

Mehr als Krach und Bumm (im Kunstraum) – Unser Beitrag zur diesjährigen KIBUM

Die Klassen 7b und 7c sowie die Bibliotheks-AG erstellen Booktubes für die Homepage der KIBUM.
(ab dem 12. Nov. auf www.kibum.de zu sehen)

TEXT: Christine Allroggen, Dr. Alexander Tilgner
BILDER: Kibum Homepage, Christine Allroggen



Wir waren schon fast in den Sommerferien, die Noten eingetragen und die Zeugnisse schon gedruckt – da erwachte der Kunstraum des NGO noch einmal zu neuem und ganz ungewohntem Leben:

Zwei Tage lang sah man Schüler:innen in Graphic Novels vertieft, manche schrieben eifrig, andere waren konzentriert mit ihren Tablets beschäftigt. Einige Gruppen übten ihre Texte...und immer wieder verschwanden einzelne Grüppchen in einem dritten Kunstraum, aus dem sie nach ca. 20 min zumeist sehr erleichtert und bestens gelaunt wieder herauskamen.



Wer nachfragte, was hier eigentlich passiert, bekam zur Antwort: "Wir machen Booktubes." Aber was ist ein Booktube? Zunächst ist ein Booktube, in Anlehnung an ein Youtube-Video, eine digitale Buchvorstellung. Diese Filme, in denen Schüler:innen neue und spannende Bücher anlässlich der KIBUM präsentieren, gab es auch schon zu anderen Durchgängen der KIBUM.

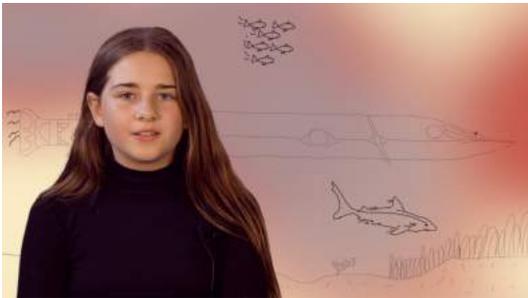


Die Besonderheit in diesem Jahr war, dass die Schüler:innen es aber nicht mit herkömmlichen Romanen oder Sachbüchern zu tun hatten, sondern mit Graphic Novels. Graphic Novels sind eine Unterart der Comics; ihnen besonders ist, dass sie in Umfang und Anspruch belletristischen Werken gleichen. Die Leser:innen sind dabei doppelt gefordert: Neben der klassischen Narration ist ergänzend auch immer die graphische Ebene zu interpretieren. Viele Liebhaber:innen von Graphic Novels empfinden diese Mehrdimensionalität als besonders lohnenswert. Die Schüler:innen griffen diese Herausforderung der Graphic Novels auf, indem sie mit der App RoughAnimator an 'ihre' Graphic Novels angelehnte Animationen entwickelten, die ihre Buchvorstellungen in den Booktubes ergänzen und pointieren.

Entstanden sind spannende multimediale Produkte, die die Schüler:innen auf ganzheitliche Art forderten: Die Graphic Novels wurden gelesen und interpretiert, die Texte für die Buchvorstellungen geschrieben und in Gruppen geübt.



Dazu kam die Frage, welche Aspekte der Graphic Novel so zentral waren, dass sie in Animationen umgesetzt werden sollten – der Prozess des Animierens selber wurde von der Idee über die Entwicklung eines Storyboards bis hin zur visuellen Gestaltung von den Schüler:innen selbstständig durchlaufen, so dass dann alle Ebenen zusammen gebracht wurden.



Dieser selbstverständliche Umgang mit Multimedialität steht im Kunstprofil des NGO im Vordergrund; Ziel dieses Profils ist, dass die Kinder die unterschiedlichen Medien wie Bilder, Videos, Sounds etc. bewusst kombinieren und selbstbestimmt im digitalen Raum wie auch in sozialen Netzwerken agieren können; Ziel ist die Ausbildung einiger digitaler Mündigkeit der Schüler:innen. Organisiert und durchgeführt wurde das Projekt der Booktubes von Christine Allroggen, Dr. Alexander Tilgner (Multimediales Kunstprofil) und Regina Peters, die federführend die KIBUM organisiert.

Für die meisten Teilnehmer:innen des Projekts war die Arbeit mit einem professionellen Kameramann wie Martin Jäschke aus Hamburg Neuland – aber alle haben sich sehr souverän geschlagen.

Nun seht selbst:

Die Booktubes findet ihr ab dem

12. November 2022 unter www.kibum.de!