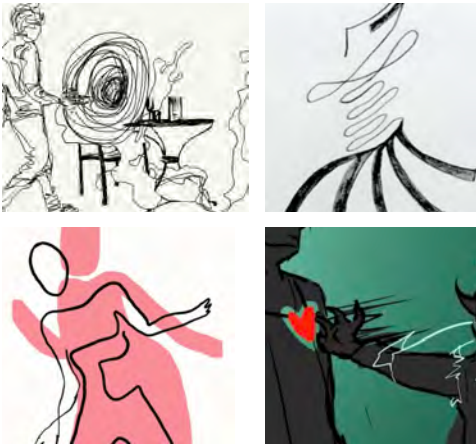


»a concrete figure goes abstract« in space, in motion, in stop-motion

Diese Projekt-Arbeit wurde im SJ 2019/20 an der Beruflichen Oberschule Straubing, in der 12. Jgstf. der Ausbildungsrichtung Gestaltung (FOS) weitestgehend im Distanzunterricht durchgeführt.



Die kunstpädagogische Intention dieser Aufgabenstellung bestand darin die Faszination und Möglichkeiten der Animation bzw. des Trickfilms zu nutzen, um Techniken der Bewegungs- und Figuredarstellung mit dem Thema der Abstraktion in der Oberstufe zu verbinden. Für die Unter- und Mittelstufe bietet es sich an, anstatt der Abstraktion eine Metamorphose oder eine Verwandlung zum Thema zu machen. Die angebenen Zeitumfänge sind hier ebenfalls flexibel zu betrachten und den Niveaus und Bedingungen der jeweiligen Klassensituation anzupassen.

<https://vimeo.com/showcase/7026271>

Passwort: „agogoabstract“

Die Aufgabenstellung

Entwickeln Sie einen Stop-Motion-Animationsfilm, in dem eine menschliche Figur (ihr Protagonist) durch eine bestimmte Art der Bewegung einen Abstraktionsprozess durchläuft oder erfährt. Auch der (Bild-)Raum, den der Protagonist dabei erzeugt oder mit dem er interagiert, sollte Teil ihrer Animation bzw. ihres Trickfilms sein.

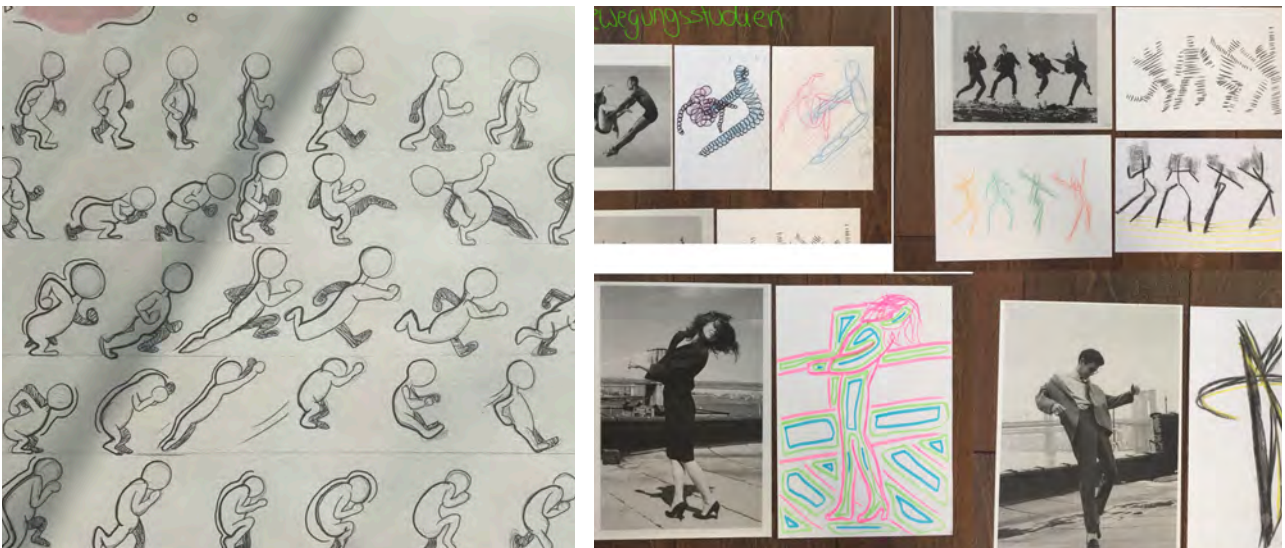
Erläuterungen und Hinweise zum Vorgehen:

Phase A (2-8 Wochenstunden + Hausaufgaben)

Zunächst erproben Sie verschiedene Möglichkeiten, konkrete Bewegungen, Bewegungsabläufe oder Bewegungs-Posen einer menschlichen Figur zeichnerisch (eventuell auch fotografisch) festzuhalten, zu analysieren, zu zerlegen, zu betonen und „grafisch weiterzudenken“.

Techniken: Zeichnung, Fotoüberzeichnungen, Fotocollagen, Fotomontagen

Umfang: 2 - 3 intensive Studienblätter im Format DIN A3



Phase B (2-8 Wochenstunden + Hausaufgaben)

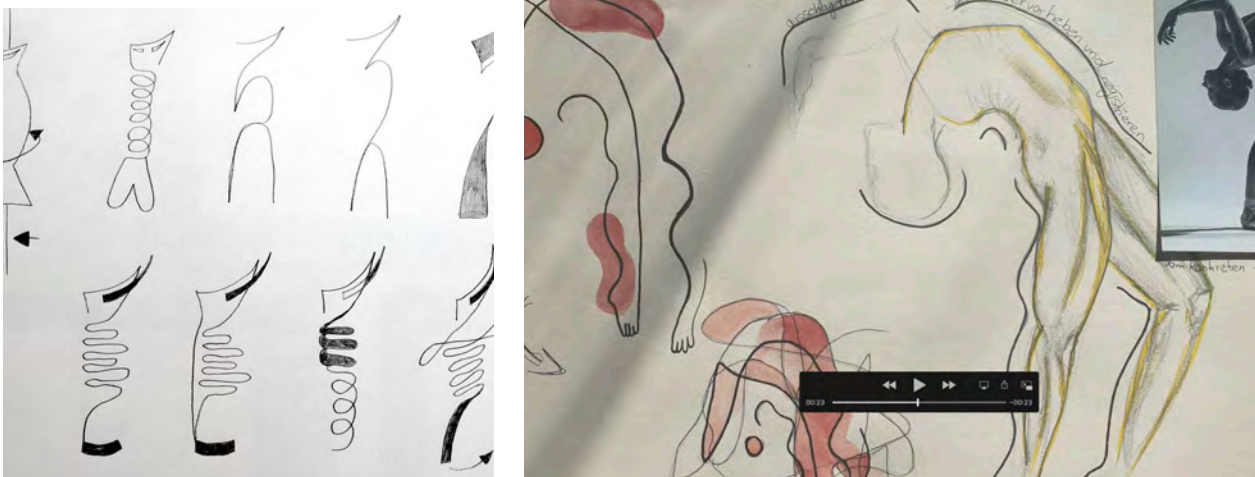
In der zweiten Projektphase beschäftigen Sie sich eingehend mit den Möglichkeiten der Abstraktion. In zeichnerischen Serien entwickeln Sie eigene grafische Wege und Ideen um von der konkreten Figur, die sie bereits in Phase entwickelt haben zu einer abstrakten Form bzw. einem abstrakten Körper.

Hier ein einige Abstraktionsanlässe (Ideen) für ihre zeichnerischen Versuche: Ihr Protagonist könnte z.B.

- mit etwas oder jemandem zusammenstoßen oder kollidieren
- einer Sache ausweichen
- von oder durch etwas erschüttert werden
- sich gegen etwas stemmen
- mit etwas verschmelzen
- etwas durchdringen u.s.w.

In einer ersten kleinen Stop-Motion-Animationen studieren Sie die filmische Wirkung Ihrer Abstraktionsprozesse. Erproben Sie dabei auch unterschiedliche Möglichkeiten den Raum einzubinden.

Techniken: Zeichnung, Malerei, Collage, Montage, Animation



Umfang: 3 unterschiedliche Abstraktionsreihen und ein Stop-Motion Versuch

Phase C (6-10 Wochenstunden + Hausaufgaben)

Schließlich erstellen Sie eine Stop-Motion-Animation die eine kleine Szene oder Geschichte zeigt in der sich die Figur bewegt und dabei zugleich immer abstrakter wird.

Umfang: ca. 60 Sekunden als Einzelarbeit, im 2er-Teamwork ca. 100 Sekunden

Format: 16:9, z.B. 1280 x 728 oder 640 x 360

Bewertungskriterien:

- Qualität der Bewegungsstudien
- Qualität der Abstraktionsstudien
- Komposition und Bildraum der Studien und Animationen
- Story und Bilderfluss der Stop-Motion-Animation
- Intensität aller Arbeitsphasen

Software:

Software fürs digitale Zeichnen: z.B. Procreate (Freeware, IOS, Android)

Software für die Animation: Stop Motion, FlipaClip, iMovie, (Freeware, IOS, Android, OSX)



Methodisch-didaktisches Vorgehen:

Die Arbeitsphasen A und B wurden von allen Schüler*innen weitestgehend analog durchgeführt. Einige entwickelten die Darstellung der Bewegung bzw. der zunehmenden Abstraktion bereits in Phase A und B mit Hilfe von digitalen Tools. Aber auch mit Mischformen wurde experimentiert. So nutzten manche Schüler*innen fotografisch oder filmisch festgehaltene Figurenbewegungen als Zeichenvorlage, indem Sie entweder analoge oder digitale Pausen der verschiedenen Bewegungsphasen (auf Transparentpapier oder z.B. mit Procreate) anfertigten. Manche blieben über alle Arbeitsphasen in einer analogen Bild-für-Bild-Produktion und nutzten digitale Tools lediglich (z.B. iMovie oder FlipaClip), um die Bilder als Stop-Motion-Bilderfolge zu montieren. Die digitalen Fertigkeiten wurden nicht eigens unterrichtet. Hier instruierten sich die Schüler überwiegend gegenseitig oder hatten entsprechende Vorkenntnisse.

Abstraktion versus Metamorphose

In der individuellen Beratung wurde in allen Arbeitsphasen ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, dass die Figurenwicklungen **aus intensiven eigenen zeichnerisch-grafischen Studien** abgeleitet wurden und nicht klischeehaften Vereinfachungen mit vorgeprägten End- oder Zielvorstellungen folgten. Hierzu wurden in Form kleinerer Unterrichtseinheiten verschiedene künstlerische Abstraktionsprozesse vorgestellt und auf ihre wesentliche formale Stringenz und Vielfalt hin problematisiert. So wurde z.B. an Hand der bekannten Abstraktionsserie eines Stieres von Picasso jeder Abstraktionsschritt mit seinen Intensionen und formalen Ideen als ergebnisoffener, schöpferischer Prozess diskutiert. Mit der fortschreitenden Entwicklung der Stop-Motion-Filme bzw. der Story war es ein zweites wichtiges Beratungsanliegen, den Schüler*innen immer wieder den Unterschied von Metamorphose und Verwandlung gegenüber der Abstraktion deutlich zu machen. Hier ergaben sich dann durchaus auch interessante Zielkonflikte, da sich nun mal mit Verwandlungen attraktive dramaturgische Effekte und Narrationen erzielen lassen (z.B. vom Frosch zum Prinz).

Unterrichtsverläufe im Distanzunterricht:



1. Der Distanzunterricht wurde jeweils im Klassenplenum begonnen (Umfang: circa 1 Schulstunde). Entsprechend des Projektstandes (A, B oder C Phase) wurden anstehende gestalterische Fragen erörtert und Zwischenziele oder Teilaufgaben als Arbeitsaufträge formuliert, also z.B. zeichnerische Analysen von Bewegungs-Posen, oder die Darstellung von figürlichen Bewegungsphasen an Hand der Chronofotografien von Muybridge und Marey und deren Rezeption in der futuristischen Kunst. In Phase C wurden z.B. die „12 Regeln der Animation“ vorgestellt (siehe: <https://www.randfarben.de/die-12-prinzipien-der-animation>).
2. Je nach Projektstand folgte dann eine individuelle Offline-Arbeitsphase mit Arbeitsaufträgen (Umfang: 2 oder mehr Schulstunden) oder/und parallel hierzu Einzelberatungen.
3. Nach der Offline-Arbeitsphase wurden Arbeitsfortschritte oder Ergebnisse von Teilaufgaben hochgeladen, im Online-Plenum begutachtet und positive Beispiele herausgestellt (Umfang: circa 1 Schulstunde).

Gebundene Unterrichtsphasen:

Der Ablauf der Unterrichtseinheiten und -phasen wurde also in gebundener Form über einen Vormittag als Kunst- oder Projekttag strukturiert und organisiert. Diese gebundene Form mit unterschiedlichen Arbeitsformaten und -phasen ermöglichte eine bessere individuelle Bindung zu den Schülern. Die Aufträge wurden mit hoher Intensität bearbeitet, da Ergebnisse im unmittelbaren Anschluss für alle online sichtbar und begutachtet werden konnten.

Anschaulichkeit im Onlinemodus:

Ausgesprochen hilfreich erwies sich hier die besondere Online-Anschaulichkeit von Zwischenergebnissen (inkl. der Hausaufgaben auch unter der Woche). Als konkretes digitales Kommunikationstool diente „Discord“, das als App und Programm auf allen Plattformen verfügbar und bei Schülern bestens bekannt ist. Chatverläufe und Uploads von fotografierten Arbeitsergebnissen, aber auch Textdateien, kurze Filme (in unserem Fall Animationen) werden mit diesem Tool unmittelbar und fortlaufend wie in einem Blog dargestellt. Zeitaufwändige Speicherroutinen (in Ordnerhierarchien, mit Benamungen in Listendarstellungen) entfallen. Alle Bilder, Texte und Kommentare waren allen Schüler*innen wie auf einem schwarzen Brett fortlaufen vor Augen, wurden im Chat lebhaft kommentiert und gelobt. Hilfen zu technischen Fragen wurden spontan aus der Klasse heraus angeboten.

So entstand eine kontinuierliche Anschaulichkeit mit einer intensiven Teilhabe an individuellen Arbeitsprozessen, die im Präsenzunterricht nur selten möglich ist. Inwieweit inzwischen alternative und datenschutzkonformere digitale Kommunikationstools als Discord zur Verfügung stehen, ist noch nicht abschließend geklärt.