

# **„Animation in Lehre, Wissenschaft and more ...“**

**„World Café“ der Konferenz In Wirklichkeit Animation an der Fachhochschule St. Pölten  
am 27.11.2018**

Die AG Animation der Gesellschaft für Medienwissenschaft e.V. und das Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen – SKILL der Fachhochschule St. Pölten luden unter dem Motto „Animation in Lehre, Wissenschaft and more ...“ zu einem interaktiven World Café. Es folgte eine intensive gemeinsame Ideenwerkstatt zu folgenden Themenfeldern:

- Gelingensbedingungen für dialogorientierte und innovative Lehre/Bildung/Info rund um Animation
- Animationsvideos als Erklär-, Vorbereitungs-, Arbeitsmaterialien: Wichtiges für Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Einsatz, Weiterentwicklung
- Learner generated Animation: Lernende bei Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Distribution unterstützen
- Animations-Nachwuchs: Ideen und Wege, um neue Studierende, Forschende, Praktizierende für Animation zu gewinnen

Moderator: Christian Freisleben-Teutscher

Stationsbetreuer\*innen: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Tina Ohnmacht

Teilnehmer\*innen: Naima Alam, Rosangela de Araujo, Kyra von Beckmann, Reinhold Bidner, Phillip Blum, Juergen Haas, Juergen Hagler, Jan Harms, Felix Hasebrink, Dietmar Hollenstein, Marlen Jachek, Susanne Jirkuff, Sabrina Kainz, Holger Lang, Sigrun Lehnert, Tania de Leon Yong, Susanne Molter, Andrea Polywka, Hannes Rall, Maike Sarah Reinert, Vera Schamal, Bernhard Schmitt, Stefan Schweigler, Thomas Stummer, Martina Tritthart

---

## **Station 1: Animation in der Lehre. Wie lässt sich Animation unterrichten? Welche Ansätze und innovativen Formen gibt es?**

Protokoll: Julia Eckel

In der Diskussion wurden Verschiedene Aspekte und Themenfelder ausgemacht, die in Bezug auf die Etablierung von Animationspraxis und -theorie hilfreich sein können und die als Anregung für das eigene Arbeiten im Feld dienen mögen.

### **Arbeitsumfeld / Ausstattung / Technik**

- Räumlichkeiten schaffen mit genügend Platz / auch Zeiträume
- Technische Bedingungen für Animationspraxis
  - Problem: oft keine ausreichende Ausstattung (gerade an Universitäten im Vergleich zu Hochschulen)
  - Lösung: ‚niedrigschwellige‘ Techniken (z.B. kostenlose oder günstige Stop Motion Apps für das Handy) Analoge Möglichkeiten nutzen! z.B. Zoetrop, weitere einfache Animationen basteln mit Papier, Schere, Stift etc.
- Spielplatz schaffen, um sich auszuprobieren / Leute ‚animieren‘ aktiv zu werden und mit Materialien zu experimentieren
- Motto „Explore!“ und „Just Draw!“ / versuchen Hürden zu überwinden (z.B. bei Personen die sagen, dass sie nicht zeichnen können etc.) / freie Assoziationen anregen

### **Inhalt / Konzeption**

- Inspiration anregen / Standards in Frage stellen (z.B. mit Raumorientierungen von Fläche experimentieren, Materialität ausnutzen)
- zur Konzeption zwingen (nach der Spielplatz-Phase muss Überführung von Ideen in klares Konzept erfolgen)
- Methodische/Didaktische Ideen:
  - Storyboards zeichnen lassen und zwischen den Gruppen zirkulieren lassen (gegenseitiges Feedback)
  - Frage stellen: „Kannst du das, was du erzählen willst, genauso gut in Live-Action umsetzen?“
  - Mit Ein-Bild-Geschichten anfangen oder anderweitig klare kleine Rahmen setzen (z.B. nur 120 Frames, nur 3 Tage Zeit etc.) / Animation Jam veranstalten
  - Kleine Impulse setzen (z.B. Blatt mit einem Strich als Ausgangspunkt geben, kein leeres Blatt; oder auch Ort oder Gegenstand vorgeben etc.)
  - Kein Frontalunterricht / interaktive Formen nutzen

### **Theorie & Geschichte**

- Die Ergänzung der Praxis durch Einblicke in die Theorie und Geschichte der Animation ist wichtig, um breitere Kontexte kennenzulernen, die für die eigene kreative Arbeit grundlegend und hilfreich sind.
  - z.B. historische Entwicklungen, Beispiele, Apparaturen/Techniken und damit zusammenhängende Bildästhetiken und -stile kennenlernen / auf dieser Grundlage ist es dann möglich Standards zu identifizieren, die man im eigenen Arbeiten kreativ reflektieren oder auch brechen kann

- Animationstheorie und -geschichte ebenso wie kultur- und medienwissenschaftliche Ansätze erlauben ein erweitertes Kontextwissen und schulen die Reflektion des eigenen Tuns, etwa im Hinblick auf politische Dimensionen in eigenen Arbeiten (race, class, age, disability, diversity ...) oder auch eine Sensibilisierung für Genderaspekte
- Theorie und Geschichte hilft, Strukturen zu erkennen und damit reflektiert arbeiten zu können / hilft kreativ zu werden
- Methodische / Didaktische Ideen:
  - Theorie und Praxis eng verzahnen im Lehrplan
  - Beispielorientiert diskutieren
  - Über populäre Gegenstände einsteigen, um die Lernenden abzuholen

### **Weitere Ideen**

- Kooperation zwischen Unis, Hochschulen, Theoretiker\*innen & Künstler\*innen (Praxisseminare sollten sich Theoretiker\*innen einladen und wissenschaftliche Kurse Praktiker\*innen)
- Museumsbesuche, Festivalbesuche verbunden mit konkreten Anschluss-Aufgaben (reflektieren, selbst produzieren, auswerten)

## **Station 2: Learner generated Animation. Wie Studierende bei Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Distribution (z.B. auch bei Wettbewerben) unterstützt werden können.**

Protokoll: Franziska Bruckner

### **Wissenschaftliche Arbeit:**

- Fokus liegt auf der Konzeptphase; diese ist viel ausführlicher, als bei praktischen Arbeiten
- Es gibt fast immer einen persönlichen Bezug zum Thema (Persönlichkeit kennenlernen und einbringen)
- (medien)wissenschaftliches Arbeiten funktioniert fast immer im Alleingang (in naturwissenschaftlichen Papers ist das anders)
- building teams: auch in wissenschaftlichen Kontexten – Korrekturlesen (peer-Feedback), Erarbeitung von gemeinsamen Themen und generelle Arbeitsteilung bei Projekten und Arbeiten

### **Praktische Arbeit:**

- Studierenden/Master Absolvet\*innen Feedback: Austausch wie in diesem World Café ist wichtig)

### **Konzeption:**

- längere Phase (z.B. scribbeln) einfordern
- 1. Be clear, 2. Be clear, 3. Be clear

### **Umgang mit Druck von außen:**

- Branche in Europa ist hart umkämpft
- Studentisches Feedback: undefinierbarer Druck für Recruiting von zukünftigen Arbeitgeber\*innen; universitäre Filme werden zu Showcases, um Skills und Handwerk für zukünftige Arbeitgeber\*innen zu zeigen

– Fokus auf Inhalt und Story geht verloren

### **Wie können Lehrende positiv gegen Druck der Industrie wirken?**

- individuelle Beratung
- support with technical tools
- let them be creative! → create space for them to evolve
- it is crucial for them to be themselves → Don't try, be yourself! (Even if this means to be a Disney animator or a rigger)
- there are always rational and spontaneous parts
- help them to find a style
- look at references: Lehrende zeigen zu Beginn viele Filme (High End und Studierendenarbeiten, viele Stories, Styles und Techniken) → neuer Stil durch Input

### **Präsentation:**

- Regeln für Präsentationen/Pitching kommunizieren
- Industry Reviews (Expertinnen von kommerziellen Firmen geben Feedback)
- Showing/finding Business Concepts/Models
- Social Media Kompetenz aufbauen → professional Instagram Account als neues Portfolio
- Empfehlung von Instagram-Followers

### **Distribution:**

- Hochschulen und Studierende haben gemeinsames Interesse an Filmen bei Festivals
- Information zu Distribution und Festivals (Plattformen und Auswahlkriterien)
- Infos über Festivals kommen oft zu spät (am Ende der LV), sie sollten zu Beginn des Semesters kommuniziert werden
- (interdisciplinary) networking ist wichtig
- Briefing zur Selbsteinreichung zu Festivals: vor allem für kleinere Festivals; Agenturen für Einreichung: gute und schlechte Erfahrungen; Verantwortliche Person der Hochschule
- Einreichung der kompletten Jahresproduktion bei wichtigen Festivals
- Wikiseite als Grundlage mit allen Daten, damit man das Diplom bekommt
- zentraler Download Server mit allen gängigen Formten des Films

---

## **Station 3: Animations-Nachwuchs. Ideen & Wege, um neue Studierende, Forscher\*innen, Praktizierende für Animation zu gewinnen /zu motivieren**

Protokoll: Tina Ohnmacht

### **Lehre:**

- Institutionalisierung von Animation in den Curricula der Film- und Medienwissenschaften, aber auch der Filmschulen zu einem frühen Zeitpunkt für alle Studierenden (Pflichtmodule)
- Integration von marginalisierten Themen (etwa independent shorts) in die beliebten populären Themen (etwa Simpsons, Studio Ghibli)
- Interdisziplinarisierung durch Bündeln existierender Themen unter dem Dach "Animation". Dabei könnte Animation in anderen Forschungsbereichen u.a. auch als künstlerische Methode dienen. Animationstheorie sollte mit Forschungsbereichen außerhalb der Film-, Medien- und Kunstwissenschaft verknüpft werden.

### **Verknüpfung von Theorie und Praxis:**

- Annäherung der Theorie an die Praxis und der Praxis an die Theorie, aber unter Beibehaltung der unterschiedlichen Fragestellungen; Theorie öffnen für die Randthemen, etwa Visualisierung, Visual Effects, Games, Title Design etc.
- Theorien zugänglich machen für die Praktiker\*innen und andersrum, etwa durch Erklären von Fachbegriffen, Techniken, Technologien, oder durch eine vereinfachte Darstellung bestimmter Themen (bestimmte theoretische Fragestellungen und auch künstlerische Herangehensweisen brauchen dabei nicht unbedingt Überschneidungen mit dem anderen Gebiet und haben auch ohne Verknüpfung ihre Berechtigung)

#### **Akquise von Studierenden:**

- Die Schulen sollten ihre Werbemaßnahmen für die Gewinnung von Studierenden stärker an die heutigen Sehgewohnheiten und Kommunikationswege anpassen, unter Einbeziehung von Studierenden.

#### **Vernetzung von Ausbildung und Berufsleben/Industrie:**

- Exkursionen mit Studierenden der Theorie und Praxis zu Festivals und Konferenzen und Unterstützung bei der aktiven Teilnahme daran
- Jobportal für die bessere Vernetzung von Praxis, Theorie und Industrie
- Studierenden Einblicke geben in Karrieren und Praxis durch Case Studies, Einladen von Alumni, die über ihre beruflichen Werdegänge erzählen
- Kontakte aufbauen zu Industriezweigen, die Animation nutzen könnten, es aber (noch) nicht tun.

#### **Steigern der Sichtbarkeit von Animation in der Gesellschaft:**

- nicht-Forscher\*innen und -Praktiker\*innen für Animation begeistern, etwa durch Kooperation mit Schulen (Workshops in der Schule, Schüler\*innen einladen an die Filmschulen, Workshops für Erwachsene)

#### **Und:**

- Einfach mal machen! Begeistern für Animation durch Animieren, ohne Umwege über Theorie, Storytelling, etc., ggf. über Formate wie Game-Jams oder Hackathons

### **Station 4: Animationsvideos als Erklär-, Vorbereitungs-, Arbeitsmaterialien. Was bei Konzeption, Vorbereitung, Umsetzung, Einsatz, Weiterentwicklung zu beachten ist:**

Protokoll: Erwin Feyersinger

#### **Erklärfilme allgemein:**

- eignen sich sehr gut in vielen Kontexten, um Konzepte, Theorien, Phänomene usw. anschaulich zu machen, unter anderem physikalische, soziale, politische und kulturelle Zusammenhänge und Prozesse

#### **einige der wichtigsten Eigenschaften:**

- Klarheit und Verständlichkeit
- sollten nicht langweilen
- die Zielgruppe sollte klar definiert sein
- ungewöhnliche Stile können eingesetzt werden, um Sehkonventionen aufzubrechen

– Kontextualisierung durch Texte und Gespräche ist wichtig, weil Film ein flüchtiges Medium ist; Kritische Reflexion über die Filme (über deren Ästhetik, Kommunikationsstrategien usw.)

**Frage nach den Bezugsquellen:**

– Selbstgemacht, von Videoplattformen, als Lehrmaterial etc.

**Fragen nach den Rechten/nach Openness:**

– Wie und in welchen Kontexten darf der Film eingesetzt werden?

– Darf er weiterentwickelt werden?

**Frage nach der Qualität der Informationen:**

– Wer hat den Film mit welchen Zielen produziert?

– Auf welche Quellen bezieht sich der Film?

**Animationsfilme im Animationsunterricht:**

– Gut, um Animationskonzepte zu zeigen, um herauszufordern und zu inspirieren

– Einblick in die Animationsgeschichte

– Tutorials als Einführung der Techniken

– Making-ofs sollten kritisch hinterfragt werden

– Genaue Analyse der Filme

→ Zurückhaltung beim Zeigen von Referenzfilmen

→ Passende Referenzfilme können auch abseits des Unterrichts von Studierenden recherchiert werden

→ Kritische Reflexion der von den Studierenden recherchierten Beispiele

**Bewegtbilder als Kommunikationstool im Produktionsprozess:**

– Kurze Aufzeichnungen von relevanten Szenen (screencasts) mit Kommentar