

Prof. Dr. Peters, Maria

Ergebnisse aus der Unterrichtseinheit: "Magie der Dinge" – „The Robe“

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

ERGEBNISSE AUS DER UNTERRICHTSEINHEIT AUS DEN SINNLICH-ÄSTHETISCHEN UND DIGITALEN GESTALTUNGEN

Beispiel 1: „Tchibo“

Der kleinste Teich der Welt!



Abb. 4 Materiale Gestaltung von Miriam



Abb.5 Digitale Gestaltung von Miriam

Miriam beschreibt in einem kurzen, niedergeschriebenen Dialog mit ihrem Großvater, wie sie die Mütze bekommen hat. Sie erklärt, weshalb sie nun ihre Lieblingsmütze ist. In der anschließenden sinnlich-ästhetischen

Auseinandersetzung mit dem Gegenstand verwandelt sich die Mütze in ein winziges, detailreiches ‚Biotop‘ (Abb.4). Gefundene Steine, Gräser, Stöckchen und eine ausgeschnittene Papierente deuten den funktionalen Bezug der Mütze um und machen ihren Sinn vielschichtig. Ob es eine inhaltliche Verbindung zwischen dem „kleinsten Teich der Welt“ und dem ursprünglichen Geschenk des Großvaters gibt, bleibt offen.

Die digitale Bearbeitung der eingescannten Mütze mit dem Programm ‚ArtDabbler‘ eröffnet weitere Sinndimensionen (Abb.5). Während in der materialen Gestaltung ein neuer Gegenstand durch Phantasiebildung entsteht, wird im virtuellen Bild eine prozessorientierte Lust am Setzen und Verwischen von Farbspuren deutlich, in denen die Mütze verschwindet.

Miriam, Klasse 7, Förderschule

„Mein Opa hat sich die Mütze gekauft. Als ich ihn damit gesehen habe, wollte ich sie haben, weil sie so schön ist. Und da hat er gesagt: „ Du darfst die Mütze kriegen, wenn ich sie nicht mehr brauche.“ Das fand ich cool. Und die Mütze ist jetzt meine Lieblingsmütze. Die Farbe von der Mütze ist dunkelblau“.

Beispiel 2: „Patric“



Abb. 6 Materiale Gestaltung von Patric



Abb. 7 Digitale Gestaltung von Patric

Patric, Klasse 5, Förderschule (zu Abb.6 und 7):

„Das T-Shirt habe ich geschenkt gekriegt, als meine Eltern sich geschieden haben“.

Mit einem Satz beschreibt Patric in bestürzender Offenheit, zu welchem Anlass er sein mitgebrachtes T-Shirt geschenkt bekommen hat.

In der sinnlich-ästhetischen Arbeit erfindet er, gemeinsam mit einem Mitschüler, der eine Kuschedecke mitgebracht hat, eine weibliche Gestalt, indem sie ihr das T-Shirt anziehen und die Decke als Rock drapieren. Kopf und Hände der Figur haben die Schüler aus Papier, ihrer eigenen Körpergröße entsprechend, hinzugefügt. Die Frau trägt eine dunkle Sonnenbrille und einen schwarzen Hut (Abb.6). In der digitalen Bearbeitung wird das eingescannte T-Shirt von Patric durch wild ineinander gehende Farbspuren an beiden Seiten übermalt (Abb.7). Auch hier ist eine prozessorientierte Lust am Ausprobieren verschiedener Malwerkzeuge sichtbar. Anders als bei der Mütze von Miriam löst sich der ursprüngliche Gegenstand im Vorgang des Malens aber nicht auf, sondern bleibt zum Teil sichtbar. Die grellbunten Farbbewegungen verbinden sich mit dem Bild des ‚trunkenen‘ Donalds und dem Textfragment ‚Kampftrinken‘ zu einer virtuellen Collage, die vor dem biografischen Hintergrund des besonderen Geschenks einen Assoziationsraum möglicher Deutungen eröffnet.

Beispiel 3: „Nariman und Kemal“



Abb. 8 Digitale Gestaltung von Nariman

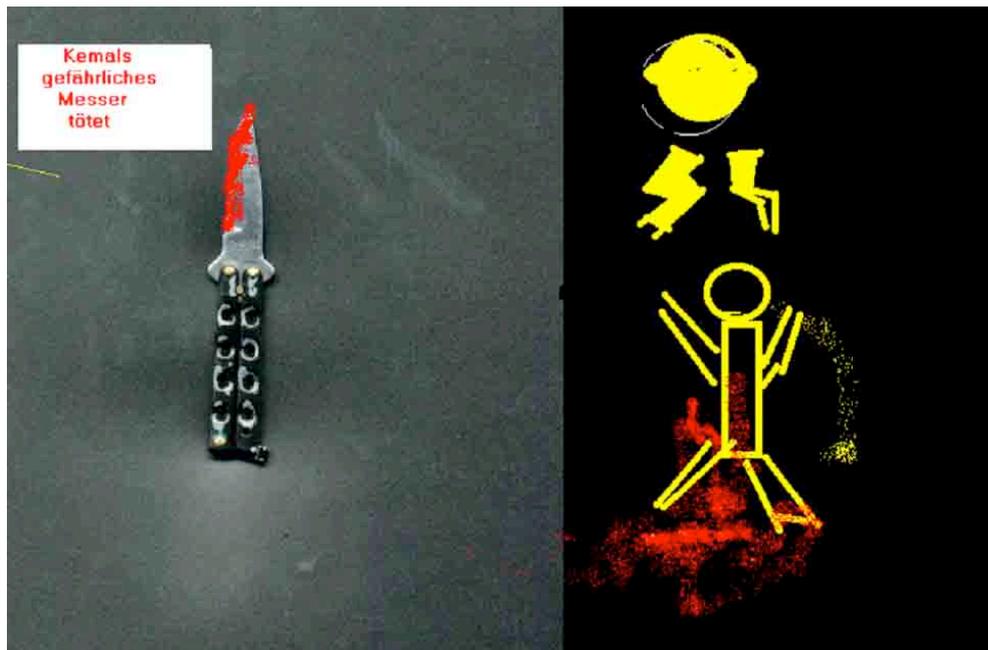


Abb.9 Digitale Gestaltung von Kemal

Nariman (Mädchen) Klasse 3 (zu Abb.8)

„Ich und mein Kuschtier:
 Mein Kuschtier ist immer bei den anderen Tieren.
 Ich schlafe immer mit ihm und spiele auch Spiele mit ihm und die anderen auch. Ich rutsche mit ihm auf dem Spielplatz und schaukele auch mit ihm ich spiele mit ihm und den Anderen Theater“.

Kemal (Junge), Klasse 3 (zu Abb.9)

Bildinschrift:
 „Kemals gefährliches Messer tötet“

„Mit meinem Messer töte ich Menschen.
 Und es blutet doll und das tut weh und wenn man Glück hat überlebt man.
 Man kann auch sterben“.

In ihrem Text schreibt Nariman über ihr Verhältnis zu ihrem Kuschtier, welches das Mädchen als Freund den Tag über begleitet. In der digitalen Gestaltung versetzt sie das eingescannte Tier bildnerisch in eine virtuelle Welt (mit dem Bildbearbeitungsprogramm ‚Paint‘). Das reale Abbild des Tieres wird durch Farbflecken übermalt, in seiner ursprünglichen Gestalt verfremdet und dem übrigen, mit Blumen ausgestalteten Bildraum angepasst (Abb.8). Die digitale Bildcollage und der Text ergänzen sich und berichten von einer wünschenswert harmonischen Lebenswelt. Während Nariman mit ihrem Kuschtier einen kindgerechten Gegenstand wählt, ist die digitale Bild/Text-Arbeit von Kemal wesentlich brisanter und für alle am Unterrichtsgeschehen Beteiligten unerwartet schockierend.

Kemal legt sein Messer, einen für ihn wichtigen Gegenstand auf den Scanner. Durch rot gemalte ‚Blutspuren‘ auf dem Bild des Messers unterstreicht er die Gefährlichkeit seines Gegenstandes. Daneben zeichnet er ein grellgelbes Männchen und eine ebenfalls gelbe abstrakte Figur. Beide Gestalten erwecken durch eingefügte Bewegungslinien und rote Flecke auf schwarzem Untergrund den Eindruck, als würden sie miteinander kämpfen (Abb.9).

Mit seiner Bildinschrift und einer weiteren auf der nächsten Folie (in PowerPoint) ausgeführten Beschreibungen, nutzt Kemal die Macht der Sprache, um Phantasien von Gewalt, Schmerz und Tod ins Extreme zu steigern. Kemal bringt im Bild und im Text Gesten der Macht und Selbstinszenierung zum Ausdruck. Seine Gestaltung ist nicht nur eine biografisch orientierte Verarbeitung medienbedingter Erfahrungen und möglicher Träume, sondern auch eine

provokante Herausforderung zur Stellungnahme an seine Mitschülerinnen und Mitschüler und an die Lehrperson. In einem gemeinsamen Unterrichtsgespräch wurde anhand der Gestaltung von Kemal und einiger anderer Schülerarbeiten, in denen sich ähnliche Machtphantasien ausdrückten, intensiv über Möglichkeiten des Umgangs mit bildlichen und sprachlichen Thematisierungen von ‚Gewalt‘ und ihrer Verarbeitung geredet.

Im Modellversuch wurde die inhaltliche Weite biografischer Arbeit mit der ‚Magie‘ von Dingen - zwischen ‚Kuscheltier‘ und ‚Messer‘ – in ihrer unkalkulierbaren Offenheit und der Dynamik von Gestaltungsprozessen spürbar. Ästhetische Arbeit ist immer auch Spiegelung des ‚Ernstfalles‘, der in ihr verarbeitet wird.

Am Ende werden Fragen deutlich, denen sich Unterricht, der mit der subjektiven Spur von Lebensgeschichten arbeitet, stellen muss:

Auf welche Weise können in der ästhetisch-biografischen Gestaltungsarbeit Tabu-Brüche und Grenzüberschreitungen produktiv gewendet werden? Wie wirkt dies auf die Lerngruppe, wie geht die Lehrerin, der Lehrer damit um? Welche veränderten Gestaltungsbedingungen und Aussagen schaffen die elektronischen Medien, in dem sie es ermöglichen, Dinge in ihrer Realität einzufangen und durch einfache Bildbearbeitung deren Wirkung ins Extreme zu steigern?