

**Prof. Dr. Sara Hornäk**

**Kneten, Bauen, Zeichnen - Trickfilm analog und digital I und II - Mit Tablet oder ohne - Digitale Medien im Kunstunterricht am Beispiel von analogen und digitalen Stop Motion Techniken (Knetfilm, Puppentrick, Zeichentrick, Pixilation)**

Die Stop-Motion-Technik entspricht einer frühen Filmtechnik, bei der eine Illusion von Bewegung erzeugt wird, indem einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufgenommen und anschließend aneinandergereiht werden. Wir werden uns in diesem Seminar mit den analogen Vorläufern des digitalen Films beschäftigen, vom Daumenkino über die Wundertrommel bis hin zum Film. Anhand der Analyse ausgewählter historischer und aktueller Beispiele der Animationsfilmkunst werden wir bildnerische Problemstellungen herausarbeiten, aus denen heraus Unterrichtsreihen konzipiert werden können. Die Stopmotionstechniken Knetfilm, Zeichentrick und Pixilation eignen sich besonders, um das Spannungsfeld von analogen und digitalen Verfahren des bewegten Bildes unter kunstpädagogischer Perspektive zu betrachten. Dabei steht zum einen die konkrete Arbeit mit Schülerinnen und Schülern in einem schulpraktischen Projekt am FJM Gymnasium im Vordergrund sowie kunstdidaktische und medienpädagogische Konzeptionen zum Umgang mit digitalen Medien.

Entgegen den von Optimismus geprägten Versprechungen der aktuellen digitalen Bildungsoffensiven in der Lehrerbildung arbeiten wir auf der einen Seite die Chancen digitaler Technologien als künstlerische Medien heraus, die gerade in den verfügbaren Apps (z.B. "Stop Motion Studio") auf dem Smartphone oder Tablet eine neue Form der Zugänglichkeit ermöglichen, und fragen gleichzeitig, wie sich durch die analoge Aneinanderreihung einzelner Bilder im Film, im Herstellen von gekneteten Figuren, gebauten Kulissen, gezeichneten Vorlagen eine haptische Qualität filmischer Bilder erzeugen lässt, die in der Glätte der digitalen Oberfläche zu verschwinden droht. Aus diesem Grund stehen im Titel des Seminars das Kneten, das Bauen und das Zeichnen als manuelle künstlerische Disziplinen im Vordergrund, die nun ins Digitale eingebettet werden und die es im dazugehörigen Teil II des Seminars auch künstlerisch zu untersuchen gilt, um auf Basis der dort gemachten Erfahrungen kunstpädagogische Überlegungen anzuschließen.