

25. Tagung der AG Medien
im Symposium Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009



Abstract:

Claudia Rathmann (Bonn)

Alles ist möglich?! – Zeichentrickserien im Deutschunterricht

Kinder lieben Cartoons. Bugs Bunny, Tom & Jerry, Sponge Bob etc. sind Begleiter ihrer medialen Kindheit. Mit den Zeichentrickhelden und ihren Abenteuern kennen sie sich aus. In der Schule findet das Genre jedoch nur wenig Beachtung, gilt es doch nach wie vor als kulturell minderwertig und ästhetisch trivial. Was sollen Kinder bei der Beschäftigung mit den primär kommerziell ausgerichteten Bildergeschichten schon lernen? Die Fernsehpräferenzen der Heranwachsenden aus dem Unterricht auszuschließen, heißt aber doch, einen Großteil der kulturellen Alltagspraxis und damit der Lebenswirklichkeit von Kindern einfach zu ignorieren. Darüber hinaus werden hier Chancen für Medienerziehung und ästhetische Bildung vertan. „In einer Zeit, in der Stoffe und Motive in vielfacher ästhetischer Gestalt, als Buch, Film, Comic, Serie, Feature, Hörspiel etc. verbreitet werden, steht die Besonderheit der jeweiligen ästhetischen Fassung – und damit auch die Spezifik unterschiedlicher ästhetischer Wahrnehmungsweisen, die es buchstäblich zu schulen gilt – im Vordergrund der Didaktik des Unterrichts – nicht zuletzt als Wahrnehmungs- und Geschmacksbildung“ (Lecke 2004, S. 112). Ziel des Vortrags ist es, Cartoons als einen Teil der kindlichen Mediensozialisation und als eigene ästhetische Ausdrucksform ernst- und wahrzunehmen. Drei Fragen stehen dabei im Zentrum:

1. Was ist das Typische (und für Kinder Attraktive) an Cartoons?
2. Welches (ästhetische) Potential halten die animierten Bildergeschichten für den Deutschunterricht bereit?
3. Wie lassen sich das genrespezifische Vorwissen und die Begeisterung der Kinder für das ästhetische Lernen und die Förderung von Medienkompetenz nutzen?

Kontakt:
claudia.rathmann@gmx.de

25. Tagung der AG Medien
im Symposium Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009



Abstract:

Willi Wamser / Klaus Maiwald (Augsburg)

***Shrek* – Was ein Animationsfilm des kommerziellen Mainstreams für literarästhetisches und medienkulturelles Lernen parat hält**

Im Jahr 2001 wurde mit den Abenteuern des tollkühn-grün-hässlichen Helden Shrek ein Meilenstein des computeranimierten Spielfilms gesetzt. Der überwältigende Publikumerfolg und die ausgreifende Kommerzialisierung mittels Fortsetzungen (2004, 2007) und Medienverbund zeigen, wie auch in einer ausdifferenzierten Medienkultur anhaltende kollektiv geteilte Erzählungen entstehen können. Den Grund hierfür lediglich in einer gut geschmierten Kommerzmaschine zu sehen und vor allem medienkritische Perspektiven zu eröffnen, griffe zu kurz. Was *Shrek* als postmodernen Text auszeichnet, ist seine Lesbarkeit auf mehreren Ebenen: als lustiger Klamauk für Kinder, als rührende Underdog- und Liebesgeschichte für das *family entertainment*, als intertextuelles Spiel mit Versatzstücken der Medienkultur und mit Erzählmustern des Märchens und des Ritterromans, als Beleg für die fortschreitende Virtualisierung ästhetischer Erfahrung. Diese Polyvalenz macht *Shrek* zu einem Gegenstand literarästhetischer und medienkultureller Reflexion vor allem für ältere Schüler(innen).

Kontakt:

WWamser@gmx.de

Klaus.Maiwald@phil.uni-augsburg.de

25. Tagung der AG Medien
im Symposion Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009



Abstract:

Carlo Avventi (Heidelberg)

**Filme ohne Augenzwinkern
Zur Wertevermittlung im Werk Hayao Miyazakis**

Der Animationsfilm wird im westlichen Kulturkreis zumeist als Kindersache abgetan. Da Kinder, so die gängige Meinung, nicht mit ernsthaften Themen konfrontiert werden sollen, werden in Animationsfilmen Realitätsnähe, Komplexität und Leid ausgeklammert oder mit einem Augenzwinkern versehen. Dass dies nicht in der Natur der Sache liegt, zeigt der japanische Regisseur Hayao Miyazaki. Nach einer kurzen Einführung in das Œuvre Miyazakis und einem kursorischen Überblick über die formalstilistischen Grundzüge seiner Werke in Abgrenzung zu westlichen Kinoproduktionen soll anhand ausgewählter Filmausschnitte die Behandlung für den japanischen Regisseur konstitutiver Themen wie Umweltzerstörung, Materialismus, Identitätsverlust und Krieg beleuchtet werden. Die Auseinandersetzung mit diesen und das damit verbundene gesellschaftspolitische Engagement sind nicht nur ein Grund für die Popularität Miyazakis, sondern spiegeln, wie beispielsweise ‚Persepolis‘ oder ‚Waltz with Bashir‘ belegen, auch eine aktuelle Tendenz des internationalen Animationsfilms. Vielleicht liegt darin die Chance, gleichzeitig mit zwei Vorurteilen aufzuräumen: mit der Idee, Animation sei reine Kindersache und nette Unterhaltung, und der Vorstellung, Kinder seien kein ernst zu nehmendes Publikum.

Kontakt:
avventi@ph-heidelberg.de

25. Tagung der AG Medien
im Symposium Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009



Abstract:

Gudrun Marci-Boehncke / Andrea Thomitzni (Ludwigsburg)

***Prinzessin Mononoke: Wertediskussion im Anime-Klassiker.
Mit Überlegungen für den Unterricht in der Sekundarstufe***

Aktuelle Studien wie die Ravensburger Jugendmedienstudie oder die jährlichen Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zeigen, dass die Medienpräferenzen von Kindern und Jugendlichen stark differieren, nicht nur nach Geschlecht und Alter, sondern auch nach jugendkultureller Orientierung, Bildungsmilieu und den jeweiligen individuellen Entwicklungsaufgaben. Der Anime-Film nimmt dabei eine breite Funktionspalette ein: So finden sich gerade in diesem Genre vielfach Mehrfachadressierungen, die die Sendungen oder Serien zu anhaltenden Begleitern in der Jugend machen. Wie alle Medienangebote werden auch über Animes Wertvorstellungen und normative Handlungsangebote transportiert. Gleichzeitig ist die Kommunikation von Kindern und Jugendlichen über ihre Medienpräferenzen speziell in der Schule ungemein schwierig. Am Beispiel der Anime *Prinzessin Mononoke* sollen verschiedene werthaltige Angebote wie Natur und Mensch, Religion und Fortschritt, Liebe und Verlust, Vergebung und Rache beleuchtet werden, Zugänge (ästhetischer und ethischer Art) vorgestellt und im Hinblick auf die unterrichtliche Umsetzung erläutert werden.

Kontakt:

GMarci@aol.com

andrea_thomitzni@web.de

25. Tagung der AG Medien
im Symposium Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009

Universität Augsburg



Abstract:

Matthis Kepser (Bremen)

Persepolis - einen Animationsfilm im Unterricht reflektieren

Als der Comic *Persepolis* 2004f. auf Deutsch erschien, waren sich die Kritiker einig: Die autobiografische Graphic Novel der Exil-Iranerin Majane Satrapi war ein würdiger Nachfolger von Art Spiegelmans *Maus*. Dass sich Literaturdidaktiker/-innen nicht sofort auf das außergewöhnliche Werk gestürzt haben, mag auf die Vorurteile zurückzuführen sein, die dem Comic zumindest in Deutschland noch immer anhängen. Denn Satrapis Geschichte enthält alles, was einem Jugendbuch normalerweise den roten Teppich in die Klassenzimmer ausrollt: Sie ist eine „Coming of Age“-Story mit allen Höhen und Tiefen des Erwachsenwerdens, die jugendliche Leser/-innen bestens nachvollziehen können, obwohl die Lebensumstände sehr fremde sind: Marjane wächst im Iran auf, lebt zwischenzeitlich aber auch im Westen. „Weltwissen erlesen“ (Abraham/Launer 2002) geht mit dieser Lektüre hervorragend. Zudem bewegt sich die erzählerische Ausgestaltung in Wort und Schwarz-Weiß-Bild mit deutlichen Anlehnungen etwa an Frans Masareels „Stundenbuch“ (1919) auf höchstem künstlerischen Niveau. Dies gilt nun auch für den gleichnamigen Animationsfilm, der 2007 in die Kinos kam und mit dem Spezialpreis der Jury in Cannes sowie weiteren Preisen ausgezeichnet wurde. Satrapi und ihr Co-Regisseur Vincent Parinaud haben den Animationsfilm als zwar ein dem Comic verwandtes, aber eben doch ästhetisch eigenständiges Medium ernst genommen. Deshalb richtet der Vortrag sein besonderes Augenmerk nicht so sehr auf die Story, auch nicht in erster Linie auf den naheliegenden Comic-Film-Vergleich, sondern auf den Film selbst. Exemplarisch können Schülerinnen und Schüler erfahren, dass eine vertiefte Reflexion filmischer Mittel tatsächlich Deutungs- und Erfahrungsebenen freilegt, die bei einer naiven Rezeption kaum bewusst werden. *Persepolis* ist ein „universeller Film“, weil er auf Geschichte und Ästhetik des Animationsfilms verweist und weil er die Geschichte einer Jugend in einer totalitären Diktatur erzählt.

Kontakt:

kepser@uni-bremen.de

25. Tagung der AG Medien
im Symposium Deutschdidaktik e. V.

Augsburg, 26./27. Juni 2009



Abstract:

Jens Meinrenken (Berlin)

**Dem Tintenfass entsprungen
Geschichte und Techniken des Animationsfilms**

Der Animationsfilm zeichnet sich durch sein vielgestaltiges Erscheinungsbild aus. Die Nähe zu den Ausdrucksformen der bildenden Kunst verschafft ihm ein ungeheures Imaginationspotential, das sich im Stil, in der Wahl der Motive und in der Vielzahl seiner Techniken widerspiegelt. Sein grundlegendes Bedürfnis zur Verlebendigung der dargestellten Figuren und Gegenstände kann als permanentes Spiel mit dem Wesen der Bilder und ihrer Materialität verstanden werden. In diesem Sinne präsentiert sich der Animationsfilm als ein reflexives Medium, dessen Komik, subversive Philosophie und visuelle Argumentation sich erst in der Differenz zum realen Spielfilm vollkommen entfaltet. Die Kunst und Künstlichkeit seiner animierten Bilder erzeugt einen alternativen Blick auf die Wirklichkeit und die Ausdrucksmöglichkeiten des Kinos, deren Realitätsgrad durch die digitalen Techniken der 3D-Animation auf eine neue Stufe gestellt worden ist. Dabei gehören neben aller zeichnerischen und technischen Raffinesse vor allem Rhythmus und Timing zu den wesentlichen Qualitätskriterien eines Animationsfilms, die die Plausibilität und Überzeugungsmacht seiner Bildwelten garantieren. Die Notwendigkeit einer strengen Ordnung der Bilder, in die jedes Element der Animation eingepasst wird, steht im krassen Widerspruch zum scheinbar leichtfüßigen Charakter ihrer Erscheinung. Und doch offenbart gerade der frühe Zeichentrickfilm in dem nie stillstehenden Räderwerk seiner Figuren ein Arbeitsmodell, das den Fabrikationsabläufen des Fordismus in nichts nachsteht. Dem gegenüber zeigt sich in den letzten Jahren eine neue Fan-Kultur im Umgang mit dem Animationsfilm, die dessen vorgefertigte Elemente oder sogar ganze Werke zu eigenen Versionen und Bildergeschichten verknüpft. Im Medienverbund zum Comic und dem Computerspiel dient der Animationsfilm als Folie zur Adaption und Neuschöpfung heroischer Rollenbilder. Der Vortrag möchte nicht nur die Geschichte und die Techniken des Animationsfilms exemplarisch nachzeichnen, sondern das grundsätzliche Verhältnis von Mechanik und Phantasie in seinen Bildern ideengeschichtlich fundieren.

Kontakt:
meinrenken_jens@gmx.de