

Atmosphären

Fachpraktikum
Yasmin Mattich
Bildnerisches Gestalten
Kantonsschule Solothurn
Nov. 2015 – Feb. 2016

Praktikumsdokumentation

Praktikantin: Yasmin Mattich

Mentorin: Ruth Kunz

Praktikumsbetreuung: Anita Breiter

Layoutkonzept: Stéphanie Winkler

Alle Rechte liegen bei der Hochschule der Künste Bern HKB
und der Pädagogischen Hochschule Bern PHBern.

Vorwort 05

Bedingungsanalyse 06

Sachanalyse 10

Didaktische Strukturierung 18

Grobplan 24

Realisation 28

Reflexion 79

Literatur 83

Vorwort

Definition «Atmosphäre»

- a. eigenes Gepräge, Ausstrahlung; Stimmung; Fluidum; Kurzwort: Atmo (1)
- b. Umgebung, Umwelt, Milieu¹

Atmosphären umgeben unsere Umwelt und sind überall anzutreffen: Sei es der düstere Keller, der sonnengeflutete Wintergarten oder die wohlriechende Küche. Geschaffen werden sie durch verschiedenste Faktoren, wie durch die Architektur, Raumausstattung, Farben, durch Gerüche oder den Menschen, der sich in den Räumen aufhält. Letztendlich bestimmen Atmosphären den Charakter eines Ortes wesentlich mit und beeinflussen vor allem auch unser persönliches Wohlbefinden.

Das Unterrichtsprojekt «Atmosphären» geht den verschiedenen Stimmungen auf den Grund: Die Lernenden analysieren Orte und halten die dort vorgefundenen Atmosphären mit verschiedenen Medien dokumentarisch fest. Der forschende Ansatz wird von der Frage begleitet, welche Faktoren Orte charakterisieren und wie bestimmte Atmosphären mit den Mitteln der Architektur künstlich konstruiert werden können. Ausgehend von einem persönlich ausgewählten Ort übersetzen die Lernenden diesen in ein dreidimensionales Bühnenmodell. Es entsteht ein Filmset, bestehend aus Objekten und einer Aussenkulisse. Im Anschluss schlüpfen die SuS in die Rolle des Regisseurs und setzen ihr Bühnenmodell mit Licht und Farbe in Szene. Durch die Aneinanderreihung mehrerer Bilder, bzw. mit Hilfe der Stopmotion-Technik, entsteht als Endprodukt ein kleiner Film.

In erster Linie dreht sich das Projekt um die persönliche Wahrnehmung von Orten. Die Frage, inwiefern Licht und Farben unsere Wahrnehmung und unser persönliches Wohlbefinden beeinflussen, steht dabei im Mittelpunkt. Gleichzeitig sensibilisiert die damit verbundene Auseinandersetzung uns für die Tatsache, dass Räume von Architekten immer auch mit einem bewussten Ziel konstruiert sind.

1 Definition nach Duden

Bedingungsanalyse

Mit ihren 1800 Schülern und 220 Lehrpersonen gehört die Kantonsschule Solothurn (KSSO) zu einer der grössten Mittelschulen der Schweiz. An die Institution ist das Gymnasium, eine Fachmittelschule und die Sekundarschule Sek P angegliedert.

Die Kantonsschule bietet ein Frühgymnasium an. Nach Abschluss der 8. Klasse entscheidet der Notendurchschnitt, ob die gymnasiale Karrierelaufbahn weiterverfolgt werden kann. Die Ausbildung dauert insgesamt vier Jahre und führt zur eidgenössisch anerkannten Matur. Der Hauptteil der Unterrichtszeit (88 %) wird von den Grundlagenfächern beansprucht. Im 9. Schuljahr wählen die SuS ihr persönliches Schwerpunktfach, welches im letzten Jahr mit dem Ergänzungsfach erweitert wird.

Mit der Sonderklasse für Sport und Kultur und der bilingualen Matur (Zweitsprache Englisch) zeichnet sich die Schule durch ein vielfältiges Wahlangebot aus. Seit dem Schuljahr 2015/16 wird weiter ein einjähriger Passerelle-Lehrgang mit Vorbereitungskurs und Ergänzungsprüfung angeboten, welcher von der Berufsmaturität direkt zur universitären Hochschule führt.

Leitbild / Öffentlicher Auftritt

Die KSSO strebt die Entwicklung von mündigen, allgemein gebildeten und studierfähigen Persönlichkeiten an. Im Vordergrund steht das Ziel, den SuS die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, die zur Erreichung der gymnasialen Maturität, des Fachmittelschulaausweises und der Fachmaturität führen, mit einem qualitativ hoch stehenden Unterricht und guten Lern- und Arbeitsbedingungen für Lehrer und Lernenden zu vermitteln.

Teamsituation

Die Lehrerschaft der Fachschaft Bildnerisches Gestalten besteht aus einer heterogenen Gruppe von insgesamt dreizehn Lehrpersonen gemischten Alters, die alle mit unterschiedlich grossen Pensen unterrichten. Die Atmosphäre in der Fachschaft ist locker und familiär. Alle paar Monate findet eine Fachschaftekonferenz statt, an welcher die aktuellsten Anliegen oder bevorstehenden Veranstaltungen diskutiert und besprochen werden.

Lage

Die Kantonsschule liegt in einem ruhigeren, begrünten Stadtteil Solothurns und ist vom Hauptbahnhof aus in einem fünfzehnminütigen Spaziergang erreichbar. Im Umkreis der Institution befinden sich zahlreiche Kulturstätten, wie das Stadttheater oder das Solothurner Kunstmuseum. Letzteres wird mit seiner grossangelegten historischen Werksammlung oft auch als Ort für Exkursionen ausserhalb des Klassenzimmers genutzt.

Campus

Der Campus der Kantonsschule ist auf mehrere Gebäude verteilt. Er besteht aus zwei Pavillons, zwei Sporthallen, dem naturwissenschaftlichen Trakt und dem Hauptgebäude, welches den «Kern» der Schule bildet. Das Hauptgebäude wurde 1932 in einem Architekturwettbewerb vom jungen Solothurner Architekten Hans Bracher entworfen. Es umfasst eine Aula und mehrere Unterrichtsräume. Im neueren Anbau, welcher direkt an das Hauptgebäude angegliedert ist, befinden sich die Mensa, mehrere Musikübungszimmer und zwei BG Zimmer, welche von der Grösse und Einrichtung her identisch sind.

Infrastruktur

Im zweiten Stock des Hauptgebäudes, und somit für alle Lehrpersonen gut erreichbar, befindet sich der Kopierraum, der mit mehreren Druckstationen ausgestattet ist. Das, im Anbau situierte Kellergeschoss, ist vor allem für die BG-LehrerInnen von Bedeutung: Hier befindet sich das analoge Fotolabor und der Materialraum, welcher ein Vorrat an verschiedenen Arbeitsmaterialien und eine Stoffsammlung beherbergt.

Auf dem ganzen Campus verstreut finden sich diverse Computerräume, die Zugriff auf die gängigen Bild- und Filmbearbeitungsprogrammen wie Photoshop, InDesign und das Windows Movie Maker Programm erlauben. Weiter stehen Tiefdruckmaschinen, ein Brennofen für Ton, ein Klassensatz Digitalkameras sowie einige analoge und digitale Spiegelreflexkameras zur Verfügung. Die Reservation der Kameras erfolgt im Vorfeld jeweils mit einem Mail an die BG-Fachschaft und mit einem Eintrag in das analoge Reservations-Buch.

Fachpraktikum Unterrichtszimmer

Das Unterrichtszimmer, in welchem ich während drei Monaten unterrichten durfte, befindet sich im Anbau, der 1990 errichtet wurde. Im Normalfall werden die Räume jeweils von zwei Lehrpersonen genützt. Mein Zimmer teilte ich mit Rahel Köchlin, im angrenzenden Nachbarzimmer fand der Unterricht der beiden BG-Lehrpersonen Sarah Ruffenacht und Matthias Schneeberger statt.

Die Ausstattung beider Zwillingräume ist identisch und wurde von Peter Jeker, einem ehemaligen Lehrer für Bildnerisches Gestalten, entworfen. Das Klassenzimmer ist mit modernem Beamer, Lautsprecherboxen, Laptop und einer Wandtafel ausgestattet und ist von der Grösse her gut überschaubar. Neben den gewohnten Arbeitstischen für die Lernenden bietet es mit den drei zusätzlichen Tischen (1 Materialtisch, 1 Bürotisch für die Lehrperson, 1 Tisch für Sonstiges) ausreichend Arbeits- und Ablagefläche. Die Wandschrankregale wurden im Vorfeld von Anita, meiner Fachpraktikums-Lehrperson, nach Klassennamen geordnet und bieten nützlichen Stauraum für flache Schülerarbeiten.

- 01 Haupteingang der KSSO Solothurn
- 02 Kunst am Bau I: Auf dem gesamten Campus verteilt finden sich viele Werke regionaler Künstler
- 03 Kunst am Bau II: Eingangshalle
- 04 Erdgeschoss (Hauptgebäude)
- 05 Verbindungsgang Hauptgebäude - neuer Anbau



01



02



03



04



05

Die verschiedenen Materialien sind in Plastikbehälter verstaut und nach System geordnet – so sind Papier, Schere, Leim, Zange, Draht, Lampen, Karton, etc. schnell gefunden und für den Unterricht einsatzbereit.

Das Unterrichtszimmer wird vom Lehrerbüro aus mit dem benachbarten Zwillingzimmer verbunden. Das Büro ist einzig den Lehrpersonen vorbehalten und übernimmt die wichtige Funktion des Vorbereitungs- und Aufenthaltsortes. Der Raum ist klein, aber gemütlich und ist mit einer Computerstation, einer kleinen Bibliothek und einer kunterbunten Objektsammlung ausgerüstet, welche neben einer ausgestopften Vogel- und Stuhlsammlung, diverse Modellobjekte, Brocki-Gegenstände und andere Kuriositäten beherbergt.

Arbeitsklima

Obwohl die BG-Zimmer auf der gesamten Grösse des Campus verteilt sind, so erlebte ich den Austausch zwischen den Lehrpersonen als sehr lebendig und familiär. Die Pause wird oft dazu genutzt, um gemeinsam einen Tee zu trinken oder beim Arbeitskollegen eine Zweitmeinung einzuholen.

Neben dem obligaten Unterricht sind die Lehrkräfte in verschiedene organisatorische Aufgaben eingebunden – sei es die Organisation von Exkursionen und Blockwochen, die schriftliche und mündliche Vorbereitung der Maturaprüfung oder die alljährlich anstehende szenografische Gestaltung der Abschlussfeier.

Gewohnheiten

Der digitalen Kommunikationsplattform GISY kommt eine tragende Rolle in der KSSO-Kommunikation zu. Sie übernimmt die Funktion als digitales Klassenbuch und informiert Lehrer und Schüler über bevorstehende Veranstaltungen oder kurzfristige Änderungen und Ausfälle. Die SuS und das Lehrpersonal sind dafür verantwortlich, die Plattform tagtäglich zu konsultieren. Krankheitsbedingte Absenzen der SuS werden von der Lehrperson am jeweiligen Tagesende direkt in der digitalen Agenda vermerkt. Das Ausgeben von Druckaufträgen für den Unterricht wird ebenfalls über die GISY-Plattform getätigt.

Zutritt

Der Zugang zu den Unterrichtsräumen erfolgt jeweils mit elektronischen Schlüsseln, die mit speziellen Chips ausgestattet sind. Die Schule ist bis 10 Uhr zugänglich, danach ist der Zutritt nur noch befugten Personen erlaubt. Benötigt eine Lehrperson Hilfe in der Technik oder hat ein besonderes Anliegen, so steht nahezu rund um die Uhr der Hauswärtendienst zur Verfügung.

Voraussetzungen der Zielgruppe

Im Rahmen meines Fachpraktikums durfte ich zwei verschiedene Tertia-Klassen unterrichten. Beide Klassen absolvieren das Fach BG als Grundlagenfach. Das Programm für die beiden Klassen startete allerdings nicht zeitgleich, sondern um eine Woche versetzt – dies ermöglichte mir, das Unterrichtsprogramm nach der ersten Durchführung zu reflektieren und für die zweite Runde laufend anzupassen.

Da das Projekt mit der Klasse N14a/N14c, aufgrund des früheren Unterrichtsstarts und den wenigeren Ausfällen, in seiner gesamten Länge durchgeführt werden konnte, wird die Gliederung der Unterrichtssequenz im Folgenden anhand dieser Klasse dargestellt.

Die Klasse N14a/N14c zählt insgesamt 22 SuS und besteht aus zwei verschiedenen Halbklassen. Beide Klassen belegen als Schwerpunktfach Naturwissenschaften. Der BG-Unterricht fand jeweils am Freitagmorgen von 7.35 bis 10.10 Uhr statt und beinhaltete drei Lektionseinheiten à 45 min. Da die Klasse aus zwei unterschiedlichen Klassenhälften bestand, war das Arbeitsklima zwar sehr angenehm, aber auch gleichzeitig durch einen relativ geringen Austausch zwischen den beiden Klassenhälften geprägt. Eine Durchmischung fand weniger oder kaum statt – wohl aus dem Grund, dass der BG-Unterricht das einzige gemine Unterrichtsgefäss war.

Im Vorfeld meines Praktikums behandelte meine Fachlehrperson mit der Klasse die kunsthistorische Epoche der Steinzeit. Passend zum Thema stand dabei die Malerei im Vordergrund: Die SuS stellten mit Farbpigmenten selber Farbe her und lernten den Vordergrund und Hintergrund mit skizzenhaften Darstellungen zu verbinden. In vorangegangenen Projekten eigneten sich die SuS bereits wichtige grundlegende Kompetenzen an – sei es die Zentralperspektive oder das genaue Beobachten und Konstruieren mittels wissenschaftlichem Zeichnen.

Vorgaben

In der Gestaltung des Rahmenprogramms meines Fachpraktikums genoss ich grosse Freiheit. In Bezug auf die Thematik hatte ich im Vorfeld von meiner Praktikumslehrperson keinerlei Vorgaben oder Einschränkungen erhalten. Da die Unterrichtssequenz aus jeweils drei Lektionseinheiten bestand, setzte der KSSO Lehrplan einzig die Bedingung, ein Drittel des Unterrichts mit Kunsttheorie und/oder Kunstgeschichte zu gestalten. In welchem Rhythmus und zu welchem Zeitpunkt die kunsttheoretischen Akzente eingebracht wurden, lag in meinem persönlichen Ermessen.

- 06 Fachpraktikum Unterrichtszimmer
- 07 Lehrbüro mit Computerstation und Objektsammlung
- 08 Materialraum



06



07



08

Sachanalyse

Phase 1: Ideenflut

Zu Beginn befürchtete ich, dass mich der vorgegebene Begriff «urbaner Raum» in meiner Themenwahl einschränken könnte. Wie sich zeigte, erwiesen sich diese Bedenken aber als unbegründet: Ob von «Street Art» über Fotografie bis hin zu Malerei oder Modellbau – an Ideen mangelte es in den Anfängen durchaus nicht. Mit Hilfe der Sachanalyse-Technik wurden in Form eines Mind-Maps alle Gedanken an der Wand geordnet: Blaue Post-Its markierten die Schlüsselbegriffe, die gelben ihre untergeordneten Sub-Ebenen und die weissen Zettel hielten, in Bezug auf gestalterische Aufgaben, bereits erste konkrete Ideen fest. Bilder ergänzten die gesammelten Gedanken zusätzlich auf der visuellen Ebene. Schlussendlich war das Papier zwar gefüllt, doch noch fehlte ein roter Faden. In einem zweiten Schritt war es deshalb nötig, die Flut an Einfällen auszudünnen und das Konzept zu konkretisieren.

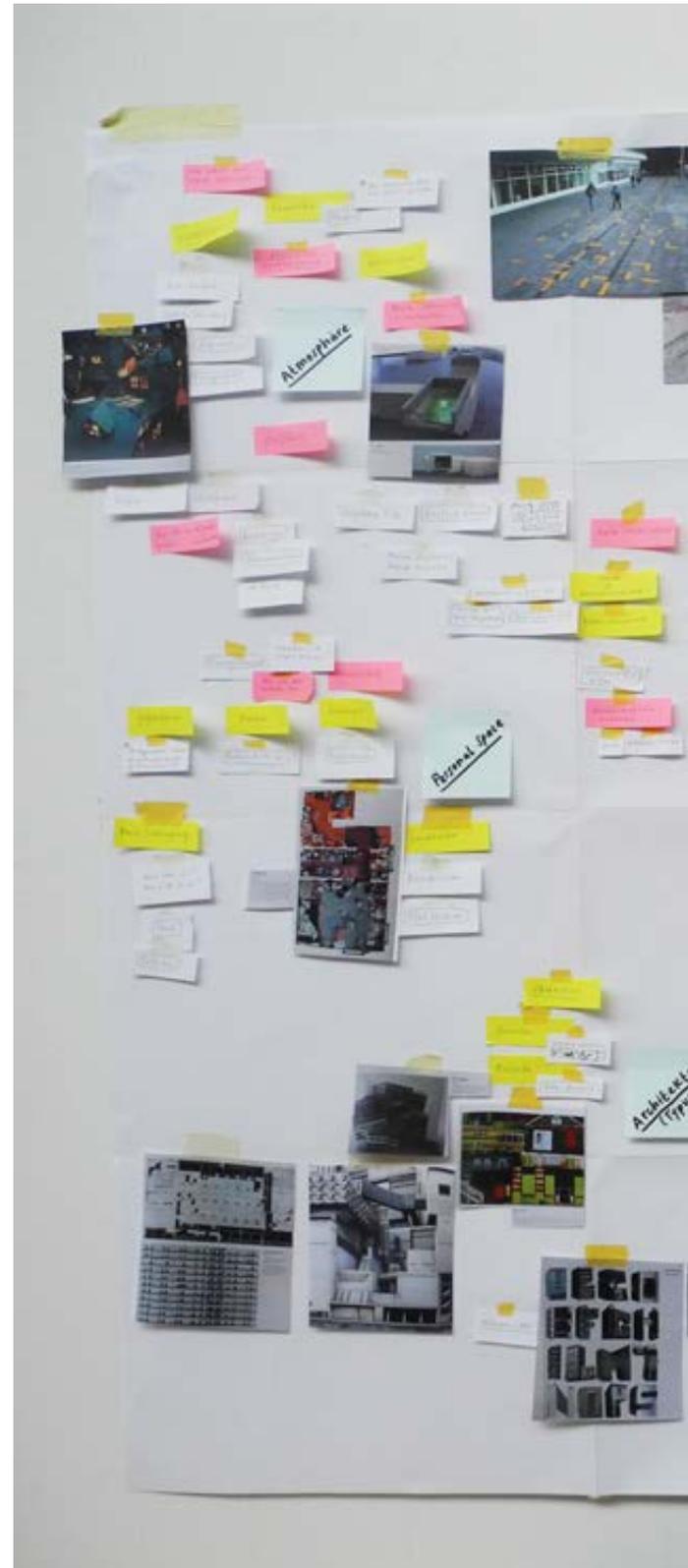
Phase 2: Wendepunkt und «innere» Bilder

Ein Wendepunkt meiner Arbeit war der Hinweis meiner Fachdidaktik-Lehrperson – und insgeheim auch mein eigener Gedanke – mich auf ein Medium oder eine Technik zu fokussieren, wo ich mich auch selber künstlerisch «heimisch» fühle. Nachfolgend erfolgte deshalb eine Konzentration auf diejenigen Felder, die näher an meinen eigenen künstlerischen Interessen angesiedelt waren.

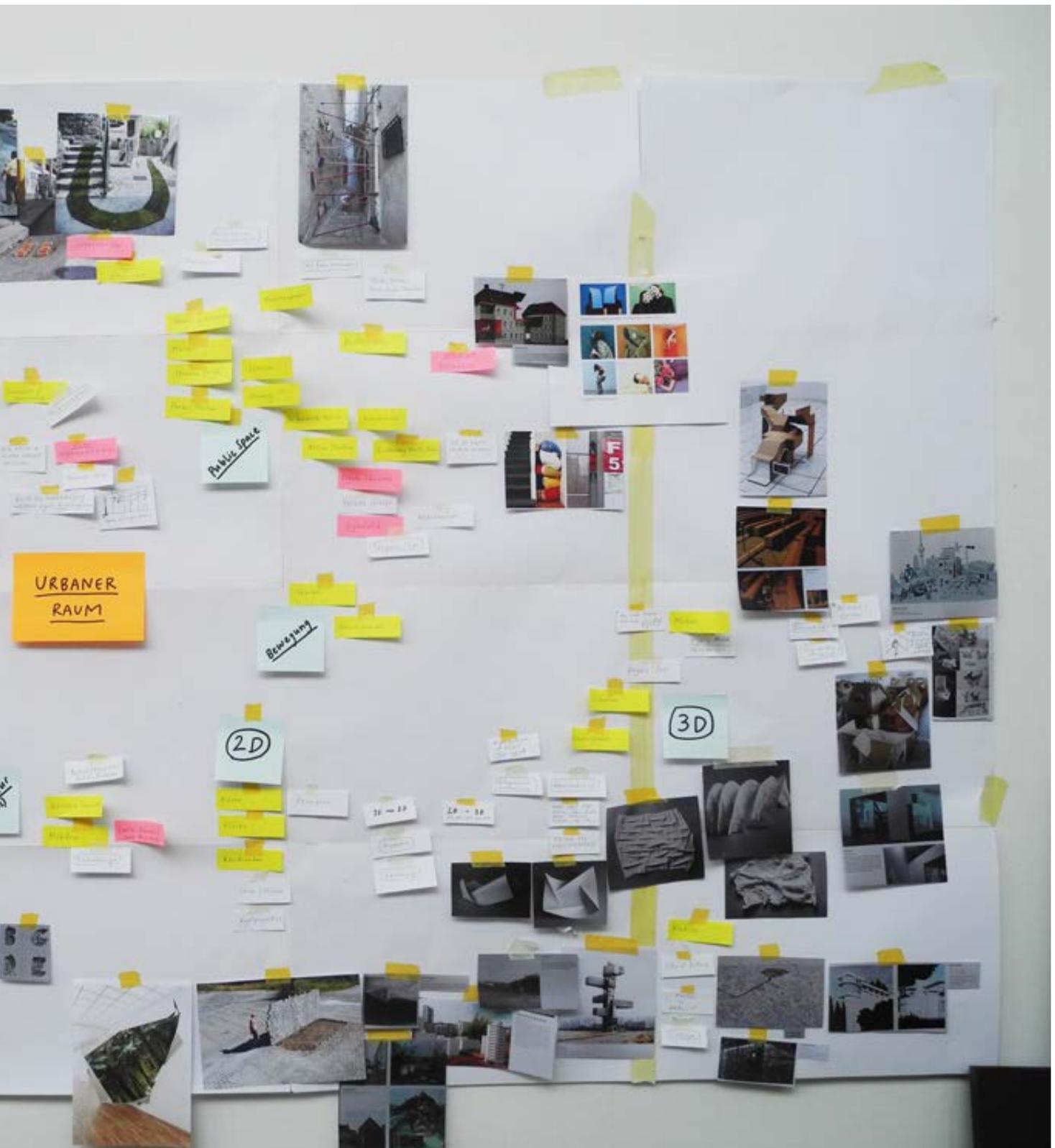
In der weiteren Auseinandersetzung mit dem Begriff «urbaner Raum» tauchten auch schon bald erste Grundgedanken und «innere» Bilder auf, die mich schon bald nicht mehr losliessen. Nach und nach kristallisierten sich erste spezifische Kernziele heraus: Das Thema sollte sich um die persönliche Wahrnehmung der Jugendlichen drehen, weiter sollte ein Transfer von der zweidimensionalen Skizze zum dreidimensionalen Raum stattfinden. Während meiner Recherchearbeit wurde ich vor allem auch von Johnsons Pop-Up Büchern inspiriert, die mich mit ihrer grafischen Ästhetik in ihren Bann zogen. Da meine Vorliebe der Arbeit mit Papier gilt – gerade durch seine unspektakuläre Art eröffnet es viele Gestaltungsmöglichkeiten – entschied ich mich relativ schnell dazu, als Konstruktionsmaterial Papier, bzw. Karton, festzulegen.

Phase 3: Persönliche emotionale Verbindung

Es war mir wichtig, ein Thema zu finden, welches die SuS mit einer Lust und Motivation am Projekt arbeiten liess. Es sollte eines sein, an das jeder persönliche Emotionen knüpft und bei dem die Jugendlichen von ihrem individuellen Erfahrungsschatz ausgehen konnten. Damit wollte ich vor allem auch eine Nachahmung von bereits bestehenden Künstlerwerken bewusst verhindern. Da die Lernenden bei der Materialität bereits eingeschränkt waren, erschien es mir sinnvoll, den Rahmen beim zu untersuchenden Gegenstand zu öffnen und die SuS ihren Ort frei wählen zu lassen.



01 Sachanalyse zum Thema «Urbaner Raum» (Phase 1)



Phase 4: Recherche und wissenschaftliches Eintauchen in das Thema

Die Kernbegriffe waren gesetzt: «Modell», «3D», «Papier», «persönliche Verknüpfung zum Thema», «individuelle Wahrnehmung». Im Verlauf der weiteren Auseinandersetzung kristallisierte sich im Kontext der beiden Begriffe «urbaner Raum» und «persönliche Wahrnehmung», schon ziemlich bald das Subthema «Atmosphären» heraus. Als weiteren Schritt für die Programmkonzeption näherte ich mich dem Thema, parallel zur praktischen Recherche, auch auf der literarischen, wissenschaftlichen Ebene an. Bevor ich mit dem konkreten Erarbeiten eines Konzeptes begann, wollte ich mich vertieft mit dem Begriff «Atmosphäre» auseinandersetzen. Im Vorfeld erfolgte deshalb eine vertiefte Recherche zu verschiedenen Fragen: Was ist Atmosphäre überhaupt? Gibt es für so was Nicht-Fassbares überhaupt eine wissenschaftliche Definition und lassen sich etwas so flüchtigem, wie es die Atmosphäre ist, spezifische Eigenschaften zuordnen? Mit welchen Mitteln können Atmosphären konstruiert werden? Bevor ich die SuS mit diesen Fragen konfrontierte, musste ich sie für mich selber klären. Das angereicherte Wissen bildete nachfolgend eine Grundlage, auf der ich weiter aufbauen konnte. Das Gelesene diente mir als Inspiration und Impuls, um weitere Ideen zu generieren.

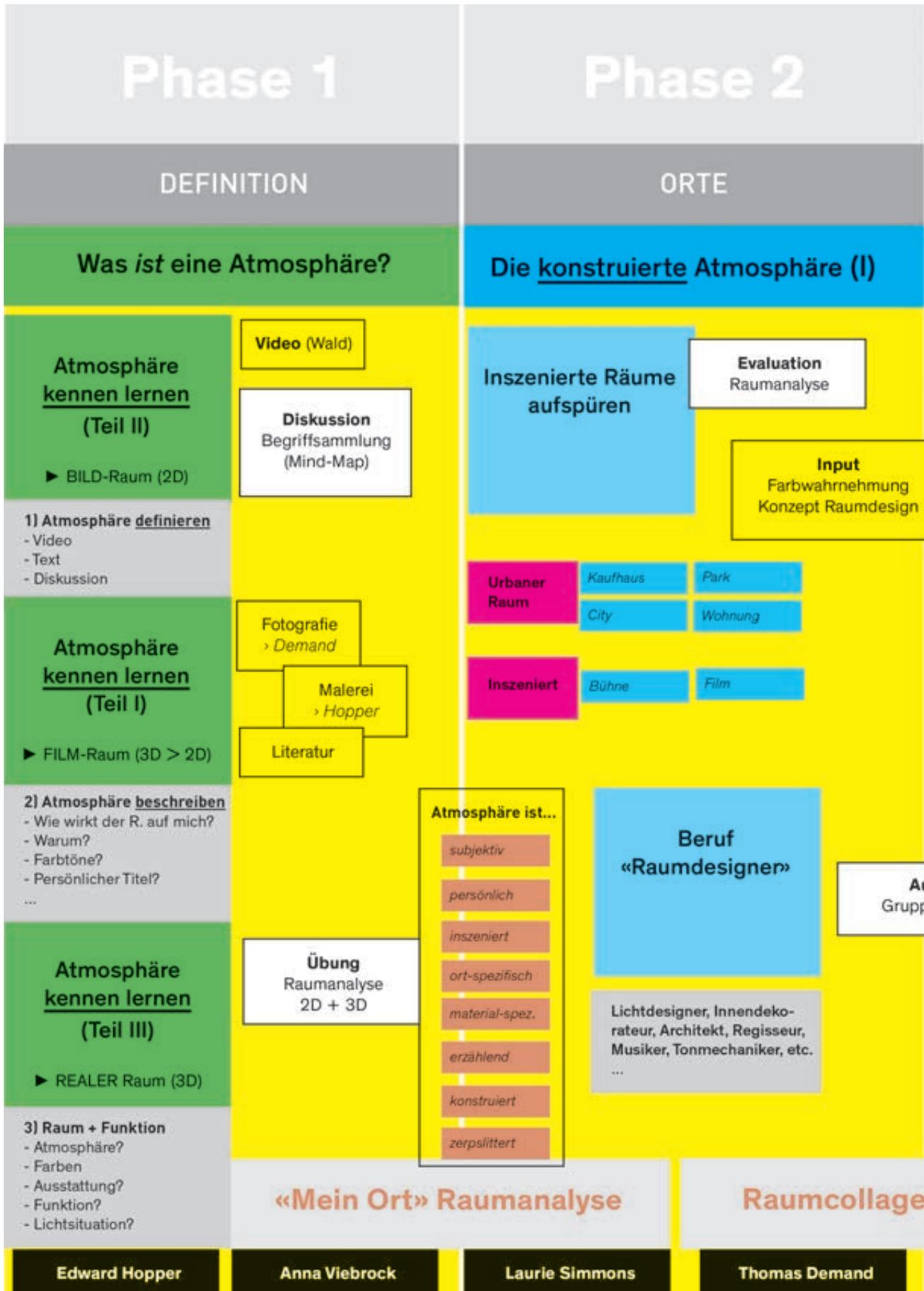
Phase 5: Experimentieren

Im Verlauf der weiteren Recherche gesellten sich zum Begriff der Atmosphäre zwei weitere, nämlich «Farbe» und «Licht». Während meiner Auseinandersetzung mit dem Thema fiel mein Augenmerk immer wieder auf das Setting der Filmkulisse, für die im Vorfeld ebenfalls Modelle konstruiert werden. Im Kontext des Fachs BG und des Bühnenmodells erschien es mir spannend, den Fokus auf die gestalterischen Mitteln zu legen, mit denen Atmosphären künstlich geschaffen werden können. Um das Potential der Idee auszutesten, erprobte ich die unterschiedlichen Möglichkeiten der Lichtinszenierung mit Papier und Licht anhand einer experimentiellen Papierlandschaft. Die sinnliche Erfahrung, die sich durch das Experimentieren im Dunklen und die, mit einfachsten Mitteln erzeugten, Material- und Lichteffekte ergaben, überzeugte mich. Mir gefiel die Idee, die SuS auf eine Art und Weise mit Papier und Licht experimentieren zu lassen, die ihnen weitgehend unbekannt ist. Damit war die Idee fixiert und der Weg frei für die detaillierte Ausarbeitung der Unterrichtsplanung.

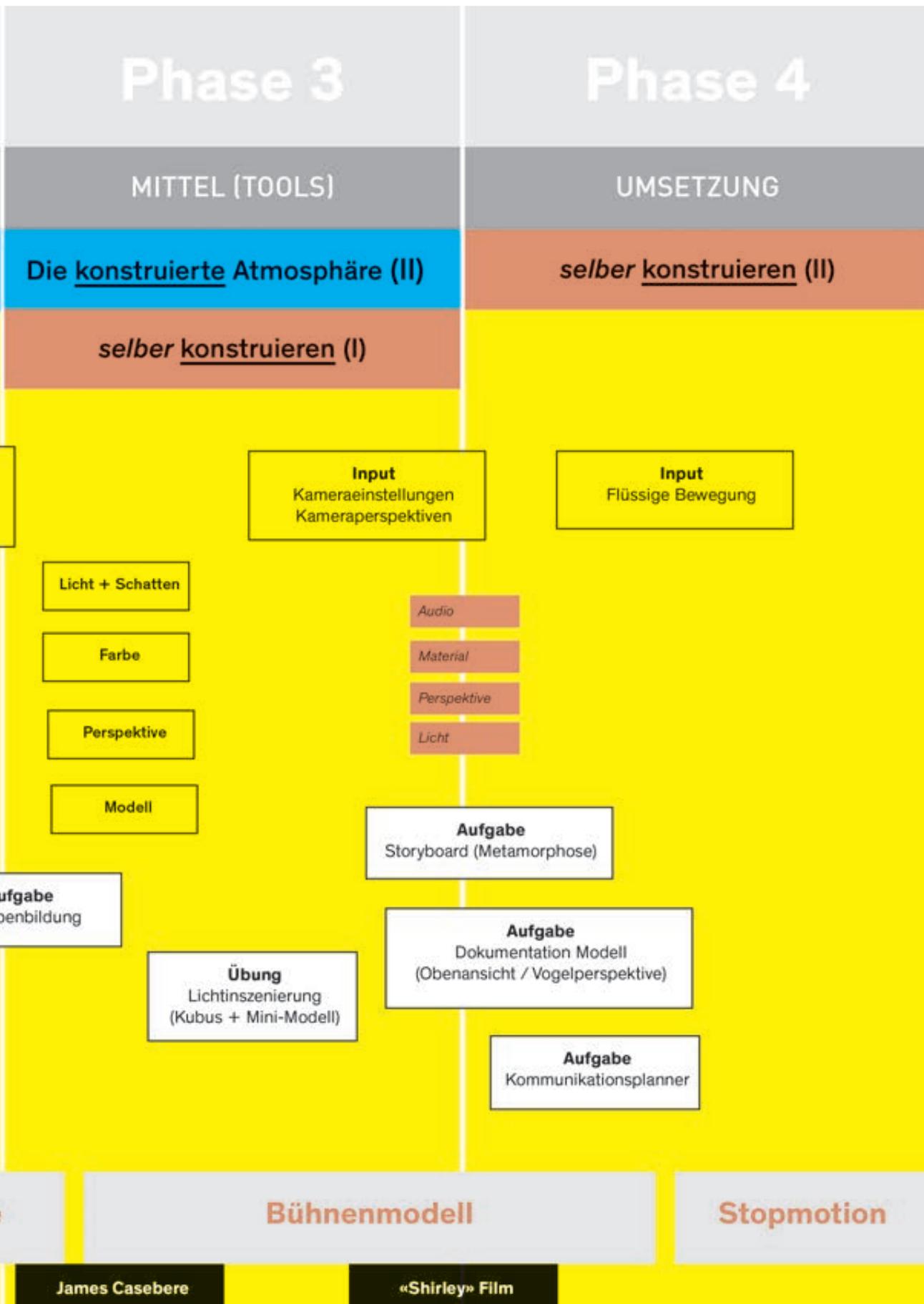


02 Sachanalyse II: Das Thema «Atmosphäre» wird in drei Kernaspekte unterteilt:
1) Atmosphäre kennen lernen, 2) Die konstruierte Atmosphäre, 3) selber konstruieren

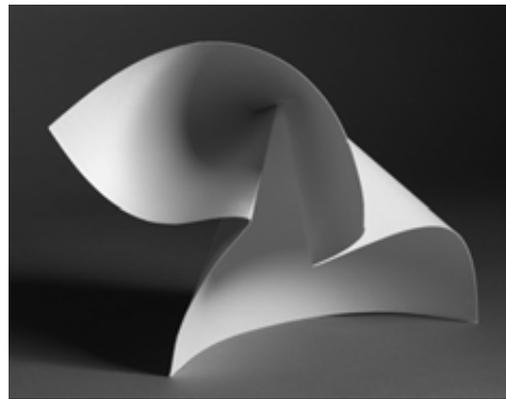




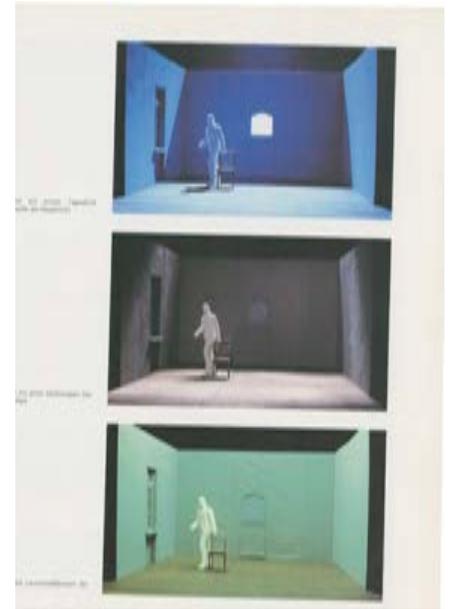
- 01 Das Unterrichtsprojekt und seine vier Hauptphasen:
 1.) Was ist eine Atmosphäre? [Einführung], 2.) Die konstruierte Atmosphäre [Orte], 3.) Die konstruierte Atmosphäre [Mittel], 4.) Selber konstruieren [Umsetzung]



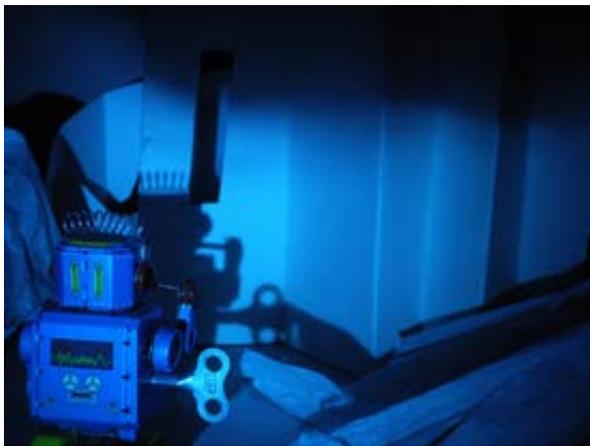
- 01 Inspiration 1: Papier und Licht = grafische Ästhetik (Bild aus Paul Jacksons Buch «Pop-Up»)
- 02 Inspiration 2: Mit Licht und Farbe verschiedene Stimmungen inszenieren (Bild aus «Dumonts Handbuch Bühnenbeleuchtung»)
- 03 Versuch 1: Papierlandschaft, Figur und fotografische Inszenierung (Makromodus)
- 04 Versuch 2: Licht und Bewegung



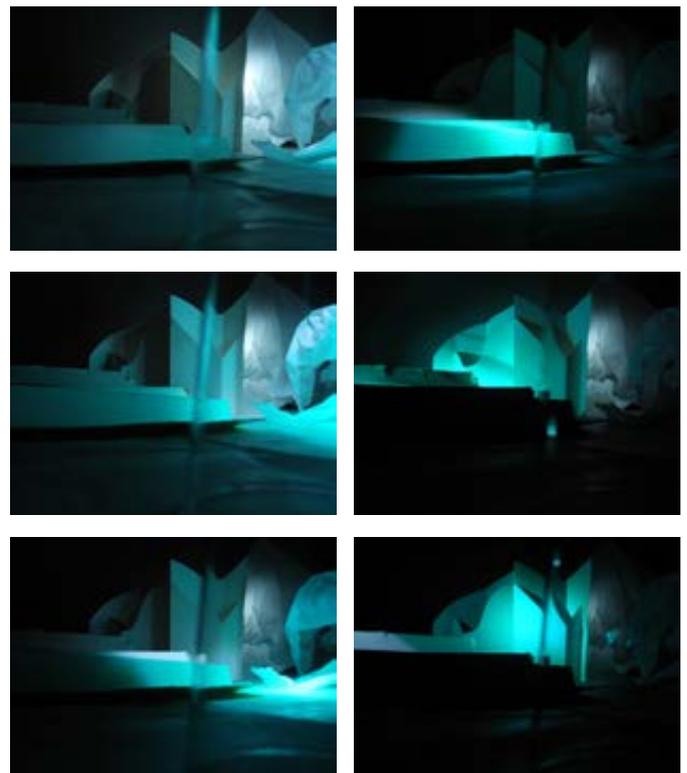
01



02



03



04

Kunstpädagogische Relevanz

Atmosphären

Jeden Tag gehen die SuS in ihrem Schulhaus ein und aus. Wann aber haben sie den Ort, an den sie den grössten Teil ihrer Jugendzeit verbringen, zuletzt mit all ihren Sinnen wahrgenommen? In der heutigen Zeit der Beschleunigung muss alles schnell gehen. Wann ist man das letzte Mal länger an einem Ort verweilt? Hat seinen Geruch wahrgenommen, die Umgebung, die Geräusche, das Licht, seine Farben? Mit dem Projekt möchte ich die SuS «lehren», wieder genauer hinzuschauen. Da die beiden Klassen als Schwerpunktfach Naturwissenschaften belegen, ist ein forschender, analytischer Ansatz wohl auch nicht allzu fern von den persönlichen Interessen der Lernenden.

Hauptziel und Leitfragen

Das Unterrichtsprojekt schult die persönliche Wahrnehmung und Beobachtungsfähigkeit der Jugendlichen und sensibilisiert gleichzeitig für die je individuelle Wahrnehmung bestimmter Phänomene. Leitfragen, die das Projekt begleiten: Mit welchen Sinnen nehmen wir Atmosphären wahr? Wie kann eine spezifische Atmosphäre mittels Licht, Komposition, Raumarchitektur und szenografischen Elementen geschaffen werden? Wie wird ein dreidimensionaler Ort in eine zweidimensionale Konstruktion übersetzt? Welche möglichen Konstruktionen gibt es, um ein Karton-Objekt zum Stehen zu bringen? Wie entsteht durch die Aneinanderreihung von Fotografien eine flüssige Bewegung?

Didaktische Strukturierung

Inhalt

Im Unterrichtsprojekt «Atmosphären» geht es in erster Linie um das Bewusstwerden von Stimmungen, die durch Orte geschaffen werden, aber auch selbst den Charakter eines Ortes formen können. Dazu gehört die Beschäftigung mit architektonischen Gestaltungsmitteln wie Farbe, Licht und Materialität. Das Einnehmen einer forschenden Haltung und das Fördern eines vertiefteren Verständnis gegenüber verschiedenen Wahrnehmungspänomene steht dabei im Vordergrund. Mit dem Konstruieren von Modellen eignen sich die SuS neue Formvariationen und dreidimensionale Ausdrucksmöglichkeiten mit dem Material Karton an. Das Herunterbrechen der dreidimensionalen Realität in ein Bühnenmodell und die Anwendung neuer Arbeits- und Denkweisen steht in dieser Phase im Vordergrund. Mit der Umsetzung des Stopmotions spannt sich der Bogen in der letzten Phase wieder zurück zur ersten Lektion und das Erfahrene der Raumanalyse wird zentral: Nun sind es die SuS selbst, die ihr Bühnenmodell mit Licht und Farbe beleben und mit den Mitteln der Lichtinszenierung und Fotografie versuchen, eine Stimmung zu schaffen.

Intention

(I) Fachliche Ziele¹

Raumanalyse. Das Projekt gibt Gelegenheit, sich eingehend mit einem persönlichen Ort auseinanderzusetzen. Indem die SuS Aussen- und Innenräume mit verschiedenen Medien dokumentieren, lernen sie verschiedene Vorgehensweisen kennen, wie die Qualitäten eines Ortes für Aussenstehende, bzw. Drittpersonen in nachvollziehbarer Form festgehalten werden können. Vertraute Geräte, wie Kamera und Handy, erweitern die SuS in Verwendung als wichtige dokumentarische Hilfsmittel mit neuen Funktionen. Im Fokus steht das Sich-Bewusstwerden, dass Architektur immer auch ein Ziel verfolgt und sowohl verschiedene Materialitäten und Formen, als auch der Einsatz von Licht und Farbe unsere Wahrnehmung von Orten massgeblich beeinflussen können. *Mitteln der Raumanalyse und Dokumentation kennen und anwenden. Beobachtungsfähigkeit schulen und die visuelle Wahrnehmung sensibilisieren. Bewusstsein schaffen für «konstruierte» Lebensräume (Architektur). Sensibilität für das Licht als wesentliches Gestaltungsmittel erlangen.*

Modellbau. Das Arbeiten mit Karton sensibilisiert die SuS für den ädaquaten Umgang mit dem Material. Gleichzeitig konfrontiert sie diese mit Stabilitäts- und Spannungsfragen, wie sie im Zusammenhang mit dreidimensionalen Konstruktionen auftreten können. Die offen gehaltene Aufgabenstellung fördert die Imagination der SuS und das persönliche Vermögen, bei auftauchenden Schwierigkeiten nach individuellen Lösungen zu suchen. Weiter wird durch den Transfer von der zweidimensionalen Bildvorlage in ein dreidimensionales Volumen das logische Vorstellungsvermögen der Lernenden gefördert.

Gestaltungsmöglichkeiten und qualitativen und künstlerischen Wert des Materials Karton kennen lernen (> weg vom «Basteln»). Handwerkliche Fähigkeiten erlangen. Räumliches Denken kontinuierlich üben und fördern. Transfer einer Idee in ein dreidimensionales Modell. Übersetzung des Zweidimensionalen ins Dreidimensionale und umgekehrt. Sich mit Wirklichkeit auseinandersetzen. Erkennen, dass es auf gestalterische Fragestellungen vielfältige Antworten gibt.

Stopmotion-Film/Fotografieren. Durch das Dokumentieren und Fotografieren üben die SuS den Umgang mit der Kamera und ihren manuellen Funktionen. Indem die SuS die verschiedenen Kameraeinstellungen und Kameraperspektiven kennen lernen, werden sie darauf sensibilisiert, dass je nach Blickwinkel verschiedene Bildinhalte transportiert werden und sich die Bildaussage dabei wesentlich verändern kann. Im Zusammenhang mit Bildern und Bildwirkung setzen sich die Lernenden weiter mit zentralen Gestaltungsfragen auseinander (Bsp.: Wodurch zeichnet sich eine fotografische Serie aus? Mit welchen gestalterischen Mitteln erhält eine Geschichte eine gewisse Dynamik, Dramaturgie und Spannung? Etc.).

Durch das Inszenieren des Bühnenmodells lernen die SuS die Faktoren Licht und Farbe als wichtige Gestaltungsmittel (Tools) kennen, mit denen im urbanen Raum verschiedene Atmosphären kreiert werden können. Indem die SuS selber einen Stopmotion-Film umsetzen, wenden sie das Gelernte anschliessend gleich selber an und erkennen, dass durch die Aneinanderreihung von Bildern ein flüssiger Bewegungsablauf umgesetzt werden kann. In der Arbeit im 2-er Team wird das Vermitteln von Ideen und die Verständigung mit dem Partner/dem Schulkollegen ein weiterer zentraler Bestandteil des Projekts. Es wird die soziale Kompetenz gefördert und damit die Toleranz, gegenüber differierenden Positionen und Sichtweisen zu entwickeln und konstruktiv mit Kritik an der eigenen Arbeit umzugehen. *Fotografisches Abbilden. Den realitätsgetreuen Abbildungs-Charakter der Fotografie kritisch hinterfragen. Die Einstellungsgrössen/Kameraperspektiven als wesentliche Gestaltungsmittel, mit denen inhaltliche Aussagen transportiert werden können, erkennen. Fachbegriffe kennen und diese anwenden und definieren können (Kameraperspek-*

¹ Die Ziele sind grösstenteils in enger Korrespondenz mit dem aktuellen BG Lernplan des Kantons Solothurns.

tive/Kameraeinstellung). Licht und Farbe als Raum gestaltendes und Atmosphäre schaffendes Mittel einsetzen. Die digitale Kamera und das Filmbearbeitungsprogramm Windows Movie Maker als gestalterisches Werkzeug einsetzen.

Künstlerpositionen. Die SuS lernen verschiedene Künstlerpositionen kennen und verknüpfen ihre Werke mit der eigenen praktischen Arbeit. Sie entwickeln gegenüber bildnerischen Fragen eine suchende und forschende Haltung und üben im wechselseitigen Austausch ihre Kompetenz zur kritischen Bildreflexion.

Verschiedene Ansätze zu Bild- und Werkbetrachtung kennenlernen. Kontextwissen im Bereich der Kunstgeschichte erweitern und wichtige Künstlerpositionen und ihre Schlüsselwerke kennen. Auseinandersetzung mit dem Bild als eine Form der Kommunikation, bzw. Vermittlung von Inhalten.

(II) Überfachliche Ziele

Phasen kreativer Prozesse kennen und erleben. Neue Arbeits- und Denkweisen kennen lernen. Sich mit dem umgebenden urbanen Raum und mit der eigenen Wahrnehmung auseinandersetzen. Verbindungspunkte ihres eigenen Tuns innerhalb eines grösseren Ganzen erkennen.

Methode

Die Unterrichtssequenz ist in 4 Phasen unterteilt:

Phase 1: Atmosphären kennen lernen. Teil 1: Definition / Teil II: Bildanalyse / Teil III: Raumanalyse

In der Phase 1 erfolgt anhand einer versuchten Definition des Begriffs «Atmosphäre» ein erster Einstieg ins Unterrichtsthema. Atmosphären sind überall anzutreffen – was aber ist eine Atmosphäre? Und lässt sich diese durch konkrete Eigenschaften benennen? Die SuS setzen sich mit der Frage auseinander, wie Atmosphären mit gestalterischen Mitteln (Farbe, Form, Licht, Materialität) geschaffen werden können. Es werden Räume nach verschiedenen Atmosphären hin untersucht – zuerst im zwei-, danach im dreidimensionalen Raum (> malerisches bzw. fotografisches Bild / Schulhaus / Modell).

2D Raumanalyse: Welche Faktoren können unsere Wahrnehmung einer Atmosphäre beeinflussen? Wie werden Atmosphären im «zweidimensionalen» Raum (Malereien und Fotografien) inszeniert? Beobachterposition, Blickwinkel, Licht und Farbe sind in diesem Kontext zentrale Schlüsselbegriffe.

3D Raumanalyse: Im dreidimensionalen Raum (Schulhaus) stehen Materialität, Farbe und Ton im Fokus. Es werden verschiedene Orte besucht und Räume und ihre spezifischen Ort-Eigenschaften visuell festgehalten. Die Ergeb-

nisse werden im Plenum evaluiert. Anschliessend gilt es, als Hausaufgabe eine zweite Raumanalyse durchzuführen. Dieses Mal können die Jugendlichen ihren Ort selber bestimmen: Ein Innen- als auch ein Aussenraum ist erlaubt. Der Ort wird anschliessend mit Fotos, einer einminütigen Tonaufnahme und einer Grundriss-Zeichnung dokumentiert.

Phase 2: «Atmosphären» konstruieren

/ Teil I: Raumcollage. Das Dokumentationsmaterial der zweiten Raumanalyse bildet die Grundlage für den nächsten Schritt: Den Modellbau. Ausgehend von den entstandenen Fotos werden einzelne Objekte, die den Ort als solchen charakterisieren, herausgefiltert und mit der Schere ausgeschnitten. Als nächstes erfolgt eine Transfusion, bzw. Kombination zweier verschiedener Orte. Die SuS schliessen sich zu 2er Teams zusammen und überführen die jeweiligen Fragmente der beiden Orte in eine gemeinsame A3-Collage. Als letzten Schritt werden unterschiedliche Kompositionen erprobt und die Objekte zum Schluss mit Leim fixiert. Mit feinem Bleistift wird der, auf dem Papier neu geschaffene zweidimensionale Raum, mit Wänden und Öffnungen ergänzt.

Phase 3: «Atmosphären» konstruieren

/ Teil II: Modellbau. Erfolgte in der Phase 2 bereits ein Transfer vom dreidimensionalen (realen) Raum zum zweidimensionalen (Papier) so steht in der Phase 3 der umgekehrte Transfer – vom zweidimensionalen (Papier) zurück zu einem dreidimensionalen Volumen (Bühnenmodell) – im Fokus. Die Collage dient als Grundlage, um dieses in ein dreidimensionales Bühnenmodell aus Karton zu überführen. Eine zusätzliche Aussenkulisse definiert den Aussenraum. Die lange Arbeitsphase des Modellbaus wird von verschiedenen Übungen begleitet, in welchen die SuS ihre Kompetenzen für die Phase 4 (Umsetzung eines Stopmotion-Films) erproben.

Phase 4: «Atmosphären» konstruieren

/ Teil III: Stopmotion. Das weisse, «cleane» Bühnenmodell wird zum Leben erweckt und mit farbigem Licht inszeniert. Das ganze Wissen, dass sich die SuS im Vorfeld erarbeitet haben, fliesst in dieser letzten Phase ein. Sie beinhaltet den Umgang mit der Kamera (Makrofotografie), das Berücksichtigen des Betrachterstandpunktes, und das Erschaffen einer Atmosphäre mit Hilfe von Licht und Farbe. Die Bühnenkulisse fungiert als Filmsetting, und bildet, wie in der Realität, die Ausgangslage für eine kleine Handlung. Was erfolgt, ist eine allmähliche Metamorphose vom Ort, der Atmosphäre und den darin enthaltenen Objekten.

Inputs

(1) Kontext Kunstgeschichte: Künstlerbeispiele (Casebere, Simmons, Demand, Viebrock)

Die vier Phasen werden parallel von Inputs ausgewählter Künstlerpositionen begleitet, die zu spezifischen Zeitpunkten mit dem Arbeitsstadium der SuS in Korrelation stehen. Es wird darauf geachtet, dass die Künstler medial, thematisch und methodisch einen Bezug zum Unterrichtsthema schaffen. Die Auseinandersetzung mit verschiedenen Künstlern ermöglicht eine Einbettung des Unterrichtsprojekts in den erweiterten Kontext der Kunstgeschichte und darüber hinaus einen Einblick in unterschiedliche künstlerische Arbeitsmethoden. Weiter dient die enge Verknüpfung von Kunstgeschichte und Arbeit der SuS dazu, die Brücke von den vorgestellten Werken zur eigenen Arbeit zu schlagen. Durch die Auseinandersetzung mit Werken verschiedener Künstler, wie Anna Viebrock, James Casebere, Laurie Simmons und Thomas Demand, erkennen die SuS die Fotografie als Mittel, eine räumliche und atmosphärische Wirklichkeit zu schaffen.

Um den SuS die Aneignung eines Kontextwissens zu erleichtern wird Wert auf eine übersichtliche und gut strukturierte Präsentation gelegt. In einem wechselseitigen Austausch werden im Plenum wichtige Schlüsselbegriffe zu den einzelnen Werken gemeinsam erarbeitet. Weisse «Blanks» helfen, die Informationen zu gliedern, indem sie die wichtigsten Erkenntnisse jeweils stichwortartig zusammenfassen.

Anna Viebrock. Die Künstlerin und Szenografin entnimmt für ihre komplexen Bühnenarchitekturen einzelne Versatzstücke unterschiedlicher Schauplätze, die sie während ihren Reisen antrifft. Die ausgewählten Orte dokumentiert Viebrock mit Hilfe der Kamera und mit Skizzen. Das Dokumentationsmaterial dient ihr anschliessend als Grundlage für die Umsetzung eines Bühnenmodells. Aus den einzelnen Fragmenten kreiert Viebrock neue Welten, die sich durch eine subtile surreale Verfremdung auszeichnen: So gerät das Oben und Unten durcheinander oder das Innen und Aussen vermischt sich zu etwas Neuem. Was erfolgt, ist eine Transfusion verschiedener Orte.

Laurie Simmons. Die amerikanische Künstlerin ist gleichzeitig Fotografin und Filmemacherin. Collagen und Miniatur-Architekturen bilden Bühnen für Figuren, mit denen Simmons unterschiedliche Alltagswelten inszeniert. Als Bildmaterial für die Collagen greift Simmons auf originale Zeichnungen und Printmedien aus der Werbung zurück. Ihre Werke hinterfragen oftmals gesellschaftliche Rollen und sind immer auch ein Spiegel der Gesellschaft. So kann das Werk «Kaleidoscope House» (2001 – 02) als eine Antwort

auf die Veränderung des privaten Familienlebens gelesen werden und stellt ein diesem Sinn nichts anderes, als eine Neuformulierung des konventionellen Puppenhauses dar.

James Casebere. Der amerikanische Künstler und Fotograf konstruiert tischplattengrosse Modelle aus Karton und Styropor. Als Inspiration für seine Konstruktionen dienen ihm einerseits institutionelle Orte, aber auch suburbane und alltägliche Schauplätze, wie Strassen und Tunnels. Durch den Einsatz dramatischer Lichtinszenierungen schafft Casebere surrealistisch-magische Welten, denen eine eigenartige und einnehmende Atmosphäre inhärent ist. Für eine Vielzahl seiner Modelle, so auch bei «Life Story» (1978), arbeitet Casebere mit weissem Karton. Indem Farben und Details fehlen, möchte der Künstler im besonderen an die persönliche Erinnerung des Betrachters appellieren.

Thomas Demand. Seine fotografischen Inszenierungen setzen sich mit Fragen der Abbildung von Wirklichkeit auseinander. Für seine Werke greift er auf Fotografien verschiedener Tatorte zurück, die sich im kollektiven Gedächtnis gefestigt und sich durch den Pressespiegel zu Ikonen transformiert haben. Auch wenn die Bilder beunruhigende Schauplätze zeigen, so neutralisieren Demands Papier-Rekonstruktionen den Ort. Durch die Wahl der Kameraperspektive wird die gespenstische und mystische Atmosphäre und ungute Vorahnung in seinen Bildern fühlbar und präsent.

Edward Hopper. Hoppers Werke bestehen aus einzelnen Versatzstücken, entnommen aus der realen Umwelt, die der Künstler in seinen Malereien neu kombiniert. Seine Bilder zeigen mehrheitlich urbane melancholische Schauplätze und zeichnen sich durch einen symbolischen Reduktionismus aus. Charakteristisch für seine Werke sind weiter die expressive Lichtführung, der scharfe Kontrast von Licht und Schatten und die filmische Kamerapositionierung.

Film Shirley, Visions of Reality (Gustav Deutsch). Hoppers filmstillähnliche Malereien dienen als Grundlage für die Umsetzung eines, von Gustav Deutsch realisierten, Films. Seine Bilder werden für den Film als lebensgrosse Bühnenarchitekturen nachgebaut. Mit dreizehn verschiedenen Kameraeinstellungen werden seine zweidimensionalen Bildern zum Leben erweckt und eine zusammenhängende Erzählung mit bewegten Bildern geschaffen. Der gesamte Film zeichnet sich durch eine, auf das minimalste reduzierte, Kameraführung aus: Im Film werden einzig mit Schwenks und mit Ein- und Auszoomen gearbeitet. Innerhalb jeder Szene gibt es einen Moment, in dem die Einstellung identisch ist mit dem Bild, welches Hopper ursprünglich gemalt hat. Ein wichtiges Detail: Der Film verzichtet gänzlich auf digitale Möglichkeiten – die Lichteffekte werden im Film analog mit Scheinwerfern umgesetzt.

01 Die Künstlerinputs stehen in enger Korrelation mit den jeweiligen Arbeitsstadien der SuS (Bild © Nicolas Wirth)

Chronologie Unterrichtssequenz «Atmosphären»

Oktober 2015

Anna Viebrock [DE, *1951]

James Claiborne [US, *1953]

Thomas Demand [DE, *1964]

Februar 2016

Laurie Simmons [US, *1949]

The timeline includes the following artworks:

- Anna Viebrock's 'Theater' (1991), a photograph of a stage set.
- James Claiborne's 'Theater' (1993), a photograph of a white machine with a black cord.
- Thomas Demand's 'Theater' (1994), a photograph of a blue-tiled bathroom.
- An unlabeled photograph of a white wall with various papers and objects pinned to it.
- Laurie Simmons's 'Theater' (1949), a photograph of a stage set with a person in a red dress.
- An unlabeled photograph of a white sink and vanity.
- An unlabeled photograph of a stage set with a table and a chair.

(2) Kontext Kunstwissenschaft/Kunsttheorie: Farbwahrnehmung

Die Inputs der Künstlerpositionen ergänzen Einblicke in Themen, welche die (Farb-)Wahrnehmung von Räumen auch auf der kunstwissenschaftlichen Ebene beleuchten. Anhand exemplarischer Beispiele ausgewählter Ladendesignkonzepten wird aufgezeigt, wo und mit welchen Mitteln spezifische Atmosphären im urbanen Raum erzeugt werden können. So kreiert beispielsweise die Modekette «Monki» mit ihren Mobiliar und Farben eine spezifische Welt, die ihr Zielpublikum beim Besuch in eine «Unground-Atmosphäre» eintauchen lässt.

(3) Kontext Praktisches Gestalten: Umgang und Gestalten/Konstruieren und Inszenieren mit Karton

Neben den theoretischen Inputs bereiten gestalterische Inputs die Lernenden auf das praktische Arbeiten vor. Sie vermitteln wichtige Kenntnisse im handwerklichen Umgang mit dem Material Karton. Im Vordergrund stehen die Material-Eigenschaften des Mediums. Weiter lernen die SuS die Architektur, Farbe und Licht als wesentliche Faktoren kennen, welche Atmosphären und Stimmungen massgeblich mitformen und beeinflussen.

Aufgrund der beschränkten Anzahl der zur Verfügung stehenden Kameras entsteht die Idee, die Lernenden für den Modellbau und für die anschliessende fotografische Arbeit in 2er Teams arbeiten zu lassen. Dies führt den Vorteil mit sich, dass innert kurzer Zeit eine umfassende Bühnenkulisse aufgebaut werden kann. Zudem war es mir ein Anliegen, dass die SuS durch die Arbeit im 2er Team lernen, Kompromisse einzugehen und die Kommunikation einen grösseren Stellenwert erhält.

Medien

Während der gesamten Unterrichtssequenz dient der Beamer als ein unverzichtbares Instrument für Inputs, Rückblicke, Reflexionen und Evaluationen.

Phase 1 (Raumanalyse). Die Raumanalyse, bzw. das Erforschen der spezifischen Eigenschaften eines Ortes im Schulhaus, erfolgt mit einer reichhaltigen Bandbreite verschiedenster Medien. Die fotografische Dokumentation wird mit dem Handy, in der Funktion als Tonaufnahmegerät, ergänzt. Gleichzeitig wird das Bild- und Tonmaterial mit Skizzen und Frottagen erweitert: Mit Papier und Stifte werden verschiedene Ansichten des Ortes auf Blatt skizziert und mit Hilfe verschiedener Neocolor-Frottagen Strukturproben von den vorgefundenen Materialien erstellt.

Phase 2 (Raumcollage). Die wichtigsten Objekte von Ort A und B werden der Fotografie entnommen und mit Transparentpapier und Farbstifte durchgepaust. In einem zweiten Schritt werden diese ausgeschnitten und mit einem Leimstift auf ein A3 grosses Papier fixiert.

Phase 3 (Modellbau). Für die Phase 3 steht ein grosses Materialangebot an verschiedenen Papiersorten, Kartongrössen und Schneidegeräte zur Verfügung. Klebeband, Leimstift, ferner Heissleim oder Schnur, dienen als Hilfsmittel, um zwischen den Kartonstücken Verbindungen zu schaffen. Um bei der Inszenierung des Bühnenmodells den Fokus auf das Licht zu legen werden alle Baumaterialien weiss, bzw. farbneutral gehalten.

Phase 4 (Stopmotion)

Für die Realisierung des Stopmotion-Films, aber auch bereits für die Einstiegsübungen während der Phase 3, werden mit Kameras, Licht, Sockeln, Stative und verschiedenen Lampen gearbeitet. Für die Konstruktion einer «Filmfigur» dient Draht, der gebogen und anschliessend mit Plastilin eingefasst wird. Für das weitere Formen dienen Hände, Messer sowie diverse Tonwerkzeuge.

Sonstige Medien

Das Unterrichtsprogramm und wichtige Informationen werden zu Beginn der Stunde oder während des Unterrichts auf der Wandtafel visualisiert. Eine Liste für Besprechungen bietet einen Überblick über die Organisation der Einzelbesprechungen.

Für den jeweiligen Einstieg in die Lektion wird öfters mit Objekten gearbeitet, die, auf dem Tisch drapiert, dazu dienen, die Neugier der SuS anzuregen. Ausgewählte Schülerarbeiten oder im Vorfeld bereitgestellte Objekte dienen als Anlass, um zu diskutieren und zu reflektieren.

Die mündlich formulierte Aufgabenstellung wird zusätzlich mit ausgedruckten Aufgabenblättern unterstützt. Für Bildbetrachtungen in kleinen Gruppen werden auf Bilder im grösseren A3 Format zurückgegriffen.

Für einen Eintrag ins Kunstgeschichtsheft erhält jeder SuS ein kleinformatiges Bild mit zwei ausgewählten Werken, das jeweils als Stellvertreter für den vorgestellten Künstler dient. Weiter dienen während dem Unterricht aufgelegte Künstlerbücher als Inspiration und als Einladung, um in die Welt der jeweiligen Künstler einzutauchen.

Grobplan

	INHALT	INTENTION
Sequenz 1 06.11.15	Einführung: Thema «Atmosphären» / Übung 1: Dokumentieren von Atmosphären (Teil I), Bildanalyse (Maleien/Fotografien) / Input «Künstlerposition 1»: Anna Viebrock / Übung 2: Dokumentieren von Atmosphären (Teil II); Raumanalyse (Schulhaus) / Evaluation: Präsentation Bildanalyse / Aufgabe: Hefteintrag «Begriff Atmosphäre».	Eigene Assoziationen zu «Atmosphären» wecken / Verständnis für Atmosphären als ein Produkt individueller Wahrnehmung entwickeln / Verschiedene Strategien zur Dokumentation von Orten kennen lernen und im kunsthistorischen Kontext verorten können/ Orte und ihre Atmosphären für Aussentstehende visuell dokumentieren können
Sequenz 2 13.11.15	Aufgabe: Präsentation und Evaluation «Raumanalyse» / Input 1: «Raum + Farbe» (Farbwahrnehmung / Beispiele von konstruierten Räumen / Input 2: Erstellung von Farbmischungen mit Neocolor-Technik / Aufgabe: Raum mit Farbe verändern (Raum-Metamorphose I) / Hausaufgabe: Durchführung Raumanalyse an einem persönlichen Ort.	Auswertung der Raumanalyse / Verständnis für Orte und orts-charakterisierende Komponenten entwickeln / Verständnis für Atmosphären als etwas Konstruiertes mittels Architektur und Farbe
Sequenz 3 20.11.15	Einstieg: Licht-Installation im Dunkeln / Input 1: «Inszenieren mit Licht» + Kamerafunktion / Aufgabe 1: Würfel mit Licht inszenieren (Schattenstudie) / Input 2: Mini-Modell mit Karton konstruieren / Aufgabe 2: Mini-Modell mit Licht und Farbe inszenieren und spezifische Stimmungen schaffen.	Gestaltungsmöglichkeiten diverser Atmosphären mittels Licht und Farbe kennenlernen / Umgang mit Kamera, Kamera-Makrofunktion und Stativ üben
Sequenz 4 27.11.15	Einstieg: Evaluation der Ergebnisse «Lichtinszenierung» / Input «Künstlerposition 2»: Thomas Demand / Input 2: Formal+sachliche Kontrastpaare bilden / Aufgabe: Gruppenbildung und Austausch / Input 3: Vorgehen «Raumcollage > Obenansicht/Grundrissplan» / Individuelles Arbeiten: Raumcollage (Teil 1) / Wettbewerb + Input: Konstruktions- und Gestaltungsmöglichkeiten mit Karton.	Verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten mit Licht kennen / Gestaltungsmöglichkeiten und Umgang mit der Kamera / Mit Demand Bogen zum Projektthema spannen / Verständnis für spannende Ort-Kombi-Paare entwickeln / Erste mögliche Raumanordnungen erproben
Sequenz 5 04.12.15	Input «Künstlerposition 3»: Laurie Simmons / Individuelles Arbeiten: Raumcollage (Teil 2) / Übung: Wettbewerb «Konstruktionslösungen finden» / Individuelles Arbeiten: Modellbau (Teil 1).	Simmons: Funktion von Kameraeinstellungen und -perspektiven als Mittel zur Gestaltung von Atmosphären kennen lernen / Sich der untersch. Wirkung von Licht bewusst sein / / Verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten mit Karton kennen lernen / Korrekt mit Leim und Messer umgehen können / selbstständige Konstruktionsvorschläge aus Karton umsetzen
Sequenz 6 11.12.16	Einstieg: Rückblick und Ausblick / Individuelles Arbeiten: Modellbau (Teil 2) / Kleine Zwischenpräsentation der Modelle / Individuelles Arbeiten: Modellbau (Teil 3) / Hausaufgabe: Figur für Stopmotion-Film andenken.	Überblick schaffen über Lösungsvorschläge anderer Gruppen
Sequenz 7 18.12.16	Input 1: Bildervergleich Simmons-Casebere / «Künstlerposition 4»: James Casebere / Individuelles Arbeiten: Modellbau (Teil 4) / Input 2: Storyboard (Metamorphose) / Dekonstruktionsmöglichkeiten / Aufgabe: Eigenes Storyboard entwickeln (Metamorphose Atmosphäre + Figur).	Casebere: Funktion von Kameraeinstellungen und -perspektiven, Licht als Mittel zur Gestaltung von Atmosphären kennen lernen / Ein Storyboard und seine Funktion kennen / Eine Geschichte zu Ort a und Ort b entwickeln

METHODE	MEDIEN
<p>Plenum: Videonstallation von Alejandra Beyeler, Diskussion und Mind-Map zum Begriff «Atmosphäre» / Gruppenarbeit: Bildanalyse / Plenum: Evaluation der Resultate / Input: Funktion der Dokumentation vorstellen / Gruppenarbeit: Schulhaus Raumanalyse / Sicherung der Resultate mit verschiedenen Medien</p>	<p>Beamer, Wandtafel, Lautsprecherboxen.</p> <p>Aufgabenblatt «Bildanalyse», Ausdrücke von Hopper und Demand (Bilder), Papier, Bleistift.</p> <p>Aufgabenblatt «Raumanalyse», PPT «Anna Viebrock», Kamera, Neocolor, Bleistift, Kalkpapier, Handy (Tonaufnahmegerät)</p>
<p>Plenum: Präsentation, Evaluation und Diskussion der Raumanalyse-Ergebnisse / Input 1 zum Beruf «Raumdesigner», Beispiele von «konstruierten» Räumen, bzw. Atmosphären vorstellen / Input 2 zu Farbwahrnehmung / Neocolorübung: Mit Farbe Raum transformieren</p>	<p>Raumanalyse-Material der SuS, Vorbereitete Ausdrücke Raumanalyse (Texte + Fotografien), Klebeband</p> <p>Beamer, PPT «Farbe + Raum», PPT «Farbwahrnehmung»</p> <p>Neocolor, Pinsel, Kalkpapier, Papier, Leuchtpult</p> <p>Aufgabenblatt «Mein Ort»</p>
<p>Aktivierung der SuS mit Modell-Installation / Input: Exemplarisch Möglichkeiten der Beleuchtung am Modell aufzeigen / Aufgabenblatt: Forschungsfragen als Impuls für Gestaltungsmöglichkeiten / Gruppenarbeit: Selbständiges Arbeiten / Übung: Forschendes Ausprobieren verschiedener Lichtsituationen</p>	<p>Modell auf Tisch, Beleuchtung-Tools, Farbfolien</p> <p>Aufgabenblatt «Lichtinszenierung», Ausdrücke Bilder von Hopper und Demand, Lampen, Sockel, Stative, Kamera, Farbfolien, Stellwände, Papierschnidemaschine</p> <p>Weisser Karton, Japanmesser, Schneidematte, Bleistift, Klebeband, Leim, Zeitungspapier</p>
<p>Demand: Auswirkungen von Kamerapositionen auf die Bildstimmung exemplarisch an Werken aufzeigen / Plenum: Mögliche Kombi-Paare diskutieren</p>	<p>Beamer, PPT «Thomas Demand», PPT «Rückblick» mit Fotografien ausgewählter Schülerarbeiten</p> <p>Hausaufgabe Recherchematerial (Fotos)</p> <p>Kalkpapier, Bleistift, Farbstift, Papier, Schere, Leuchtpult</p>
<p>Plenum: Rückblick und Reflexion. Input: Werke von Simmons vorstellen / Plenum: Austausch und Diskussion über die Wirkung von Kameraeinstellungen und -perspektiven / Input zum korrekten Umgang mit Karton, Aufzeigen von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten an Beispielen / Einzelarbeit: Selbstständiges Arbeiten am Projekt / Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>Rechteckige Kartonstücke</p> <p>Materialbuffet: Weisser Karton (unterschiedliche Größen), weisses Papier, Schnur, Kalkpapier, Bleistift, Schere, Klebeband, Leim, Zeitungspapier, Japanmesser, Schneidematte, Metallwinkel, Papierschnidemaschine</p>
<p>Plenum: Präsentation Modellbau Zwischenstand / Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>Beamer, PPT «Laurie Simmons»</p> <p>Materialbuffet: Weisser Karton (unterschiedliche Größen), weisses Papier, Schnur, Kalkpapier, Bleistift, Schere, Klebeband, Leim, Zeitungspapier, Japanmesser, Schneidematte, Metallwinkel, Papierschnidemaschine</p>
<p>Input: Werke von Casebere vorstellen / Plenum: Austausch und Diskussion über die Wirkung von Kameraeinstellungen und -perspektiven, Licht / Input: Storyboard / In 2er Teams Storyboard aufzeichnen / Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>Beamer, PPT: «James Casebere»</p> <p>PPT: «Storyboard», Aufgabenblatt «Mein Storyboard»</p> <p>Papier, Bleistift</p> <p>Materialbuffet</p>

	INHALT	INTENTION
Sequenz 8 15.01.16	Einstieg: Rückblick und Ausblick (> Illustrationen von Sarah Gasser) / Input 1: Konstruktion Figur mit Draht und Plastilin / Individuelles Arbeiten: Modellbau (Teil 5). / Input 2: Vorgehen «Komposition und Dokumentation Modell» / Aufgabe: Dokumentation Modell (leichte Obenansicht + Vogelperspektive).	Sarah Gasser: Impuls und Inspiration für eigene Arbeit Die einzelnen Schritte fürs nächste Vorgehen kennen / Stabile Figur aus Draht und Plastilin konstruieren können / Kameraperspektiven anwenden
Sequenz 9 22.01.16	Aufgabe: Konstruktion Plastilin-Figur / Input 1: «Hopper + Shirley», Kameraperspektiven und -einstellungen (Obenansicht, Totale, Close-up) / Aufgabe: Kameraeinstellungen und -perspektiven / Evaluation der Ergebnisse / Input 2: Vorgehen «Kommunikationsplaner» / Individuelles Arbeiten: Modellbau + Kommunikationsplaner.	Funktion und Wirkungen von Kameraperspektiven und -einstellungen kennen / Bewegungsablauf der Figur andenken
Sequenz 10 29.01.16	Einstieg / Input: Umsetzung einer «flüssigen Bewegung» mittels Aneinanderreihung von mehreren Bildern / Aufgabe: Produktion Stopmotion-Film (Teil 1).	Umsetzung eines flüssigen Bewegungsablaufs mit der Fotokamera
Sequenz 11 05.02.16	Einstieg / Input 1: Feedback und Tipps zur Stopmotion-Film (Teil 1) + Kommunikationsplaner / Individuelles Arbeiten: Produktion Stopmotion-Film (Teil 2) / Input 2: Film schneiden im Windows Movie Maker Programm / Individuelles Arbeiten: Film erstellen mit WMM / Verabschiedung der SuS.	Reflexion Stopmotion-Film Umsetzung Teil 1 / Stopmotion-Film selbständig umsetzen können (Fotografie und Lichtinszenierung)

METHODE	MEDIEN
<p>Input: Vorgehen für Konstruktion Figur anhand Beispiel vorzeigen / Die nächsten Schritte aufzeigen / Gruppenarbeit: Modell mit Kamera aus drei verschiedenen Winkeln fotografieren / Fotografische Sicherung der Resultate / Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>PPT «Rückblick und Ausblick», Coopzeitung m. Bilder von Sarah Gasser</p> <p>Draht, Plastilin, Zange, Klebeband, Beispiexemplar</p> <p>Materialbuffet</p> <p>Klebeband, Kamera, Stativ, Sockel</p>
<p>Referat und Fragen zur Aktivierung der Lehrperson / Gruppenarbeit: Austausch im Team und Visualisierung der Story</p>	<p>Beamer, PPT «Shirley Film»</p> <p>Aufgabenblatt «Kameraeinstellungen und -perspektiven», Ausdrücke Storyboard-Bilder (Shirley-Film), Leim, Bleistift</p> <p>Draht, Plastilin, Zange, Klebeband, Beispiexemplar</p> <p>Kommunikationsplaner, Farbstifte</p>
<p>Input: Bewegungsablauf mit Fotos aufzeigen / Gruppenarbeit: Umsetzung Aufgabe / Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>Beamer, PPT «Flüssige Bewegung»</p> <p>Lampen, Kamera, Stative, Sockel, Stellwände, Farbfolien, Beleuchtungstools, Schwarzes Papier, Kalkpapier, Japanmesser, Schere, Kartonunterlage, Klebeband</p>
<p>Intensive Einzelbetreuung</p>	<p>Beamer, PPT «Flüssige Bewegung», Feedbackbogen</p> <p>Lampen, Kamera, Stative, Sockel, Stellwände, Farbfolien, Beleuchtungstools, Schwarzes Papier, Kalkpapier, Japanmesser, Schere, Kartonunterlage, Klebeband</p> <p>Computer, Windows Movie Maker Programm, Anleitung</p>

Realisation

6. November **Sequenz 1**

1. Lektion / Die erste Unterrichtsstunde wird genutzt, um die SuS ins Thema einzuführen. Ich beabsichtige, die Lernenden bereits in der ersten Lektion in einer besonderen Atmosphäre «abzuholen»: Das Klassenzimmer ist abgedunkelt, die Stühle – ähnlich wie im Kino – im Halbkreis vor der Beamerleinwand angeordnet. Vorne an der Wand läuft eine Bildprojektion im Loop: Zu sehen sind einzelne Aufnahmen von Waldsituationen, die in einem langsamen Rhythmus fließend ineinander übergehen. Der Film wird von einer Tonspur begleitet, die sich keinem eindeutigen Geräusch zuordnen lässt – das wird für die anschließende Diskussion insofern fruchtbar sein, als dass es ein Feld verschiedener Assoziationen eröffnet.

Die Lektion wird mit der Einladung begonnen, auf den Stühlen Platz zu nehmen. Nach Ablauf des Loops wird im Plenum darüber diskutiert, wie der Ort und die, über das Video erfahrene, Atmosphäre wahrgenommen wurde. Die Diskussion behandelt vordergründig die Frage, welche Faktoren die jeweilige Wahrnehmung des Ortes beeinflussen. An der Wandtafel sammle ich verschiedene Begriffe, welche die SuS mit «Atmosphäre» assoziieren. Damit möchte ich die Vielschichtigkeit des Begriffs erkennbar werden lassen.

Nachfolgend werden pro Tisch zwei A3 Ausdrücke von verschiedenen Räumen ausgeteilt. Die Bilder zeigen Orte der Malerei, aber auch der Fotografie, u.a. von Edward Hopper, Jeff Wall und Thomas Demand. Die SuS erhalten die Aufgabe, zu zweit und mit Hilfe eines Fragenkatalogs, die visuelle Wirkung des Bildes zu beschreiben, welches vor ihnen liegt. Im Austausch sollen die SuS anschließend die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der wahrgenommenen Atmosphären auf A3 Blätter stichwortartig zusammentragen.

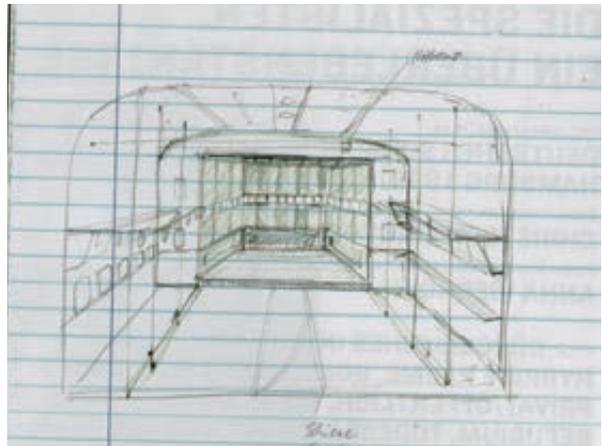
2. Lektion / Die 2. Lektion beginnt mit einem 20-minütigen Input über die Künstlerin Anna Viebrock. Ihre Bühnenarchitekturen sind häufig Kombinationen aus Elementen verschiedener Orte, welche die Künstlerin auf ihren Reisen mit Hilfe der Kamera aber auch mit Skizzen dokumentiert. Auszüge aus ihrem Recherchematerial nehme ich als Beispiel, um den SuS die Dokumentation als analytisches Werkzeug für das Erforschen eines Ortes vorzustellen.

An den Input und dem eher theorieelastigen Einstieg mit der Bildanalyse anschließend, folgt zur Auflockerung eine praktische und experimentelle Übung. Wir gehen nun vor wie Viebrock und führen eine Raumanalyse von unterschiedlichen Orten durch. Die Schüler erhalten die Aufgabe sich zu 3er Teams zu bilden und während 50 Minuten verschiedene Räumlichkeiten des Schulhauses zu dokumentieren. Zur Verfügung stehen: Arbeitsplatz, Hauswartzraum, Velokeller, Mensa, Gang. Mit Hilfe von Fotografie, Tonauf-

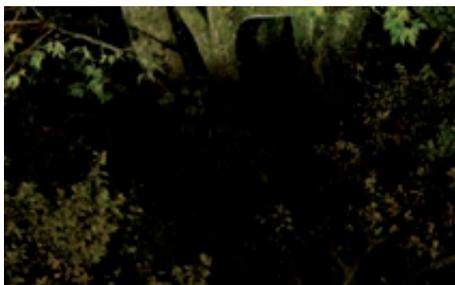
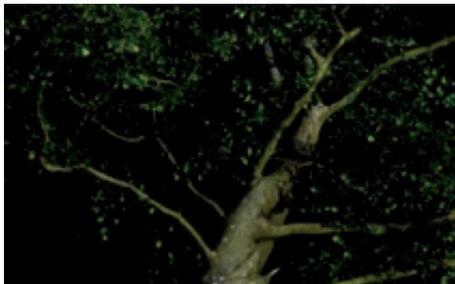
nahme, Text und Skizze gilt es, in den Gruppen den ausgewählten Raum visuell und auditiv festhalten.

3. Lektion / Nach der Pause erfolgt die Evaluation der ersten Aufgabe (Bildanalyse). Drei ausgewählte Gruppen präsentieren im Plenum ihre Überlegungen. In der Diskussion wird nochmals deutlich, dass eine Atmosphäre im zweidimensionalen Bildraum (Malerei/Fotografie) vor allem durch Faktoren wie Betrachterstandpunkt, Blickwinkel, Farbe und die dargestellten Akteure geschaffen wird. Im Anschluss an die Diskussion wird das Mood-Board an der Wandtafel zum Begriff «Atmosphäre» mit den gefallenen Stichwörtern ergänzt. Danach erhalten die SuS den Auftrag, das Mood-Board in ihr Kunstgeschichtsheft zu übertragen und zwei kleine Bilder von Anna Viebrock, welche auf den Tischen aufliegen, einzukleben. Das Mood-Board wird den SuS in den nächsten Lektionen als Gedankenstütze für die anstehende Projektarbeit dienlich sein.

- 01 Filmstills mit Waldszenen aus der Videoinstallation (© Alejandra Beyeler)
- 02 Bilder aus der PPP zur Künstlerin Anna Viebrock
- 03 Künstlerposition-Stellvertreterbild für den Eintrag ins Heft



02



01



03

Kantonsschule Solothurn Bildnerisches Gestalten Yasmin Mattich / Anja Greiter

Übung 1 Raumanalyse im Bild

Fragenkatalog

- 1 Stimmung**
 - Welche Stimmung herrscht im Bild? Versuche sie in Worte zu fassen.
 - Weshalb wirkt das Bild in dieser Art und Weise auf dich? Begründe.
- 2 Ort**
 - An welchem Ort spielt sich die Szene ab?
 - Welche [Bau-und Textil-]Materialien kommen vor?
- 3 Perspektive**
 - Welchen Standpunkt nimmt der Betrachter im Bild ein?
- 4 Farbe**
 - Welche Farben setzt der Künstler für die Bildgestaltung ein?
Beschreibe die Farbstimmung des Bildes.
- 5 Licht**
 - Welche Tageszeit herrscht im Bild? Begründe deine Wahl.
 - Beschreibe die Lichtsituation (Lichteinfall, Lichtquelle, Lichttypus).
- 6 Erzählung**
 - Was geschah im Vorfeld? Erfinde eine mögliche Vorgeschichte.
 - Gib dem Bild einen fiktiven Titel, der zur Stimmung passt.

- 05 Bildmaterial für die Bild-Raumanalyse (u.a. mit Werken von Edward Hopper, Thomas Demand)
- 06 Im Plenum werden die Ergebnisse präsentiert
- 07 Exemplarischer Stichwortzettel (> Fragenkatalog)



05



06

1. Stimmung:
 • leer, traurig
 • dunkle Farben, dunkel, traurige Farben

2. Ort:
 • vor einem Haus
 • Haus, Baum, Fenster, Flagge

3. Perspektive:
 • von unten, von draußen

4. Farbe:
 • Farben sind eintönig, unauffällig.

5. Licht:
 • Tag
 • von oben
 • Sonne

6. Erzählung:
 Ein Mann ging in seinem Ort spazieren und entdeckte an einem Balkon eine Flagge und betrachtet diese.

Die Entdeckung

07

08 Aufgabenblatt für die Raumanalyse im Schulhaus

Kantonsschule Solothurn Bildnerisches Gestalten Yasmin Mattich / Anja Breiter

Übung 2 Raumanalyse im Schulhaus

Aufgabe

Sie analysieren im 3er Team einen Ort im Schulhaus. Dokumentieren Sie ihre Beobachtungen mit verschiedenen Medien (Fotografie, Skizze, Text, Tonaufnahme, Frottage).

Material

Kamera, Papier, Transparentpapier, Unterlage
 Farbstift (gelb und rot), Bleistift, Neocolor
 Handy mit Mikrofon [für Tonaufnahme]

Fotografie

- Suche einen Standpunkt, der einen guten **Gesamteindruck** vom Ort/Raum vermittelt.
- Fotografiere den Raum aus mindestens **4 verschiedenen Winkeln**.
- Fotografiere alle **Lichtquellen**, die du im Raum findest.
- Fotografiere alle **Öffnungen/Einblicke/ Durchblicke** (Fenster, Tür, etc.)
- Fotografiere die **Möbel/Ausstattungsobjekte** im Raum.
- Fotografiere die verschiedenen **Materialien/Baustoffe** (Boden, Wand, Möbel etc.) → Makrofunktion
- Farbfächer: Was für **Farben** findest du im Raum? → Makrofunktion
- Suche dir eine bestimmte **Stelle** im Raum und fotografiere diese aus unterschiedlichen **Distanzen**.
- Suche nach **Details**, die du interessant findest (Musterung, Architektonisches Detail, usw.)

Skizze

- Zeichne den **Grundriss** des Raumes (Vogelperspektive)
- Zeichne die Anordnung von **Treppen/Türen/ Fenstern** auf deinem Grundriss-Plan ein (rot).
- Zeichne das **Licht** auf deinem Plan ein (gelb).
- Wie **bewegen** sich die Menschen im Raum? Lege eine Transparentpapier auf deine Grundrisskizze und zeichne die Bewegungsabläufe mit einem farbigen Stift ein.
- Skizziere verschiedene **Ansichten** des Raumes aus 4 Perspektiven.

Tonaufnahme

- Dokumentiere die **gesamte** Raum-Geräuschkulisse während mind. **3 Minuten**.
 → **Achtung:** Bitte nicht sprechen während den Tonaufnahmen!
- Nimm verschiedene Geräusche im Raum wahr. Zeichne sie **einzel**n auf.

Text

- Welche Art von **Stimmung** herrscht im Raum? Beschreibe in ein paar Sätzen.
- Wie **fühlst du dich** in diesem Raum? Beschreibe.
- Suche nach **Adjektiven**, welche die Stimmung passend beschreiben.
 → Schreibe diese **gross** und **leserlich** auf mehrere DIN A5 Zettel
- Welche **Lichtsituation** triffst du an? Beschreibe die Lichtquelle, Lichtfarbe.
- Beschreibe die **Farbigkeit** des Raumes (Welche Farben findest du vor...?)
 → Schreibe diese **gross** und **leserlich** auf mehrere DIN A5 Zettel.
- Beschreibe die **Raum-/Wohnverhältnisse** (eng, karg eingerichtet, grosser Bewegungsspielraum, etc.)
- Was findest du alles für **Baumaterialien** (Holz, Teppich, Metall, Beton, Linol, Plättli, ect.)?

Frottage

- Suche nach ansprechenden Mustern und Strukturen. Halte diese als **Frottage** auf dem Papier fest.
 → **Wichtig:** Die Frottagen sollten eine bestimmte Grösse haben

- 09 Mit verschiedensten Medien werden die Räume dokumentiert
- 10 Teilstücke der Raumanalyse (Garderoberaum): Fotos, Textbeschreibung, Frottagen, Bewegungsanalyse, Skizzen



09

Raumkonstruktion
 Höhe / 3m
 Länge / 8 m
 Breite / 6 m

Es ist ruhig und eng,
 leicht bedrückend
 und voll.

eng, voll
 schmutzig
 chaotisch
 belebt / verlassen
 stinkend
 unordentlich

Linol
 Holz
 Glas
 Beton

In der Ecke befindet sich eine
schwarze Gitarrentasche.
 Rechts davon ein **Regal**
 mit vielen **Turnbeuteln**.
 Links davon eine kurze
Kachelwand.
 Daran eine **Steckdose**
 kurz vor dem Boden.

Sonne
 Fenster
 hell
 Türlicht

braun
 schwarz
 bunt

10

13. November

Sequenz 2

1. Lektion / Welche Ergebnisse haben die Raumanalyse-Forschungen der vergangenen Stunde zu Tage gefördert? Die erste Lektion soll Gelegenheit geben, im Plenum die Ergebnisse zu diskutieren. Auf dem Tisch liegt das Dokumentationsmaterial der jeweiligen Gruppe aufbereitet. Die aussagekräftigsten Fotos und eine Auswahl der wichtigsten Statements habe ich im Vorfeld auf A5 Zettel vorbereitet. Als erstes erhält jede Gruppe den Auftrag, eine Ausstellungsform für ihre Ergebnisse zu finden und in einer kurzen Präsentation die wichtigsten Erkenntnisse vorzustellen. Die Begriffssammlung der ersten Lektion, die im Zusammenhang mit der Videoarbeit und der Bildanalyse den Fokus auf die individuelle Wahrnehmung von Atmosphären gelegt hat (> zersplittert, orts-spezifisch, situations-spezifisch, historisch, gezüchtet, etc.), soll in einer gemeinsamen Diskussion mit weiteren Begriffen in Bezug auf die Begebenheiten im realen (dreidimensionalen) Raum ergänzt werden (> Funktion, Architektur, Mobiliar, Baumaterial, Raumgrösse, Lichtsituation, Geräuschkulisse). Zuerst erfolgt ein individueller Rundgang, welcher danach in einer halbkreisförmigen Versammlung um die einzelnen Raumanalyse-Stationen mündet. Während die SuS die in ihrem analysierten Raum angetroffene Atmosphäre beschreiben, übernehme ich die Funktion der Moderatorin, die durch die Präsentation führt.

2. Lektion / Am Ende der Präsentationsrunde werden die wichtigsten Aspekte der Dokumentation stichwortartig zusammengetragen und von mir an der Wandtafel fixiert. Um die SuS auf die wesentlichsten Aspekte einer «umfassenden» dokumentarischen Analyse hin zu sensibilisieren, werden gute dokumentarische Resultate hervorgehoben.

Im Anschluss an die kurze Zusammenfassung folgt ein zehnminütiger kunsttheoretischer Input zum Thema «konstruierte Räume» und «Farbwahrnehmung». Anhand einzelner exemplarischer Beispiele «konstruierter» Atmosphären (Laden-Konzepte, Architekturen von Shoppingcenters) zeige ich auf, mit welchen Mitteln es Architekten gelingt, eine spezifische Atmosphäre zu «konstruieren». Ein kleiner Einblick in die Farbtheorie gibt Aufschluss darüber, dass Farben die Wahrnehmung von Räumen wesentlich beeinflussen (> Dunkle Töne machen den Raum kleiner, helle vergrössern).

3. Lektion / In einer praktischen Übung wird der Inhalt des vorangegangenen Inputs aufgenommen. Die SuS sollen, inspiriert von farbtheoretischen Überlegungen, die nüchternen Schulräume mit neuer Farbe einkleiden und eine neuartige Atmosphäre erschaffen.

Es folgt der Auftrag, aus dem ausgelegten Dokumentationsmaterial ein Bild auszuwählen, auf dem gut ersichtlich eine Raumsicht mit mindestens drei Wän-

den dargestellt ist. Das Bild wird mit dem Lichtpult, notfalls auch am Fenster, linear mit Bleistift auf weisses Papier übertragen. Danach schlüpfen die SuS in die Rolle von Innenarchitekten: Vom ausgewählten Foto ausgehend, wird eine Kontraststimmung festgelegt und ein dazu passendes Farbkonzept erstellt. Mit diesem Vorgehen soll die Farbwahrnehmungstheorie sogleich an einem praktischen Beispiel experimentell erprobt werden. Während die eine Hälfte der Klasse mit Abpausen beschäftigt ist, werden der anderen Hälfte in einem technischen Input die gestalterischen Möglichkeiten mit wasserlöslichen Neocolor aufgezeigt. Danach folgt eine Phase des individuellen Arbeitens.

Eine Viertelstunde vor Lektionsschluss wird den SuS die Hausaufgabe vorgestellt, die für die kommende Projektarbeit wichtig sein wird: Bis zum nächsten Treffen soll eine Raumanalyse an einem persönlich ausgewählten Ort durchgeführt werden. In der Wahl des Ortes sind die SuS frei. Einzige Vorgabe: Es muss eine (positive oder negative) emotionale Verbindung zum Ort bestehen. Die SuS erhalten die Aufgabe, das Bildmaterial anschliessend auf die Plattform «Google Drive» hochzuladen. Ich kläre die SuS darüber auf, dass das Material die Grundlage bilden wird für einen Stop-motion-Film. Im Plenum wird das Aufgabenblatt und das weitere Vorgehen Schritt für Schritt durchgegangen und die ersten aufkommenden Fragen geklärt.

- 01 Die Ergebnisse der Raumanalyse werden für die Präsentation an der Wandtafel fixiert
- 02 Im ersten individuellen Rundgang werden die Dokumentationsmaterialien von den SuS bereits unter die Lupe genommen
- 03 Ausgewählte Statements, entnommen von den Textbeschrieben



01



02

Raumkonstruktion
 Höhe / 3m
 Länge / 8 m
 Breite / 6 m

**Fenster und Glas-
 türen, welche in
 andere Räume leiten.**
**Steinsäule mitten im
 Raum. Steinplatten.**

**Fabrik. Krankenhaus-
 Atmosphäre.**
**Gross, lang. Schilder
 und Notausgänge**

**Es ist hauptsächlich
 weiss und grau, aus-
 ser die Turnsäcke und
 die Plakate sind zum
 Teil farbig.**

**Man ist alleine, aber
 man hört viele Gesprä-
 che vom Gang her.
 Wäre es draussen still,
 wäre es drinnen auch.**

**Es herrscht eine
 gewisse Hektik.**
**Ich fühle mich gestresst,
 da alle hier schnellst-
 möglich irgendwo hin
 müssen**

03

- 04 Übung Raum-Metamorphose: Auf Grundlage einer ausgewählten Fotografie werden die Linien linear übertragen (Schritt 1)
05 Übung Raum-Metamorphose: Farbstudien mit Neocolor für das nachfolgende Farbkonzept (Schritt 2)
06 Das Leuchtpult als Hilfsmittel



04



05



06

07 Aufgabenblatt «Mein Ort» (Hausaufgabe): Durchführung einer Raumanalyse an einem persönlich ausgewählten Ort

Kantonsschule Solothurn Bildnerisches Gestalten		Yasmin Mattich / Anja Breiter
Aufgabe 1 Raumanalyse: Mein Ort		
<p>Du wählst «deinen» persönlichen Ort aus, welcher in irgendeiner Weise in einer besonderen Beziehung zu dir steht. Das kann sein: ein spezieller Ort, der in dir starke Emotionen weckt / Ein Ort, der dich berührt / verzaubert / gruselt / zum anhalten veranlässt / [...].</p> <p>Unterziehe dem Ort eine eingehende Raumanalyse. Dokumentiere deine Beobachtungen mit den verschiedenen Medien der Raumanalyse (Fotografie, Skizze, Text, Tonaufnahme).</p>		
Thema	Raumanalyse	
Vorgehen	<p>1) Wähle deinen persönlichen Ort aus. 2) Dokumentiere deinen Ort mit den Medien Fotografie, Skizze und Ton. 3) Uploade dein gesammeltes Material fortlaufend in deinen persönlichen Ordner auf Google Drive.</p>	
Google Drive	<p>Website: https://www.drive.google.com Benutzername: meinort@hotmail.com Passwort: Dokumentation</p> <p>Erstelle für das Ablegen deiner produzierten Raumanalyse-Materialien 3 Ordner. Ordner 1: Benenne diesen Ordner mit dem Titel «Auswahl». <i>Hier gehört hin:</i> Aussagekräftige Auswahl von 4 - 6 Bildern Ordner 2: Benenne diesen Ordner mit dem Titel «Dokumentation». <i>Hier gehört hin:</i> Gesamtes Fotomaterial, das während der Recherche entstanden ist. Ordner 3: Benenne diesen Ordner mit dem Titel «Sonstiges». <i>Hier gehört hin:</i> Alles sonstige Material (Skizzen, Ton, etc.).</p>	
Dokumentation	<p>A) Skizze Grundriss (Vogelperspektive) → Zeichne auf ein Transparentpapier oder einer Kopie mit Farbe ein: Öffnungen/Durchgänge (blau) / Lichtquellen (gelb) / Lichtintensität (hell/dunkel).</p> <p>B) Fotografie Objekte im Raum/Ausstattung Verschiedene Ansichten → Wähle daraus eine aussagekräftige Auswahl von 4-6 Fotos und lege diese in den Ordner «Selektion».</p> <p>C) Tonaufnahme Gesamte Geräuschkulisse (Dauer: mind. 3 Min) → Falls es einzelne auffallende Geräusche haben sollte, die für diesen Ort typisch sind (Bsp. Rasenmäher, tropfender Wasserhahn, knarrzender Fussboden, etc.) so dokumentiere diese ebenfalls.</p> <p>D) Text Welche spezielle Atmosphäre zeichnet deinen Ort aus? → Beschreibe die Raumstimmung so, dass sie für eine ausenstehende Person nachvollziehbar wird.</p>	
Abgabetermin	<p>Aufgabe A, B und C: Do, 3. Dezember * Für C und D gibt es nachfolgend Zeit, um diese zu vervollständigen.</p>	
Bewertung	<p>Sorgfalt Aussagekraft Selektion Schriftlicher Teil</p>	

20. November

Sequenz 3

1. Lektion / Heute steht das Inszenieren mit Licht auf dem Programm. Als Einstieg werden die Schüler in einem abgedunkelten Raum empfangen. Auf dem Tisch vorne leuchtet ein Kartonhaus im Dunkeln. Im Halbkreis um die Installation versammelt, erfolgt als erstes ein kurzer Rückblick zum Akzent des vorausgegangenen Inputs: Architektur gestaltet einen Raum und seine Atmosphäre entscheidend mit. In der nachfolgenden Übung sollen die SuS selber austüfteln, inwiefern mit Licht verschiedene Stimmungen geschaffen werden können. Als erstes folgt der Auftrag, im 2er-Team einen Kubus auf möglichst vielfältige Arten mit Licht zu inszenieren. Dabei soll besonders auf die Veränderungen des Schattenwurfs geachtet werden, die sich durch den Wechsel von Position, Anzahl Lichtquellen und die Lichtstreuung ergeben können. Die fotografische Dokumentation ergänzend, erhalten die SuS den Auftrag, die wichtigsten Faktoren, wie Distanz der Kamera zum Kubus, Winkel der Lampe, etc. für jeden einzelnen Schattenwurf zu skizzieren und zu notieren. Die, auf dem Tisch aufgebauten Installation, dient mir dazu, um die verschiedenen Tools kurz vorzuführen, die für die experimentelle Übung zur Verfügung stehen: Spot, Transparentpapier, Musterpapier und verschiedene Lampen. Zum Schluss folgt ein Hinweis auf die wichtigsten Kameraeinstellungen, danach legen die Gruppen los und richten mit zwei Holzplatten, Sockel und Stativ ihren Arbeitsplatz ein.

Auf die Aufgabe 1 folgt die Aufgabe 2. mit leicht erhöhter Schwierigkeitsstufe: Als weiterführende Aufgabe wird die Licht-Inszenierung mit dem Gestaltungsmittel «Farbe» und einer Mini-Kulisse erweitert. Mit drei gleich grossen Kartonstreifen soll eine simple Aussenkulisse mit verschiedenen Öffnungen sowie eine stehende Figur konstruiert werden. Als Inspiration für verschiedene Stimmungen liegen auf einem Tisch verschiedene Bilder von Hopper und Demand aus der ersten Stunde bereit. Es gilt, sich für ein Bild zu entscheiden und im Modell die Atmosphäre mit Einsatz von Licht und Farbfolien nachzustellen. In einem kurzen Input zeige ich kurz an einem Beispiel das Vorgehen für die Konstruktion des Mini-Modells und den korrekten Umgang mit dem Japanmesser und der Schneidematte.

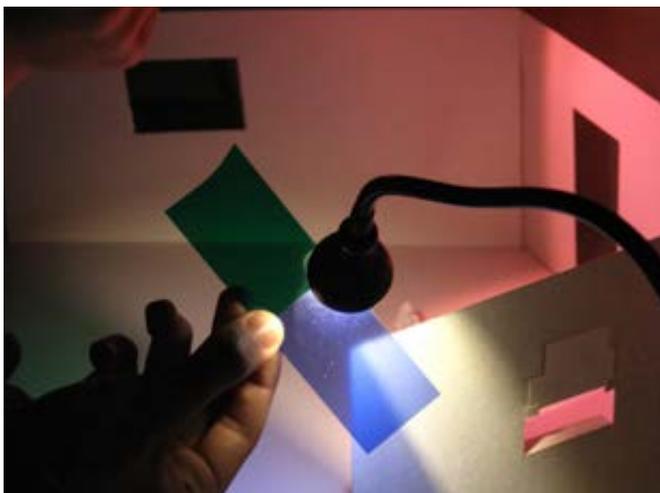
2. Lektion / Einige der SuS verlieren sich beim Konstruieren des Mini-Modells in Details. Auch wenn ich mich über die gezeigte Liebe zum Detail freue, so weise ich sie darauf hin, dass bei dieser Übung weniger das perfekte Modell, sondern das Experimentieren und Inszenieren mit Licht im Vordergrund steht. Diejenigen SuS, die noch an der Aufgabe 1 «pröblen», erhalten den Auftrag, mit Aufgabe 2 zu beginnen. Die SuS fahren bis zum Schluss der Lektion individuell mit dem Experimentieren weiter.

3. Lektion / Bevor ich die SuS verabschiede erinnere ich sie daran, für die nächste Lektion das Bildmaterial der persönlichen Raumanalyse mitzubringen. Diese wird die Grundlage für das nächste Vorgehen bilden.

- 01, 02** Aufgabe 2: Mit Licht und Farbfolien wird das Mini-Bühnenmodell in Szene gesetzt
03 Mit Hilfe der Kamera werden die verschiedenen Stimmungen fotografisch dokumentiert



01

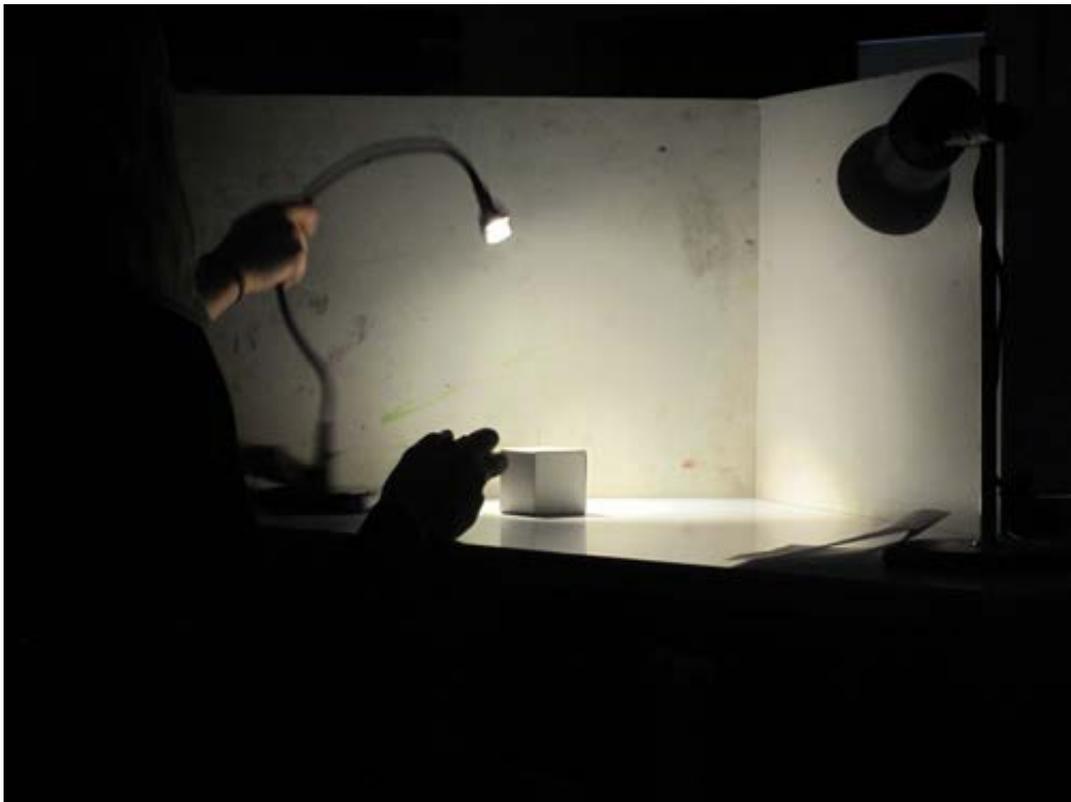


02

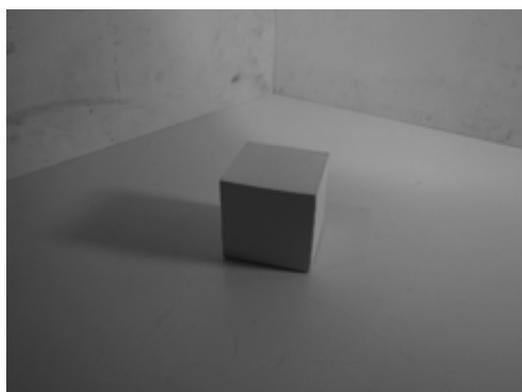
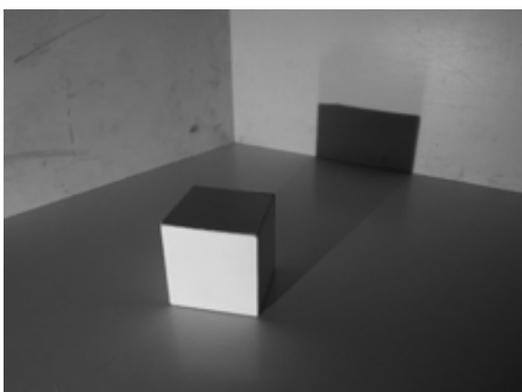
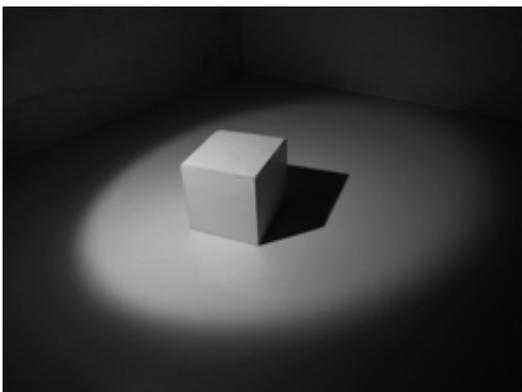


03

- 04 Aufgabe 1: Der Kubus wird mit Licht auf verschiedene Arten inszeniert
- 05 Ergebnisse der Aufgabe 1



04



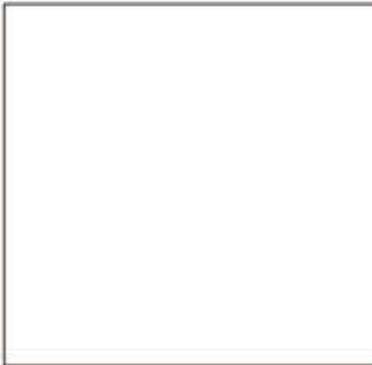
05

06 Theorieblatt (rechts), Studienprotokoll mit exemplarischem Beispiel (links)

FORM - Modellieren mit Licht



Position (L): *Frontal (linke Seite), leicht von oben*
Abstand cm (L-M): *10 cm*
Hilfsmittel: *Spotlampe*
Effekt - *betonte Kontur,*
Kontrast, - *langer Schlagschatten,*
Streulicht, etc. - *usw.*
 - ...



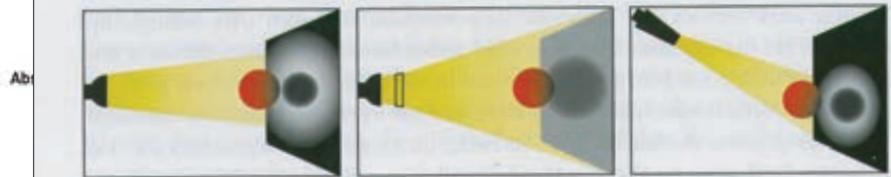
Position (L):

Abstand cm (L-M):

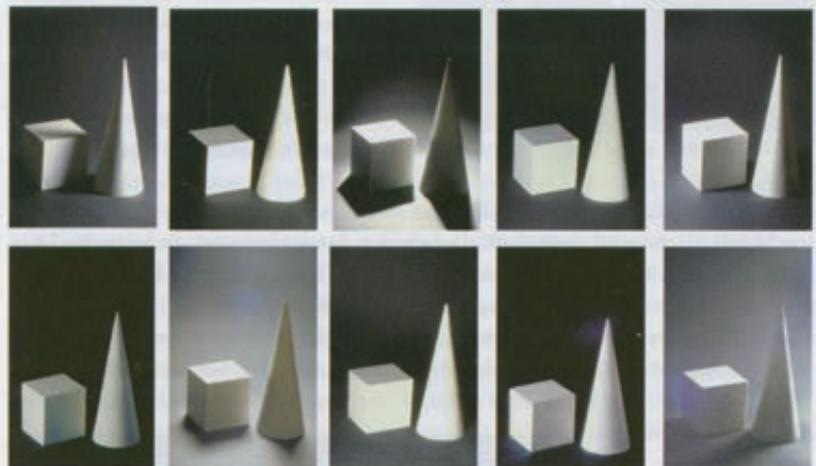
Faktoren für das Modellieren eines Gegenstandes mit Licht

- **Anzahl** der Lichtquellen
- **Position** der Lichtquellen
- **Art** der Lichtquellen
- **Steuerung** von Kontrast
- **Steuerung** von Streulicht (Diffusion)

Material: Lampe, Spot (aus Papier),
 Transparentpapier, Dickeres Papier



Ohne Vorsatz ist jede Lichtquelle ein Punktstrahler. Ein Diffusor streut das Licht, während es ein Spot bündelt. Aus der Kombination aus Punkt- und Flächenleuchten ergeben sich unendlich viele Beleuchtungsvarianten.



So vielfältig können Sie Form, Umriss und Struktur von einfachen Körpern mit Licht modellieren. Es gibt keine „richtige“ Form der Darstellung, Licht ist das universelle Handwerkszeug des Fotografen.

- 07 Aufgabe 2: Mit Farbfolien, Kalkpapier und Trichter werden verschiedene Lichteffekte umgesetzt
08 Bilder als Inspiration für verschiedene (Licht-)Stimmungen



07



08

09 Schülerbeispiele von Lichtinszenierungen



27. November

Sequenz 4

1. Lektion / Die Lektion beginnt mit einem kurzen Rückblick auf die Ergebnisse der vorangegangenen Stunde. Gross auf die Wand projiziert, entfalten die Bilder nochmals eine ganz neue Wirkung. Ich schliesse den Rückblick mit dem Hinweis ab, dass der selbe Gegenstand allein mit Licht auf viele unterschiedliche Arten inszeniert werden kann. Anhand Beispielen der Parallelklasse zeige ich nochmals mögliche gestalterische Lösungen für die Konstruktion der Aussenkulisse auf.

Der Übergang zum nächsten Part erfolgt mit dem Einblenden von Thomas Demands Bild «Küche/Kitchen» (2004). Es zeigt eine Aufnahme vom Saddam Husseins Versteck. Die Einstiegsfrage, welche Stimmung Demand dem Betrachter in diesem Bild vermittelt, führt im Plenum zur Diskussion, mit welchen Mitteln der Künstler es schafft, diese Atmosphäre zu kreieren. Kurz darauf wird das Rätsel aufgelöst: Die SuS erkennen, dass Demand das Bild mit Papier gebaut und anschliessend mit Licht in Szene gesetzt hat. Damit entsteht eine erste Verknüpfung zu den Schülerarbeiten: Nämlich Modelle aus Papier bauen und diese mit Licht lebendig werden lassen.

Um den SuS einen kleinen Vorgeschmack auf das kommende Endprodukt zu geben, zeige ich ihnen meinen kurzen, dreiminütigen Stopmotion-Film. Ich weise auf das Spannungspotential hin, welches zwei, sich kontrastierende, Schauplätze beiten können – in meinem Film sind die Orte ein Park und ein Waschkeller – und leite sogleich über zur nächsten Aufgabe: Die SuS sollen aus ihrem mitgebrachten Dokumentationsmaterial ein Bild auszuwählen, das ihren Ort aussagekräftig repräsentiert. Danach gilt es, im Plenum und im gemeinsamen Austausch spannende Konstrastpaare zu bilden. Der Fokus liegt bei dieser Übung vor allem auf rein sachlichen und formalen Kriterien. Damit möchte ich bei den SuS eine Sensibilisierung für eine sachbezogene und spannende Gruppenbildung erreichen.

Im Anschluss der kurzen Übung folgt der Auftrag, sich zu 2er Teams zusammenzuschliessen – In dieser Konstellation soll innerhalb des gesamten Projekts gearbeitet werden – und in einem kurzen wechselseitigen Austausch dem Partner Ort und die angetroffene Atmosphäre im Detail vorzustellen.

Nach dem Austausch teile ich den SuS das Aufgabenblatt für den Bühnenkulissen-Bau aus. Im Plenum wird der Arbeitsauftrag Schritt für Schritt durchgegangen und aufkommende Fragen von Seiten der SuS beantwortet. Es gilt, ausgehend vom mitgebrachten Bildmaterial mit dem Transparentpapier die wichtigsten Objekte von Ort a und Ort b linear zu übertragen und auf einem A3 Papier neu zu kombinieren. Die aus der Vogelperspektive verfasste Skizze bildet die Grundlage für den Grundriss des Bühnenmodells, bzw. für den Bau der Aussenkulisse. Ausgehend vom er-

stellten Grundplan wird die A3 Collage mit einer leichten Obenansicht-Perspektive der Aussenkulisse ergänzt. Damit soll eine Ahnung entstehen, wie das Bühnenmodell mit seinen Objekten und der Aussenkulisse in der Umsetzung in etwa aussehen könnte. Um die einzelnen Teilschritte (Raumcollage, leichte Obenansicht, Grundrissplan) besser zu visualisieren, zeige ich das weitere Vorgehen zusätzlich anhand eines praktischen Beispiels vor.

2. Lektion / Die SuS arbeiten individuell an ihrer Raumcollage weiter.

3. Lektion / Einige der SuS sind bereits mit dem Fertigstellen der Raumcollage beschäftigt. Zur Aktivierung folgt ein kurzer Wettbewerb, bei dem das kreative und problem-lösungsorientierte Handeln der Lernenden im Vordergrund steht. Die SuS erhalten circa 3x4 cm grosse Kartonstücke und damit den Auftrag, innerhalb von zehn Minuten ein Rechteck auf möglichst vielfältige Arten zum Stehen zu bringen. Dekonstruieren ist erlaubt, jedoch möglichst ohne zusätzliche Hilfsmittel wie Klebeband oder Leim. Die SuS machen sich sogleich ans Bearbeiten. Nach fünf Minuten werden die entstandenen Konstruktionen im Plenum auf dem Tisch ausgelegt und in verschiedene Typen geordnet. Dabei kristallisieren sich drei Grundtypen heraus: Typ 1: Rechteck mit Lasche (fixiert), Typ 2: Rechteck ineinandergesetzt, Typ 3: Rechteck (zusammenhängend).

Es folgt ein kurzer technischer Input über das Bearbeiten und Gestalten von Karton (Lasche / Ritzen / Stecken). Zur Inspiration möglicher Konstruktionslösungen sind Künstlerbücher von Demand ausgelegt. Vorbereitete Kartonmodelle dienen mir als Mittel, um das Gesagte zu veranschaulichen. Parallel werden verschiedene Fragen geklärt, wie: Welche verschiedenen Konstruktionsmethoden gibt es, um dreidimensionale Objekte zu bauen? Wie schneide/biege ich Karton korrekt? Wie bringe ich mein Objekt zum stehen?

Nach dem Input arbeiten die SuS bis zur Ende der Lektion individuell weiter (Collage/Modellbau).

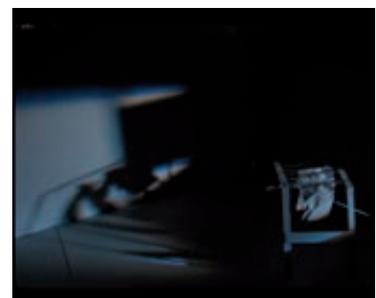
- 01 Bildbeispiele vom Künstler-Input «Thomas Demand» (links: «Küche/Kitchen», 2004)
- 02 Die Lektion wird mit einem Rückblick der vorangegangenen Stunde eröffnet
- 03 Filmstills aus dem Stopmotion-Film



01



02



03

- 04 Raumanalyse-Schülerbeispiel (Hausaufgabe): Der Raum und seine charakteristische Atmosphäre wird mit Worten festgehalten
- 05 Alle Raumanalyse-Materialien werden auf Google Drive hochgeladen und in einem persönlichen Ordner gesammelt

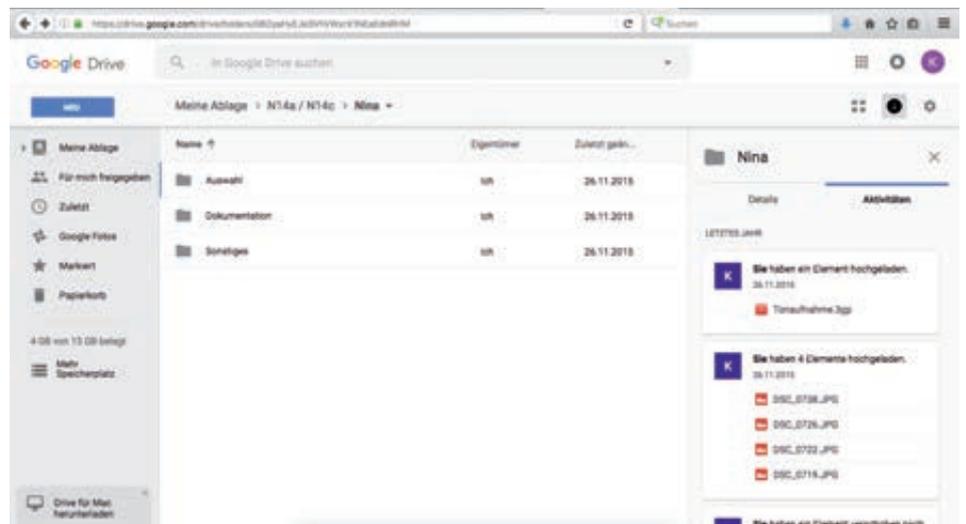
Text über meinen Ort

Ich habe einen Ort bei uns hinter dem Haus gewählt. Das Grundstück fällt dort nach hinten ab. Um dieses Gefälle auszugleichen wurde eine erhöhte Terrasse mit einer Natursteinmauer erstellt. Verwendet wurden Jurasteine. Die rückwärtige Seite des Hauses ist durch einen Rücksprung unterbrochen und dadurch wird die Terrasse in 2 Teile aufgeteilt. Der grössere Teil ist komplett durch eine Pergola überdacht. Der gesamte Boden ist mit rechteckigen, auf der Oberseite unregelmässigen, beige Natursteinplatten belegt. Durch den Rücksprung befindet sich die kleinere Terrasse in einer windgeschützten Nische. In der Hausecke steht ein grosser Terracotta-Topf mit Pflanzen. Auf der Terrasse stehen ein Tisch mit einer Glasplatte und 4 Metallstühle. An der rechten Ecke der Terrasse befindet sich eine Holzterrasse. Die Holzterrasse ist über die Ecke gebaut und führt hinunter in den Garten. Vor der Terrasse steht eine Palme aus dem Tessin.

Nicht nur am Mittag, sondern auch am Abend, ist es dort sehr schön, um die Sonne zu geniessen. Der Lichteinfall ist von oben. Bei Sonnenschein reflektiert die orangene Wand das Licht noch zusätzlich. Dies verstärkt das Gefühl von Wärme. Der Ort hat insbesondere am Abend eine beruhigende Atmosphäre, wenn die Umweltgeräusche langsam nachlassen und eine Ruhe erzeugt wird, die für Entspannung sorgt. Mit dem Haus im Rücken, das Schutz und Geborgenheit vermittelt, hat man einen direkten Blick in den Garten. Von dort kann man den Zwergkaninchen zuschauen, wie sie in ihrem Freilauf herumhoppeln.

Nach der Schule bin ich gerne dort mit einem guten Buch und Musik. Einfach hinsitzen, die Sonnenstrahlen geniessen und entspannen. Auch lernen kann man dort gut. Der Ort ist vor neugierigen Blicken geschützt, so dass man seine Ruhe hat. Am Abend kann man die untergehende Sonne beobachten.

04

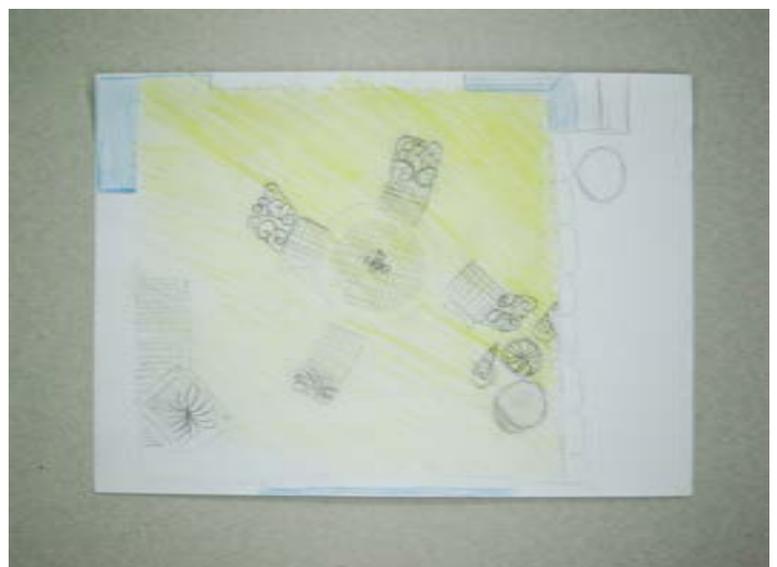
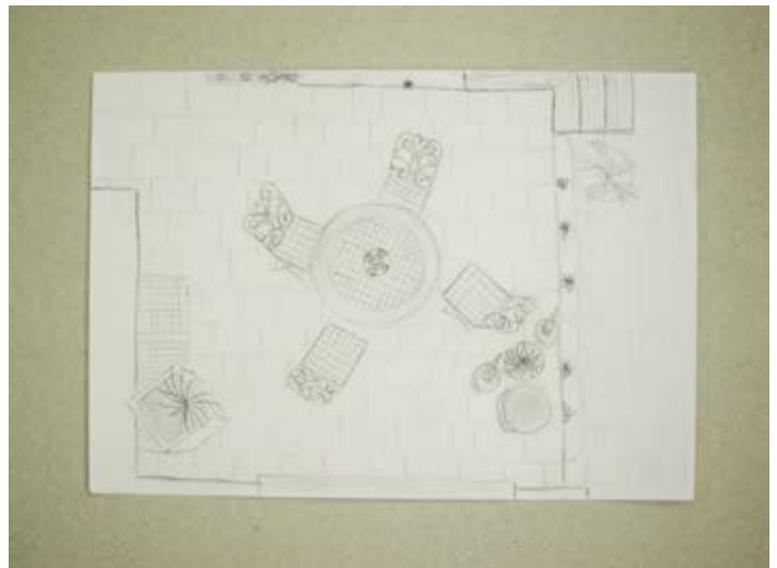


05

- 06 Hausaufgabe Raumanalyse, Schülerbeispiel (Fotos): Der Ort wird fotografisch dokumentiert
- 07 Hausaufgabe Raumanalyse, Schülerbeispiel (Skizze): Die Lichtverhältnisse werden mit einer Skizze festgehalten



06



07

Kantonsschule Salothurn Bildnerisches Gestalten Yasmin Mattich / Anja Greiter

Aufgabe 2 Bühnenarchitektur

Ausgehend von euren Raumanalyse-Materialien baut ihr im 2er Team ein passendes Bühnenmodell (vgl. Anne Viebrocks Bühnenarchitekturen). Wichtig: Euer Ort soll im Bühnenmodell wiedererkennbar sein. Überlegt euch gut, welche Requisiten euren Ort als solchen charakterisieren und für die Story des anschliessenden Stop-Motion Films (Schritt 2) eine wichtige Rolle spielen könnten.

Die Grösse des Bühnenmodells ist frei wählbar (sie sollte aber den Masstab der Beispiel-Kulisse nicht überschreiten!). Die Proportionen der Objekte dürfen je nach Wichtigkeit auch symbolische oder surreale Grössen einnehmen.

Aufgabe Bühnenmodell bauen

Vorgehen

1) Grundriss
Fusioniert auf einem A4 Blatt eure beiden Grundriss-Skizzen von Ort A und Ort B zu einem gemeinsamen Grundriss-Plan.
→ Was für Öffnungen (Fenster, Türen, ...) braucht es? An welche Wände werden sie platziert?
→ Wie könnte die Aussenkulisse als Gesamtes aussehen...?
Material: Grundriss-Skizzen (Raumanalyse), A4 Blatt, Bleistift

2) Raumskizze
Skizziert mit Bleistift in einer leichten Oberansicht die drei Wände mit ihren Öffnungen auf ein A3 Blatt (vgl. Laurie Simmons Raumcollagen aus der Serie «The Instant Decorator»).
→ Orientiert euch hierfür an eurem Grundriss-Plan von Schritt 1.
Material: Grundriss-Plan, A3 Papier, Bleistift.

3) Raumcollage
Wählt ausgehend von euren Fotomaterialien mind. 3 - 5 Objektgruppen aus, die euren Ort als solchen charakterisieren. Überträgt die Objekte mit Bleistift auf Transparentpapier und schneidet diese aus. Integriert eure Gegenstände in eure Raumskizze (siehe Schritt 2). Erprobt zuerst auf dem Grundriss-Blatt verschiedene Kompositionen bevor ihr die Objekte mit Leimstift aufklebt.
Material: Fotomaterial Raumanalyse, Transparentpapier, Bleistift, Raumskizze, Leimstift

4) Modellbau
Setzt das Bühnenbild mit Hilfe von weissem Karton und Papier um.
Material: Karton, Papier, Weissleim

Vorgaben

- Die Kulisse wird mit den Materialien Karton + Papier gebaut
- Die Objekte können im Raum selbstständig stehen
- Das Bühnenmodell vermittelt einen 3-dimensionalen Eindruck

Dauer 3-5 Lektionen

Bewertung Konzept + Entwurfmaterial (Raumcollage, Skizzen)
Konstruktion (Umsetzung / Sorgfalt)
Raumkomposition (Vielfalt / Originalität)
Gesamteindruck

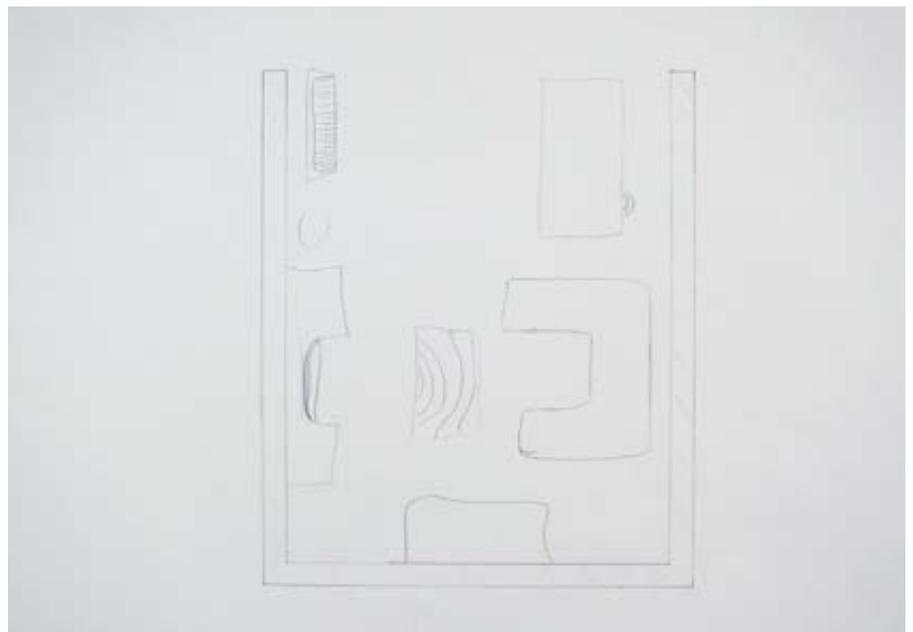
TO DO

- Grundriss
- Raumskizze
- Raumcollage
- Modell mit Papier und Karton bauen

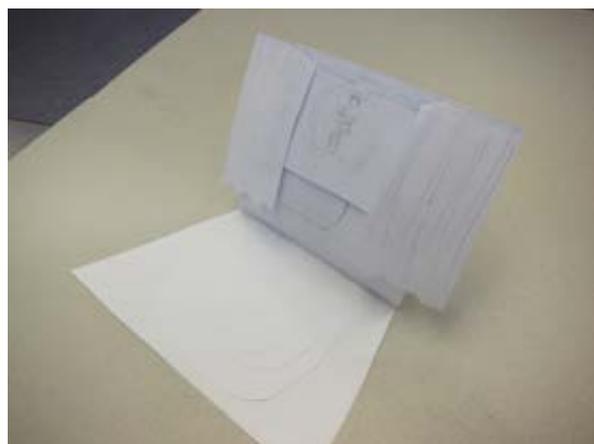
Laurie Simmons
The Instant Decorator (Serie)
2001 - 2004



- 09 Raumcollage und Obenansicht (Grundrissplan)
- 10 Eine dreidimensionale Skizze



09



10

01 Materialien für den Input

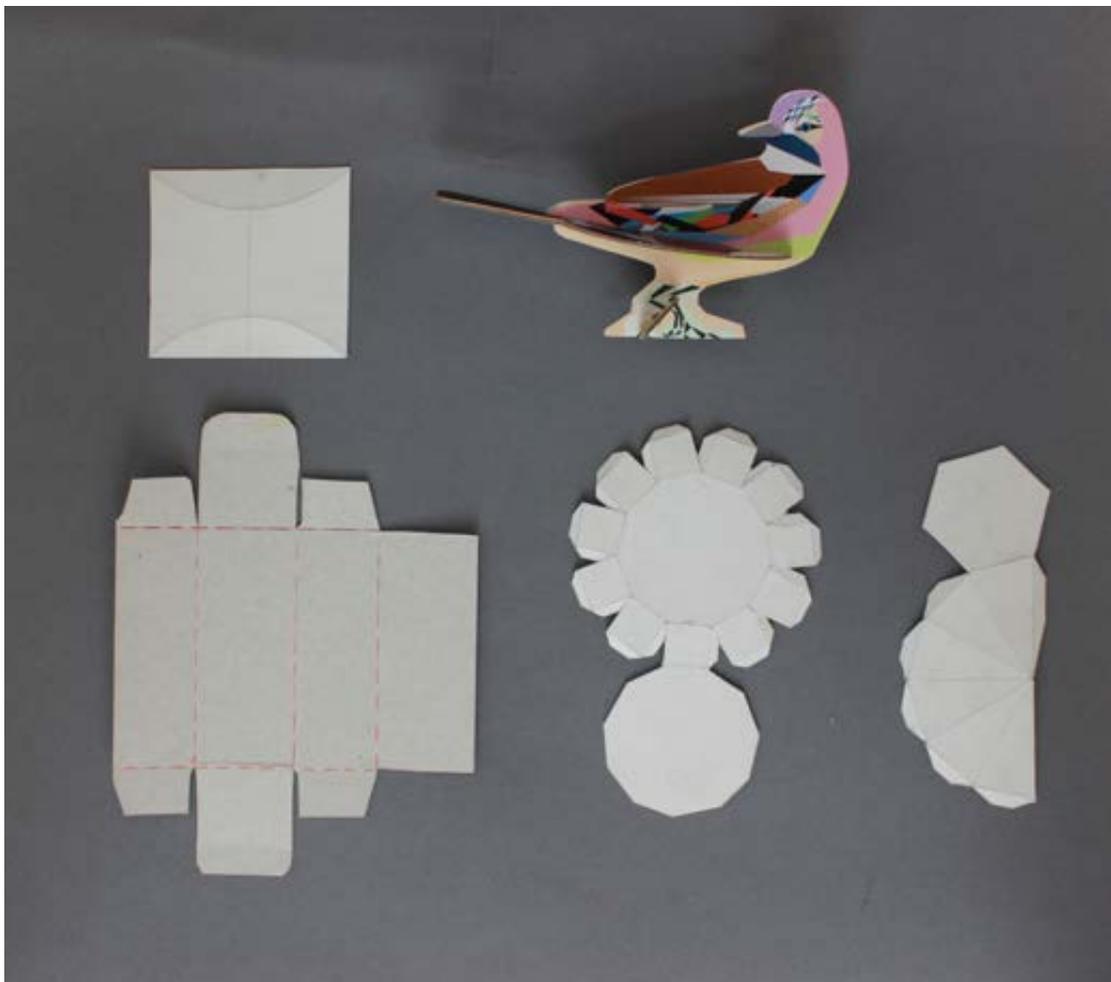
4. Dezember **Sequenz 5**

1. Lektion / Die 1. Lektion beginnt mit einem Input über die amerikanische Künstlerin Laurie Simmons. Ausgehend von Bildmaterialien entnommen aus Magazinen, Werbung und originalen Zeichnungen, inszeniert sie neue Collage-Welten. Zudem setzt Simmons, wie es die SuS bereits im Vorfeld mit dem Mini-Modell übten, Puppenfiguren mit Licht neu in Szene.

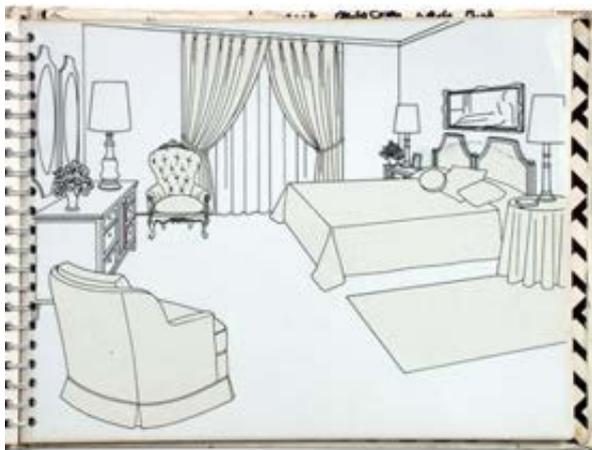
In einem technischen Input zeige ich allen Interessierten mittels vorbereiteter Grundformenauf, wie mit Karton komplexere Volumenkörper konstruiert werden können.

Nach dem Input arbeiten die SuS individuell an ihren Raumcollagen weiter oder starten mit dem Modellbau.

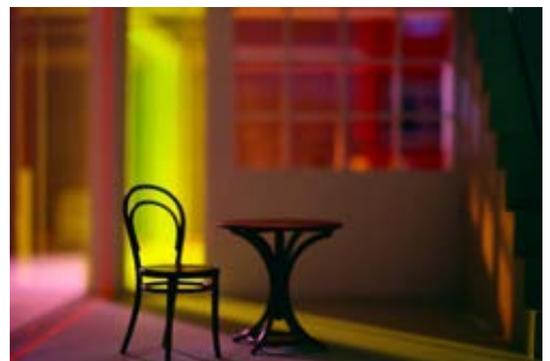
2. + 3. Lektion / Der Verlauf der Lektion 2 und Lektion 3 ist nachfolgend vom individuellen Arbeiten am Modellbau in den einzelnen Gruppen geprägt.



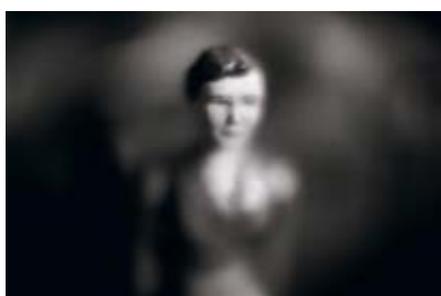
- 02 Künstlerinput: Bildbeispiele von Laurie Simmons, «The Instant decorator» (2001 - 2004)
- 03 Künstlerinput: Bildbeispiele von Laurie Simmons, «Early Black and White [Housewives]» (1970)
- 04 Künstlerinput: Bildbeispiele von Laurie Simmons, «Kaleidoscope House» (2001 - 02)



02

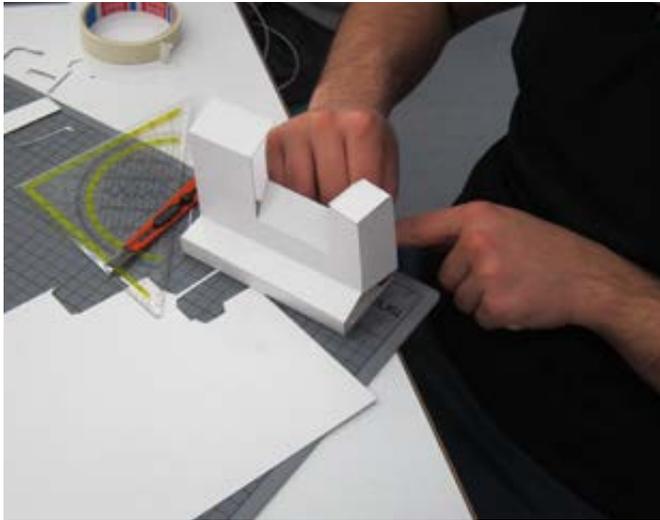


03

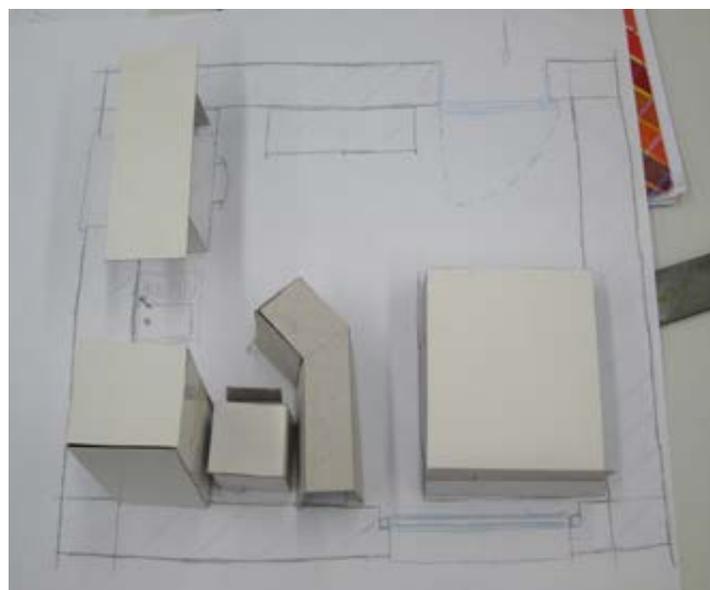


04

- 05 Die SuS am Modellbauen
- 06 Schülerbeispiel eines Modells
- 07 Besprechungsliste



05

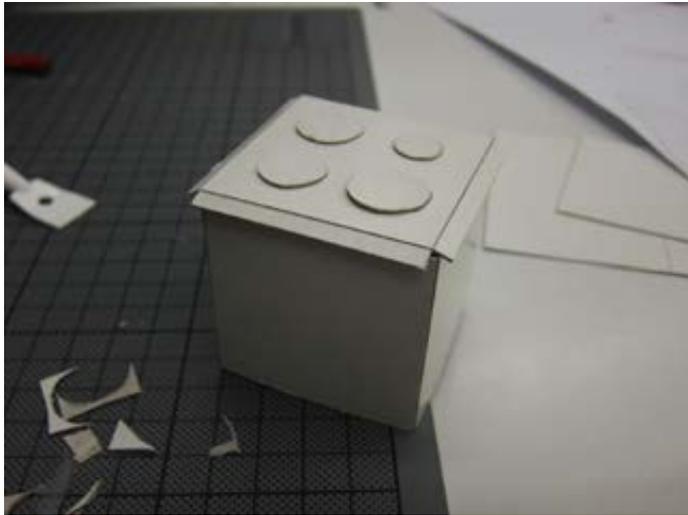


06



07

- 08 Schülerbeispiele verschiedener Kartonmodelle
- 09 Die SuS beim konzentrierten Tüfteln mit Karton



08



09

01 Input: Exemplarischer Ablauf einer Metamorphose (mit Beamer im Loop visualisiert)

11. Dezember

Sequenz 6

1. Lektion / Die Modelle der letzten Lektion sind auf dem Tisch aufgebaut, an der Wandtafel hängen die Raumcollagen mitsamt der Besprechungsliste. Nach der Begrüßung befrage ich die Klasse über den aktuellen Stand der Dinge punkto Modellbau.

Bevor die SuS mit dem individuellen Arbeiten starten, werden die Ziele der Lektion kommuniziert. Falls möglich sollen die SuS mit dem Bau der Objekte fertig werden – für den Bau der Aussenkulisse erhalten die Lernenden jedoch noch zusätzliche Zeit zur Verfügung. Bei dieser Gelegenheit mache ich die SuS nochmals auf die verschiedenen Möglichkeiten aufmerksam, wie Verbindungen ohne Klebeband geschaffen werden können und ermutige sie, im Vorfeld verschiedene Prototypen zu testen, bevor sie das «Endobjekt» konstruieren.

Nachfolgend fahren die Gruppen individuell am Modellbau weiter und tragen sich für die Einzelbesprechungen in die Liste ein.

2. Lektion / Der weitere Verlauf der 1. und 2. Lektion ist vom Arbeiten am Projekt und von den individuellen Einzelbesprechungen in den einzelnen Gruppen geprägt.

3. Lektion / In der Hälfte der 3. Lektion folgt eine kleine Zwischenpräsentation der bereits entstandenen Modelle. Im Anschluss wird das weiterführende Vorgehen erklärt und die Aufgabe 2 vorgestellt: Das Konstruieren einer Film-Figur aus Draht und Plastilin. Die Idee: Mit dem Modell haben die SuS zwar das Filmset, doch fehlt noch, wie für einen richtigen Film, eine Story. Die Lernenden erhalten den Auftrag, eine Handlung zu entwickeln, welche die beiden Orte miteinander verknüpft. Vorgabe: Das Objekt soll sich innerhalb des Filmverlaufs von Ort a zu Ort b fortbewegen und sich dabei von einem Objekt von Ort a in ein Objekt von Ort b transformieren. Zur Veranschaulichung der relativ komplexen Aufgabe folgt als Beispiel eine Demonstration einer Metamorphose via Beamer. Sie zeigt eine Bildabfolge einer Figur, die sich von Bild zu Bild immer ein Stück mehr dekonstruiert, um sich schlussendlich in ein neues Objekt zu verwandeln. Danach folgt der Auftrag, sich bis zum nächsten Mal Ideen für eine mögliche «Fimfigur» zu überlegen und diese als Skizze mitzubringen.

Die bis zum Ende der Lektion noch zur Verfügung stehende Zeit ist nachfolgend geprägt vom individuellen Arbeiten an den Modellen.



01

02 Aufgabenblatt für die Umsetzung des Stopmotion-Films

Kantonsschule Solothurn Bildnerisches Gestalten

Yasmin Mattich / Anita Breiter

Aufgabe 3 Stop Motion - Film ab!

Haut euerem Bühnenmodell Leben ein und dreht einen Film!
Ihr seid nun Szenografen und Filmregisseure: Inszeniert mit Einsatz von Licht und Farbfolien unterschiedliche filmische Atmosphären. Vorgabe ist, dass der Filmstart mit der originalen Atmosphäre beginnt. Überlegt euch für den Film zusätzlich eine Handlung, die zum Ort und zur Atmosphäre passt. Setzt euren Film in der Stopmotion Lege-Technik um.

Aufgabe Stopmotion Film umsetzen

- Vorgehen**
- 1) Überlegt euch eine mögliche Handlung für euren Film.
> *Die Story soll auf den Ort Bezug nehmen.*
 - 2) Haltet die wichtigsten Einstellungen eures Filmablauf m.H. eines Storyboards fest.
> *Ein «Platzhalter-Bild» pro Einstellung ist genügend*
 - 3) Setzt den Film mit Hilfe der Stop-Motion Lege-Technik um.
 - 4) Fügt im Programm «Windows Movie Maker» eure Fotos zu einem Film zusammen und ergänzt ihn mit euren Tonaufnahmen.

- Vorgaben**
- mind. 5-8 verschiedene Einstellungen
 - Filmdauer: 2-3 Minuten

Material Kamera, 2 Lampen, evt. Stativ / Böckli
Farbfolien, Spiegel, Alufolie, Papier (weiss und schwarz)
Klebeband, Karton, Plastilin

Dauer 6 Lektionen

Bewertung Konzept
Dokumentation (Text / Storyboard)
Inszenierung (Licht / Atmosphäre)
Handlung (Originalität)

TO DO

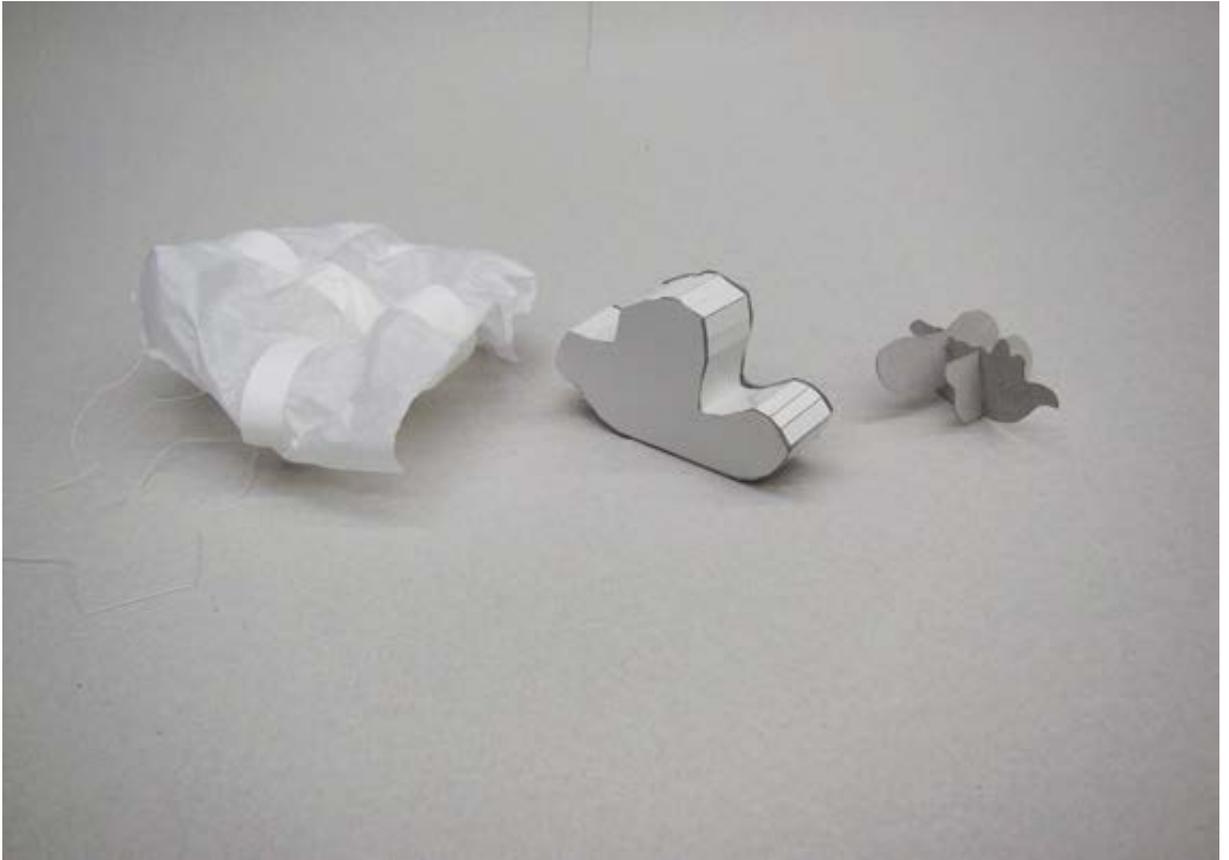
- Idee / Konzept
- Storyboard
- Film umsetzen
- Film schneiden



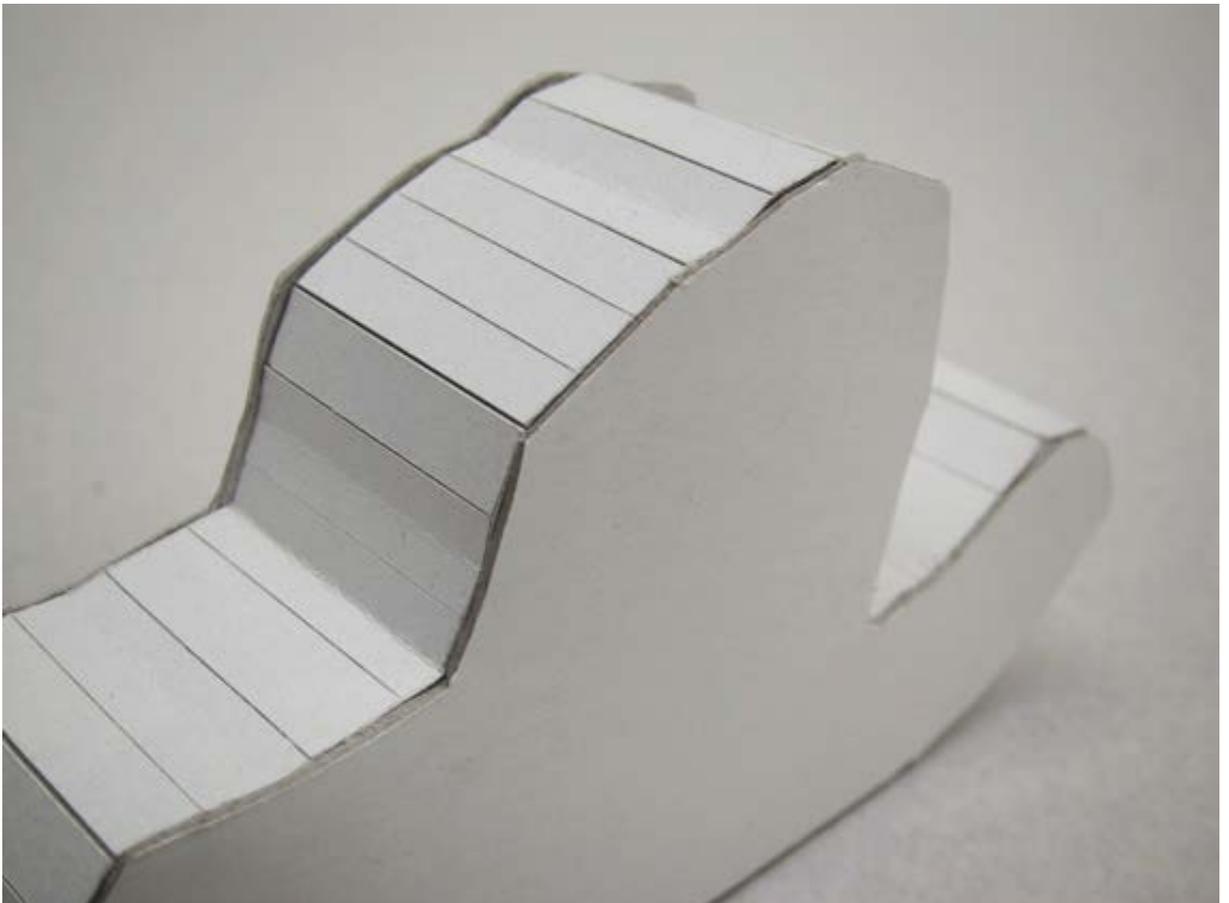
03 Schülerbeispiele verschiedener Kartonmodelle



- 04 Verschiedene Prototypen für die Konstruktion einer Wolke mit Karton
05 Detailaufnahme eines Prototyps



04



05

18. Dezember

Sequenz 7

1. Lektion / Die ersten Plastilinmodelle der letzten Lektion sind auf den Tischen ausgelegt. Als Einstieg folgt die Begrüssung und ein kurzer Rückblick über die vergangene Lektion. Danach wird die Lektion mit einem Input über den Künstler James Casebere eröffnet – seine farbneutrale weisse Kartonmodelle passen gut zum Projektthema. Die SuS erhalten als Aktivierung den Auftrag, zwei ausgewählte Bilder von Simmons und Casebere miteinander zu vergleichen und, in Bezug auf die gestalterischen Aspekte, Gemeinsamkeiten und Unterschiede ausfindig zu machen. In der anschliessenden Evaluation wird nochmals deutlich, dass der Betrachterstandpunkt ein Mittel ist, um eine Bildwirkung wesentlich zu beeinflussen. Nach der Einführung von Casebere folgt ein vertiefter Einblick in sein künstlerisches Schaffen.

Da der Auftrag zur figürlichen Metarmorphose in der vorangegangenen Lektion teilweise für Verwirrung sorgte, hatte ich zur Veranschaulichung ein Storyboard-Schema vorbereitet, um die Aufgabe anhand eines exemplarischen Beispiels nochmals zu erläutern. Das Schema wird mit dem Beamer projiziert und Schritt für Schritt erklärt. Mittels zwei vorbereiteten Stopmotion-Filme zeige ich anschliessend zwei mögliche Arten, wie eine Figur innerhalb der Metamorphose dekonstruiert werden kann. Danach folgen Einzelbesprechungen. Die Gruppen, welche bereits erste Skizzen ihrer Figuren angefertigt haben, erhalten den Auftrag, diese als Grundlage für das Gespräch auf dem Tisch auszulegen. Im Anschluss erhalten die SuS eine Viertelstunde Zeit, um die bereits fertiggestellten Objekte auf dem Pult aufzubauen und sich in den 2er Gruppen über die Umsetzung ihrer Metamorphosen Story auszutauschen. Dabei soll vor allem auch überlegt werden, ob für die Story zusätzliche Requisiten benötigt werden. Danach gilt es, die angedachte Verwandlung mit Hilfe des Storyboard-Rasters zu visualisieren.

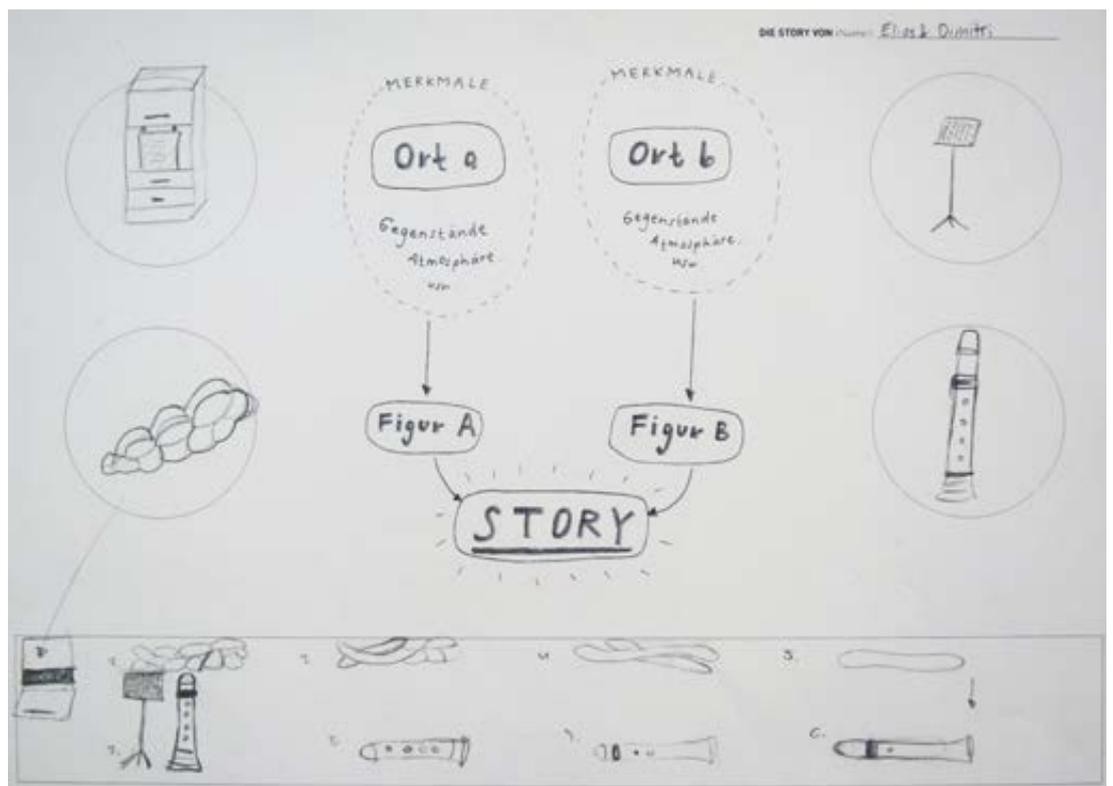
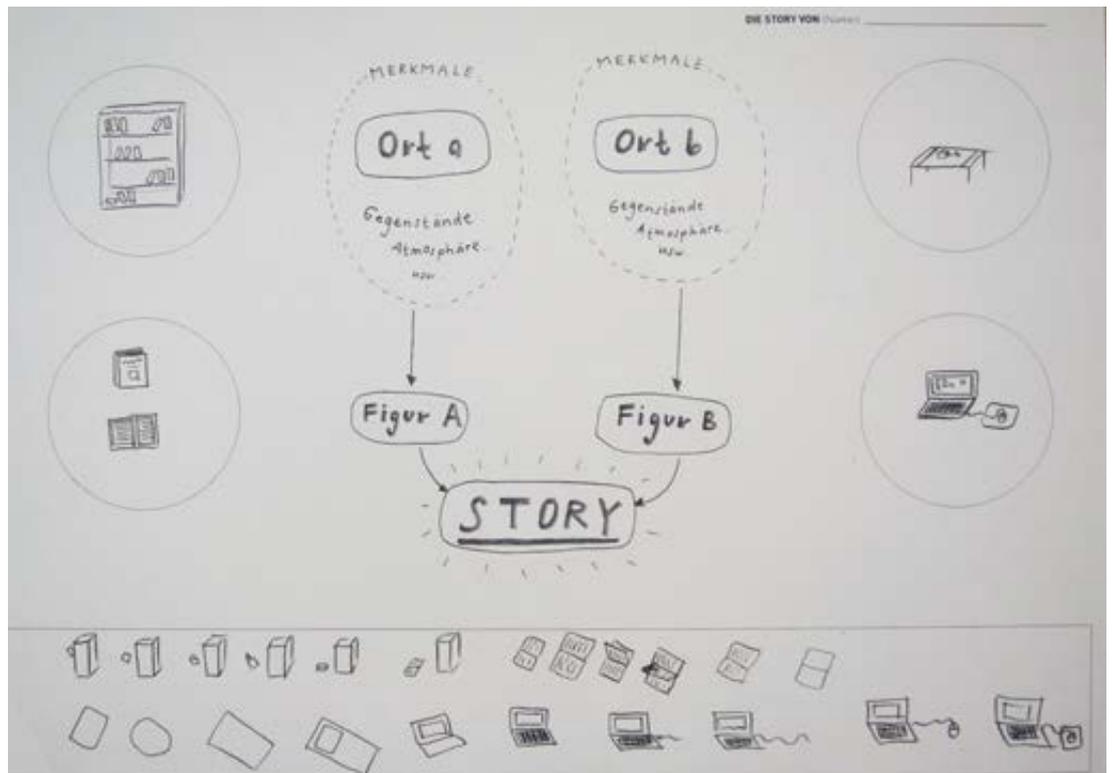
2. Lektion / Die SuS fahren individuell in den 2er Teams mit dem Modellbau weiter. Einige wenige haben bereits mit dem Bau der Aussenkulisse begonnen. Indem ich Beispiele der Parallelklasse zeige, werden die Rahmenbedingungen, das weitere Vorgehen, sowie mögliche Lösungen für komplexere Konstruktionen nochmals vergegenwärtigt. Da es in Bezug auf den Begriff «Transfusion beider Orte» Verständnisfragen gab, weise ich nochmals auf die zwei möglichen Vorgehensweisen hin: Die Aussenkulisse kann beide Orte mit einer Zwischenwand räumlich voneinander trennen, genauso aber können beide Orte miteinander transfundiert, bzw. «zusammengemorpht» werden. Während der gesamten 2. Lektion finden nachfolgend individuelle Kurzbesprechungen mit jedem Team statt.

3. Lektion / Die SuS fahren im 2er Team individuell am Modellbau weiter. Kurz vor Ende der Lektion möchte ich eine kleine Auslegeordnung vom aktuellen Stand durchführen, damit die SuS Einblick in den Arbeitsprozess ihrer Klassenkollegen erhalten und dadurch Inspiration für andere Konstruktionsmethoden gewinnen können.

Im Anschluss an die kleine Präsentation folgt ein kleiner Ausblick auf das weitere Vorgehen: Nach den Ferien haben die SuS noch eine Lektion Zeit für den Modellbau zur Verfügung, danach wird es das Ziel sein, baldmöglichst mit dem Stopmotion zu beginnen.



02 Schülerbeispiele Storyboard «Metamorphose»



03 Schülerbeispiel eines Modells mit transfusionierter Aussenkulisse



04 Weitere Schülerbeispiele von Kartonmodellen



15. Januar

Sequenz 8

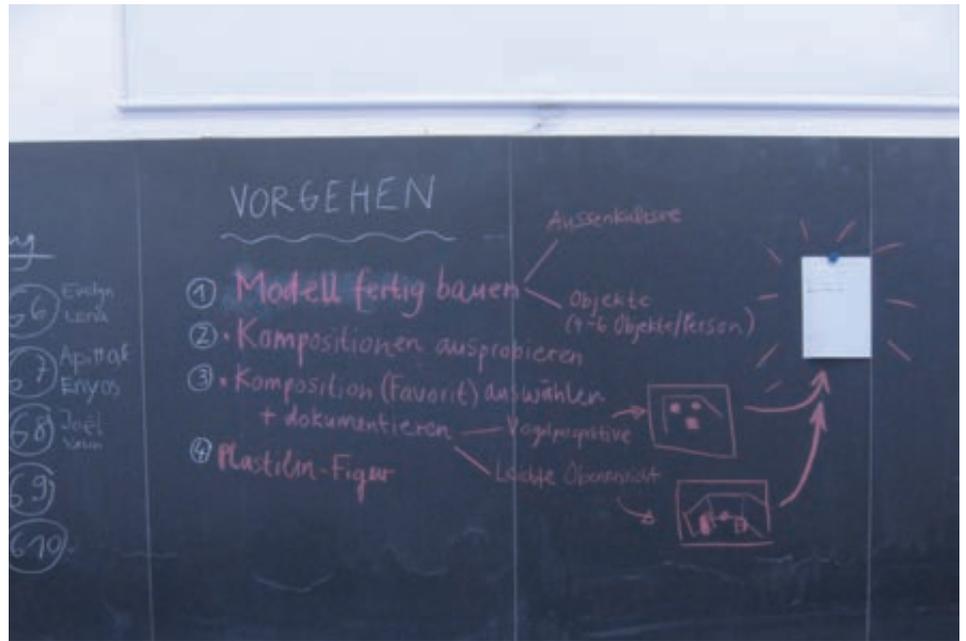
Es ist die erste Woche nach den Winterferien. Um die SuS nach dieser langen Zeit beim Eintritt ins Klassenzimmer erneut auf das Unterrichtsprojekt einzustimmen, werden die Arbeiten und Skizzen ausgelegt und die Storyboards visuell gut ersichtlich an die Wand gehängt.

1. Lektion / Die Lektion beginnt mit Illustrationen von Sarah Gasser – eine Künstlerin, über deren Papierwelten ich per Zufall beim Lesen der Titelseite der Coop-Zeitung gestolpert bin. So kurz nach Weihnachten fand ich das eine schöne Art und Weise, um die SuS auf das Unterrichtsprojekt einzustimmen. Es folgt ein Rückblick auf die letzten Stunden vor den Ferien (James Casebere) und das Kommunizieren der Tagesziele. Via Beamer zeige ich den SuS nochmals Bildbeispiele verschiedener Aussenkulissen, um die letzte Gelegenheit zu ergreifen, sie für neue gestalterische Lösungen zu inspirieren. Bevor die SuS mit der letzten Etappe Modellbau starten, weise ich sie auf die Kernziele der Unterrichtsstunde hin: Ende 2. Lektion sollten alle Lernenden mit dem Modellbau fertig sein, damit in der 3. Lektion die Komposition der Objekte festgelegt und das Modell fixiert werden kann. Zum Schluss gebe ich den SuS nochmals den Rat mit auf den Weg, darauf zu achten, verschieden grosse Gegenstände zu integrieren, damit der Ort kompositorisch interessanter wird. Im Anschluss gilt es, sich in die Besprechungsliste einzutragen und in den Teams am Modellbau weiterzufahren. Die folgende Zeit ist von individuellen Einzelbesprechungen geprägt.

2. Lektion / Nach der Pause wird kurz der aktuelle Stand der Dinge abgerufen: Welche Gruppe steckt wo punkto Modellbau? Die «Schnellen» werden beauftragt, als nächsten Schritt mit der Konstruktion der Figuren zu beginnen und die beiden Figuren von Ort A und Ort B, welche im Vorfeld bereits auf dem Storyboard angedacht wurden, mit Draht umzusetzen. In einem Input zeige ich an einem Beispiel vor, wie aus Draht eine stabile Plastilinfigur konstruiert werden kann. Während die SuS ihren Modellbau finalisieren, teile ich währenddessen den Noten-Feedbackbogen für die durchgeführte Hausaufgabe aus.

3. Lektion / Die SuS fahren individuell mit dem Modellbau oder mit der Konstruktion ihrer Plastilinfigur weiter.

- 01 Unterrichtsprogramm, an der Wandtafel visualisiert
- 02 Cover Coop-Zeitung mit Papier-Illustrationen von Sarah Gasser



01



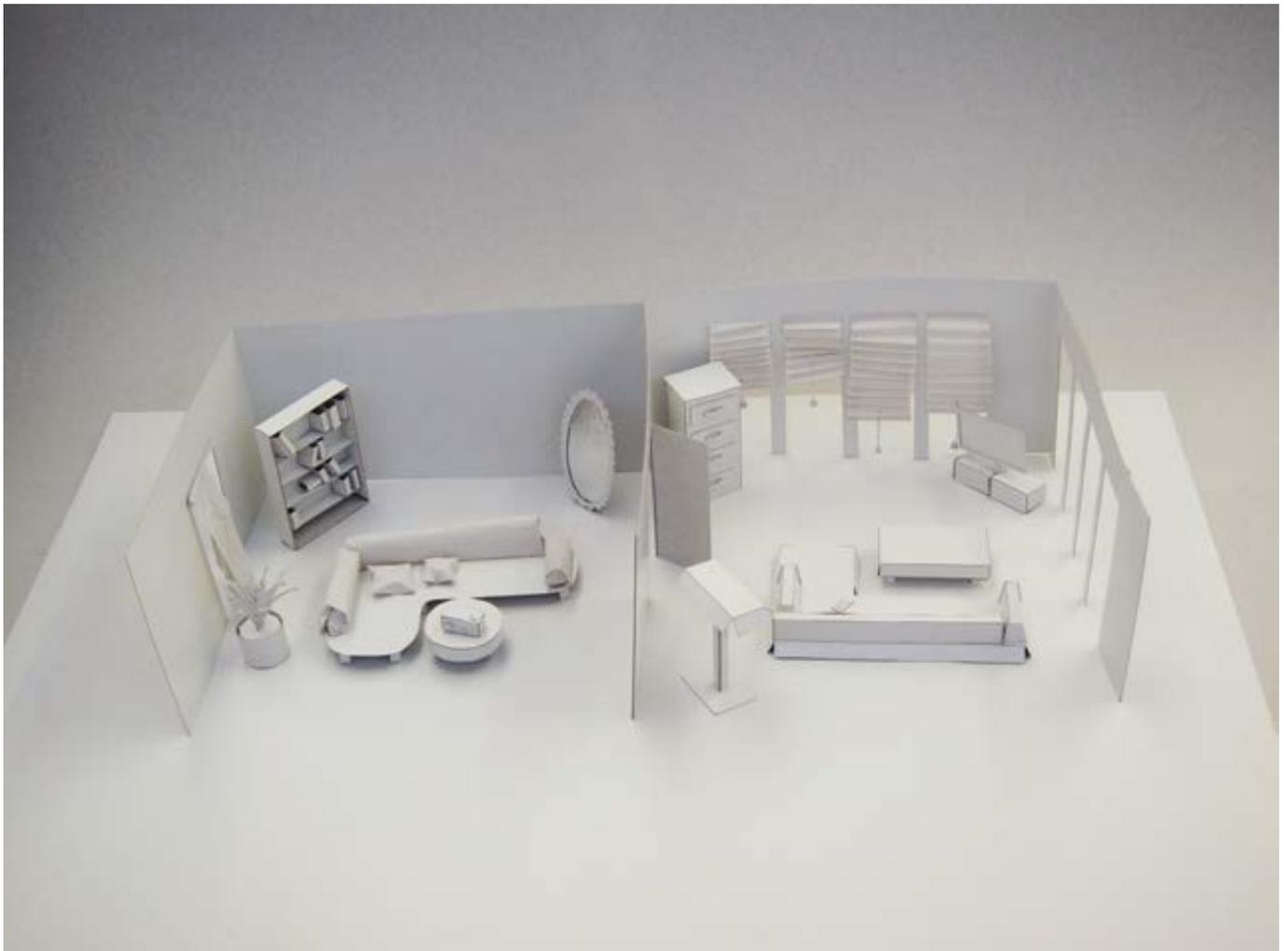
02



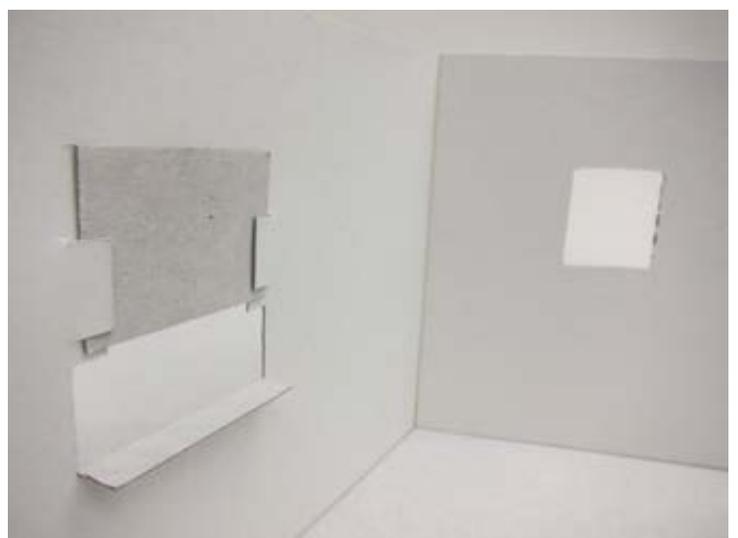
03, 04 Schülerbeispiele von Modellen mit Aussenkulisse



05 Detail einer Fenster-Konstruktion



04



05

22. Januar

Sequenz 9

1. Lektion / Die Lektion startet mit einem kurzen mündlichen Rückblick und Überblick über den Ablauf der Stunde. Die SuS erhalten den Auftrag, ihre Objekte und die Aussenkulisse auf einer A2 grossen Kartonunterlage aufzubauen. Es gilt, verschiedene Anordnungen auszuprobieren und danach die finale Komposition mit Bleistift fein zu markieren. Im Anschluss danach soll das Modell in der Vogelperspektive und in einer leichten Obenansicht mit der Kamera dokumentiert werden. Als Bonusaufgabe kann an den beiden Plastilinfiguren weitergearbeitet werden.

Der Verlauf der Lektion ist anschliessend vom individuellen Arbeiten an den Projekten geprägt.

2. Lektion / Das gesamte Dokumentations-Bildmaterial (Vogelperspektive und leichte Obenansicht) drucke ich in der Pause in schwarzweiss aus.

Die Lektion wird zuerst mit Input zu Hoppers Malereien begonnen, um danach wird zum Shirley-Film überzuleiten. Es folgen Kontextinformationen zur Entstehungsgeschichte und den Rahmenbedingungen. Ausgewählte Bildimpressionen geben Einblick in das Bühnenkulissen-Setting. Der Shirley-Film ist deswegen interessant, weil die SuS die Hopper Bilder bereits von Beginn an kennen. Im Film werden die starren Bilder Hopper's, ähnlich wie die Fotodokumentationen der SuS von ihren Orten, mittels einem Bühnenmodell und Lichtinszenierungen zum Leben erweckt.

Im Anschluss wird ein Aufgabenblatt ausgeteilt, welches vier Bilder mit unterschiedlichen Einstellungen zeigt. Es gilt, die dargestellten Ausschnitte zu beschreiben, und sich zu überlegen, welche Funktionen die jeweilige Kameraeinstellung übernehmen könnte. Die Lösungen werden im Plenum besprochen. Danach folgt die zweite Übung: In 2er Gruppen erhalten die SuS lose Bilderszenen einer Storyboard-Filmsequenz und den Auftrag, diese in eine logische Abfolge zu bringen. Im Plenum erfolgt ein kurzer Rundgang, mit der Absicht, einen Überblick über die vielfältigen Lösungen zu erhalten. Damit sollen die Lernenden darauf sensibilisiert werden, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, einen Film mit Einstellungen zu gestalten, sich aber gewisse Einstellungen für spezifische Absichten besser eignen, als andere (Bsp. als Einstieg Totale verwenden). Nach der Besprechung wird das Rätsel um die «korrekte» Bild-Abfolge aufgelöst: Via Beamer wird der besprochene Storyboard-Ausschnitt aus dem Shirley-Film gezeigt (> Szene: Shirley im Zug).

Im Anschluss wird das weitere Vorgehen erklärt. Die SuS sollen für ihren eigenen Film nun ebenfalls ein fotografisches Storyboard erstellen. Die Lernenden werden dazu beauftragt, als erstes – der Grundidee eines Storyboards entsprechend – die wichtigsten Schlüsselszenen zu markieren.

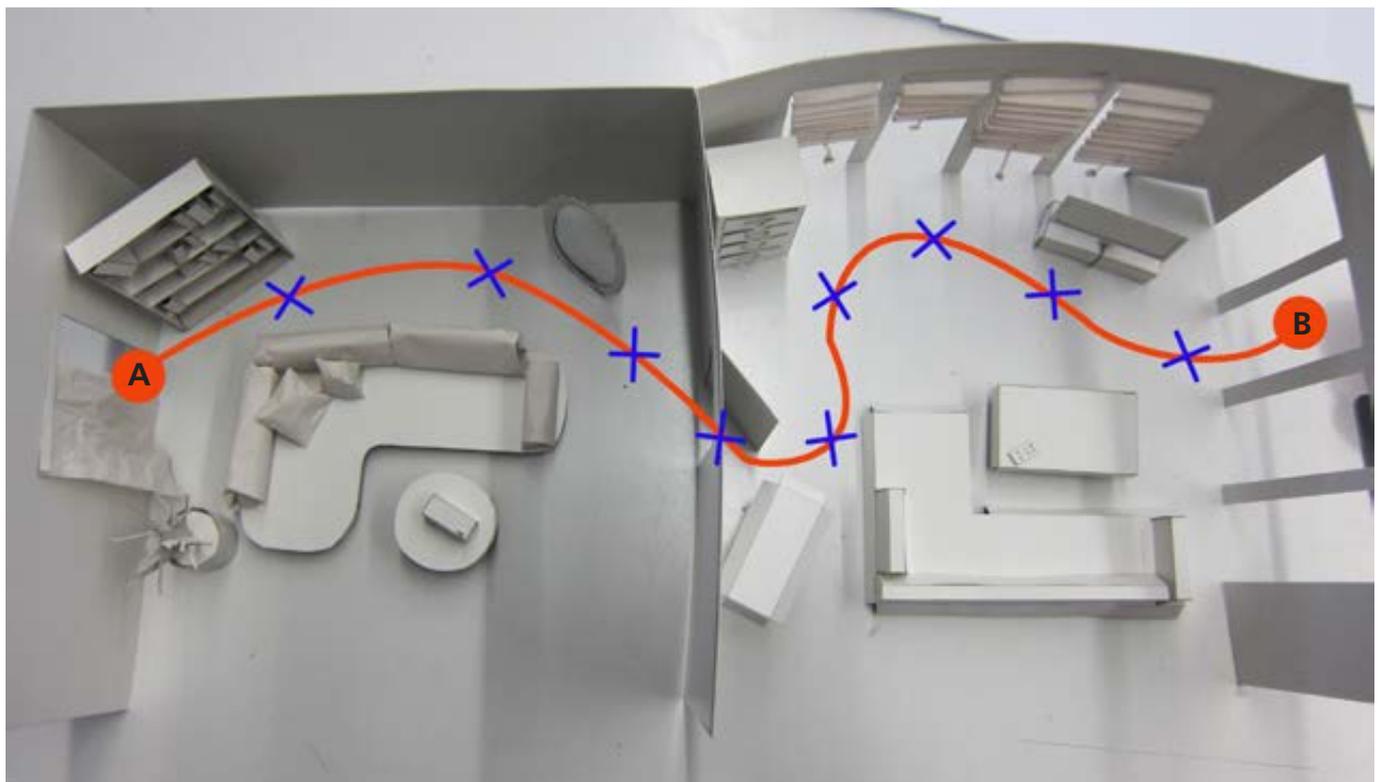
Das ausgedruckte Foto mit dem abgebildeten Modell in der Vogelperspektive dient für diese Aufgabe als Plan. Mit rotem Farbstift erhalten die SuS den Auftrag, den Bewegungsablauf ihrer Figur von A nach B einzuzichnen. Danach gilt es, den Bewegungsablauf der Figur in 6-10 «Stationen» (=Schlüsselszenen) aufzuteilen und die wichtigsten Stationen mit blauer Farbe zu markieren.

3. Lektion / Die SuS sind in Verzögerung mit ihren Modellen. Für die Umsetzung eines fotografischen Storyboards reicht es heute leider zeitlich nicht mehr allen. Trotzdem möchte ich, dass die SuS ihr Modell fotografisch festhalten. In einem kurzen Input erläutere ich nochmals die korrekten Kameraeinstellungen (Makro / ISO / WB / Manuell) und lasse zum Abschluss die SuS ihre Bühnen mit verschiedenen Kameraeinstellungen und aus verschiedenen Perspektiven dokumentieren.

- 01 Künstlerinput «Shirley-Film»: Dokumentation der Filmkulisse
- 02 Kommunikationsplaner (Route der Metamorphose von Ort A nach Ort B)



01



02

03 Aufgabenblatt zu den Kameraeinstellungen und -perspektiven (Seite A)

Kameraeinstellungen, Kameraperspektiven & Storyboard
Filmbeispiel «Shirley. Visions of Reality» (2013)

Die Kameraeinstellungen

Aufgabe

Was zeigt dir der jeweilige Szene?

Beschreibe ausführlich, was du innerhalb des Ausschnittes siehst.

Szene 1



Einstellung: _____

Szene 2



Einstellung: _____

Szene 3



Einstellung: _____

Szene 4



Einstellung: _____

04 Aufgabenblatt zu den Kameraeinstellungen und -perspektiven (Seite B)

Bildnerisches Gestalten / Yasmin Mattich / Fotografische Serie

Kamera: Einstellungsgrößen und Perspektiven

Umgang mit der Kamera: Einstellungsgrößen und Perspektiven

Die Einstellungsgrößen



Einstellung:
Funktion:



Einstellung:
Funktion:

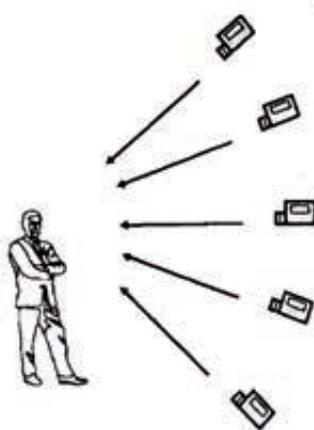


Einstellung:
Funktion:



Einstellung:
Funktion:

Die Kameraperspektiven







27. Januar

Sequenz 10

1. Lektion / Zu Beginn erfolgt ein allgemeines Lob an die Klasse. Nach Begutachtung der Modelle war ich über die vielen originellen Lösungen sehr erfreut: Bei vielen Arbeiten ist die Liebe zum Detail ersichtlich und man findet im Modell den persönlichen Ort wieder. Da einigen SuS in der letzten Lektion die Strukturierung der letzten Stunde mit dem «Umweg» über den Shirley-Film nicht ganz schlüssig war, möchte ich den SuS nochmals aufzeigen, weshalb die Übung mit dem Shirley-Film für den weiteren Verlauf des Unterrichts relevant war: Mit dem Shirley-Film wollte ich aufzeigen, dass die immer gleiche Kameraeinstellung einen Film eintönig machen kann und der Wechsel zwischen unterschiedlichen Kameraeinstellungen die Grundlage für eine Dynamik schafft. Nachfolgend werden in einer kleinen Präsentation die beiden Begriffe «Kameraperspektive» und «Einstellungsgrösse» ein zweites Mal differenziert. In diesem Zusammenhang erinnere ich daran, dass die gewählte Kameraperspektive und Einstellungsgrösse die Lesart und Dynamik einer Story massgeblich mitbeeinflussen können.

Um den SuS den letzten Punkt zu verdeutlichen, präsentiere ich im abgedunkelten Klassenzimmer noch einmal meinen Stopmotion-Film. Hier wird deutlich: Auch wenn storymässig nicht viel passiert, so wird durch die Wahl der Kameraeinstellungen eine gewisse Spannung erzeugt. Danach veranschauliche ich anhand zwei vorbereiteten kleinen Videos, wie durch die Aneinanderreihung einzelner Fotos eine flüssige Bewegung erstellt werden kann und welche beiden Möglichkeiten es gibt, um eine Plastilinfigur zu dekonstruieren.

Am Schluss verweise ich auf das gesetzte Tagesziel: Es gilt, den ersten Teil des Stopmotion-Films bis Ende der Lektion umzusetzen. Ich erinnere die SuS an das, infolge der bevorstehenden grossen Semesterpause, eng getimte Programm: Für den Stopmotion steht nur noch heute und nächstes Mal Zeit zur Verfügung, damit die Fotos in der letzten Lektion mit dem Filmbearbeitungsprogramm «Windows Movie Maker» noch zu einem Film zusammengefügt werden können.

Im Anschluss beginnen die Gruppen, sich ihre Arbeitsplätze einzurichten und die Modelle für die letzte Produktionsphase vorzubereiten.

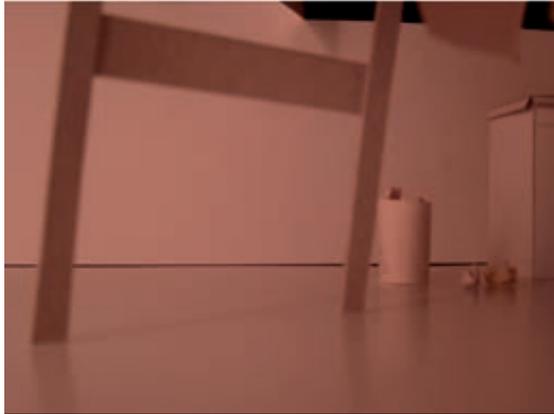
2. Lektion / Die 2. Lektion wird genutzt, um im Plenum nochmals kurz auf die Funktionen des Kommunikationsplanners einzugehen. Dieser übernimmt für die Arbeit im Team und die reibungslose Umsetzung des Stopmotion-Films eine wichtige Rolle: Jedes Kreuz, bzw. jede Station, kennzeichnet ein bestimmtes Dekonstruktions-Stadium der Plastilinfigur. Im Folgenden sollen sich die SuS überlegen, in welchen Stadien sich die Metamorphose abwickelt. Ver-

schwindet die Figur im Boden (bzw. löst sie sich im Nichts auf?) oder wird sie zu einer Kugel?

Die wesentlichsten Kernpunkte des Stopmotion-Films werden nochmals aufgezeigt. Bei dieser Gelegenheit erinnere ich die SuS daran, die Bewegung der Figur – zugunsten einer flüssigen «Kamerabewegung» – in genügend Teilschritte zu gliedern. An der Wandtafel ist als Veranschaulichung eine Bilderreihe visualisiert. Bevor die SuS mit dem Stopmotion-Film starten, bitte ich sie, mir zuerst drei bis vier Probestufen zur Begutachtung zu zeigen, um dann nach meinem OK mit der Umsetzung loszulegen.

3. Lektion / Die SuS arbeiten im 2er Team konzentriert an der Umsetzung ihres Stopmotion-Films. Im Turnus besuche ich die einzelnen Gruppen und biete, wo nötig ist, Hilfestellung an. Kurz vor Unterrichtsende gilt es, den Arbeitsplatz zusammenzuräumen und mir die Kameras zu übergeben, damit die Fotos gesichert und in den Klassenordner abgelegt werden können.

01 Filmstills aus dem Input: Durch die Aneinanderreihung mehrerer Fotos wird eine Kameraschwenk suggeriert



Checkliste für Stopmotion-Film

1 FILMSET AUFBAUEN

- **Modell und Aussenkulisse aufbauen**
→ Möbel mit (wenig!) Klebeband fixieren, damit sie nicht verrücken
- **Schutzwand (Lichtschutz) aufstellen**
→ Falls eure Aussenkulisse sehr niedrig ist, zusätzlich eine zweite Kartonwand dahinter aufstellen
- **Mind. zwei Lampen installieren** [zwei unterschiedliche Lampen wählen]
- **Route eurer Figur fein mit Bleistift einzeichnen**

2 KAMERA: MANUELLE EINSTELLUNGEN ÜBERPRÜFEN → Func. Set

- **ISO-Wert einrichten:** ISO 500 - 800
→ Wenn das Bild wegen zu wenig Licht verwackelt, dann ISO-Wert erhöhen!
- **Weissabgleich abstimmen:** AWB [Autom. Weissabgleich] oder Leuchtstoff
- **Bildformat:** M2 [für A4-Drucke]
- **Mehrfeldmessung**

3 STOPMOTION-FILM: START!

- **Figur A auf Startposition**
- **Atmosphäre von Ort A mit Licht und Farbe nachstellen**
- **Festlegen: Mit welcher Einstellungsgrösse (Ausschnitt) wird gestartet?**

READY...? LOS GEHTS!!

WICHTIG: Während dem Fotografieren...

- **Überprüfen: Ist das Bild scharf?**
- **Überprüfen: Ist das Foto zu hell oder zu dunkel?**
→ Falls das Foto zu hell oder zu dunkel ist, das Strichlein nach oben/unten bewegen
- **Während dem Fotografieren nichts verrücken**
- **Für eine flüssige Bewegung: Figur und Licht von Foto zu Foto in kleinen (!) Teilschritten verändern**
- **Schwenks und Zoom immer mit Stativ!!**

- 03 Mit Licht und Farbe werden die Modelle zum Leben erweckt
04, 05 In 2er Teams sind die SuS mit der Umsetzung ihres Stopmotion-Films beschäftigt



03



04



05

4. Februar

Sequenz 11

1. Lektion / Nach der Begrüssung folgt ein Lob an die Klasse: Bei allen Gruppen wurden die verschiedenen Einstellungen auf vielfältige Arten miteinbezogen. Es folgt ein kurzer Input mit dem Beamer: In einem kurzen Überblick werden besonders gelungene Bilderresultate einzelner Gruppen, die während der Realisierung des ersten Stopmotion-Films entstanden sind, hervorgehoben. Bei dieser Gelegenheit weise ich die SuS nochmals darauf hin, dass es wichtig ist, beim Fotografieren die Komposition mit Bedacht zu wählen und auf eine präzise Bildschärfe zu achten. Gleichzeitig erinnere ich sie an die Filmhandlung: Parallel zur Objektmetamorphose ist es wichtig, dass auch *innerhalb* der Lichtstimmung eine Transformation erfolgt. Als Hilfsmittel zur Lichteffect-Erzeugung (Transparentpapier, Spot, etc.) darf die gesamte Spannweite an Tools eingesetzt werden, welche die SuS bereits für die Einstiegsübungen eingesetzt hatten.

Da es die letzte Lektion vor den Semesterferien ist, erläutere ich in einem kurzen Überblick den Programmablauf. Danach richten sich die SuS ihre Arbeitsplätze ein und setzen ihre Arbeit am Stopmotion fort. Da ich den SuS bereits Rückmeldung zum ersten Teil und Verbesserungstipps für den zweiten Teil mitgeben möchte, erfolgt mit jeder einzelnen Gruppe eine kurze Besprechung (die wichtigsten Punkte notierte ich im Vorfeld auf Post-Its, so dass sie die Gruppe präsent hat). Mit dem Laptop werden den Gruppen die bereits «produzierten» Teil zur Veranschaulichung gezeigt. Im Anschluss folgt ein kurzes Feedback und, falls nötig, werden Tipps oder Verbesserungsvorschläge mit auf den Weg gegeben.

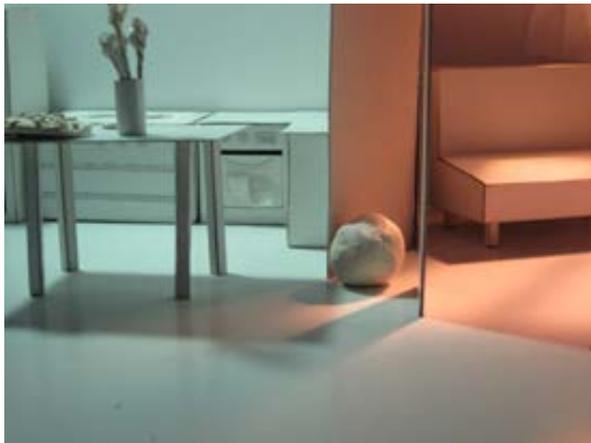
2. Lektion / Die SuS fahren bis Mitte der Lektion an ihrem Stopmotion Projekt fort. Die «Schnellen» räumen bereits ihren Arbeitsplatz auf und nützen die restliche Zeit, um den Feedbackbogen auszufüllen, den ich zur Evaluation meines Fachpraktikums verteile. Danach wird ins Computerraum in der benachbarten Schulhausanlage gewechselt.

3. Lektion / Im Computerraum richten sich die SuS in den jeweiligen 2er Teams an den Tischen ein. Ich verteile einen Leitfaden der mit Screenshots und ergänzenden Anmerkungen für das Fertigstellen des Filmes im Windows Movie Maker als Orientierung dienen soll. Danach werden die SuS beauftragt, ihre Bilder von der Kamera auf den Computer zu laden und die einzelnen Stills im Filmbearbeitungsprogramm zu einem Stopmotion-Film zusammenzufügen.

Die SuS arbeiten nachfolgend individuell an ihren Filmen. Ein paar Gruppen haben, trotz Leitfaden, mit technischen Problemen zu kämpfen, so dass ich ihnen, als es zeitlich knapp wird, anbiete, den letzten Schritt für sie zu

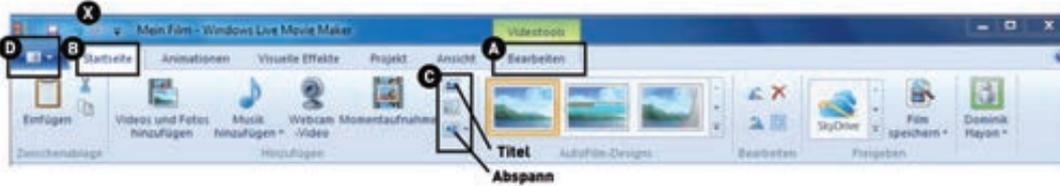
übernehmen. Diejenigen SuS, die bereits fertig sind, übergeben mir die Kamera. Pünktlich mit dem Läuten und mit dem Versprechen, ihnen zum Schluss eine CD mit allen Filmen zusammenzustellen, verabschiede ich mich von den SuS und bedanke mich für die gemeinsame Zeit.

01 Filmstills aus den einzelnen Stopmotion-Filmen



02 Leitfaden für das Fertigstellen des Stopmotion-Films im Windows Movie Maker Programm

Windows Live Movie Maker - Leitfaden



WICHTIG Wir importieren die Fotos in 2 Teil-Schritten!

1. Schritt: Als erstes importieren wir NUR die Fotos vom **1. Teil** der Metamorphose [d.h. alle Fotos bis und mit dort, wo das Objekt voll und ganz zur Kugel geworden ist]. Fertig? Nun gehen wir bei der «Ansicht» auf «Detaillierte Liste» und kehren beim «Änderungsdatum» die Reihenfolge um [Pfeilsymbol einmal drücken].

2. Schritt: Erst jetzt die Fotos vom **2. Teil** der Metamorphose importieren [diese umgekehrte Bildreihenfolge beibehalten!].

- 1. Programm «Windows Live Movie Maker» öffnen
- 2. Fotos *importieren...

***...Für Bilder vom letzten Donnerstag:**

- a) Windows [Start]: Auf das Netzwerk Obelix [U] gehen
- b) GYM-Klassen_x14x > N14a > Daten > BIG_Stopmotion
- c) Persönlicher Ordner (Gruppenname) > Ordner «1.Teil»

b) Fotos markieren [Alle gleichzeitig auswählen: Pfeiltaste = A] drücken

c) Fotos bei gedrückter Maustaste direkt ins MovieMaker-Fenster ziehen

***...Für die neuen Bilder auf der Kamera:**

- a) In Obelix in eurem persönlichen Ordner [Gruppenname] einen Ordner «Teil 2» erstellen
- b) Kamera mit USB Kabel an Computer anschliessen
- c) Fotos in den Ordner «Teil 2» ablegen
- d) Foto-Reihenfolge umkehren: «Ansichten» -> «Details»
- e) In der Leiste die Spalte «Aufnahmedatum» nach dem älttestem Datum sortieren
- f) Alle Fotos markieren [= Pfeiltaste = A] drücken und Fotos auswählen...
- g) ...und Fotos bei gedrückter Maustaste direkt ins MovieMaker-Fenster ziehen

- 3. Stopmotion erstellen**
- X Rückgängig / Wiederholen**
 - A Bearbeiten**
Die Dauer der Fotosequenz einstellen. : 0.40 sek.
 - B Startseite**
Dem Film einen Titel und Abspann hinzufügen [siehe C]
 - C Titel und Abspann anfügen** [Symbol «Titel», bzw. «Abspann»]
«Format» auswählen -> «Hervorhebung» -> Effekt «Ausblenden» auswählen
«Textdauer» auswählen -> Eingabe: 5. - 7.00 sec
Zudem könnt ihr die Hintergrund-/Textfarbe und den Textstil bestimmen.
 - D Film exportieren**
«Projekt speichern unter» -> «Film speichern für Computer»

03 Weitere Filmstills



Reflexion

Die Krux mit der Literatur

Meine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema, die in erster Linie auf der literarischen und wissenschaftlichen Ebene erfolgte, führte dazu, dass ich anfangs zu theorielastig ins Praktikum startete. Ich hatte Mühe, mich von meinem philosophisch-wissenschaftlich geprägten Blick zu distanzieren. Schien die erste Lektion, in der es mir mit der sinnlichen Videoarbeit über wechselnde Atmosphären in einem Waldstück und der experimentellen Raumanalyse gelang, die Neugier der SuS zu wecken, relativ vielversprechend, so mündete der weitere Verlauf mit den langatmigen Raumanalyse-Präsentationen in eine weniger gelungenen und zu «hochschulmässigen» Fortsetzung. Da ich es zudem herauschob, die Frage der Materialfrage zu klären, verzettelte ich mich anfangs in kleinere Übungen - so beispielsweise die Neocolor-Übung, die rückblickend mehr ein Platzfüller war. Der Knoten löste sich, als ich nach ersten kleineren Versuchen mit Karton, Schere und Leim die gesamte Aufgabenstellung in Ruhe durchspielte. Das haptische Arbeiten und Inszenieren mit Licht brachte mich zurück zu einer Form künstlerischen Arbeitens, die mir half, die Aufgabenstellung zu präzisieren. Dass ich, wie die SuS selbst, das erste Mal mit Karton Welten konstruierte, brachte neben der zeitaufwendigen Herausforderung, dass vieles zuerst selber «ausprobiert» werden musste, auch einen entschiedenen Vorteil mit sich: Es fiel mir damit wesentlich einfacher, mich in die Lernenden einzufühlen und mögliche Fragestellungen vor auszusehen. Die Fragen, die sich mir beim Arbeiten selber stellten, griff ich auf und liess ich im Unterricht in Form von Inputs miteinfließen.

Vorübungen: «Üben» versus «Wiederholen»

Während des Projektes liess ich den Vorübungen sehr viel Raum. Damit verfolgte ich das Ziel, Fragen und technische Unklarheiten bereits im Vorfeld zu klären. Einem aufbauenden Schema folgend, sollten die SuS innerhalb der verschiedenen Phasen die Möglichkeit haben, in einem experimentielleren Rahmen wichtige Kompetenzen zu erproben und zu festigen, die für die anschliessende Umsetzung des geplanten Stopmotion-Films benötigt wurden. Mit diesem «Heranführen» erhoffte ich mir, mit einem Blick auf den eng gesteckten Zeitplan, vor allem auch eine schnellere und flüssigere Umsetzung der Phase 4 (Produktion Stopmotion-Film). Da ich ein ermüdendes «Wiederholen» möglichst vermeiden wollte, achtete ich darauf, die Übungen zwar ähnlich, aber nicht zu nah an der grossen «Hauptaufgabe» anzugliedern. Rückblickend gelang mir dies leider nicht immer ganz. Beispielsweise hätte ich die Übung mit den Lichtinszenierungen einiges «straffer» gestalten können. So wäre das Mini-Modell vielleicht nicht unbedingt nötig gewesen, da die handwerklichen Fähigkeiten ja nachfolgend während dem Modellbauen zur Genüge erprobt werden konnten.

Trotzdem verfehlten die Zwischenübungen ihre Wirkung nicht: In der letzten Phase waren die SuS bereits auf wichtige technische und ästhetische Aspekte geschult, so dass alle Gruppen in der Umsetzung des Stopmotion-Films relativ schnell und produktiv waren.

Meine Erkenntnis: Vorübungen sind wichtig, um in einem freieren Rahmen erste «Erfahrungen» zu sammeln. Die Herausforderung für die Lehrperson besteht meiner Meinung nach darin, die Vorübungen in einem sinnvollen Rahmen zu halten, damit ein Projekt nicht zu stark in die Länge gezogen wird. Meine Übungen waren zwar mit einzelnen Ausnahmen begründet und zu einem guten Zeitpunkt eingesetzt. Was ich aber teilweise wohl voller Eifer bei der Unterrichtskonzeption im Vorfeld aus den Augen verlor: Auch in der Umsetzungsphase ist erlaubt, noch zu «üben». So ist immer zu überlegen, wo Übungen fürs Weiterkommen grundlegend sind und wo die benötigten Kompetenzen auch noch zu einem späteren Zeitpunkt angeeignet werden können. Durch den Fokus auf das versprochene Endprodukt «Stopmotion-Film» kam ich zeitlich etwas in Bedrängnis, was eindeutig dem überladenen Programm verschuldet war. In einer weiteren Durchführung würde ich das Programm «entschlanken» und die zusätzliche Aufgabe mit der Plastilin-Figur weglassen oder auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.

Inputs als «Breaks»

Während dem Praktikum merkte ich relativ schnell: Ein Unterrichtsprogramm für zwei oder drei aufeinanderfolgende Lektionen zu konzipieren, macht zu dem, im Einführungspraktikum erlebten Gestalten von Einzelktionen, einen wesentlichen Unterschied aus. Diese Rahmenbedingungen brachten aber durchaus auch Chancen mit sich: Der gross angelegte Zeitrahmen bot die Möglichkeit, die SuS über längere Arbeitsphasen am Projekt arbeiten zu lassen und vielfältige Formen der Unterrichtsgestaltung auszuprobieren.

Die Lernenden während drei Lektionen am Stück «in Schwung» zu halten war zwar teilweise eine Challenge, aber eine, die ich gerne in Angriff nahm. Mit dem abwechslungsreichen Rhythmus von theoretischen zu praktischen Inputs hatte ich den Eindruck, dass es mir relativ gut gelang, die SuS nach den Pausen immer wieder zu aktivieren und vor allem in der etwas langatmigeren Modellbauphase keine zu langen «Hänger» entstehen zu lassen. Um die SuS während des individuellen Arbeitens im Unterricht nicht zu stark zu unterbrechen, nutzte ich die Pausen als natürliche «Breaks», nach denen jeweils ein Einschub in Form eines Inputs oder einer Besprechung folgte. Hielt ich mich zu Beginn sehr streng an den Präp-Zeitplan, so war mein Umgang mit den einzelnen Inputblöcken in der Phase 4, die mehrheitlich vom individuellen Arbeiten geprägt war,

weitaus freier. In dieser Phase liess ich mir einen grösseren Spielraum für den richtigen Zeitpunkt der Inputs und reagierte vermehrt im Moment auf die Bedürfnisse im Klassenzimmer, was trotz Abweichen vom Präp-Zeitplan, ebenfalls sehr gut funktionierte.

Kunsthistorische/kunsttheoretische Inputs: Inspiration und Impuls für die eigene Arbeit

Den kunstwissenschaftlichen Inputs kamen innerhalb des Projekts eine zentrale Rolle zu: An dieser Stelle verknüpfte sich die Theorie mit der individuellen Arbeit der Lernenden. Damit die Verbindung zur eigenen Arbeit erfolgte, legte ich bei der Auswahl der Künstlerpositionen grossen Wert darauf, diese mit den einzelnen Arbeitsstadien der SuS inhaltlich und methodisch in Bezug zu setzen und diese als Impulse für die Arbeit der Lernenden einzusetzen. Dies schien mir auch zu gelingen: Für die Bildauswahl erhielt ich von den Lernenden im Nachhinein viel lobendes Feedback. Wie mir rückgemeldet wurde, erlebten die Merz der SuS die Bilder als spannend und inspirierend für die eigene Arbeit («Sie gaben mir Beleuchtungsideen», «Ich konnte mir das Projekt besser vorstellen», «Die Bilder waren gut zum Ideen sammeln»).

Gegen Ende des Praktikums ergriff ich die Gelegenheit, weitere Formen für das Vermitteln von kunstgeschichtlichen Inhalten auszuprobieren. So erstellte ich beispielsweise für die Donnerstagsklasse, auf der Grundlage ausgewählter Werke von Casebere, einen Fragenkatalog zusammen, der sich primär an die individuelle Wahrnehmung der SuS zu den Arbeiten von Casebere richtete. Als Grundlage für eine nachfolgende Diskussion dienend, entstand in den einzelnen Gruppen ein viel fruchtbarer Austausch, als es im Plenum während dem Frontalunterricht möglich war. Auch wenn diese Form in der Vorbereitung einiges an Aufwand bedurfte, so stellt sie für die Diskussion eine gewinnbringende Alternative dar. Diese Form der Kunstgeschichtsvermittlung würde ich auch für den zukünftigen Unterricht als Format in den Unterricht einbinden.

Praktische Inputs: Kurz oder lang?

Die praktischen Inputs nahmen für das Verständnis der einzelnen Arbeitsschritte die Funktion als wichtige «Eckpfeiler» ein. Auf sie griff ich zurück, um das jeweilige Vorgehen zu illustrieren, oder auf wichtige methodische Dinge hinzuweisen. Um die Inputs spannend und anregend zu gestalten, versuchte ich, im Hinblick auf das Anschauungsmaterial zu variieren. So kamen selbst gebastelte Modelle, Ausdrucke von behandelten Künstlerwerken oder Beispiele der Parallelklasse zum Einsatz. Um den SuS eine weitere Orientierungsstütze zu bieten, erstellte ich für jeden Schritt ein zusätzliches Handout. Für das Kreieren der Blätter wendete ich viel Zeit auf, mit der Absicht, das Vorgehen

verständlich und nachvollziehbar zu machen. Mit Blick auf den Alltag einer Lehrperson, die teilweise fünf Klassen gleichzeitig unterrichtet, ist dieser Aufwand nicht immer realistisch. Trotzdem waren die Arbeitsblätter wichtig, um das Vorgehen zu verstehen und sie erhielten rückblickend von den SuS auch gute «Noten».

Die Inputs drehten sich jeweils um die wesentlichsten Themen. Bei der Durchführung achtete ich darauf, diese nicht zu ausschweifend zu gestalten und auf einen Zeitrahmen von 10 bis 15 Minuten zu beschränken. Im Verlauf des Praktikums suchte ich nach Möglichkeiten, um das stiere «Vorzeigen» aufzulockern. So kamen lustige Vermittlungsformen zustande, wie beispielsweise die Übung in der Form eines Wettbewerbs, in dem es galt, ein Kartonstück innert kurzer Zeit auf verschiedene Arten zum Stehen zu bringen. Die Aufgabe schien den Erfinderreichtum der SuS anzutreiben und förderte innert kürzester Zeit eine Vielzahl an Lösungen zu Tage.

Da die Projekte sehr frei ausgelegt waren, beabsichtigte ich im Vorfeld, auf die auftauchenden Fragestellungen während der individuellen Betreuung einzugehen. Damit war gleichzeitig natürlich auch die Absicht gekoppelt, die SuS in ihrem eigenverantwortlichen Problemlöse-Verhalten zu fördern. Wie ich rückblickend bemerkte, so hätte der Input «Konstruktionsmethode / Gestaltung» jedoch stellenweise fundierter ausfallen dürfen. Vor allem bei der Donnerstagsklasse gab es einige SuS, die bei sehr komplexen Volumenformen mit der konstruktiven Umsetzung ihre Schwierigkeiten hatten. So verzweifelte ein Schüler schier an der Übersetzung eines Bürostuhls mit geschwungener Rückwand in ein Kartonmodell - den beim Vorzeigen thematisierte ich nur die eckige Form, nicht aber die Kreisform (mit der Absicht, die SuS nicht gleich auf die komplexesten Konstruktionsmethoden stürzen zu lassen, sondern diese eher nach einfacheren, aber genauso überzeugenden Lösungen suchen zu lassen). Mit einem vertieften Input zum Konstruieren mit Karton hätte ich wohl für einige der SuS den Einstieg in das dreidimensionale Gestalten mit Karton verhindern können. So wäre es denkbar gewesen, jeden SuS mit einer Vorlage, die einzelnen Grundformen wie Kreis- und Rechteck durchspielen zu lassen. Mit der Donnerstagsklasse holte ich dies nachfolgend auf, indem ich verschiedene Grundformen-Körper nachbaute und allen Interessierten SuS erklärte. Trotzdem: Sehr gefreut hat es mich zu sehen, welche komplexen Konstruktionen und liebevolle Details die SuS am Ende zu Tage förderten. In der Bauphase zeitigten die SuS viel Ausdauer und verschiedene Lösungsansätze. Ebenso trugen die Inputs zu den verschiedenen Gestaltungsmethoden und Künstlerpositionen wie Demand und Casebere Früchte: Die gezeigten Konstruktions- und Gestaltungsvarianten flossen auf vielfältige Arten in die Modell der einzelnen Gruppen ein.

Einstieg: Austausch und Rückblick

Die ersten Minuten der Lektion nützte ich jeweils als Einstieg, um die SuS am frühen Morgen zu aktivieren und zurück ins Thema zu holen. Da die Gruppen nicht immer über die Ergebnisse der anderen Bescheid wussten, bot der Rückblick in Form einer Powerpoint-Präsentation eine gute Plattform für Austausch und Reflexion. Damit war eine solide Grundlage geschaffen, um einen entspannten Einstieg in den Unterricht zu ermöglichen und den SuS den aktuellen Stand des Projekts zu vergegenwärtigen.

Im Verlauf des Praktikums nutzte ich den Einstieg vermehrt, um auch zufällig Gefundenes oder Entdecktes einfließen zu lassen. Dinge, die ich im Zusammenhang mit dem Thema spannend oder anregend fand, wie Videos, Illustrationen oder ähnliches, fanden in diesem Gefäss Platz. Meiner Einschätzung nach kamen die Einstiege in der Klasse sehr gut an, was wohl vor allem auch damit zusammenhängt, dass solche Arten von Begrüssung für den grössten Teil der SuS eher ungewohnt und neu waren - zu meinem Vorteil: Gerade auf dieser Grundlage und weil die gezeigten Inhalte sehr viel gemeinsam mit den Projekten der SuS hatten, gelang es mir, eine gewisse Neugier wecken, mit der auch gleichzeitig eine Motivation am Selber-Ausprobieren miteinherging. Im Verlauf des Projekts erhielt diese Form des Einstiegs einen fixen Platz und schuf einen idealen Rahmen für neue Impulse und Inspirationsquellen.

Zeitmanagement: Langatmiger Einstieg, zu knappe Endphase

Bereits zu Beginn des Projekt war ich mir meiner relativ komplexen Projekt-Anlage bewusst. Die Auswahl der Themen war stringent durchdacht und vielschichtig - aber deshalb auch sehr dicht: Raumanalyse, Collage, Modellbau, Kameraeinstellungen, Storyboard und die Umsetzung eines Stopmotion-Films inklusive Metamorphose einer Figur...Ich hatte grosse Ambitionen. Ohne weiteres hätte der letzte Teil (Fotografische Inszenierung bzw. Stopmotion) genügend Material für ein zweites Projekt geboten. Sah das Unterrichtsprogramm auf dem DIN A4 Blatt zunächst noch übersichtlich und machbar aus, so wurde dieser in der Umsetzung in die Praxis schon bald sehr eng. Meine Erkenntnis: Die einführende Phase (Was ist Atmosphäre) war rückblickend sehr langatmig. Für eine nächste Durchführung würde ich diese kürzer gestalten. Aufgrund meines eigenen persönlichen Interesses an einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung machte sich länger wie mehr fixe Idee im Kopf breit, die SuS das Thema «Atmosphäre» auf eine ähnliche Art und Weise erfahren zu lassen. Diese Form der eher intellektuell angelegter Zugangsweise war zwar wichtig, um das Thema als Einstieg für die Lernenden ein Stück «fassbarer» zu machen und hat meiner Meinung nach auch nach wie vor Platz im BG-Unterricht. Für ein nächstes Mal

würde ich das Konzept der wissenschaftlichen Zugangsweise aber eher in Form eines kleinen «Exkurses» beibehalten. So wäre es beispielsweise fruchtbarer, die Raumanalyse-Besprechung nicht im Plenum abzuhalten, sondern die Ergebnisse in der Form einer mündlichen oder schriftlichen Zusammenfassung zu evaluieren, ohne dass dabei die Essenz verloren gänge. Leider fiel die Realisationsphase für den das Projekt abschliessenden Stopmotion-Film gegen Ende infolge Semesterende zwangsläufig sehr knapp aus. Gerne hätte ich die SuS für die Umsetzung mehr Zeit zur Verfügung gestellt und den Stopmotion-Film im Windows Movie Maker zusätzlich mit einer Audiospur ergänzt. So hätte zum Schluss der Bogen zurück zur Raumanalyse geschlagen werden können. Dies wäre für ein anschliessendes Projekt als eine mögliche Erweiterung denkbar.

Stopmotion: Neutrales Weiss und Verzicht auf menschliche Figur

Für die Umsetzung des Stopmotions Films legte ich im Vorfeld bewusst zwei Vorgaben fest: Einerseits sollte der Film ohne menschliche Figuren auskommen, andererseits wollte ich das Material für den Modellbau auf die Farbe weiss beschränken. Damit wollte ich den Fokus bewusst von der Figur weg und dafür auf das gestalterische Element «Licht» legen. Diese Entscheidungen erwiesen sich für das Endresultat nachfolgend als bedeutsam. Aufgrund dieser Rahmenbedingungen, und wohl auch dank den vorangegangenen Vorübungen, achteten die Lernenden bei der Umsetzung viel stärker auf eine spannende Anordnung der Objekte und auf eine bewusste Lichtführung. Was entstanden waren sinnliche Lichtkompositionen und teilweise auch sehr humorvolle Geschichten. Trotzdem war die zusätzliche Aufgabe der Metamorphose stellenweise aufgrund der spät eingebrachten Idee einer sich mit der Atmosphäre wandelnden, den Raum durchquerenden Gestalt sehr schwierig und in der Idee fast zu reichhaltig, um sie zusätzlich zum Kulissenbau zusätzlich ins Setting miteinzubeziehen. Für eine zweite Durchführung würde ich mir überlegen, auf die Metamorphose zu verzichten, so dass das Licht zum Hauptakteur wird und das Bespielen mit Licht und Farbe noch stärker in den Vordergrund rückt.

Individuelle Betreuung: Besprechungsliste und Feedback

Um über die einzelnen Arbeitsprozesse im Bild zu sein, erwies sich die Besprechungsliste als ein sehr praktisches Hilfsmittel. Das Eintragen in die Liste bot den zusätzlichen Vorteil, dass die SuS jederzeit darüber informiert waren, wann sie für die Besprechung an die Reihe kamen. Dies wirkte sich auf das Arbeitsklima aus: Im Wissen, dass der Besprechungstermin bereits reserviert war, arbeiteten die Lernenden viel konzentrierter. Die individuellen Bespre-

chungen wurden von den SuS dann oft auch als Chance genutzt, um im Detail Fragen zu stellen. Ich hatte den Eindruck, dass das Beantworten so sehr gebündelt und fokussiert erfolgte, was die Klassenführung um einiges vereinfachte.

Die individuelle Betreuung hat mir während der ganzen Projektphase viel Spass gemacht. Es war die Zeit der individuellen Betreuung, in der ich nah am Prozess den einzelnen Schülern war und am stärksten mitbekam, mit welchen Fragestellungen sie gerade beschäftigt waren. Das Feedback erfolgte mündlich oder bei der Notengebung dann in Form von kleinen Zetteln, in denen ich in einigen Sätzen auf die einzelnen Beurteilungskriterien einging. Diese Form der Rückmeldung wurde von den SuS sehr geschätzt und war für mich eine gute Möglichkeit, ihre Arbeit mit einem schriftlichverfassten Feedback wertzuschätzen.

Schlusswort

Das Unterrichten erlebte ich als einen Prozess, der stets von Fragen begleitet war: Die erste Frage setzte bei der Themenwahl ein, ging weiter über die Wahl des Materials, bis hin zur sinnvollen Unterteilung der einzelnen Aufträge. Die kleineren Entscheidungen gingen sogleich über in grössere: Wie begrüße ich die SuS? Wie formuliere ich «clevere» Fragen? Zu welchem Zeitpunkt erteile ich den Auftrag? Wann macht es Sinn, die Evaluation im Plenum abzuhalten, wann in Einzelarbeit? Wie detailliert soll ich den Input aufbereiten? Wann braucht es eine vorbereitende Übung und ab wann ist es zu sehr ein «Wiederholen»? Relativ rasch wurde ich mir bewusst dass Wechsel, Rückblicke und Zwischenstationen den Verlauf eines Unterrichts massgeblich mitbestimmen.

Auch wenn die Aufgabenstellung für mich als Lehrperson sehr klar und nachvollziehbar schien, so war es nicht immer einfach, meine Gedanken in Teilschritte zu gliedern und in einzelnen Aufgabenstellungen zu formulieren.

Was ich mitnehmen werde: Die Aufgaben selber durchzuspielen – sei es im Klassenzimmer oder bei sich zu Hause – ist ein gutes Hilfsmittel, um sich über die Richtung Klarheit zu verschaffen. Das Durchspielen gibt einem ein Gefühl für mögliche Schwierigkeiten, die beim Arbeiten mit dem Material auftreten können. Gleichzeitig ermöglicht das «Selber-Hand-Anlegen» neue Lösungsansätze und Impulse. Sich vorher bewusst zu sein, was man als Lehrperson an Kompetenzen besitzt und sich gleichzeitig genau zu informieren, welche Fähigkeiten die Klasse bereits mitbringt ist dabei sehr wichtig.

Mich fasziniert, wie vielschichtig und dynamisch das Unterrichten sein kann: Der Rhythmus von Input - praktischem Arbeiten und die Gliederung der jeweiligen Teilschritte wirkt sich unmittelbar auf die nachfolgenden Lektionen aus. Durch den Parallelunterricht an zwei verschiedenen Klassen konnte ich relativ schnell einen Vergleich anstellen

und merkte rasch, dass jede Klasse anders auf eine Aufgabe oder Input reagieren kann - abhängig von Tagesform, Fachtypus und Vorwissen. Unterrichten ist ein stetiges Abgleichen, Evaluieren und ein fortlaufendes Reagieren auf das, was von der Klasse kommt. Während meines Praktikums habe ich die individuelle Betreuung der Einzelgruppen sehr genossen. Hier begann sich das abstrakte Gefüge «Klasse» aufzulösen und die einzelnen Persönlichkeiten wurden kenntlich. Schritt für Schritt lernte ich die einzelnen SuS besser kennen, ihre Geschichten und teilweise auch, was sie privat bewegt. Einblick in die vielen Persönlichkeiten und die unterschiedliche Arbeitsprozesse zu erhalten fand ich enorm spannend. Wenn auch das Fachpraktikum leider zu kurz war, um eine vertiefte Beziehung aufzubauen - eine Klasse über eine längere Zeit hin zu begleiten und die Personen dahinter besser kennen zu lernen, finde ich einen sehr schönen Gedanken.

Auch wenn das Projekt stellenweise viel forderte – von den SuS, aber auch von mir selbst – ich habe einiges gelernt: Aufmerksam wahrnehmen, mich auf Details und auf die vorherrschende Stimmung achten – sei es in Bezug auf die uns umgebenden Atmosphären oder in Bezug auf das Unterrichten im Klassenzimmer. Während dem Praktikum habe ich sicher auch an Routine gewonnen und konnte von Stunde zu Stunde entspannter in den Unterricht gehen. Stets Schritt zu halten und sein anfänglich aufgebautes Konzept zu hinterfragen, manchmal auch mutig zu sein und Dinge wegzulassen sind Ziele, die mich auf meinem zukünftigen Weg als Lehrerin weiterhin begleiten werden.

Literatur

Blum 2010

Elisabeth Blum, Atmosphäre. Hypothesen zum Prozess der räumlichen Wahrnehmung, Baden: Lars Müller Publishers, 2010.

Bohn 2012

Ralf Bohn, Inszenierung der Stadt, Urbanität als Ereignis. Bielefeld: Transcript, 2012.

Deutsch/Schimek 2013

Gustav Deutsch/Hanna Schimek, Shirley, Visions of Reality. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2013.

Dewey 1998

John Dewey, Kunst als Erfahrung, 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998 (engl. Originalausgabe New York 1958).

Friedl 2002

Helmut Friedl, Thomas Demand, Schirmer/Mosel: 2002.

Gaus-Hegner 2009

Elisabeth Gaus-Hegner, Raum erfahren – Raum gestalten, Architektur mit Kinder und Jugendlichen, Oberhausen: Athena, 2009.

Jackson 2014

Paul Jackson, Von der Idee zum Pop-Up. Schneide- und Faltechniken im Papierdesign, Bern: Haupt, 2014.

Jackson 2011

Paul Jackson, Von der Fläche zur Form. Faltechniken im Papierdesign, Bern: Haupt, 2011.

Keller 1985

Max Keller, Dumont's Handbuch Bühnenbeleuchtung. Theorie, Praxis, Lichtgestaltung, Lichtdramaturgie, Malen mit Licht, Projektion, Technik, Trickeffekte, Lampenlexikon, Köln: Dumont, 1985.

Kittelmann 2009

Udo Kittelmann, Thomas Demand, Nationalgalerie. Göttingen: Steidl Mack, 2009.

Masuch 2000

Bettina Masuch, Anna Viebrock. Räume : damit die Zeit nicht stehenbleibt. Berlin: Theater der Zeit, 2000.

Marcoci 2005

Roxana Marcoci, Thomas Demand, New York: Museum of Modern Art, 2005.

Merz 2007

Reinhard Merz, Licht und Belichtung in der Fotografie, Heidelberg: dpunkt-Verl, 2007.

MMK 2006

Museum für Moderne Kunst, Thomas Demand. Klausur mit Beitr. von Dietmar Dath, Christian Demand, Joachim Valentin; Hrsg. von Andreas Bee ; [Transl.: Jeremy Gaines]. Köln: Köni, 2006.

Mühelmann/Sutter 2013

Alessandra Mühelmann/Stefan Sutter, Stop-Motion-Projekt. Kunstunterricht in Bewegung, Norderstedt: Books on Demand, 2013.

Schricker 1994

Rudolf Schricker, Licht-Raum, Raum-Licht, Die Inszenierung der Räume mit Licht : Planungsleitfaden, Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1994.

Schweizerisches Architekturmuseum 2011

Schweizerisches Architekturmuseum, Anna Viebrock. Im Raum und aus der Zeit - Bühnenbild als Architektur, Basel: Christoph Merian Verlag, 2011.

Spankle 2010

Ro Spankie, Innenräume entwerfen, München: Stieber, 2010.

Touchaleaume 2006

Eric Touchaleaume, Auguste Salzmann, Lucien Hervé, James Casebere - Du minimal dans la photo d'architectures des origines à nos jours, Paris: Ed. Galerie 54, 2006.

Zeler 2008

Franz Zeier, Papier. Versuche zwischen Geometrie und Spiel, Bern: Paul Haupt, 2009.

Dank

Während diesen vier Monaten meines Fachpraktikums habe ich so einiges ausprobieren und dazu lernen dürfen. Auch wenn das Praktikum stellenweise eine abenteuerliche Achterbahnfahrt war – mit Tiefen aber auch vielen Höhen – so ist man, wie bei einer Achterbahnfahrt, meistens nicht alleine. Zudem konnte ich bei jeder erfolgreichen Runde ein Stückchen mehr an Lockerheit und Routine mit nach Hause nehmen.

Der erste Dank gilt meiner Praktikumslehrperson *Anita Breiter*, die während der ganzen Fahrt als unterstützendes «Auge von Aussen» mit auf dem Stuhl sass und mich durchs Praktikum begleitet hat. Mit deinem ehrlichen Feedback hast du mir immer wieder den Spiegel vorgehalten. Durch deine grosszügige Freiheit, die ich bei der Planung des Unterrichts geniessen durfte, hatte ich die tolle Chance, immer wieder neue Ideen ausprobieren zu dürfen. Deine Gelassenheit beim Unterrichten werde ich auf meinen zukünftigen Weg als Lehrerin mitnehmen.

Mein zweiter Dank geht an *Ruth Kunz*. Als unsere HKB Fachdidaktikerin hattest du stets den Überblick und wusstest immer genau, an welchem Punkt jeder einzelne von uns gerade steht. Dein umfangreiches Wissen, deine präzise Wahrnehmung und dein Talent, auch den grössten «Gedankenknoten» mit Worten zu lösen, hat dazu beigetragen, dass ich meine Rolle als Lehrperson fortlaufend reflektieren und verbessern konnte. Nicht zuletzt waren es deine Ruhe und Geduld, die mich nach einem Looping immer wieder sicher zurück auf den Boden gebracht haben.

HKB HEAB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne



PHBern
Pädagogische Hochschule