

Up app und away?!

WOHIN REIST DIE ILLUSTRATION
IN DIGITALEN KINDER-WELTEN?

7. Workshop der Stiftung Illustration

5.9. bis 6.9.2014 im Bilderbuchmuseum Troisdorf

Tagungskonzeption:

Sarah Wildeisen

Der diesjährige 7. Workshop der Stiftung Illustration nimmt die jüngsten Entwicklungen des Buchmarktes ins Visier und erkundet welchen Einfluss, die Digitalisierung von (Bilder-) Büchern auf die Illustration hat. Illustration definiert sich traditionell als eine auf das gedruckte Buch bezogene Kunstform. In der Ebook App wird die Illustration zur Grafik, deren Angriffsflächen und Berührungspunkte die Userinnen und User zum interaktiven Mitwirken aufordern. Das Bilderbuch wird als App um filmische Animationen, mit Spielelementen zu Games und mit Sounds und Erzählerstimmen zum Hörspielen oder Hörbüchern erweitert. Was bedeutet es für das Medium Bilderbuch, wenn es durch Animationen filmisch und gleichzeitig durch Spielelemente ludisch wird? In der neuen Rolle der Userin oder des Users geht es nicht nur darum eine Geschichte nachzuvollziehen, sondern auch alle Angriffs- und Berührungspunkte zu entdecken, die der App implementiert sind. Steht die Narration noch im Mittelpunkt, wenn die Bilder zu Interaktivität auffordern? Bilderbuchapps müssen auf verschiedenen Endgeräten sichtbar und spielbar sein, kleine Bildschirmformate stellen große konzeptionelle Herausforderungen an die Entwickler. Werden die Illustrationen als App-Grafiken glatter und leerer, um auch auf kleinsten Bildschirmen, wie Smartphones sichtbar zu sein? Welche Entwicklung zeichnet sich bezüglich des ästhetischen Erscheinungsbildes der Bilderbuchapps ab?



PROGRAMM FREITAG, 5.9.2014

ab 15.00 Uhr
BEGRÜSSUNGSKAFFEE

15.30 Uhr
Maria Linsmann
BEGRÜSSUNG



15.40 Uhr
Sarah Wildeisen
SCHÖNE NEUE BILDER?!

Ein kurzer Streifzug durch die digitale Welt auf den Fersen der Illustration

16.00 - 16.45 Uhr
Marlene Zöhler
ANGETIPPT! AUF DEM SPIELFELD DIGITALER NARRATIONEN:
VON BÜCHERN, BILDERN, APPS UND IHREN INTERAKTIONEN

Sie nimmt stetig zu, die Zahl der Bilderbücher, denen digitales Leben eingehaucht wird. Doch was bedeutet es, wenn ein Bilderbuch zur App wird? Ist der Medienwechsel vergleichbar mit einer Verfilmung? Haben wir es also mit einer Adaption zu tun? Oder gar mit einer Transformation? Eine Annäherung an die digitale Erzählform Bilderbuch-App.

17.00 - 17.45 Uhr
**Max Fiedler, Christian Matzerath,
Sabrina Glodde, Paula Peretti**
DAS TEAM MACHT DIE APP!

Um aus einer Buchvorlage eine App zu gestalten, braucht es ein ganzes Team. Den kreativen Entwicklungsprozess, der aus dem illustrierten Vorlesebuch „Das Supertalentier“ eine E-Book-App machte, veranschaulicht Paula Peretti mit ihrem Team.



18.00 - 18.45 Uhr
Sebastian Zembol
ALLE WÖRTER FLIEGEN HOCH!

Der Verleger des mixtvision Verlags Sebastian Zembol erzählt in einem Werkstattgespräch mit Mareile Oetken von der Entstehung der preisgekrönten Bilderbuch-App „Die große Wörterfabrik“. Dabei gilt es auch einen jungen Verlag kennen zu lernen, der sich von Anfang an medienübergreifend aufgestellt hat. Moderation: Mareile Oetken

19.00 UHR
ESSENSPAUSE

SAMSTAG, 6.9.2014

9.30 Uhr
Marlene Zöhler
APP IN DEN DSCHUNDEL

Virtuelle Exkursion durch den App-Dschungel, auf der es wahre Perlen zu finden und falsche Versprechen zu entlarven gilt. Denn App ist nicht gleich App – es gibt deutliche Unterschiede in Ästhetik, Anspruch und Anwendbarkeit. Die Kinderbuch- und App-Rezensentin Marlene Zöhler nimmt im Gespräch mit Sarah Wildeisen Bilderbuch-Apps unter die Lupe. Mit Tablets und iPads kann das Publikum selbst Apps ausprobieren.

10.30 Uhr
KAFFEEPAUSE



11.15 Uhr
Wolfgang Schmitz
APPS SELBER MACHEN: GEHT DAS?

Wolfgang Schmitz hat für seine App „Fiete“ mit Jan Kloeveborn, Karz von Bonin und Sven Morawek im Jahr 2013 ein Unternehmen – Ahoiii – gegründet. Mit über 650.000 Downloads gehören die Fiete-Apps inzwischen zu den erfolgreichsten Apps für Kinder in Deutschland. Im Gespräch mit der Chefredakteurin des Internet-Kinderliteraturmagazins Rossipotti, Annette Kautt berichtet er, wie er seine Ideen umgesetzt hat. Moderation: Annette Kautt

12.00 Uhr
MITTAGESSENSPAUSE



14.00 Uhr
Jutta Bauer, Markus Doemer
DIE ILLUSTRATORIN UND DIE APPS

Aus „Emma isst“, dem Pappbilderbuch von Jutta Bauer machte der Carlsen Verlag eine Ebook App. Dabei müssen die einzelnen Bilder selber zusammengebastelt werden, bevor sie erzählen. Wie ergeht es Illustratoren, wenn aus ihren Büchern andere Apps machen? Welche Rolle spielt die ursprüngliche Idee innerhalb des Entstehungsprozesses? Moderation: Katja Spitzer

15.45 Uhr
KAFFEEPAUSE

16.30 Uhr
SCHLUSSDISKUSSION: WAS TAUGT DIE APP?

Diskussionsrunde mit Wolfgang Schmitz, Paula Peretti, Annette Kautt, Jutta Bauer, Markus Dömer, Marlene Zöhler, auf der Bühne im Gespräch mit Katja Spitzer und Sarah Wildeisen

18.00 Uhr
Ausstellungseröffnung im Museum Burg Wissem:
DAS EIGENE UND DAS FREMDE. ISRAELISCHE UND DEUTSCHE
ILLUSTRATOREN ZU GAST IM MUSEUM BURG WISSEM



REFERENTEN

SEBASTIAN ZEMBOL

Verleger, München

Der Sport- und Erziehungswissenschaftler und Journalist arbeitete 10 Jahre als Sportredakteur. 2004 gründete er das Medienunternehmen MIXTVISION mit dem mixtvision Verlag und arbeitete parallel an der Entwicklung von TV-Wissensformaten. Im Mai 2011 eröffnete er mit seiner Frau das Kinderkunsthhaus München.

DR. MARLENE ZÖHRER

Redaktuerin, Landsberg am Lech

Studium der Allgemeinen und Vergleichenden Literaturwissenschaft, Amerikanistik und Psychologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Seit 2003 freiberufliche Beraterin, Referentin, Rezensentin, Redakteurin und Autorin im Bereich Kinder- und Jugendmedien (u.a. „App des Monats“ im Fachmagazin Eselsohr). Lehrbeauftragte für Kinder- und Jugendliteratur.

WOLFGANG SCHMITZ

Kommunikationsdesigner, Köln

Nachdem er als Konzepter und Art Director bei Mobile- und Online-Projekten gearbeitet hatte, gründete er gemeinsam mit Jan Kloeveborn, Karz von Bonin und Sven Morawek im Jahr 2013 das Unternehmen Ahoiii, dessen Apps rund um den Charakter „Fiete“ weltweit mehr als 650.000 mal heruntergeladen wurden.

MAX FIEDLER

Illustrator, Düsseldorf

Freiberuflicher Illustrator, Comiczeichner und Gamedesigner, hat seit 2005 einen Lehrauftrag an der Fachhochschule Düsseldorf im Vergleich interaktive Systeme/Animation & Gamedesign.

CHRISTIAN MATZERATH

Autor, Düsseldorf

Schreibt Drehbücher, Magazine und Bücher für Kinder, erfindet Quizfragen (u.a. „Gefragt gejagt“, „ARD-Quizduell“) und denkt sich Spiele aus.

SABRINA GLODDE

Projektmanagerin, Köln

Seit 2011 in der Abteilung Bastei Entertainment mit kreativer Entwicklung, Konzeption und Umsetzung von E-Book- und App-Projekten tätig, daneben Vertriebsaufgaben. Seit September 2012 im Bereich Programmentwicklung als Projektmanagerin für digitale Produkte verantwortlich.

DR. PAULA PERETTI

Verlagsleiterin, Köln

Ist seit 20 Jahren Lektorin und Programmverantwortliche für Kinder- und Jugendliteratur. Nach Stationen bei Middelhaue und Patmos war sie lange Zeit im Verlag Sauerländer. Seit drei Jahren leitet sie den Boje Verlag in Köln.

DR. MARKUS DÖMER

Business Development, Hamburg

Leitet seit Januar 2011 den Bereich Business Development im Hamburger Carlsen Verlag. Für Carlsen entwickelt und koordiniert Dr. Markus Dömer die Erschließung neuer Geschäftsfelder und ist insbesondere für die strategische Entwicklung digitaler Produkte und Projekte verantwortlich. Parallel zu seiner Tätigkeit bei Carlsen arbeitet er als freier Künstler.

JUTTA BAUER

Illustratorin, Hamburg

Jutta Bauer illustriert seit 1981 Bilderbücher. Inzwischen umfasst ihr lieferbares Werk mehr als 60 Bücher. Sie hat zahlreiche Auszeichnungen erhalten, u.a. den Deutschen Jugendliteraturpreis (2009) und den Hans-Christian-Andersen-Preis (2010).



MODERATOREN

DR. MARIA LINSMANN, KÖLN

ist Kunsthistorikerin und leitet seit 1999 das Bilderbuchmuseum in Troisdorf. Sie ist als Lehrbeauftragte an der Universität Köln sowie als Mitglied verschiedener Jurys im Bereich Kinder- und Jugendliteratur tätig.

DR. MAREILE OETKEN, OLDENBURG I.O.

Koordinatorin für Kinder- und Jugendliteratur an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Forschungsschwerpunkt: Illustration und Medientransfer in der Kinder- und Jugendliteratur.

KATJA SPITZER, ILLUSTRATORIN, BERLIN

Katja Spitzer hat Kunstgeschichte und Geschichte in Halle und Illustration in Leipzig und Luzern studiert und arbeitet als freie Illustratorin für Buchverlage und Magazine. Sie illustriert für Kinder und Erwachsene.

SARAH WILDEISEN, BERLIN

war Buchhändlerin, studierte Kunstgeschichte sowie Kinderliteratur und arbeitet als freie Journalistin mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendliteratur. Als Bibliothekarin ist sie für Kinder-, Jugend- und Schulbibliotheksarbeit der Stadtbibliothek Mitte in Berlin tätig.

ANNETTE KAUTT, REDAKTEURIN, BERLIN

Magisterstudium in Germanistik, Philosophie, Geschichte in Köln und Berlin. 2003 Gründung und Herausgabe des Internet-Literaturmagazins für Kinder Rossipotti 2003.

(www.rossipotti.de).

Ab 2008 Herausgabe des Rossipotti-Literaturlexikons für Kinder.

(www.literaturlexikon.de).



ANMELDUNG/TEILNAHMEGEBÜHR

Die Teilnahmegebühr beträgt pro Person 120 € (Studenten ermäßigt 100 €), darin enthalten sind die Kosten für den Workshop sowie ausgewählte Getränke wie Kaffee, Tee und Wasser. Wir danken dem Restaurant „Quattro Passi“ für die Bereitstellung der Pausengetränke!

Für Anfahrt, Mahlzeiten und Unterkunft in Troisdorf sorgen die Teilnehmer selbst. Im Restaurant „Quattro Passi“ auf dem Burghof besteht die Möglichkeit, preisgünstig zu Mittag bzw. zu Abend zu essen. Auf Nachfrage mailen wir Ihnen gern eine Liste der Hotels in und um Troisdorf. Die Anmeldung zum Workshop erbitten wir bis spätestens **18. August 2014** an:

STIFTUNG ILLUSTRATION

% Bilderbuchmuseum Troisdorf
Burg Wissem, 53840 Troisdorf
Frau Gabriele Schröder
Schroederg@troisdorf.de,
Tel. 02241/8841-423

www.stiftungillustration.de
www.stiftung-illustration.blogspot.de

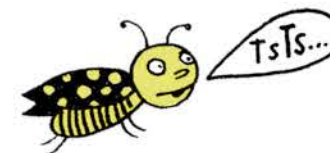


Stiftung
Illustration

Die Teilnehmerzahl ist aus räumlichen Gründen begrenzt. Die Bearbeitung erfolgt in der Reihenfolge der Anmeldungen. Bitte beachten Sie, dass Ihre Anmeldung erst nach Zahlungseingang der Teilnahmegebühr verbindlich wird. Nach Zahlungseingang erhalten Sie eine Anmeldebestätigung. Für Absagen ab zwei Wochen vor der Veranstaltung erheben wir eine Stornogebühr in Höhe von 50 % der Teilnahmegebühr.

BANKDATEN

Empfänger: Stiftung Illustration; Verwendungszweck: Workshop Stiftung Illustration 2014; Intern. Bank Account Number (IBAN): DE68 3705 0299 0002 0002 02; SWIFT-BIC: COKSDE33XXX



© Abbildungen: Jutta Bauer, Rotraut Susanne Berner, Max Fiedler und Katja Spitzer

7. WORKSHOP DER STIFTUNG ILLUSTRATION

5.9. BIS 6.9.2014

up app
und
away?!

