Goldsworthy, Andy: Time, Thames & Hudson 2008
- Groom, Amelia (Ed.): Documents of Contemporary Art, The MIT Press, 2013
- Haselbach, Barbara und Zemann, Hilde: Improvisation, Tanz und Bewegung, Klett Verlag 1993
- Kaltenbrunner, Thomas: Contact Improvisation - Bewegen, tanzen und sich begegnen, Meyer & Meyer Verlag 2001
- Mahler, Madleine: Tanz als Ausdruck und Erfahrung, Zytglogge Verlag 1987
- Maldoom, Royston: Community Dance – Jeder kann tanzen, Henschel Verlag 2010
- Safranski, Rüdiger: Zeit. Was sie mit uns macht und was wir aus ihr machen, Hanser 2015



Kunst in Bewegung - Kunst wird Film

Zeit ist konstitutiv für jede Art von Kunst. Selbst die in einem Gemälde, einer Plastik vergegenständlichte Zeit ist für den Betrachter unterschwellig spürbar.

Das Motiv der Zeit, der Vergänglichkeit ist in der Kunst allgegenwärtig: Memento-Mori-Motive in der Aktdarstellung, Vanitas-Symbolik in der Stillleben-Malerei. Impressionismus, Kubismus, Futurismus, Actionpainting, Spurensuche, Performance beinhalten den Aspekt der Zeit.

Fotografie und Film ermöglichen, Zeit bzw. den Lauf der Zeit zu dokumentieren. Fotografie hält im Einzelbild einen einzigen Augenblick fest. Film vermag einen kontinuierlichen zeitlichen Ablauf zu zeigen. Darüber hinaus thematisiert Film das Phänomen Zeit auf ganz spezifische Weise. Es besteht die Möglichkeit, mittels Montage von realen Zeitzusammenhängen zu abstrahieren und Film-Zeit zu gestalten, die das Wesen filmischen Erzählens ausmacht. Dabei reicht das Spektrum vom Nachvollzug natürlicher Zeit über Zeitsprünge, Zeitraffung, Zeitdehnung, Wiederholung oder Parallelisierung, um eine Story zu erzählen.

Der Animationsfilm, um den es in diesem Workshop geht, bietet ganz besondere ästhetische Möglichkeiten, sich mit Zeit filmisch wie auch thematisch auseinanderzusetzen. Im Animationsfilm konstruieren wir Zeit und Raum ohne Rücksicht auf reale Gegebenheiten. Leblose Dinge werden mittels Einzelbildschaltung beseelt (=animiert), bewegen sich auf scheinbar geheimnisvolle Weise. Zeichnungen, Malerei, dreidimensionale Objekte entstehen wie von selbst aus dem Nichts, verwandeln sich, lösen sich auf. Reale Personen trotzen scheinbar der Schwerkraft. Selbst erstellte Animationen jeder Art fordern die Phantasie des Produzenten heraus und beflügeln die Vorstellungskraft des Betrachters.

Kunst wird Film: Wir probieren je nach Vorliebe unterschiedliche künstlerische Techniken aus wie Zeichnung, Malerei, Collage, Scherenschnitt und experimentieren mit 2- oder 3-dimensionalen Animationstechniken wie Zeichentrick, Legetrick, Knet-, Objekt- oder Personen-Animation. Wir nutzen die Schultafel, das Whiteboard oder den Overhead-Projektor für spontane Animationen alleine oder in der Gruppe.

Ziel ist es, mit den eigenen künstlerischen Möglichkeiten und Mitteln und möglichst geringem technischen Aufwand einen Animationsfilm zu erstellen. Dafür nutzen wir in erster Linie das Handy mit der kostenlosen Animations-App „stopmotionshow“. Parallel dazu setzen wir den Laptop ein, um mit einem Videoschnittprogramm bei Bedarf die erstellten Animationen weiter bearbeiten oder miteinander kombinieren zu können. Auf diesem Weg lassen sich auch Echtzeit-Videos integrieren. Die Möglichkeiten sind vielfältig und jederzeit erweiterbar.

Workshop-Leitung:

Wolfgang Sterker (Mitarbeit im Projektbüro Kulturelle Bildung, Fortbildner im Bereich Kunst)

Adressatenkreis: Der Workshop richtet sich an alle Lehrerinnen und Lehrer und eignet sich gleichermaßen für Anfänger wie für fortgeschrittene Anwender aus unterschiedlichen Fächern.

Bitte mitbringen: Handy, inkl. App „stopmotionshow“, Fotoapparat, Stativ, Stativ-Halterung für Handy; evtl. 2 Klemmleuchten, Laptop, inkl. Videoschnitt-Software (windows live moviemaker oder besser: Adobe premiere elements)

Illustrierte, Kunstzeitschriften, Bildmaterial jeglicher Art zum Ausschneiden für Legetrick oder als Hintergründe, Schere, Krimskrams für mögliche Animationen

Animation: Kunst in Bewegung – Kunst wird Film

Als Animation (von lat. animare, „zum Leben erwecken“) bezeichnet man die Filmtechnik, bei der eine Illusion von Bewegung erzeugt wird, indem einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufgenommen und anschließend aneinandergereiht werden. Bei der Wiedergabe einer solchen Sequenz mit ca. 6 bis 24 Bildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer mehr oder weniger flüssigen Bewegung.

Ziel des Workshops war es, Formen und Techniken des Animationsfilms kennenzulernen, die auch mit einfachen künstlerischen Mitteln und möglichst geringem technischen Aufwand selbst herzustellen sind. Trotz intensiver Beschäftigung konnten manche Aspekte nicht näher berücksichtigt und von den Teilnehmern selbst ausprobiert werden. Denn es zeigt sich: Animationsfilm macht Freude, braucht aber **Zeit**. Es bestätigte sich aber auch, dass weniger aufwändige Filmprojekte ad hoc, improvisierend und selbst unter widrigen schulischen Bedingungen im Klassenverband realisiert werden können.

Die Ergebnisse unseres Workshops und diverse Beispiele aus der Schulpraxis liegen den Teilnehmern bereits vor. Vielfältiges Anschauungsmaterial und geeignete Tutorials finden sich auf *youtube*.

Einige ausgewählte Texte und Filmbeispiele finden sich im Anhang.



Gruppen-Animation



Arbeitssituation

Einführung Animationstechniken

Zeichentrickfilm: Ähnlich wie beim **Daumenkino** werden bei dieser klassischen Animationstechnik einzelne, stets leicht veränderte Zeichnungen Blatt für Blatt skizziert und hintereinander aufgenommen, um eine flüssige Bewegung zu erzeugen.

Tafel-Animation: An der Schultafel werden durch ständiges Zeichnen und Wischen immer neue Formen erfunden und variiert. Diese Technik kann sehr spontan, ohne große Vorplanung verwendet werden und wirkt dementsprechend frisch und improvisiert. Bewusst werden Kreide- und feuchte Wischspuren eingesetzt, die beim Trocknen interessante Effekte entstehen lassen. Uns stand leider keine Schultafel zur Verfügung.



Tafel-Animation



Whiteboard-Animation



Kohle auf (Flipchart-)Papier

Whiteboard-Animation: Funktioniert nach denselben Prinzipien wie die Tafelanimation, nur dass der Hintergrund nun weiß oder grau ist. Ähnlich wie an der Tafel können hier mit verschiedenfarbigen Stiften Wisch- und Schmiereffekte wirkungsvoll eingesetzt werden.

Kohlezeichnung: Ein künstlerisch ausdrucksstarkes Medium ist die Kohlezeichnung. Die dafür benutzte Reißkohle lässt sich wischen und leicht radieren. Gleichzeitig kann auch differenziert gezeichnet werden. Farbeffekte können bei Bedarf mit Weiß-, Braun- oder farbigen Pastellkreiden hinzugefügt werden. Ein Meister dieses Faches ist *William Kentridge*, der detaillierte (meist großformatige) Kohlezeichnungen immer wieder geringfügig verändert und so einen zeitlichen Ablauf innerhalb eines Bildszenarios herstellt (vgl. Kentridge, *Felix in exile u.a.*). Die beim Radieren und Zeichnen zurückbleibenden Kohlespuren sind Mittel zum Zweck der Animation.

Hohles Lebensgehöft
Im Windfang
Die leergeblasene Lunge
Blüht
Eine Handvoll Schkeffern
weht aus gestammeltem Mund
hin aus zu den Schneegespäßen

Text-Animation

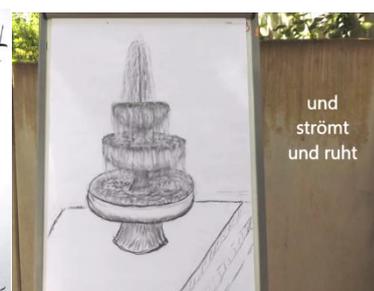
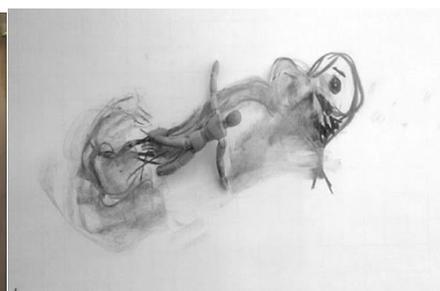


Bild-/Text-Animation



Kohle und 3D-Animation

Farbe und Kleister können auf einem glatten Untergrund (Glasplatte, Overheadfolie o.ä.) z.B. mit Spachteln aufgetragen, gestaltet, verändert, bewegt werden, ohne dass die Farbe in den Untergrund eindringt und somit längere Zeit formbar bleibt. Die geringe Menge Kleister verhindert zusätzlich das zu schnelle Austrocknen der wasserlöslichen Gouache-Farbe. Diese Technik erlaubt zügiges, spontanes Gestalten und bringt immer neue überraschende Formen hervor. Unter die Kunststoff-Folie lassen sich zusätzlich ausgeschnittene Formen platzieren und gleichzeitig bewegen. So entsteht eine Mischform aus Legetrick und malerischer Animation. Oder man arbeitet auf einem Leuchttisch, der die Kontrastwirkung erheblich steigert. Daneben können alle möglichen Zeichen-/Maltechniken (vgl. Stellmach, *virtuos – virtuell*) oder auch Schmink-Aktionen als Animationen gestaltet werden.



Kleister und Farbe auf nicht saugenden Untergründen

Silhouetten-Animation: Formen und Figuren werden aus schwarzem Papier als Silhouetten ausgeschnitten. Die einzelnen Elemente werden auf einem Leuchttisch (auch Overheadprojektor) platziert und bewegt. Wie beim Schattenspiel sind diese nur als dunkle Silhouetten erkennbar. (vgl. die Filme von *Lotte Reininger* oder „*Adebar*“ der *RHS Gießen*)

Legetrick: Ausgeschnittene oder gerissene Bildausschnitte und Einzelformen jeder Art werden unter der Kamera positioniert und bewegt. In Illustrierten, alten Lehrwerken und Kunstbüchern finden sich reichhaltige Materialien und Anregungen. *Terry Gilliam* (Monty Python) führt vor, wie er mit minimalem Aufwand maximale Wirkung mit ausgeschnittenen Figuren erzielen kann. Dabei sind es häufig nur geringfügige Veränderungen (Augenbewegungen, Mundbewegungen), die im Zusammenhang mit unterlegten Geräuschen die Figuren wie beseelt erscheinen lassen. Als Hintergründe dienen ihm Abbildungen von Gebäuden und Landschaften in räumlicher Anordnung.

Sand-auf-Glas-Animation: Auf einen Leuchttisch wird Sand aufgestreut, der im Bild schwarz erscheint und mit der Hand oder mit Werkzeugen einzelbildweise bewegt wird (vgl. *Ferenc Cako*, *Caroline Leaf*)



Silhouetten-Animation



Lege-Animation



Sand-Animation



Lege-Animationen

Knet-Animation: Aus herkömmlicher Knete und anderen formbaren, nicht härtenden Modelliermassen lassen sich spielerisch leicht dreidimensionale Dinge und Figuren formen, die ganz spontan oder geplant entstehen und mit wenig Fingerdruck ständig verwandelt werden können. Bei *Wallace and Gromit* lässt sich studieren, dass die Augenbewegungen für den mimischen Ausdruck von besonderer Bedeutung sind. Aber auch die noch so einfache Knet-Figur entwickelt in der Bewegung ihren ganz eigenen Ausdruck und Reiz.



Knet-Animationen

Animation von Gegenständen: Neben den oben genannten Techniken können alle beliebigen statischen Gegenstände unter oder vor der Kamera mittels Einzelbildschaltung bewegt und beseelt (= animiert) werden. Die Dinge führen auf scheinbar geheimnisvolle Weise ein Eigenleben.

Text-Animation: Ein ebenfalls weites Feld bieten Text-Animationen, wie sie auch mit *Powerpoint* erstellt werden können. Geeignet sind beispielsweise Gedichte von Ernst Jandl.



Brickfilm (Animation aus Lego-Steinen und -Figuren):

Diese unter Schülerinnen und Schülern gern verwendete Lego-Technik wurde hier nicht eigens berücksichtigt, weil Figuren und Ausstattung stark typisiert und standardisiert sind. Der individuell-gestalterische Aspekt kommt etwas zu kurz. Mit diesen oder anderen vorgefertigten Figuren lassen sich dennoch gut Spielszenen unter filmischen Aspekten (Einstellungen, Perspektiven, Schuss/ Gegenschuss, Rede/Gegenrede usw.) als Video und/ oder Animation verwirklichen.



Als sehr variable Alternative zu den stereotypen Legofiguren eignen sich die aus dem Kunstunterricht bekannten **Gliederpuppen**, die sich in alle Richtungen verbiegen lassen. Ausgestattet mit Magneten an Händen und Füßen können sie ganz besondere Kunststücke vollführen.



Animation von Personen: Die Animation von realen Dingen wie von realen Personen ist dann eindrucksvoll, wenn physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt werden. Wenn sich Personen z.B. ohne ihr aktives Zutun wie auf Schienen durch Raum und Zeit bewegen oder - der Schwerkraft trotzend - sogar fliegen können (vgl. N. Mc. Laren, „neighbours“). Auf diese Weise lassen sich auch mehrere Personen gleichzeitig als eine Art **Gruppen-Animation** in Bewegung versetzen. Nach genauer Absprache kann dies auch mit einer ganzen Schulklasse gelingen.



Aufnahmetechnik/ Ausstattung

App oder Fotoapparat

Die kostenlose Animations-App „*stopmotionstudio*“ lässt sich sehr gut in der Schule mit Schülerinnen und Schülern einsetzen. Auf einfache Weise lassen sich Fotos aufnehmen, umgruppieren und löschen. Scharfstellung und Belichtung lassen sich auch manuell vornehmen. Selbst ohne Stativ können mit freier Hand relativ ruhige Bilderserien dank der *Transparenz-Funktion* (bei der das zuletzt geschossene Foto mit der neu zu erstellenden Aufnahme deckungsgleich gemacht werden kann) entstehen. Aufnahmen können per *Zeitintervall* (alle 5, 10 oder mehr Sekunden wird automatisch ein Foto geschossen) bequem und zügig erstellt werden. Vor allem lässt sich die Geschwindigkeit des Films jederzeit steuern. So lässt sich festlegen, ob der Film z.B. mit 6, 9 oder 12 usw. Bildern pro Sekunde abgespielt werden soll. In der Regel reichen bereits 6 Bilder pro Sekunde, um eine Bewegungssillusion zu erzeugen. Für eine Minute Film würden dann also 360 Aufnahmen benötigt. Mit der App lässt sich eine Bildsequenz auch in umgekehrter Reihenfolge anordnen und abspielen (also rückwärts abspielen). Der fertige Film wird abgespeichert, um ihn mit anderen teilen zu können. Während ein Projekt mit einigen Hundert Fotos schnell 1 GB oder mehr erreichen kann, hat der abgespeicherte Film eine vergleichsweise geringe Dateigröße. Folglich wird es nötig sein, dass bei Handys mit geringem Speichervolumen nach Fertigstellung des Films das Projekt gelöscht werden muss, um wieder Speicherplatz für neue Projekte freizugeben.

Fehlt die App oder will man bewusst die Qualität eines guten Fotoobjektivs ausnutzen, werden die Aufnahmen mit dem Fotoapparat gemacht und am PC mit einem Videoschnittprogramm zusammengefügt (z.B. *windows live moviemaker*), nach Wunsch beschleunigt oder mit Effekten versehen. Ebenso können Sounds, Musik, Text hinzugefügt und Nachvertonungen vorgenommen werden. Auch der per Handy-App fertiggestellte und gespeicherte Film kann zur bequemeren Weiterverarbeitung auf den Computer geladen werden.

Es empfiehlt sich, beim Fotografieren ein **Stativ** zu benutzen, wenn die Aufnahmen möglichst verwacklungsfrei sein sollen. 3D-Animationen sind mit Stativ leicht aufzunehmen, da die Aufnahmeposition in der Regel frontal zum Objekt gewählt wird und die Kamera vor das Objekt positioniert wird. Etwas schwieriger verhält es sich mit dem Legetrick, bei dem das Aufnahmegerät möglichst senkrecht von oben auf das Szenario gerichtet sein soll. Will man nicht aus der Hand fotografieren, eignet sich dafür idealerweise ein Balkengerät. Doch lässt sich mit etwas Geschick auch ein herkömmliches Stativ oder ein Teleskopstab (für Selfies) benutzen. Das Handy wird mit einer speziellen Handyhalterung auf dem Stativ befestigt.



Handy-Halterung



Mini-Stativ mit Handy



flexibler Arm mit Handy-Halterung

Beleuchtung/ Lichteffekte

In der Regel reicht helles Tageslicht zur Beleuchtung völlig aus. Es ist lediglich darauf zu achten, dass das Licht günstig einfällt und man sich nicht seinen eigenen Schatten macht. Gelegentliche Lichtschwankungen brauchen uns nicht zu stören; sie können im Gegenteil sogar zur Belebung der Szenerie beitragen. Zur Beleuchtung mit Kunstlicht reicht selbst eine einzelne Schreibtischlampe schon aus. Mit zwei oder drei einfachen Klemmleuchten kann man zusätzliche Lichteffekte setzen.

Kulissen

Die zu animierenden Figuren oder Objekte können im Innen- wie im Außenbereich vor tatsächlich vorhandenen Hintergründen agieren. Dies ergibt ein spannendes Zusammentreffen von Kunstfigur und realer Umgebung. Alternativ werden Zeichnungen, Ausschnitte aus Illustrierten, selbst gebastelte Kulissen etc. oder einfarbige Papiere als Hintergründe verwendet. William Kentridge benutzt in „*taming of the beasts*“ einen schwarzen Rahmen als eine Art Bühne, auf der ein Nashorn Kunststücke aufführt. Ähnliches ließe sich in einer Klasse als Gemeinschaftsprojekt realisieren, indem die Schüler auf einer Bühne unterschiedliche Tiere und wechselnde Attraktionen mittels stop-motion zur Aufführung bringen.



Terry Gilliam, Monty Python



William Kentridge, Taming of the beasts

Greenscreen/ Videomerge

Mit einfarbigen (vorzugsweise grünen) Papieren oder Stoffen als Hintergrund lässt sich der zu animierende Gegenstand isolieren und mittels „Greenscreen-Technik“ freistellen. Z.B. lässt sich eine beliebige Fotografie statt des einfarbigen Hintergrunds verwenden. Die *stopmotion-studio-App* bietet gegen geringen Aufpreis dieses Feature. Allerdings funktioniert die aus Film und Fernsehen bekannte Technik erst dann zufriedenstellend, wenn die Ausleuchtung möglichst gut ist (vgl. *Tutorial Greenscreen*). Mit der Funktion „*Videomerge*“ lassen sich in *Adobe Premiere Elements* ebenfalls beliebige Hintergründe hinzufügen – vorausgesetzt die Hintergrundfarbe steht im klaren farblichen Kontrast zum Geschehen im Vordergrund. Dies ist z.B. bei den kontrastreichen Silhouetten-Animationen der Fall.



Greenscreen Effekt



Weißer Maus vor grünem Hintergrund

In obigem Beispiel links wurde die Figur mit Hut vor grünem Hintergrund animiert, dann frei gestellt und mit einem gar schauerlichen Foto hinterlegt. Als Ergebnis scheint die Figur über das Foto zu wandern.

Filmgestaltung

Bildsprache: Wie im Film werden auch im Animationsfilm je nach Inhalt und Aussageabsicht bildsprachliche Mittel wie Einstellungsgrößen (Totale, Halbnahe, Nah, Groß, Detail), Aufnahmeperspektiven (frontal, seitlich, oben, unten, über die Schulter etc.) und Kamerabewegungen (Schwenk, Fahrt) verwendet. Einstellungs- und Perspektivwechsel bieten sich an, um die Figur wie das Geschehen filmischer und lebensnäher erscheinen zu lassen und um das Einfühlungsvermögen des Zuschauers (beispielsweise durch Großaufnahmen) zu steigern. Durch Schnitte und Zwischenschnitte (z.B. von der Totalen auf eine Nah-Aufnahme und zurück) lassen sich auch Aufnahmefehler kaschieren (weil das Stativ aus Versehen verrückt oder die Filmarbeit abgebrochen werden musste).

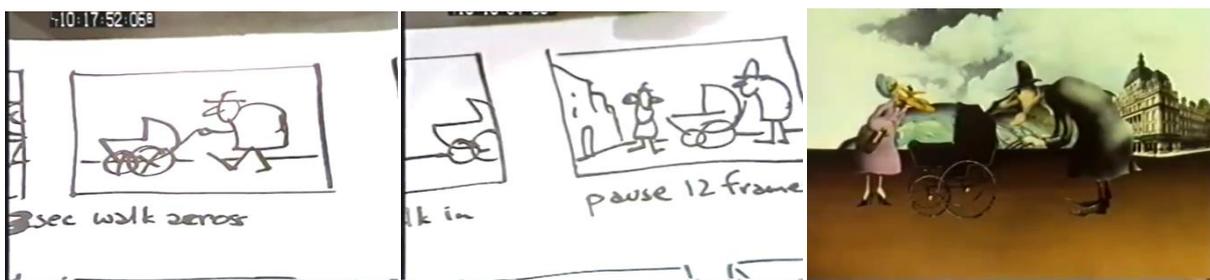


Wallace and Gromit, Einstellgrößen

Orts-/ Zeitwechsel sorgen für erhöhte Aufmerksamkeit beim Betrachter. Dies ist der Fall, wenn eine Figur einen Bildraum verlässt und daraufhin in einen anderen Bildraum eintritt. Auf diese Weise kann eine Story erzählt werden, die an unterschiedlichen Orten spielt oder das Verfahren (ins Bild kommen, aus dem Bild gehen) wird als eine Art roter Faden genutzt, der sich über viele Stationen hinweg fortsetzt. Diese Methode eignet sich gut für ein Gruppen-Projekt (vgl. *Animation und Schule*).

Film-Rhythmus/ Timing

Ein wichtiges filmgestalterisches Mittel ist der Rhythmus des Films, das Timing. Mit zunehmender Routine und in Folge genauerer inhaltlicher Planung wird man zur Ausdruckssteigerung von Gestik, Mimik, Handlung von Figuren gezielt Pausen einsetzen. Durch Verlangsamung, Verzögerung, durch Pausieren oder gezielte Beschleunigung kommen erst Spannung und Emotionen ins Spiel. Die Dauer von Bewegungen wie auch der Zeitraum zwischen den Bewegungen sind also stark vom Charakter der abgebildeten Figur abhängig. Man muss sich darüber klar werden, wie schnell oder langsam sich eine Figur aufgrund ihrer körperlichen und mentalen Verfassung bewegen kann und soll und wie viele Bilder dafür gebraucht werden. Insbesondere beim Storytelling muss dem Zuschauer Zeit gegeben werden, um sich in eine Person oder Situation einzufühlen (vgl. Kentridge „*automatic writing*“ und Terry Gilliam; vgl. dazu auch wikipedia: *Prinzipien der Animation*).



Terry Gilliam, Monty Python, storyboard

Ton

Eine wichtige Komponente stellt der Ton dar. Mehr als ein durchgängiger Soundtrack tragen Geräuscheffekte zur Animierung von Figuren und Dingen bei. Diese lassen sich kostenlos aus dem Internet herunterladen (z.B. *youtube Audio-Bibliothek*) oder besser: man kreiert seine eigenen Sounds. Nachvertonungen lassen sich mit *moviemaker* wie auch mit der *stop-motion-App* durchführen und bereiten zusätzlichen Spaß.

Wie sich mit einfachen Mitteln und durch das Zusammenwirken von Bild und Ton große Wirkungen erzielen lassen, führt *Terry Gilliam* von *Monty Python* vor.

Mixturen/ Film und Animation

Unterschiedlichste Animationstechniken lassen sich durch geschickte Übergänge miteinander verbinden. Eine Zeichnung oder ein ausgeschnittenes Fragment kann sich in einen dreidimensionalen Gegenstand verwandeln. Animationen und Realfilm können sich ergänzen. Beispielsweise setzt sich eine Person an den Frühstückstisch und siehe da - Magie: das Milchglas füllt sich, der Löffel rührt den Kaffee selbständig, das Brot schmiert sich von selbst..., danach nimmt die Person das Brot real in die Hand, um es zu essen... usw. Mittels *greenscreen* bzw. *Videomerge* (premiere elements) lassen sich einfarbige Hintergründe von Animationen freistellen und mit realen Filmszenen kombinieren.

Animationsfilm in der Schule – geht das?



Tafel-Animation



Licht-Animation (12. Jhrg.)

Es geht! – in allen Altersstufen und mit allen Möglichkeiten, die sich Lehrer wie Schüler so einfallen lassen.

Die Schüler arbeiten am besten in Kleingruppen (je 2-3 Schüler) zusammen. Erfahrungsgemäß sind genügend Handys vorhanden, auf denen die App installiert werden kann. Daneben können - falls vorhanden - Fotoapparate eingesetzt werden. Sicherheitshalber sollten an der Schule geeignete Handy-Halterungen und zumindest Ministative, die sehr billig zu haben sind, in ausreichender Zahl vorrätig sein. Es geht aber auch ohne Stativ.

Animationen an der Schultafel, auf dem Whiteboard oder auf irgendwelchen abwischbaren Untergründen (kunststoffbeschichtete Holzplatten) lassen sich in der Schule sofort verwirklichen. Mit Gouache-Farben und geeigneten Stiften können selbst Schultische als Untergrund genutzt werden, die sich problemlos abwischen lassen. So können alle Schüler gleichzeitig beschäftigt werden. Die so entstandenen kurzen Bild-Sequenzen lassen sich mit *moviemaker* zu einem Gemeinschaftsfilm zusammenfügen. Objekt- oder Knet-Animationen bedürfen ebenfalls keiner besonderen Vorbereitung. Lege-Trick kann in Zweiergruppen auch ohne Stativ umgesetzt werden, wenn eine Person das Handy oder den Fotoapparat bedient (zur ruhigeren Haltung wird die Hand auf einer Stuhllehne aufgestützt) und die andere Person für die Bewegungen der Objekte zuständig ist.



Animation von Tomaten-Ketchup



Animation von Kleidungsstücken



Animation mit gerissenem Papier

Für ein Klassen-Projekt kann eine verbindliche Vorgabe interessant sein. Z.B. erhalten alle Gruppen eine handgroße Kugel aus Knete, die immer neue Formen annimmt, um sich schließlich wieder in eine Kugel zu verwandeln. Alle gehen von der gleichen Figur aus oder von einer Tier-Abbildung wie das Rhinoceros von Dürer, das immer neue Kunststücke vorführt oder Abenteuer zu bestehen hat (vgl. „taming the beast“)

Gemeinsamer Impuls und roter Faden kann auch ein Text oder Gedicht sein (vgl. *Eva Reclin, In dieser Minute*), auf das sich die Kinder inhaltlich beziehen.

Animationsfilme können fächerübergreifend, im Zusammenhang mit den unterschiedlichsten Themen eingesetzt werden.



Animationsfilme transportieren Themen und Botschaften, die sich für die formale wie inhaltliche Film-Analyse in unterschiedlichen Altersstufen bestens eignen (vgl. die Oscar-Gewinner: „*Balance*“, „*Quest*“ oder „*lavatory lovestory*“).

Anhang

Vgl. den Artikel auf wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Animation>

Einige ausgewählte Beispiele von Animationskünstlern:

Lotte Reininger im Atelier: https://youtu.be/Svvo0JAQ0_4

Jan Švankmajer: https://youtu.be/el8RUqN_4Fw

Norman Mc Laren, „neighbours“: https://youtu.be/P-o9dYwro_Q

William Kentridge, *taming of the beasts*: <https://youtu.be/bYjMpNxvreo>

William Kentridge, *automatic writing*: <https://youtu.be/OmvK7A84dlk>

Terry Gilliam, *Monty Python animations*: https://youtu.be/xs7WaL44_lw

Monty Python, *whiter canada*: <https://youtu.be/CA9GgikSyOU>

W. und Ch. Lauenstein: *Balance*: <https://youtu.be/-GfDZ6Jk2tQ>

Konstantin Bronsit, *lavatory lovestory*: https://youtu.be/_cHTt8RJJWQ

Thomas Stellmach, *Quest*: <https://youtu.be/uTyev6OaThg>

Oren Lavie, *her morning elegance*: https://youtu.be/2_HXUhShhmY

Powerpoint Text Animation: <https://youtu.be/9qh3e7bERUQ>

Text-Animation, Ernst Jandl: <https://youtu.be/qhGA0es9Gak>

Sand-Animation:

Caroline Leaf, *The Metamorphosis of Mr. Samsa*: <https://youtu.be/PI5HCAwh8ul>

Ferenc Cako, *stress*: <https://youtu.be/LqUeXuGd1t0>

In dieser Minute

In der Minute, die jetzt ist -
und die du gleich nachher vergisst,
geht ein Kamel auf allen vieren
im gelben Wüstensand spazieren.

Und auf dem Nordpol fällt jetzt Schnee,
und tief im Titicacasee
schwimmt eine lustige Forelle.
Und eine hurtige Gazelle
springt in Ägypten durch den Sand.

Und weiter weg im Abendland
schluckt jetzt ein Knabe Lebertran
und auf dem großen Ozean
fährt wohl ein Dampfer durch den Sturm.

In China kriecht ein Regenwurm
zu dieser Zelt zwei Zentimeter.
In Prag hat jemand Ziegenpeter
und in Amerika ist wer,
der trinkt grad seine Tasse leer,

und in Australien -huhu -
springt aus dem Busch ein Känguruh.
Und hoch im Norden irgendwo,
da hustet jetzt ein Eskimo.

In Frankreich aber wächst ein Baum
ein kleines Stück, man sieht es kaum,
und in der großen Mongolei,
schleckt eine Katze Hirsebrei.

Und hier bei uns, da bist nun du
und zappelst selber immer zu
und wenn du das nicht tätest, wär
die Welt jetzt stiller als bisher!

Eva Reclin