



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 61, Nr. 3, 2023  
doi: 10.21243/mi-03-23-18  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Peppa gegen die Mafia.  
Einblicke in die Arbeitsweise des ZOOM  
Trickfilmstudios und seiner Sammlung  
digitaler Werke

Barbara Kaiser

*Das Medienlabor des ZOOM Kindermuseums steht 8- bis 14-Jährigen offen und vermittelt nicht nur Techniken, sondern fördert auch medienkritisches Denken und Gestalten. Medienkompetenz wird hier nicht didaktisch vermittelt, sondern ist selbstverständlicher Bestandteil des gemeinsamen Arbeitens auf Augenhöhe.*

*The ZOOM media lab aimed at 8- to 14-year-olds and not only teaches techniques, but also promotes media-critical thinking and design. Media competence is not taught didactically here, but is a natural part of working together at eye level.*

## 1. Einleitung

Das ZOOM Kindermuseum verfügt über eine Sammlung von digitalen Werken (Trickfilme und Sound-Produktionen), die Kinder und Jugendliche im Rahmen ihres Museumsbesuches in Teamarbeit im Trickfilmstudio gefertigt haben. Das umfangreiche digitale Archiv umfasst mittlerweile etwa 10.000 Kurzfilme, 350 Spezial- und Soundproduktionen sowie 14 Langfilme fürs Kino. Diese innovative und einzigartige, seit 2001 laufend wachsende Sammlung bildet gewissermaßen das „digitale Gedächtnis“ des ZOOM Kindermuseums, das für spätere Generationen und die wissenschaftliche Forschung zu erhalten ist.

In den Trickfilmen und Sounds drücken sich Wünsche, Ängste und Phantasien der Kinder und Jugendlichen in ästhetisch anspruchsvoller und inhaltlich vielfältiger Form aus. Die Sammlung dokumentiert Themen, Trends und Fragestellungen, mit denen Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag konfrontiert sind. Sie stellt einen beeindruckenden Ausschnitt der Kinder- und Jugendkultur dar und ist sowohl aus sozialwissenschaftlicher als auch aus künstlerischer Sicht relevant.

## 2. Das Trickfilmstudio – ein Ort für kreative Mediengestaltung

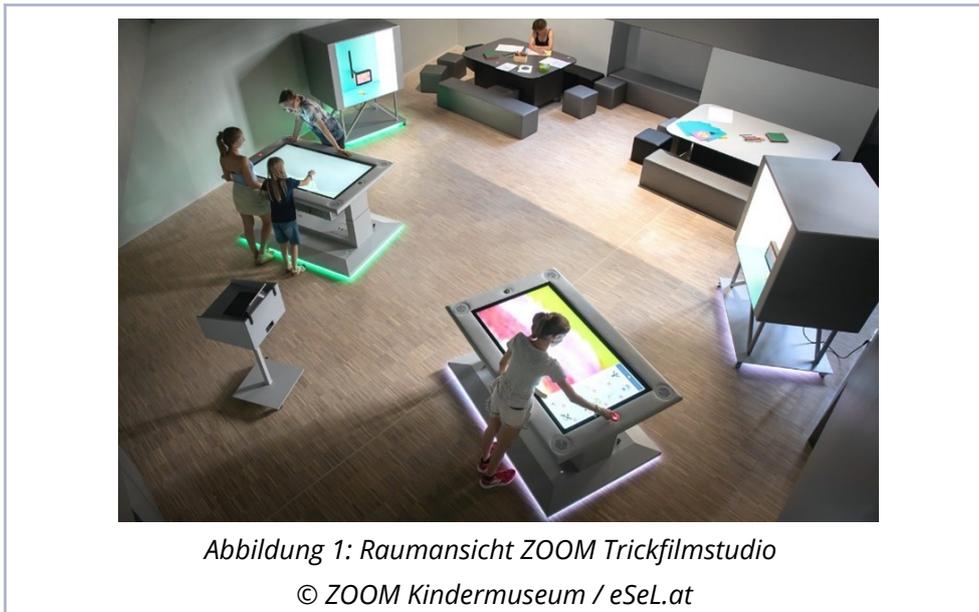


Abbildung 1: Raumansicht ZOOM Trickfilmstudio

© ZOOM Kindermuseum / eSeL.at

Die sehr spezielle, von ZOOM gemeinsam mit der Firma Bildwerk entwickelte Technik und Ausstattung ermöglichen es Kindern und Jugendlichen, im Teamwork kurze vertonte Trickfilme zu produzieren. Im spielerischen Setting des Trickfilmstudios kann der selbstbestimmte Umgang mit neuen Medien praktiziert werden. Die mit der Altersgruppe der 8- bis 14-jährigen und dem Medium Trickfilm erfahrenen Vermittler\*innen unterstützen die Teilnehmer\*innen nicht nur in technischer, ästhetischer und gruppendynamischer Hinsicht, sondern versuchen darüber hinaus medienkritisches Denken und Gestalten zu fördern.

Medienkompetenz wird hier nicht didaktisch vermittelt, sondern ist selbstverständlicher Bestandteil des gemeinsamen Arbeitens

auf Augenhöhe. In einer Atmosphäre gegenseitigen Interesses bringen die Kinder und Jugendlichen ihre Kompetenzen als Digital Natives ein und profitieren vom speziellen Know-how der Vermittler\*innen und umgekehrt.

Andrea Zsutty, Direktorin des ZOOM Kindermuseums, gibt einen Ausblick auf künftige Projekte und Entwicklungspotenziale:

Die Nutzung digitaler Technologien und Medien macht einen großen Teil des Alltags von Kindern und Jugendlichen aus. Umso wichtiger ist es, ihre Medienkompetenz zu schulen und ihnen zu vermitteln, wie sie Inhalte kreativ und verantwortungsbewusst selbst produzieren können. Ergänzend zu unseren Angeboten im ZOOM Trickfilmstudio entwickeln wir Hybridformate für künstlerische Medienarbeit, wo analoges Gestalten, gemeinsames Storyfinding mit modernen digitalen Technologien und Medien, einschließlich künstlicher Intelligenz (KI), kombiniert werden. Dabei ist es wichtig, dass die Kinder und Jugendlichen eine grundlegende Vorstellung davon bekommen, wie KI funktioniert, und dass sie verstehen, dass KI-Technologien Werkzeuge sind, die ihre eigenen Ideen unterstützen können. In den Hybrid-Workshops begegnen sich die Teilnehmer\*innen ortsunabhängig, im analogen wie auch im digitalen Raum und nutzen gemeinsam ihre kreativen Fähigkeiten und die Möglichkeiten der digitalen Gestaltung. Erste Erfahrungen konnten wir bei einer Projektkooperation sammeln, wo Schüler\*innengruppen im ZOOM Trickfilmstudio mit Schüler\*innengruppen im Animationsstudio Sladovna, Tschechien, einen gemeinsamen Film produzierten. Hybridformate bieten auch eine große Chance inklusiv zu wirken, beispielsweise um junge Menschen in Einzelbetreuungssituationen oder in stationären Kran-

kenhousaufenthalt mit Familien, Freund\*innen oder Kolleg\*innen außerhalb des oft isolierten Systems zu verbinden. Hier werden wir mit den Angeboten aus dem Trickfilmstudio in Zukunft noch weitere Wege beschreiten.

### 3. Der Produktionsprozess: Mit Touchgesten zur Animation

Nach einer inhaltlichen und technischen Begrüßungs- und Einführungsphase erarbeiten die Teilnehmer\*innen in Gruppen einen Trickfilm. Zentrales Element des Workshops ist die gemeinsame Geschichts- bzw. Ideenfindung. Hierfür werden immer wieder neue künstlerische Wege erforscht und umgesetzt. Damit sich möglichst alle mit dem Plot identifizieren können, bedarf es einer intensiven Begleitung durch den künstlerisch-demokratischen Entscheidungsprozess. Manchmal führt dies zu überraschenden oder absurden inhaltlichen Wendungen.



Abbildung 2: Filmstill „Peppa gegen die Mafia“

© ZOOM Kindermuseum

Das für die Umsetzung der Filmideen an den Arbeitstischen hergestellte Material (analoge Zeichnungen oder Objekte) wird im ersten Schritt digitalisiert. Dazu werden an einer Fotostation digitale Abbilder erstellt. Mit diesen wird in Folge an den höhenverstellbaren Trickfilmtischen auf Multitouchmonitoren weitergearbeitet.

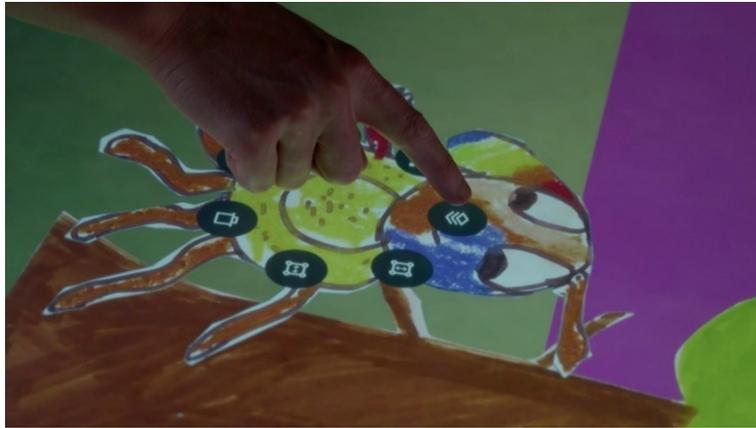


Abbildung 3: Multitouch Monitore Trickfilmtische  
© ZOOM Kindermuseum / Klemens Koscher

Positionen des Abbildes werden verschoben, Screenshots erstellt und auf diese Weise frame-by-frame der Stop-Motion-Film umgesetzt. Alle Gesten, die für die Filmproduktion zur Anwendung kommen, sind für Kinder und Jugendliche intuitiv nachvollziehbar, so dass die einzelnen Schritte des Produktionsprozesses möglichst selbständig abgewickelt werden können. Den fertigen Film können die Kinder und Jugendlichen mit Mikrofonen und Instrumenten in einem oder mehreren Takes vertonen. Ein wichtiger abschließender Teil des Workshops ist das gemeinsame Finden eines Filmtitels. Dieser soll noch nicht die ganze Geschichte verraten, aber neugierig machen.

#### 4. Behind the scenes: Die Erzählung hinter der Sammlung

Anhand ausgewählter Filmtitel lassen sich verschiedene wichtige Aspekte der Trickfilmsammlung beschreiben. „So ein großer Feu-

erball Junge, Baam!!“ steht einerseits exemplarisch für die Krocha-Bewegung aus dem Jahr 2008 aber auch für viele andere Trends der Jugendkultur. Politische Berichterstattung vermischt sich mit vertrauten Zeichentrickwelten: Die leicht wiedererkennbaren Attribute machen Donald Trump zur beliebten Comicfigur. Bei seinem Erscheinen rasselt eine trennende Wand zwischen Spongebob und Patrick dem Seestern herab und der passende Filmtitel dazu lautet: „Make Bikini Bottom great again!!“



Abbildung 4: Filmstill „Make Bikini Bottom great again!!“

© ZOOM Kindermuseum

Computerspiele sind für die meisten Kinder und Jugendlichen wichtige Alltagskultur: Besonders reizvoll, da als Filmidee oft aufgegriffen, scheint dabei die Verwandlung der „normalen“ Welt in eine mit eckigem Erscheinungsbild – wie in dem weit verbreiteten Spiel „Minecraft“.



Abbildung 5: Filmstill „Game over“ © ZOOM Kindermuseum

Im gemeinsamen Prozess der Ideenfindung werden die Workshopteilnehmer\*innen ermutigt, stereotype Erzählstränge aufzubrechen und zu verändern. Besonders hartnäckig sind Zuordnungen von angeblich typischen Verhaltensmustern aufgrund des Geschlechts. Die Rolle der heldenhaften Retterin ist nach wie vor eine Ausnahmeerscheinung. Eingehende Reflexionsprozesse durchbrechen den verbreiteten Erzählkanon, zum Beispiel wenn eine Meerjungfrau den Delphin aus der Gefangenschaft der Unterwassermonster befreit.



Abbildung 6: Filmstill „Fischen impossible“ © ZOOM Kindermuseum

Die Verarbeitung von unheimlichen und brutalen Inhalten ist eine wiederkehrende Herausforderung in der Arbeit des Trickfilmstudios: Hier können Figuren wie das Internetphänomen „Slenderman“ oder die Horrorclowns besiegt oder zumindest in einem selbstermächtigenden kreativen Akt dargestellt werden.



Abbildung 7: Filmstill „Mirror Dimension“ © ZOOM Kindermuseum

In der medialen und bildlichen Übersetzung der Trickfilmgestaltung werden Überforderungen, denen auch junge Menschen durch gesellschaftspolitische Ereignisse ausgesetzt sind, unmittelbar sichtbar. In der Vermittlungsarbeit werden jedoch schnell Grenzen erreicht, was die tiefgehende Auseinandersetzung mit sensiblen Themen und emotionalen Zuständen betrifft, denn in eineinhalbstündigen Workshops können beispielsweise keine Kriegs- und Fluchttraumata nachhaltig verarbeitet werden.

Interessant zu beobachten ist, dass es, unabhängig von aktuellen Ereignissen oder vorgegebenen Konzepten, wiederkehrende Erzählstränge in den Geschichten gibt, wie „Fressen und Gefressen werden“, „Endloses Fallen“ und „Explosionen“.



Abbildung 8: Filmstill „Explosion 2012“ © ZOOM Kindermuseum

Ob es sich dabei um archetypische Bildsprachen handelt, die in allen Kulturkreisen zu finden sind, oder diese nur unter spezifischen Rahmenbedingungen auftauchen, könnte Teil einer tiefergreifenden Untersuchung sein.