

Schuster, Christine

Wo Monster wohnen

formally and content revised edition of the original source in:
JuLit 42 (2016) 2, S. 16-18



Bitte verwenden Sie beim Zitieren folgende URN /
Please use the following URN for citation:
urn:nbn:de:0111-pedocs-153785
<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0111-pedocs-153785>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Christine Schuster

Wo die fürchterlichen Monster wohnen

Der Berliner Künstler und Grafiker Kim Kwacz hat eine interaktive Fantasiewelt gestaltet, die Kinder und Erwachsene zum Betrachten, Lachen, Staunen und Philosophieren einlädt – die App *Monzter*. Ein Werkstattbesuch

Auf alte Wände gesprühte Monster, die in einer verfallenen Fabrik wohnen - ist das nicht zu gruselig für Kinder? „Nö“, sagt Anike (6). Das grüne Monster gefällt ihr am besten. Und Jonah (6) findet das mit dem Kragen aus Blütenblättern am schönsten. Dass es Monster sind, hat er gleich erkannt, es musste ihm keiner sagen. Ole (9) kann die Geschichte von den fürchterlich neugierigen Monstern und ihre vielen Fragen schon alleine lesen. Wie man die Fragezeichen in Pinsel verwandelt und die Fragen wegwischen kann, haben alle drei Kinder schnell entdeckt. Es macht ihnen großen Spaß, auf dem iPad zu malen und zu wischen, bis sich ein neues Bild öffnet, auf dem fantasievolle Wesen zum Leben erweckt werden können.

Ausgedacht hat sich diese skurrile Monsterwelt der Berliner Künstler und Grafiker Kim Kwacz. Gemeinsam mit der ZENTRALNORDEN Kreativgesellschaft mbH wurde die Idee entwickelt, damit eine Bilderbuch-App zu gestalten. Die Berliner Agentur für Design und visuelle Kommunikation ist auf virtuelle Erlebnisse spezialisiert und konzipiert und gestaltet vor allem digitale Anwendungen und Internetauftritte.

Die Bilderbuch-App *Monzter* ist ein besonderes Projekt, an dem mit viel Liebe zum Detail und hohem künstlerischen Anspruch ein Jahr lang gearbeitet wurde. „Es war großes Glück, dass ZENTRALNORDEN die Produktion ermöglicht hat“, erzählt Kim Kwacz bei einem Treffen in der Kreuzberger Werkstatt der Design-Agentur. Entstanden ist etwas Außergewöhnliches: eine interaktive Erlebnisreise durch reale Räume mit Bildern, die nicht am Schreibtisch oder am Computer, sondern in die Räume hinein gemalt wurden.

In einer verlassenen Papierfabrik im Berliner Umfeld fand Kim Kwacz die geeigneten Plätze für seine Monsterbilder. Inspiriert von der Aura des Ortes kreierte er mit Sprühdosen, Pinsel und Acrylfarben temporäre Gesamtkunstwerke aus Bild und Raum. „Sprühdosen sind praktisch“, erläutert der Künstler, „weil die Farben sofort decken, man muss nicht grundieren.“ Die Bilder halten jedoch nur kurze Zeit, bis die Wände einstürzen oder die Farbe abblättert. So ist es auch den Fantasiewesen, die man in der App *Monzter* bestaunen kann, ergangen. In der Wirklichkeit gibt es sie wahrscheinlich nicht mehr. Antonin Menichetti hat sie für die Bilderbuch-App fotografiert, Stephan Schultz und Alex Kohler haben sie am Computer animiert und Johannes Bünemann hat Musik und spezielle Tonsequenzen für sie komponiert. Julika Schmitz erfand die Geschichte von den neugierigen Monstern, die schon, wenn sie noch ganz klein sind, fürchterlich viele Fragen stellen: Werde ich auch mal groß? Ist Süßes schlecht? Gibt es Vampire? Kannst Du Dich verstecken? Können mich Geister sehen? - Antworten gibt es nicht. Man muss sich Zeit nehmen und zulassen, dass der Versuch, eine Antwort zu finden, eventuell weitere Fragen aufwirft.

Das ist Absicht. Kim Kwacz wollte keine Antworten liefern, sondern, inspiriert von Max Frischs berühmten Fragebögen aus dem „Tagebuch 1966-1971“, zur Reflexion, zum Lachen, zum Staunen und zum Philosophieren mit Kindern anregen. Für eine Kinderbuch-App ein hoher Anspruch.

Kinder werden an der liebevoll gestalteten Monsterwelt Gefallen finden. Man kann sich wie in einem Buch von Frage zu Frage bzw. von Bild zu Bild bewegen oder die Fragen einzeln auswählen. Das Malen, Wischen und Tippen in der bunten Fantasiewelt macht Spaß, fordert zum Betrachten und Entdecken heraus. Ob es darüber hinaus gelingt, die Fragen aufzugreifen, dazu eine Geschichte zu erfinden oder darüber zu philosophieren, hängt wesentlich vom Geschick und von der Geduld des erwachsenen Mitbetrachters und auch von den App-Erfahrungen und damit von den Erwartungen der Kinder ab.

„Duften Blumen?“, lautet z. B. eine Frage. „Klar“, meint Jonah (6). Aber die Monster halten sich die Nasen zu und rufen „Iiih“, wenn man sie antippt. Das ist lustig. Stinken die schönen

Blumen auf dem Bild vielleicht? Oder finden die Monster den Duft nicht schön? Oder sind es vielleicht gar keine richtigen Blumen?

Und sie fragen weiter und weiter und weiter ...

Über den Autor

Kim Kwacz, Jahrgang 1981, malt und zeichnet seit seiner Kindheit. Das Künstlerdorf Worpswede, in dem er aufwuchs, war ein inspirierender Ort für den talentierten Jungen. Monster beeindruckten ihn schon als Kind, etwa die von Maurice Sendak in „Wo die wilden Kerle wohnen“ oder Ilon Wiklands Drachen in „Die Brüder Löwenherz“. Als 13-Jähriger begann er zu sprühen, mit 18 wurde ihm die Grafitti-Szene zu eng. Er wollte nicht mehr immer nur Buchstaben sprühen und neben der Dose auch mit Pinsel, Airbrush, Acrylfarben oder Mixtechniken arbeiten. Nach dem Abitur studierte er zwei Jahre Philosophie in Berlin, nahm dann aber lieber einen Job an, der es ihm erlaubte, nebenbei zu malen. Zwei Jahre promotete er klassische Konzerte in der ganzen Welt, lernte Städte und Dörfer in Australien, Frankreich, Spanien und Kanada kennen - eine Erfahrung, die er nicht missen möchte. Zwei beeindruckende multimediale Kunstwerke, die Kim Kwacz gemeinsam mit dem Berliner Kollektiv Rostlaub erstellt hat, können kostenlos im Internet betrachtet werden. Unter www.99rooms.com hauchen phantasievolle Fabelwesen und überraschende Animationen unterlegt von einem harmonischen Soundtrack 99 verlassenen Fabrikhallen für einen Moment wieder Leben ein - vorausgesetzt, man nimmt sich Zeit zum Betrachten und findet die Stellen, wo sich Türen öffnen und Schalter anknipsen lassen. Zeit nehmen sollte man sich auch für die unendliche Traumwelt der kleinen Ana Somnia, die unter www.anasomnia.com darauf wartet, dass jemand das Licht in ihrem Kinderzimmer ausschaltet. Zwei Jahre hat es gedauert, jedes Bild einzeln zu malen und zu animieren, damit bei jedem Besuch der Website neue Träume generiert werden können. Von der mühevollen Kleinarbeit ist beim Betrachten des Kunstwerks jedoch nichts zu spüren. Im Gegenteil, Anas Träume sprudeln mit einer überraschenden Leichtigkeit über den Bildschirm, der man sich nur schwer entziehen kann. Wer den „Türöffner zur eigenen Fantasie“, den Kim Kwacz hier offeriert, annehmen kann, wird fasziniert sein.

Mit seinen Kunstwerken möchte Kim Kwacz keine Antworten liefern, sondern erreichen, dass die Betrachter genau hinschauen, sich auf das audiovisuelle Erlebnis einlassen und sich damit beschäftigen. Die interaktive Fantasiewelt der Bilderbuch-App *Monzter* bietet dafür viele Impulse, lädt Kinder und Erwachsene zum Betrachten, Staunen und Philosophieren und vor allem auch zum Lachen ein - denn, die Monster sehen nicht nur lustig aus, sondern können sich doch tatsächlich auch verstecken.

Monzter

ZENTRALNORDEN Kreativgesellschaft mbH, 2015

Illustrationen: Kim Kwacz

Photographie: Antonin Menichetti

Text: Julika Schmitz

Code: Stephan Schultz / Alex Kohler

Komposition: Johannes Bünemann

Die App *Monzter* kann bei iTunes für 1,99 € heruntergeladen werden. Sie ist in deutscher, englischer, französischer und spanischer Sprache verfügbar und erfordert ein iPad, iOS 6.1 oder neuer.

<http://apple.co/1cUoKoh>

Wer kein iPad hat, kann sich *Monzter* als iBook herunterladen.

<https://itunes.apple.com/de/book/monzter/id1016449763?mt=11>

Den Trailer zur App kann man sich anschauen unter:

<https://www.facebook.com/monzterbook>

Kwacz, Kim: *Monzter*. Berlin: ZENTRALNORDEN Kreativgesellschaft mbH, 2015

Dipl.-Lehrerin Christine Schuster ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Deutschen Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) und dort verantwortlich für die Redaktion des *Portals Lesen in Deutschland* und den Bereich *Leseförderung/Lesekompetenz* im Deutschen Bildungsserver.

Wenn das zu wenig ist:

Dipl.-Lehrerin Christine Schuster studierte von 1974-78 an der Humboldt-Universität zu Berlin, arbeitete anschließend als Lehrerin und von 1999 bis 2004 als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Humboldt-Universität. Seit 2005 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Deutschen Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) und dort verantwortlich für die Redaktion des *Portals Lesen in Deutschland* und den Bereich *Leseförderung/Lesekompetenz* im Deutschen Bildungsserver.