

Prof. Dr. Peters, Maria

**ARBEITSPROZESSE DER UNTERRICHTSEINHEIT:
DIE MAGIE DER DINGE – „THE ROBE“**

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/learning/swimming/robe/>
Dezember 2004



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

Im Unterricht kann man die Auseinandersetzung mit der Arbeit von Leslie Huppert an den Anfang des Unterrichtsprojektes oder an sein Ende stellen. Am Beginn bietet sie für die Schülerinnen und Schüler einen Eröffnungsimpuls, selbst auf die Suche nach bedeutungsvollen Kleidern oder anderen Gegenständen zu gehen. Die Gestaltungsvorgaben der Künstlerin können aber auch die Phantasie der Kinder einschränken. An den Schluss gestellt, kann die Netzarbeit eine sinnvolle Ergänzung, Erweiterung oder Bestätigung der Schülerarbeiten sein.

I ARBEIT MIT DEM NETZKUNSTWERK VON LESLIE HUPPERT „THE ROBE“

Methode

1. Recherche und Präsentation:

Vorbereitend zur individuellen Auseinandersetzung mit der Netzkunstarbeit kann der kurze Film von Leslie Huppert gezeigt werden.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Netzkunstarbeit auseinander, indem sie in Gruppen eigene Wege durch die Präsentationen der Kleidungsstücke und ihrer Geschichten finden und dokumentieren.

Ihre Eindrücke und die für sie interessanten ‚Fundstücke‘ sollen sie schriftlich notieren. Die Netzseiten mit den besonderen ‚Fundstücken‘ können über ein Kopieren der jeweiligen URL und ein Ablegen der URL in eine extra Datei archiviert werden, so dass sie bei Bedarf schnell wiederzufinden sind und über das Netzwerk (Beamer) auch in der ganzen Lerngruppe betrachtet werden können.

Aufgabe: Sucht Euch (max. 3) interessante Kleidungsstücke und dazugehörige Geschichten aus und beschreibt, was zu sehen und zu lesen ist und weshalb Ihr sie ausgewählt habt.

2. Arbeit mit dem Text von Leslie Huppert

Nach der Recherchetätigkeit der Schülerinnen und Schüler und der Präsentation der Gruppenergebnisse kann gemeinsam der Text von Leslie Huppert gelesen werden.

Frage: Was macht Leslie Huppert und was will sie damit erreichen?

Erfahrungsmöglichkeiten

1. Recherche und Präsentation:

Die Schülerinnen und Schüler sehen an dem Künstlerbeispiel, wie die Besonderheiten von Kleidungsstückendurch eine bestimmte Gestaltung und durch die Ergänzung mit Text zum Ausdruck kommen können.

In der Auseinandersetzung mit der Netzkunstarbeit erforschen die Schülerinnen und Schüler Motive, Inhalte und Beweggründe, weshalb Kleidungsstücke für Menschen wichtig sein können.

Anhand der Vorstellung und Diskussion der ausgewählten Kleidungsstücke und Geschichten aus den Gruppen lernen sie Sichtweisen und Vorlieben ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler kennen und können ihre eigene Einstellung dazu in Beziehung setzen.

2. Arbeit mit dem Text von Leslie Huppert

Sie lernen eine Spezifik von Netzkunst kennen, indem sie erfahren, dass Netzkunstwerke keine abgeschlossenen, ‚fertigen‘ Produkte sind, sondern offene und zur Mitarbeit anregende Prozesse darstellen, in denen die Künstlerin und die ‚Betrachter und Betrachterinnen‘ zu gemeinsam agierenden ‚Partnern‘, d.h. ‚Usern‘, werden können.

Sie erfahren, wie sich eine Sammlung von materialen Dingen und ihre digitale/multimediale Präsentation gegenseitig ergänzen und erweitern können.

Technische Umsetzung

1. Recherche und Präsentation:

Der Film von Leslie Huppert kann unter:<http://netzspannung.org/learning/swimming/robe/> online angesehen werden.

Voraussetzung für die Recherchetätigkeit im Netz ist ein Online-Zugang an den Schülercomputern.
Die URL lautet: http://leslie.internett.de/the_robe

Die Gruppen sollten zwei, max. drei Schülerinnen und Schüler umfassen. Pro Gruppe sollte ein Aufgabenzettel vorliegen, auf dem auch die Antworten gemeinsam notiert werden.

Um auf die gefundene Seite schnell wieder zugreifen zu können, sollte die URL, wie sie im Adressfenster erscheint, kopiert und in eine gleichzeitig geöffnete Datei eingefügt werden (‚kopieren‘ mit rechter Maustaste, ‚einfügen‘ ebenfalls).

Jede Gruppe speichert ihre Datei mit den gefundenen URL's im Netzwerk-Ordner ab. Nun können vom Hauptcomputer die Dateien nacheinander geöffnet und durch Anklicken der jeweiligen URL's die von der Gruppe ausgewählten Seiten der Netzkunst über Beamer mit allen betrachtet und besprochen werden.

Auf diese Weise sehen alle die ausgewählten Seiten und können den Ausführungen der einzelnen Gruppen gut folgen. Voraussetzung ist, dass der Hauptcomputer ebenfalls eine Online-Verbindung hat.

2. Arbeit mit dem Text von Leslie Huppert

Der Text kann unter: <http://netzspannung.org/learning/swimming/robe/documents/TextHuppert.pdf> heruntergeladen werden.

II SINNLICH-ÄSTHETISCHE UND DIGITALE ARBEIT MIT DER ‚MAGIE‘ VON DINGEN

Methode

3. Sinnlich-ästhetische Arbeit

Recherche:

Die Schülerinnen und Schüler suchen sich ein besonderes Kleidungsstück, einen besonderen Gegenstand, zu dem sie eine Geschichte schreiben. Sie sollten darin beschreiben, weshalb ihnen das Kleidungsstück, der Gegenstand, wichtig ist. Es kann auch eine Sammlung von mehreren Dingen sein.

Man kann es den Schülerinnen und Schülern entweder freistellen, welche Art von Gegenstand/Gegenständen sie mitbringen oder den Bereich weiter eingrenzen: z.B. nur Kleidungsstücke, die ihnen oder anderen Menschen gehören, und zu denen sie eine besondere Begebenheit, einen Anlass, eine Geschichte aufschreiben können.

Weitere Alternativen:

- Dinge, die in Vergessenheit geraten sind.
- Dinge, die einer bestimmten Person, real oder erfunden, gehören (oder gehörten) und die diese Person in ihren Eigenschaften, Vorlieben, usw. beschreiben.

Gestaltungsarbeit:

Einzelnen oder in kleinen Gruppen werden die Dinge, Fotos, Texte von den Schülerinnen und Schülern, nach ausgesuchten Ordnungsmöglichkeiten arrangiert und in einer Ausstellung, einem Ensemble oder in Rauminstallationen präsentiert.

Alternativ:

- Die Schülerinnen und Schüler erstellen aus allen mitgebrachten Kleidungsstücken und Texten eine Präsentationsform, z.B. ein überdimensionales Gewand (in Anlehnung an das Projekt ‚Die Robe‘)

4. Digitale und multimediale Arbeit

Die Schülerinnen und Schüler nehmen einzelne Teile ihrer gesammelten Gegenstände und legen sie direkt auf den Scanner. Sie können davon auch digitale Fotos herstellen. Die eingescannten Dinge und/oder digitalen Fotos werden im Computer weiterbearbeitet, collagiert, fragmentiert, verfremdet, animiert, u.a. Die digitalen Bilder sollten mit erfundenen Geschichten, Beschreibungen, fiktiven Lebensläufen oder anderem Textmaterial kombiniert werden.

Im Bereich der multimedialen Bearbeitung bietet sich auch die Verbindung der Bilder und Texte mit akustischem Material (Gesprochenem, Musikalischem, Geräuschen, usw.) an.

Zwischenstadien und die fertigen Präsentationen sollten in der Gruppe über Beamer gezeigt und auf ihre Entstehungsweisen, Aussagen und Wirkungen hin besprochen werden.

Abschließend sollten auch Ähnlichkeiten und Unterschiede zur Netzkunstarbeit von Leslie Huppert thematisiert werden.

Erfahrungsmöglichkeiten

3. Sinnlich-ästhetische Arbeit

Recherche:

In ihren Arbeitsprozessen verknüpfen die Schülerinnen und Schüler visuelle, akustische, olfaktorische, taktile und bewegungsorientierte Wahrnehmungen zu materialen, sprachlichen und bildnerischen Erkenntnissen.

Sie recherchieren, erforschen, sammeln, gestalten und präsentieren individuelle und gesellschaftlich vermittelte Bedeutungen von 'Dingen' (Kleidung) in ihren unterschiedlichen Kontexten.

Bisher festgelegte Funktionen der Dinge werden dabei in Frage gestellt ('Magie der Dinge') und ermöglichen neue Blicke auf sich, die anderen und die Umwelt.

Sie erfahren, wie Dinge eine bestimmte Person, real oder fiktiv, charakterisieren und bestimmen können.

4. Digitale und multimediale Arbeit

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass digital bearbeitete Vergrößerungen, Ausschnitte und Neuzusammenstellungen die bisherige Wirkung und Bedeutung ihrer Dinge verändern und verfremden können.

Auf diese Weise werden ihnen neue Blicke auf Altbekanntes ermöglicht.

Sie erfahren, dass Bilder und multimediale Bearbeitungen vieldeutig sind und auch auf erfundene Personen verweisen können.

Sie können erleben, dass in offenen und selbstbestimmten Prozessen gemeinsamen und individuellen Handelns sich Alltag und ästhetische Arbeit auf besondere Weise verknüpfen.

Sie entwickeln bildnerische und technische Kompetenzen im Umgang mit Bildgestaltungs- und Autorenprogrammen.

Technische Umsetzung

3. Sinnlich-ästhetische Arbeit

Recherche:

Um eine Aufmerksamkeit für die Besonderheit von Dingen, z.B. von Kleidungsstücken auszubilden, kann zunächst gemeinsam über einzelne Dinge gesprochen werden.

Besonders geeignet ist für diese Zwecke z.B. die Fundkiste des Hausmeisters.

Sie kann vielleicht für eine Schulstunde ausgeliehen und auf ihre 'Geheimnisse' hin befragt werden.

Eine Möglichkeit wäre z.B., eine (fiktive) Besitzerin, einen (fiktiven) Besitzer für einzelne Fundstücke zu erfinden und näher zu beschreiben.

(Vgl. dazu auch Beispiele aus dem Themenheft von Kunst+Unterricht 'Bio-Grafie', Dezember 2003).

Um Dinge zu finden, kann man die Lernenden anregen, an vergessenen Orten im eigenen Haushalt zu suchen oder Eltern, Großeltern, Freunde nach ihren Vorlieben für bestimmte Gegenstände zu befragen.

Die Ergebnisse der Gestaltungsarbeit sollten einer größeren Schulöffentlichkeit gezeigt werden. Die Schülerinnen und Schüler könnten auch Interviews mit den Besucherinnen und Besuchern führen und diese auf ihre Assoziationen und Erinnerungen hin befragen, die beim Betrachten der Präsentationen entstehen.

4. Digitale und multimediale Arbeit

Vorraussetzung zur digitalen Bearbeitung der Gegenstände ist das Vorhandensein eines Scanners, eventuell auch einer digitalen Fotokamera.

Zur Collage, Umgestaltung und Animation der einge-scannten Dinge und hergestellten Bilder ist ein Bildbearbeitungsprogramm sinnvoll, das leicht zu bedienen ist, z.B. ‚Art Dabbler‘ oder ‚Paint Shop Pro‘. Notfalls lassen sich die Bilder auch mit dem Programm ‚Paint‘ von Windows bearbeiten.

Kurze Videosequenzen müssen mit einem Videoschnittprogramm geschnitten werden (eine Aufgabe für ältere und im Umgang mit der Technik erfahrene Schülerinnen und Schüler). Ein einfaches Schnitt-Programm ist der ‚Movie-Maker‘ von Windows. Mit diesem Programm können durch Aneinandersetzen von Bildern (digitalen Fotos) auch kleine Animationen hergestellt werden. Mit dem Programm ‚Art Dabbler‘ lassen sich ebenfalls animierte Bildersequenzen erstellen.

Zur multimedialen Arbeit, d.h. dem Zusammenstellen von stehenden und bewegten Bildern, Texten und akustischem Material ist das Autorenprogramm ‚PowerPoint‘ sehr geeignet. Es ist leicht zu lernen (siehe beiliegende Material-CD unter: Kapitel 8/Technische Hinweise zu Mädchen am Meer und Netzkunst).

Die Arbeitsergebnisse aus den Gruppen können mit ‚PowerPoint‘ zusammengeführt und präsentiert werden. Darüber hinaus könnte die Präsentation auf der Homepage der Schule gezeigt werden. Auf diese Weise ist es den Schülerinnen und Schülern auch möglich, die ‚magische‘ Dimension an ihren ästhetisch erforschten Gegenständen für ein breiteres Publikum sichtbar zu machen.

Denkbar wäre auch ein interaktiver Austausch, z.B. mit einer anderen Lerngruppe oder besser noch, mit einer Partnerschule, z.B. im Ausland.