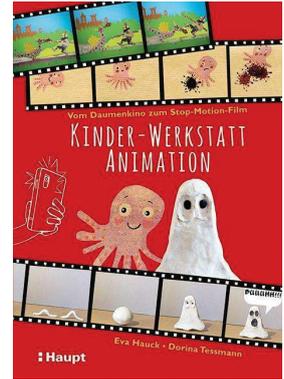


**Hauck, Eva und Dorina Tessmann, Vom Daumenkino zum Stop-Motion-Film. Kinder-Werkstatt Animation. 2021. 104 Seiten, ISBN 978-3-258-60241-7. €.** Bern: Haupt



Ein sehr interessantes Buch, das nicht das Textile direkt in den Mittelpunkt stellt, aber in Zusammenhang mit der Verarbeitung auch von textilen Materialien, sehr interessante gestaltungs- und Erfahrungsmöglichkeiten für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gibt, die auch in der Schule bereichernd eingesetzt werden können.

Eva Hauck und Dorina Tessmann stellen in den Mittelpunkt ihres Buches Animationen der verschiedensten Art. Sie unterscheiden und gliedern auch ihre Kapitel in die physikalischen Kräfte, die optische Täuschung, die Vorläufer der Kinematografie und Stop-Motion-Film. Gemeinsam ist allen Objekten und Filmen, die hier entwickelt und deren Herstellung ausführlich gezeigt werden, dass am Ende bewegte Bilder stehen, mit denen sich Geschichten verbildlichen lassen – ein sehr kreatives Erfahrungsfeld. Wie die Autorinnen betonen, besteht kein Grund, „sich an der Realität zu orientieren. (...) Entscheidend für die Wirkung einer Animation ist immer auch das, was man am Ende im Film nicht sieht.“

Das Kapitel über physikalische Kräfte zeigt im Unterschied zu den anderen Kapiteln Objekte, bei den Auge und Gehirn nicht getäuscht werden, sondern Muskelkraft, Gravitation, Windkraft und Magnetismus genutzt werden. Für den Sach- und naturwissenschaftlichen Fachunterricht können diese gestalterischen Projekte also auch genutzt werden, um physikalische Phänomene zu veranschaulichen. Es handelt sich im ganzen Buch auch thematisch um sehr verschieden angelegte Objekte, wie z.B. Drachenkampf, Seilakrobatin, Verliebte Schwäne, Das Pferd auf dem Seil, Dinobabys, Kellerkino, eine Verwandlungskarte mit Fisch und Katze, was den Einsatz in der Schule in unterschiedlichen Zusammenhängen ermöglicht und erleichtert.

Das zweite Kapitel stellt die Täuschung des Sehens in den Mittelpunkt durch die sog. Optische Täuschung, bei der eigentlich das Gehirn „ausgetrickst“ wird, wie die einleitenden Seiten auf naturwissenschaftlicher Grundlage darlegen. Gezeigt werden Anleitungen für Roll- und Wackelbilder, ein Kaleidoskop und ein sog. Stalkertier, das den Betrachter durch die 3-G-Illusion vermeintlich nicht aus den Augen lässt.

Das dritte Kapitel stellt die „Vorläufer der Kinematografie“ vor in Form eines Thaumatrops, eines Daumenkinos, eines Mutoskops, eines Phenakistiskops, Zoetrops. Die Verwendung der durchaus schwierigen, wissenschaftlichen Sprachduktus benutzende Wörter zeigen, dass es Autorinnen neben der sehr überzeugenden Gestaltung eben auch um das Durchdringen und Erklären wissenschaftlicher Phänomene geht.

So beschäftigt sich das vierte Kapitel mit dem Stop-Motion-Film, das die Digitalisierung aufgreift, das Erstellen von Trickfilmen erklärt und zum Selberstellen einlädt. Benötigt werden hier für die Aufnahme ein PC, eine Digitalkamera, ein Tablet oder ein Smartphone - hier im Buch wurde vor allem mit dem Smartphone und der App „Stop Motion Studio Pro“ gearbeitet. Nach einer sehr ausführlichen Anleitung, wie der Weg vom Erstellen des Storyboards zum fertigen Film führt, zeigen die Autorinnen unterschiedliche gestalterische Möglichkeiten, wie den Legetrick (Flachfigurenfilme oder Cut-out-Animationen), den Zeichentrick, Silhouettenanimationen und Knetanimationen.

In den Anleitungen richten sich die Autorinnen direkt an Kinder und Jugendliche, was sehr motivierend wirkt. Den Anleitungen voran stellen sie Altersangaben, weisen aber ausdrücklich darauf hin, sich davon nicht abschrecken zu lassen, sondern bei Problemen eher Hilfe zu suchen. Ergänzt werden die Anleitungen sehr sinnvoll und nach Nacharbeiten erleichternd durch einen ausführlichen Anhang mit Vorlagen, einem Glossar und einen Test mit Urkunden. Auf einigen Seiten gibt es auch QR-Codes zum Einscannen. Diese führen zu informativen, kurzen Videos von animierten Objekten und fertigen Stop-Motion-Filmen.

Ein Buch, das viel Freude am Nachmachen und Ausprobieren weckt und gleichzeitig fundierte Erklärungen zum wissenschaftlichen Hintergrund mit vielen kreativen Ideen verbindet.