



BURG FÜRSTENECK
– Akademie für berufliche
und musisch-kulturelle Weiterbildung



„Dazwischen Ich“

1. FachForum der 3. Staffel der KulturSchulen

Fachforum 1a vom 04. – 06. Mai 2015

Fachforum 1b vom 06. - 08. Mai 2015

Dokumentation

DAZWISCHEN ICH

Unser Leben ist eigentlich immer ein „Dazwischen“: Wir befinden uns immer irgendwo und damit zwischen all den Orten, die uns umgeben und an denen wir nicht sind. Wir leben im Jetzt, also immer zwischen Gestern und Morgen. Und wir sind ein Leben lang von anderen Menschen umgeben - mittendrin oder zwischendrin.

Dabei ist dieses „Dazwischensein“ keine statische Angelegenheit: Wir können unseren Ort wechseln; unaufhörlich wird aus dem Morgen ein Jetzt und dann ein Gestern; mit den Anderen gehen wir Beziehungen ein oder vermeiden sie, brechen sie ab, verändern sie – ständig gehen wir also irgendwo dazwischen, treten dazwischen, funken dazwischen, reden dazwischen, geraten dazwischen, fragen dazwischen...

Das ist kein Wunder, denn es gibt keine Identität ohne Sozialität, kein „Ich“ ohne Kontext. „Dazwischen Ich“ ist also ein grundlegendes, zugleich persönliches wie soziales Motiv, mit dem wir uns bei unserem ersten Fachforum in vier unterschiedlichen Workshops beschäftigen wollen.

Wenn nichts dazwischen kommt, natürlich...

Inhalt

Von Individuen und Beziehungen	(Dr. Peter Gorzolla)	S. 4
Tanz dazwischen!	(Kirstin Porsche)	S. 18
Text – Textil – Textur	(Barbara Benedix)	S. 26
Video, Fotografie	(Wolfgang Sterker)	S. 39

Eine Veröffentlichung der Hessischen Heimvolkshochschule BURG FÜRSTENECK, Akademie für berufliche und musisch-kulturelle Weiterbildung, Am Schlossgarten 3, 36132 Eiterfeld, www.burg-fuersteneck.de

Sie dürfen:

das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen

Zu den folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.



Keine kommerzielle Nutzung — Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.



Keine Bearbeitung — Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

Wobei gilt:

Verzichtserklärung — Jede der vorgenannten Bedingungen kann **aufgehoben** werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Public Domain (gemeinfreie oder nicht-schützbare Inhalte) — Soweit das Werk, der Inhalt oder irgendein Teil davon zur **Public Domain** der jeweiligen Rechtsordnung gehört, wird dieser Status von der Lizenz in keiner Weise berührt.

Sonstige Rechte — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:

- Die Rechte, die jedermann wegen der Schranken des Urheberrechts oder aufgrund gesetzlicher Erlaubnisse zustehen (in einigen Ländern als grundsätzliche Doktrin des **fair use** etabliert);
- Das **Urheberpersönlichkeitsrecht** des Rechteinhabers;
- Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel für **Werbung** oder Privatsphärenschutz.

Hinweis — Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten.



Von Individuen und Beziehungen

Du, er und sie, wir, ihr und die Anderen, einige, viele, alle – und dazwischen Ich.

Wie können ästhetische Zugangsweisen und sinnlich-kreative Lernmethoden in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern aussehen? Vielleicht denken wir auf Anhieb an Rollenspiele im Geschichtsunterricht, Karten zeichnen in Erdkunde, geistliche Lieder im Religionsunterricht, eine Wahlsimulation in Politik und Wirtschaft – doch wie bald gehen uns die Ideen aus? Nun ist ein ästhetischer Zugang aber mehr als eine Sammlung von Methoden und Projekten; vielmehr kennzeichnet ihn ein bestimmter Blick auf die Inhalte des Unterrichts und auf die Menschen, die an diesem mitwirken. Einen solchen Blick zu gewinnen, ist Ziel des Workshops.

Das klingt sehr grundsätzlich – und ist daher am besten möglichst konkret zu erschließen. Thematisch heißt das in diesem Fall die Beschäftigung mit dem Leben zwischen Individualität und Sozialität, Selbstbestimmung und Abhängigkeit, mit Fragen von Identität(en), Alterität(en), Gruppen und sozialen Kontexten.

Methodisch meint „Beschäftigung“ dabei durchaus auch ein Reflektieren, in erster Linie aber wird das unmittelbare Erfahren, Ausprobieren und Erfinden im Mittelpunkt stehen – z.B. beim Vortragen, Inszenieren, Zeichnen, Erzählen, Gestalten oder Spielen.

Der erwähnte, ganz besondere Blick auf die Dinge und Menschen verlangt nämlich nicht nur ein Beobachten derselben von außen, sondern ein tätiges Miteinander – dazwischen Ich!

Leitung: Peter Gorzolla, Wiss. Referent am Historischen Seminar der Goethe-Universität Frankfurt am Main, Leiter der Hessischen Schülerakademie für Oberstufe auf BURG FÜRSTENECK.

Adressatenkreis: Der Workshop richtet sich insbesondere an LehrerInnen der gesellschaftswissenschaftlichen Fächer, ist aber ebenso geeignet für KollegInnen anderer Fächer.



Von Individuen und Beziehungen

Kulturelle Bildung zu einem „Bestandteil“ von Unterricht machen zu wollen, ist ein wenig aussichtsreiches Unterfangen – als ob der Schwanz versucht, mit dem Hund zu wedeln. Tatsächlich ist Schule selbst nur Bestandteil unserer Kultur, darum lässt sich kulturelle Bildung besser realisieren, wenn man den Unterricht für den weiteren kulturellen Raum öffnet, innerhalb dessen er ohnehin stattfindet. Um diese kulturelle Dimension im Unterricht bewusst und erfahrbar zu machen, braucht es also keine „Methodenbausteine kultureller Bildung“, sondern ein Überschreiten der konventionellen Grenzen des Unterrichts. Dies ist zum Beispiel durch ein gezieltes Öffnen gegenüber bestimmten kulturellen Praktiken (Schauspiel, Tanz, Schreiben etc.) möglich – oder aber man macht gleich das Überschreiten aller Grenzen zum Programm, also auch jener, die durch Konvention bestimmte kulturelle Praktiken und Räume voneinander scheiden.

In diesem Workshop haben wir uns an einigen abstrakt formulierten kulturellen Handlungsmustern abgearbeitet, die sich im Spannungsfeld von Individualität und Sozialität entdecken lassen. Dabei haben wir uns rücksichtslos bei allen möglichen kulturellen Praktiken bedient, um das Überschreiten von Grenzen so lange zu üben, bis wir die Grenzen selbst nicht mehr wahrgenommen haben.

Einiges von dem, was wir dabei ausprobiert und gestaltet haben, hat an bekannte Elemente aus der Welt des Unterrichts erinnert. Das ist aber auch kein Wunder – schließlich geht es bei kultureller Bildung nicht darum, sich etwas Fremdes und notwendigerweise Neues anzueignen, sondern um das Erkennen und Entfalten eines kulturellen Gehalts, der ohnehin in Schule eingeschrieben ist.

Die hier dokumentierten Einheiten und Übungen stellen einen Angebotspool dar, der nicht gleichermaßen von beiden Fachforumsgruppen durchexerziert worden ist. Jede Gruppe hat nach individuellen Interessen und Bedürfnissen ihre eigene Auswahl getroffen und im eigenen Tempo durchgearbeitet.

Anfangen / Kennenlernen

Storytelling

Vorstellungsrunde als Storytelling mit...

- Basis-Infos zur Person, Unterrichtsfächern
- Vorerfahrungen mit kultureller Bildung im Unterricht (Was habe ich schon mal gemacht? Wovon habe ich schon mal gehört? Was stelle ich mir darunter vor?)
- Schwerpunkten eigener kultureller Praxis (Was kann ich gut? Was mache ich gerne? Wo kenne ich mich aus?)
- Erwartungen für das Fachforum
- einer eingebauten Lüge [„Lüge als Fundament der Kultur“]

Anleitung

Das Storytelling ist eine Aufforderung zum freien Erzählen über die eigene Person. Es ist durchaus angemessen, sich dabei vorzustellen, man säße gemeinsam um ein Lagerfeuer und erzähle sich Geschichten. Dabei ist es nicht unbedingt notwendig, eine zusammenhängende Erzählung zu formulieren – Hauptsache, das Erzählen geschieht frei und ist persönlich, darf jederzeit ins Anekdotische abrutschen, und die Zuhörer dürfen sich jederzeit einmischen.

Um die natürliche Passivität der „Zuhörer“ schnell aufzubrechen, empfiehlt es sich, ein aktivierendes Element einzubauen, z.B. die Lüge zu finden, die in die Erzählung über sich selbst eingebaut werden soll. Wichtig: Storytelling braucht Zeit. Und bisweilen eine Portion Geduld.

Didaktische Reflexion

Storytelling eignet sich gut für Vorstellungsrunden, da die Kontrolle über die eigene Erzählung hilft, Hemmungen abzubauen, sich allmählich zu öffnen und persönlich zu werden. Die Zuhörer können in die Geschichte „hineingezogen“ werden und verlieren dabei ihre Distanz; dieses Involvieren sorgt wiederum dafür, dass die Einseitigkeit des Vortrags aufgebrochen wird und das Erzählen langsam einen diskursiven Charakter bekommen kann. In unserem Workshop fanden wir uns gelegentlich mitten in Diskussionen über Konfessionen, Bildungsvorstellungen oder Kunstgeschmack wieder.

Material / Literatur

- [https://de.wikipedia.org/wiki/Storytelling_\(Methode\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Storytelling_(Methode))

Inszenierungen im sozialen Raum

Die Repräsentation von Status, Beziehung und Funktion von Individuen und Gruppen im sozialen Raum ist seit jeher eine der Dimensionen, die Kunst und Kultur hervorragend zu inszenieren in der Lage sind. Dabei hat sich in jedem Kulturraum eine eigene „Sprache“ des Ausdrucks entwickelt, bisweilen mit einem für verschiedene kulturelle Praktiken spezifischen, bisweilen mit einem medien- und praktikenübergreifenden Vokabular. Kulturelle Teilhabe heißt einerseits, derartige Ausdrücke lesen zu können, andererseits, sie selbst zu gestalten.

Bilder lesen

„Bitte erst das Bild beschreiben, danach interpretieren!“ – Das geht auch anders...

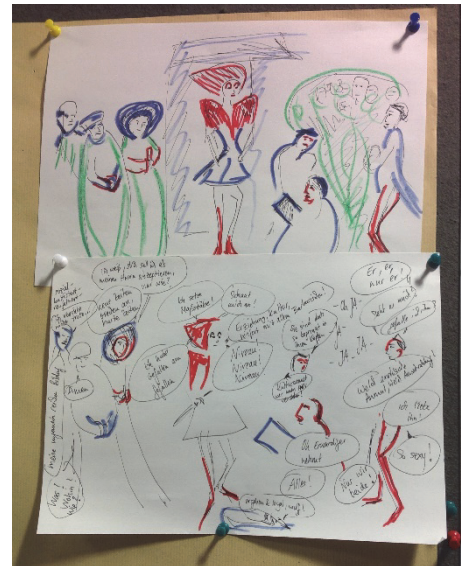


Einführung 1: Der physische und emotionale Impact performativer Akte

- Grundlage: Abbildung eines mittelalterlichen „Handgangs“/Kommendation aus dem Sachsenspiegel (Heidelberger Hs.)
- Aufgabe: Figuren und ihre Positionen im Raum nachstellen
- Lernchancen: emotionale Konnotationen des Niederknien; Öffentlichmachen persönlicher (für uns oft: privater) Beziehungen; Alteritätserfahrung

Einführung 2: Die klassische, kognitionslastige Interpretation von Bildern

- Grundlage: Anton von Werner, Die Kaiserproklamation [im Spiegelsaal von Versailles] in den drei Fassungen von 1877, 1882 und 1885
- Aufgabe: Vergleich der Fassungen; Analyse und Interpretation der Darstellung Bismarcks
- Lernchancen: Abhängigkeit der Ergebnisse von (hier: historischem) Vor- und Kontextwissen; Notwendigkeit von bildbezogenen Methodenkompetenzen



Übung zum Erwerb von Bildlesekompetenzen

- Grundlage: Rogier van der Weyden, Dedikationsminiatur zu den Chroniques de Hainaut; Arbeitsmaterial: Schwarzweißkopien mit reduziertem Kontrast
- Schritt 1: in Einzelarbeit wichtig erscheinende Personen, Objekte etc. markieren
- Schritt 2: in Einzelarbeit auf Grundlage der identifizierten und markierten Elemente....
 - Beziehungen zwischen den Elementen markieren / visualisieren
 - Kopie nachkolorieren; „zusammengehörende“ Elemente gleichfarbig gestalten
 - Elemente freistellen, d.h. das Bild nur mit den Elementen nachzeichnen oder abpausen, alle nicht-markierten Teile weglassen
 - Personen eine Sprechblase geben oder: Dialoge schreiben
- Schritt 3: die Ergebnisse an einer Pinnwand um das Original herum aufhängen, vorstellen und diskutieren
- Schritt 4: gemeinsam das Bild im Standbild nachstellen, anschl. neue Eindrücke als Annotationen zur Pinnwandsammlung hinzufügen
- Schritt 5: Pinnwand drehen und einzeln das Bild aus dem Gedächtnis nachzeichnen
- ggfs. Schritt 6: einzelne Zeichnungen in der Gruppe zu einem neuen Bild zusammenführen

Didaktische Reflexion

Die Miniatur von van der Weyden aus dem 15. Jh. ist ein Paradebeispiel der offenkundigen Inszenierung von Status und Rang bei gleichzeitig impliziter, geradezu versteckter Darstellung personaler Beziehungen. Obwohl die TeilnehmerInnen praktisch keinerlei historische Hintergrundinformationen erhielten, führte die kleinteilige und vielfältige Erschließung des Bildes zur Offenlegung der wichtigsten Inhalte und Zusammenhänge, wie sie auch die Geschichte und Kunstgeschichte bestätigen würden. Jenseits dieses Denkens in Kategorien wie „richtig oder falsch“ führte die Übung jedoch zu einem Aneignungsprozess des Bildes durch die TeilnehmerInnen im Verlauf der Analyse. Dadurch wurde die Interpretation tatsächlich zu einem autonomen und kreativen Akt der Ausdeutung, nicht bloß zu einem Erraten der Intentionen Anderer.



Standbilder

Aus komplexen Narrativen greifbare Bilder machen!

Einführung: Die Ausdruckskraft von Standbildern

- Grundlage: Fotografien einer von SchülerInnen erstellten Standbilderfolge
- Identifikation der „Geschichte“ [„Prometheus“, auf Grundlage der Sage und versch. Rezeptionen in Literatur und Malerei]
- Analyse der Ausdrucksformen und des Aussagegehalts
- Lernchancen: Darstellungsstrategien „bildhafte Assoziation“ vs. „Präsentation des Erzählkerns“; Inszenierung des ganzen Körpers (Mimik, Gestik, Haltung); Diorama-Charakter (Vordergrund/Hintergrund, Zuschauerperspektive)

Übung 1: Standbild mit rotierendem Regisseur

- gemeinsame Wahl einer ausdrucksstarken, evtl. ikonischen Situation (z.B. Trauung)
- Beginn des Sprechverbots
- ein zufällig bestimmter „Regisseur“ stellt die anderen TeilnehmerInnen nach Gutdünken zu einem Standbild auf
- wenn er fertig ist, tauscht der Regisseur den Platz mit einer der Standbildfiguren
- der neue Regisseur „korrigiert“ das Standbild nach eigenen Vorstellungen
- anschl. wird durchgetauscht, bis alle TeilnehmerInnen Regie geführt haben
- dies ggfs. weiterführen, bis keine Veränderungen mehr vorgenommen werden oder ein „Patt“ erreicht wird, weil die Änderungen sich wiederholen
- anschl. gemeinsame Reflexion



Übung 2: Standbildfolge

- gemeinsame Wahl eines einfachen, allen bekannten Narrativs (z.B. ein Märchen)
- Aufgabe: die Geschichte für Außenstehende erkennbar in drei aufeinanderfolgenden Standbildern darstellen

Didaktische Reflexion

Die Übung mit rotierendem Regisseur verhilft nicht nur allen Gruppenmitgliedern zu einer substantiellen Beteiligung, sie führt auch zur Entwicklung von Ausdruckskompetenz: Zwischen den Mitgliedern entsteht durch die wechselnden Inszenierungsangebote eine neue, wortlose Form des Sprechens über die „richtige“ Interpretation. Darum ist es letztlich auch unerheblich, ob die Gruppe sich einigen kann oder nicht – wichtig ist vor allem, dass alle lernen, in der neuen Sprache zu kommunizieren.

Entscheidend bei der Übung zur Standbilderfolge ist, dass der gemeinsame Einigungsprozess eine (auch argumentative) Auseinandersetzung über die darzustellende Erzählung verlangt: Was ist der Aussagekern der Geschichte? Welche Bilder können assoziativ genutzt werden? Welche Motive sind spezifisch genug, um die Geschichte von anderen zu unterscheiden? usw.

Scharade

Eines der ältesten Gesellschaftsspiele – und eine Übung in kultureller Grenzüberschreitung.

Anleitung

- Die Grundregel: einer spielt, andere raten.
- Alles andere ist Sache der Absprache von Regeln: ob einer für alle spielt oder ob man in Gruppen gegeneinander rät; ob man um Punkte spielt oder einfach um des Spielens willen; ob mit Unterstützung von Gegenständen („Props“) gespielt werden darf; ob Tipps (z.B. durch eine symbolisierende Zeichensprache) erlaubt sind; ob ratlosen Spielern Darstellungsideen eingeflüstert werden darf usw.
- Geraten werden können einfache oder anspruchsvolle Begriffskategorien (z.B. Berufe bzw. Gefühle), Titel oder die dahinter liegenden narrativen Komplexe, sprachliche Ausdrücke (Redewendungen, Sprichwörter) oder sprachliche Rätsel (Teekesselchen u.a.).

Didaktische Reflexion

Scharade als Spiel macht Spaß, hilft Hemmungen abzubauen und bringt kreativen Ausdruck in soziale Interaktionen, aber ist auch mehr als nur ein Spiel. Scharade war über Jahrhunderte der intellektuelle Zeitvertreib einer gebildeten Oberschicht, und das nicht zufällig: Das Spiel verlangt vom Spieler eine Verknüpfung kulturellen Wissens mit performativer Kompetenz und sozialer Intelligenz – das ist sicher einer der Gründe, warum so viele Menschen ungern Scharade spielen. Es lohnt sich jedoch, eventuelle Widerstände zu überwinden, denn Scharade ist auch ein Meta-Sprechen über Regeln und ihre Grenzen, über die Ausdrucksmöglichkeiten verschiedener Sprach- und Zeichensysteme und damit über die Gelingensbedingungen von Kommunikation selbst. Darum gilt: die Regeln ruhig häufiger ändern, ggfs. zunächst auch einfach ohne Regeln beginnen, aber immer über die Regeln sprechen!

Vorbereitende und begleitende Übungen

Übungen zur Stärkung der Wahrnehmung im Raum, der Wahrnehmung der Andere, zur Stärkung der eigenen Ausdrucksfähigkeit und zum Senken von Hemmschwellen; allgemein gilt: Bewegungsspiele dienen als mentale und soziale Lockerungsübungen



- Übungen zur Aufmerksamkeit und akustischen Wahrnehmung, z.B.: mit geschlossenen Augen im Raum auf (wandernde) Geräuschquellen deuten
- Sehen & Gehen: Abwechslung von konzentrierter Unbeweglichkeit und gezielter, gestalteter Bewegung
- Spiegelübungen: Paarübung, bei der jeweils ein „Spiegel“ die Bewegungen des Anderen möglichst zeitgleich imitiert
- Grimassen-Stille Post
- Körperausdrücke in Bewegung/im Raum [Mach Dich so klein/so groß wie möglich, Fülle den ganzen Raum mit Deinen Bewegungen; Gehe in bestimmter Gangart...]
- Hemmungen abbauen mit „Ministry of Silly Walks“ oder anderen absurden Bewegungsabläufen
- „Atemkreis“: Atemgeräusche anderer aufnehmen, weiterentwickeln, weitergeben
- „Löwenjagd“ o.a. Bewegungsspiele für Kinder
- u.v.m.

Material / Literatur

- Handgang/Kommendation im Heidelberger Sachsenpiegel (Cod. Pal. germ. 164): <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/touch/cpg164/#page/24>
- Anton von Werner, Die Kaiserproklamation: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kaiserproklamation_im_Spiegelsaal_von_Versailles_am_18._Januar_1871_%281877%29_by_Anton_von_Werner,

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kaiserproklamation_im_Spiegelsaal_von_Versailles_am_18._Januar_1871_%281882%29_by_Anton_von_Werner,
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kaiserproklamation_im_Spiegelsaal_von_Versailles_am_18._Januar_1871_%281885%29_by_Anton_von_Werner

- Rogier van der Weyden, Frontispiz der Chroniques de Hainaut (KBR 9242): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rogier_van_der_Weyden_-_Presentation_Miniaature,_Chroniques_de_Hainaut_KBR_9242.jpg
- für Atem- und Sprechübungen z.B.: Jackie Snow: Movement training for actors, London 2012

Collagetechniken

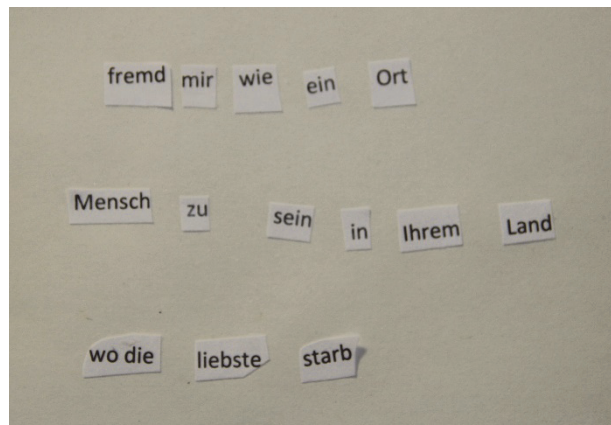
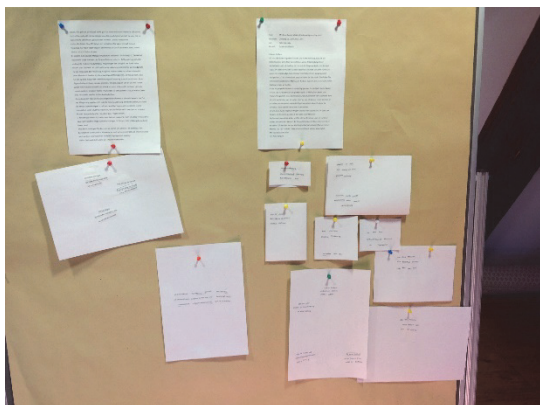
Eine Collage ist eine Rekonfiguration von zuvor vorhandenen Elementen, die ihrem herkömmlichen Kontext entnommen und (neuen) Sinn stiftend zusammengesetzt werden. Dabei hat der vom Kleben von Bildern auf Papier (frz. coller = kleben) stammende Begriff inzwischen längst die Grenzen der bildenden Kunst überschritten: Collagiert wird auch in Literatur und Musik, im Film und in der Werbung. Die Re-Kontextualisierung eines einzelnen Elements (eine verbreitete Technik in unzähligen Kunstformen) kann im Übrigen ebenfalls als Variante der Collage betrachtet werden.

Literarisches Upcycling

Mach mehr aus Deinem Spam!

Einführung: Die poetische Kraft maschineller Übersetzungssoftware

- Emphatische Rezitation eines typischen Spam-Textes (wie z.B. die „Nigeria-Connection“)
- Lernchance: schon die „Fehler“ der maschinellen Übersetzungssoftware entwickeln kreative Irritationen und daher bisweilen ihre eigene poetische Wucht



Übung: Spam-Upcycling

- Material: ein typischer Spam-Text als Papierausdruck, Schere und Klebstoff, Papier
- Aufgabe: aus dem vorhandenen Text durch Schneiden und Kleben ein neues literarisches Produkt (in unserem Fall: ein Haiku) schaffen
- „Upcycling“ = Recycling bei gleichzeitiger Aufwertung des Ausgangsprodukts

Didaktische Reflexion

Das literarisch „unwertige“ Ausgangsmaterial senkt die Hemmschwellen für die eigene literarische Produktivität. „Besser“ wird der eigene Text immer, die Ansprüche an denselben können je nach Beteiligten angepasst werden. Die Beschränktheit des Ausgangsmaterials fordert nicht auf, Kreativität genialisch aus dem „Nichts“ zu schöpfen, sondern regt dazu an, das Kreative in der Re-Konfiguration des Bekannten zu entdecken. Die Festlegung auf ein oder zwei Ausgangstexte zeigt im Vergleich der Ergebnisse die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten und das kreative Potential innerhalb einer Gruppe auf.

Neue Ordnungen, neue Deutungen

Wie man sich die Welt aneignet

Übung 1: Neue Karten

- Material: Papiausdrucke von „stummen“ Europa-Karten, Schere und Kleber, Plakatbögen
- Schritt 1: stumme Karten neu einfärben, z.B.
 - in welchen Ländern war ich schon mal / welche Länder will ich unbedingt besuchen?
 - Euro- oder Schengen-Staaten
- Schritt 2: eingefärbte Länder ausschneiden und neu zusammensetzen, z.B.
 - so eng wie möglich [„Länder-Tetris“]
 - als „Alte“ und „Neue Welt“ (= bekannte vs. zu besuchende Länder)
 - in geometrischen oder bildlichen Formen
 - Variation: eine Reiseroute visualisieren
 - Variation: nur Deutschland und Herkunftsland aufkleben und durch andere Collagenelemente oder Zeichnungen ergänzen (Migration visualisieren)



Übung 2: Neue Nachbarn

- Ausgangsmaterial: Karten-Collagen
- Aufgabe: Erzähle eine Geschichte darüber, wie es wäre, wenn plötzlich andere Länder benachbart lägen (z.B. Norwegen und Italien) oder unsere Nachbarn wären (z.B. Griechenland oder Syrien)?

Übung 3: Echte Karten

- Material: „stumme“ Karten; Beispiele von „echten“ Karten (Kartenanamorphoten)
- Aufgabe: „echte“ Karten nach eigener Maßgabe erstellen, z.B.
 - wie oft war ich bereits in diesem Land / wie gut kenne ich es?

Didaktische Reflexion



Entscheidender Faktor bei dieser Übung ist der physische und auf überraschende Weise affektiv wirksame Akt der Aneignung der Karten. Viele TeilnehmerInnen berichteten, dass ihnen Karten bisher fremdartig erschienen und sie diese bestenfalls passiv erfahren hatten. Durch die Bezugnahme zu persönlichen (z.B. Reise-)Erfahrungen und die stark handlungsorientierte Beschäftigung veränderten die Karten jedoch ihre Qualität und wurden selbst etwas Eigenes. Die auf diesem Weg erreichte Ausdrucks-

fähigkeit beim Produzieren eigener Karten überraschte viele.

Wissen kartieren

Man stelle sich mal vor, man sei eine Landschaft. Oder ein Haus. Oder...

Einführung: Von Advance Organizers und inneren Landkarten

- ein aktueller Trend in der Didaktik: „Advance Organizer“, i.e. Visualisierungen von Lernvorhaben als annotierte (und häufig mit Bildern ausgeschmückte) Diagramme
- ein aktueller Trend auf dem Postermarkt: „innere Landkarten“, i.e. topographische Visualisierungen nach Vorbild des „Atlas der Erlebniswelten“
- die Gemeinsamkeit: die Visualisierung komplexer Zusammenhänge unter Einsatz bekannter und Assoziationen weckender Symbol- und Bildelemente

Das Haus der kulturellen Bildung

- Material: Begriffsassoziationen zum Thema „kulturelle Bildung in der Schule“ [aus einer Vorübung]; A2-Plakat
- Aufgabe: Visualisiert gemeinsam Eure Vorstellung von einer KulturSchule als [wahlweise] Haus / Landschaft / Reiseroute

Didaktische Reflexion

Diese Übung eignet sich hervorragend für eine Gruppe, wenn bereits durch andere Maßnahmen die individuelle Ausdrucksfähigkeit gestärkt wurde. Im Kern der Arbeit steht dann das Aushandeln einer gemeinsamen Vision. Damit dies nicht nur zu einer Diskussion führt, sollte das Handeln schnell in Gang kommen (z.B. durch eine Zeitvorgabe für den ersten Strich/ das erste Element).

Vorbereitende und begleitende Übungen

Übungen, um Dinge neu zu sehen; zur Verbesserung der Zusammenarbeit; zur Stärkung der Ausdrucksfähigkeit

- Mal-Kim (Blind erinnertes nachzeichnen)
- Maldiktat (Blind auf Anweisung zeichnen)
- Nicht-zeichnen: um ein bestimmtes Objekt herum (oder dazwischen) zeichnen, nur das Objekt selbst nicht
- eine gemeinsame Collage erstellen (mit verdeckten oder offenen Einzelbeiträgen)

- Wortcollagen erstellen: Im Kreis aufstellen und eine Geschichte Wort für Wort (pro Person) erzählen
- Sammeln! Eine Collage mit wenig Ausgangsmaterial beginnen; dann rausgehen, Material sammeln (z.B. in der Natur), in Collage einbauen

Material / Literatur

- für schönen Spam: einfach mal im Spamfilter des Mailprogramms stöbern!
- Vorlagen von „stummen“ Karten z.B. bei http://wikis.zum.de/zum/Stumme_Karten
- „Echte“ Karten z.B. bei <http://worldmapper.org>
- <http://advanceorganizers.wikispaces.com/Examples>
- <https://www.perlentaucher.de/buch/jean-klare-louise-van-swaaij/atlas-der-erlebniswelten.html>
- außerdem: Hans Joachim Schädlich, Der Sprachabschneider, München 1986. (+ Unterrichtsmaterial) [spielerisch-kreativer Zugang zu Sprache und Grammatik]
- Zs. Kunst & Unterricht, Themenhefte
- Georg Peez (Hg.): Kunstunterricht – fächerverbindend und fachüberschreitend. Ansätze, Beispiele und Methoden für die Klassenstufen 5 bis 13, München 2011, <https://download.e-bookshelf.de/download/0000/8299/99/L-G-0000829999-0002840311.pdf>

Mit ei(ge)ner Stimme sprechen

„Eine Stimme haben“ ist nicht ohne Grund eine Metapher für politische und soziale Partizipation. Sprechen und Singen, Vortragen und Erzählen sind gesellschaftliche Basiskompetenzen, die sowohl eine individuelle wie eine gemeinschaftliche Seite besitzen. Wer gehört werden will, muss seine *eigene* Stimme finden und kräftigen – und wer gemeinsam etwas erreichen will, muss lernen, mit *einer* Stimme zu sprechen. Im Wechselspiel zwischen Individualität und Sozialität kann eine kreative Spannung entstehen...

In die Gruppe finden

Ist das schon „Gleichschaltung“?

- TeilnehmerInnen laufen durch den Raum und rezitieren dabei alle den gleichen Satz, z.B. eine kurze Liedtext-Zeile
- Aufgabe: den Satz kennenlernen, verschiedene Betonungen, Lautstärken, Ausdrucksweisen etc. ausprobieren; damit zu einer eigenen Ausdrucksweise finden
- Phase 1: die TeilnehmerInnen arbeiten an ihrem Satz und sollen dabei alle anderen Stimmen ausblenden, sich nicht ablenken oder stören lassen
- Phase 2: die TeilnehmerInnen sollen weiter an ihre Satz arbeiten, dabei aber gleichzeitig alle/möglichst viele andere im Raum wahrnehmen, insbesondere bei Begegnungen im Raum genauer hinhören
- Phase 3, neue Aufgabe: sollen zueinander finden und am Ende den Satz gemeinsam sprechen

Didaktische Reflexion

Diese Sprechübung trainiert Stimme und Sprachgefühl, braucht Achtsamkeit – und macht die Bedeutung von Rhythmus deutlich. Die TeilnehmerInnen erkannten schnell, dass die letzte Aufgabe nur erfüllt werden kann, wenn eine Bereitschaft zur Anpassung gegeben ist.

Dazu braucht es einen gemeinsamen Rhythmus, der sich immer in einem mittleren Tempo entwickeln wird. Individualität bleibt bei dieser Form von „Gemeinsamkeit“ auf der Strecke.

In der Gruppe sprechen: eine Impro-Übung

Gemeinsam, aber nicht gleich

- TeilnehmerInnen stehen im Kreis und sprechen/rezitieren dabei stets die gleichen Sätze
- Aufgabe: die Sätze jeweils improvisierend gestalten; dabei Interpretationsvorgaben folgend
- Schritt 1: ein Satz [in unserem Fall: „Das Wiederholte wird sicher.“] soll von einer unsicheren Interpretation allmählich (individuell und gemeinsam) immer sicherer interpretiert werden
- Schritt 2: ein Satz [in unserem Fall: „Das Wiederholte wird ungewiss.“] soll von einer sicheren Interpretation allmählich (individuell und gemeinsam) immer unsicherer interpretiert werden
- Schritt 3: beide Phasen sollen aufeinanderfolgend durchgespielt werden; dabei findet der Wechsel unkontrolliert, ohne Zeichen, innerhalb der Gruppen-Improvisation statt



Didaktische Reflexion

Auch bei dieser Übung sind Rhythmus und Achtsamkeit wichtig, und auch hier ist in gewissem Umfang die Bereitschaft zur Rücksichtnahme (wenn schon nicht Anpassung) wichtig. Anders als in vorheriger Übung bleibt aber jeder Beitrag individuell, obwohl er zu einer „gemeinsamen Stimme“ oder Interpretation beiträgt. Dazu braucht es jedoch eine schärfere Wahrnehmung, mehr Empathie und ein gewisses Maß an Timing.

Vor der Gruppe bestehen

Der Einzelne und das Publikum

Einführung: Wie funktionieren unterhaltsame Vorträge?

- Vortrag und Analyse von Videoclips:
- Lip Sync Battle with Emma Stone & Jimmy Fallon (Tonight Show): der ganzheitliche Charakter von Performances; die Rolle von „Ablenkungen“
- Don McMillan, Death by PowerPoint: Vorläufer des Science Slam – die hektische Variante
- „Das gleiche und das selbe“ (Sendung mit der Maus): die Vorläufer des Science Slam – die ruhige Variante
- Science Slam v. Johannes Kretschmar: die Performance eines „schlechten“ Entertainers; die Rolle von Ironie und Dissonanz

Science Slam

- Aufgabe: Entwicklung (und ggfs. Durchführung) eines Konzepts für einen Science Slam oder einen ähnlich gearteten Vortrag
- wichtig: für eine konkrete Situation [= konkretes Publikum] entwickeln, z.B. FF-Werkschau, eigenen Unterricht

Vorbereitende und begleitende Übungen

- Mal wieder ein Gedicht auswendig lernen...
- ...und es immer wieder aufsagen!
- Niemals einen Text einfach nur vorlesen, sondern immer Deklamieren, Rezitieren, Interpretieren!
- Öfter mal eine Rede halten oder predigen!
- In einen Chor gehen oder unter der Dusche singen!
- Alltägliche Dialoge singen statt sprechen!

Material / Literatur

- Lip Sync Battle with Emma Stone & Jimmy Fallon (Tonight Show), https://www.youtube.com/watch?v=bLBSoc_2IY8
- Don McMillan, Death by PowerPoint, <https://www.youtube.com/watch?v=KbSPPFYxx3o>
- „Das gleiche und das selbe“ (Sendung mit der Maus), <https://www.youtube.com/watch?v=hePMxBhJK3E>
- Science Slam Johannes Kretschmar, <http://scienceslam.net/de/johannes-kretschmar-beim-32-science-slam-berlin/>
- Schon gewusst?: <http://scienceslam.net/de/scienceslamschool-gestartet/>





Tanz dazwischen! Auch ohne Tanzerfahrung.

Tanz steckt in der Schule tatsächlich meist zwischen verschiedenen Fächern. Wir finden Tanz verankert in den Fächern Sport, Musik, Kunst, im Theater oder Darstellenden Spiel. An einigen Schulen gibt es schon eine Tanz-AG. Und manche von uns nutzen Tanz- und Bewegungsimpulse als Pausenfenster in und zwischen den unterschiedlichen Unterrichtsstunden. Dabei steht außer Frage, dass die Bedeutung von Tanz und Bewegung in der Schule und im kulturellen Bereich wächst. Nicht zuletzt, weil die Kinder und Jugendlichen von heute und morgen sehr viel Zeit an den Medien und weit weg von ihrem Körper verbringen.

Der Workshop will dazu ermutigen, Tanz und Bewegung in der Schule zu stärken. Ausgehend von unterschiedlichen Spielen, Übungen und Methoden aus dem Zeitgenössischen Tanz und der Theaterpädagogik erweitern wir unsere Ausdrucks- und Bewegungsmöglichkeiten. Wir experimentieren mit gestalterischen Aspekten wie z.B. Raum, Zeit, Objekt und Musik, wir trainieren uns in Beweglichkeit, Koordination, Rhythmus und Präsenz, wir entwickeln kleine Bewegungsfolgen, improvisieren und lassen uns vom Moment überraschen, wir entdecken Spielräume, Nischen und sicherlich unendlich viele Zwischenräume.

Leitung: Kirstin Porsche, Mitarbeiterin im Projektbüro für Kulturelle Bildung und Lehrerin mit den Fächern Kunst, Darstellendes Spiel und Französisch.

Adressatenkreis: Der Workshop richtet sich an LehrerInnen aller Fächer, die Spaß an Tanz und Bewegung haben - auch ohne tänzerische Vorkenntnisse.

Bitte mitbringen: bewegungsfreundliche Trainingskleidung (Jogginghosen o.ä.); Socken oder Schlappchen, bequeme Schuhe; Decke.

Block 1:

Spiele zum Einstieg, Ankommen, Kennenlernen, Begrüßen etc.

Reihen stellen

Sich nach bestimmten Mustern in einer Reihe aufstellen: alphabetische Reihenfolge der Vornamen, Erfahrungen mit Bewegung/Tanz, Erwartungen an den Workshop; u.a. auch möglich: Hausnummern, Schuhgröße, letzten oder nächsten Ferienorte etc.

Namenskreis mit Bewegung

Im Kreis; den Vornamen laut sagen und (pro Silbe) eine Körperbewegung/Geste machen. Ein TN stellt sich vor und alle zusammen wiederholen Name und Bewegung. Der nächste TN stellt sich vor und nun nach dem Schema: Ich packe meinen Koffer im Uhrzeigersinn Namen und Bewegungen aneinanderreihen. Varianten: unterschiedliche Tempi, rückwärts, nur die Bewegung ohne Namen, als Bewegungsfolge im Raum etc.

Platzwechsel mit Namen

Blickkontakt aufnehmen, Namen der Person nennen und den Platz wechseln; Variante: mit Ball bzw. mehreren Bällen im Kreis und im Raum möglich; sehr schnell damit werden und auch mehrere Impulse gleichzeitig laufen lassen.

Durch den Raum gehen

In hohem Tempo durch den Raum gehen, kreuz und quer, den ganzen Raum nutzen, Wahrnehmung des Raumes/der anderen, Konzentration/Fokus auf unterschiedliche Aspekte legen z.B. auf das eigene Gehen, Abrollen der Füße am Boden, tief gehen, Gewicht zum Boden, Becken sinkt, Beine fallen aus dem Becken heraus, mit Innen- und Außenrotation spielen, mit Balance spielen, vorwärts und rückwärts gehen etc.

Durch den Raum gehen - Fokus/Schwerpunkt: Begrüßung

sich auf unterschiedliche Art und Weise begrüßen, die anderen wach und bewusst ansehen, sich gegenseitig zublinzeln, mit Handschlag begrüßen, förmlich, freundschaftlich/kumpelhaft, in unterschiedlichen Stimmungen, mit unterschiedlichen Körperteilen, auf dem Boden liegend, unbekannte Begrüßungen, Begrüßungen vom „anderen Stern“ etc.

Fünf Gesten der Begrüßung als Bewegungsfolge

Zu zweit; mit dem Partner 5 Gesten der Begrüßung finden, dabei verschiedene Raumebenen nutzen und mind. 2 Begrüßungen „vom anderen Stern“ integrieren; diese Gesten zu einer kleinen Bewegungsfolge verbinden, dabei klaren Anfang, Übergänge und Schluss finden; die Paare präsentieren ihre kleine Begrüßungschoreographie; Variationen können entstehen durch Tempowechsel, verschiedene Stimmungen etc.

Block 2:

Zwischenräume mit dem Körper bilden

Körper abklopfen oder auch ausstreichen

den eigenen Körper abklopfen: Hand, Arm, Schulterbereich/anderer Arm, Bauch, Schlüsselbein, Schultern, Nacken, Kopf, Gesicht (leichtes Trommeln mit den Fingerspitzen), unterer Rücken, Po, Oberschenkel, Knie, Fuß/anderes Bein

Raumlauf (s.o.) Fokus: Dreiecke gehen

Zu dritt, sich im Dreieck aufstellen, Task: eine Person geht zwischen den beiden anderen hindurch.

Improvisation: Zwischenräume: Freeze-Positionen im Kreis

a) Ein TN geht in die Mitte, wählt eine Freeze-Position, ein TN aus dem Außenkreis reagiert auf die Ausgangsposition; erster TN geht wieder in den Außenkreis, 2. TN bleibt in seiner Position und wird von einem neuen TN ergänzt usw.

b) der Reihe nach im Kreis

c) mit Einfädeln und Herauslösen, mit Berührungspunkten

d) Kreis auflösen und zu zweit nach demselben Muster im Raum arbeiten

e) als Trio arbeiten: nur ein TN bewegt sich; Variante: oder alle bewegen sich

Abschluss: Wiederholung Namenskreis mit Bewegung

Block 3:

Warm-Up: Körperarbeit, Beweglichkeit, Koordination etc. und Sich durch Zwischenräume bewegen

Warm-up: Schütteln, Hüpfen Falten, Dehnen, Rollen etc.

Im Stehen Körper ausschütteln: leichtes Hüpfen, Becken fallen lassen, Beine ausschütteln/luftig, Knie zueinander fallen lassen, Arme und Beine ausschütteln

Wirbelsäule abrollen und aufrollen

Wirbelsäule in der Vorwärtsbeuge aushängen (alles fällt Arme, Kopf), von dort aus in die Hocke/Fersen vom Boden weg/wie ein kleines Päckchen, dann in den Vierfüßler/in die Bank-Position, Wirbelsäule bewegen/ausschütteln/sich strecken/räkeln/dehnen, sich über ein angewinkeltes Bein ablegen, über den Boden rollen zur anderen Seite hin ablegen

zum Sitzen kommen, Beine lang, Impulse über die Hände zur Innen- Außenrotation der Beine, mit den Füßen winken, Beine aus der Hüfte heraus fallen lassen,

Rücken am Boden ablegen, Beine anziehen und Becken am Boden kreisen, Beine in die Höhe und ausschütteln, Arme dazu nehmen

auf dem Rücken liegen, Beine angestellt, Beine fallen nach rechts und links, oberes Bein schwingt

Seitsitz: Beine über vorne schwingen lassen und wieder im Seitsitz zur anderen Seite landen
Wirbelsäule aufrollen, im Stand ankommen

Sich durch Zwischenräume bewegen: Körperteile und Bewegungsqualitäten

Körperteile bewegen

TN im Raum verteilt, sich durch die einzelnen Körperteile bewegen: Arme, Beine, Becken, Kopf

Improvisation: Körperteile führen

TN bewegen sich zur Musik, immer führt ein anderes Körperteil; dabei sehr klar sein, welches Körperteil die Bewegung initiiert und wann ein anderes Körperteil die Bewegung übernimmt bzw. folgt; damit in den Raum kommen, die Ebenen wechseln und kleinen „Solo-Tanz“ entstehen lassen; Variante: mit Bildern arbeiten wie heißer Sand, Honig, kalte Dusche etc.

Choreographisches Arbeiten als Quintett/Quartett:

5 Raumwege - 5 Körperteile/Bewegungsqualitäten/Bewegungsbilder

- a) jede Gruppe zeichnet auf einen Zettel 5 Raumwege auf;
- b) als Gruppe den Weg auf den Raum übertragen und abgehen
- c) Jeder Linie des Raumweges ein führendes Körperteil oder eine Bewegungsqualität zuordnen
- d) sich in der Gruppe absprechen über: Tempo, Solo/Gruppe
- e) jede Gruppe präsentiert ihr Ergebnis

oder

Choreographisches Arbeiten: Impulsen folgen

- a) Zu zweit; Person A gibt Impulse, Person B steht in neutraler Ausgangsposition, folgt den erhaltenen Impulsen und geht zunächst immer wieder zurück in den neutralen Stand; dann Impulse schneller aufeinander folgen lassen und den Partner durch den Raum bewegen (Wechsel der Ebenen, unterschiedliche Qualitäten der Impulse etc.); Rollenwechsel
- b) Partner A und B entwickeln eine choreografische Abfolge unterschiedlicher Impulse
- c) Präsentation der Bewegungsfolgen mit Musik

Abschluss: Freies Tanzen, alle erinnerten Bewegungen, „Bruchstücke“ etc. des Tages nutzen

Block 4:

Zwischenräume sichtbar machen

Zu zweit bis drei zählen

Die TN gehen zu zweit zusammen und versuchen immer abwechselnd im bis drei zu zählen (A: 1; B: 2, A: 1 etc.) Der SL gibt nacheinander rein, dass nun die 1. durch ein Wort, die 2 durch eine große Bewegung und 3 durch ein Geräusch ersetzt werden. Dies ergibt im Bestfall eine Art Endlosschleife von Bewegung, Wort und Geräusch

Bahnen tanzen

Gehen und rennen, vorwärts/rückwärts/seitwärts, vorwärts und rückwärts im Wechsel, die Raumebenen nutzen (Boden, mittlere und obere Ebene), unterschiedliche Körperteile führen, unterschiedliche Fortbewegungsarten (schleichen, kriechen, hüpfen, springen, hinken, torkeln etc.), Bahnen als Duette zum Thema „Torkeln/Schlittern/permanenter Richtungs- und Ebenenwechsel“ etc.

Positionen im Raum

Ein TN beginnt sich im Raum zu positionieren (Freeze) und durch seine Körperhaltung, Form, Nutzung der Ebenen etc. die Architektur (Türen, Fenster, Sitzgelegenheiten, Säulen, Gegenstände etc.) „sichtbar“ werden zu lassen. Weitere TN folgen, kopieren, ergänzen das Bild. Diese Standbilder können als Ausgangspunkt für tänzerische Sequenzen, kleine Spielsituationen, „Geschichten“, Themen etc. genutzt werden.

Positionen rund um die Burg Fürsteneck

Variation: Choreografisches Arbeiten als Duett: Ort auswählen, 5 Freeze-Positionen festlegen und Wege dazwischen tänzerisch erarbeiten (Spiel mit verschiedenen Bewegungsqualitäten, Synchronität, Dynamik etc.)



Freeze-Positionen und Bewegungsfolgen



Freeze-Positionen

Block 5:

Dazwischen Ich – Unterschiedliche Improvisationen als Duett

Kopf – Kopf, Schulter – Schulter ...

Im Kreis zusammenkommen, eng stehen, dann abwechselnd die Körperteile des rechten und des linken Partners berühren und dabei das Körperteil laut benennen: Kopf –Kopf, Schulter – Schulter, Hüfte – Hüfte, Knie – Knie, Fuß – Fuß, Knie – Knie, Hüfte- Hüfte etc. Das Tempo von Runde zu Runde steigern.

Körperalphabet (auch mit Zahlen möglich)

- a) Zunächst bildet jeder einzeln die Buchstaben des Alphabets mit seinem eigenen Körper
- b) Zu zweit; als Paar die Buchstaben des Alphabets bilden (Zu zweit braucht es eine Kommunikation oder eine Verständnis – ohne zu reden! Z.B. einer trifft eine Entscheidung, der andere arbeitet mit)
- c) Worte erfinden und der Gruppe präsentieren oder aber 5 Lieblingsbuchstaben in einer Bewegungsfolge zeigen

Führen und Folgen

Blind führen; zu zweit: ein TN schließt die Augen, der andere führt mit leichtem Körperkontakt (z.B. an Hand, Schulter, Rücken); Variante: durch ein Geräusch führen.

Sounder und Mover: Sound/Geräusch und Bewegung

Zu zweit: Ein TN gibt Geräusche, Töne oder Laute (Sounder), der andere bewegt sich dazu (Mover), auf Pausen achten; Variante: mehrere TN/Mover bewegen sich zu einem Sounder.

Über seinen Namen sprechen

Duett: Person A erzählt von ihrem Namen (z.B. Herkunft, Aussprache, Erinnerungen etc.), Person B „manipuliert“ dabei Person A (z.B. Impulse geben, liften, Körperteile verändern etc.).

Kleidungsstücke aus dem Fundus

2 Bewegungen erfinden mit dem Kleidungsstück (schwingen, anziehen, falten, hochwerfen etc.), jeder TN zeigt seine Bewegungen im Kreis; dann auf unterschiedliche Weise damit kleine Bewegungssequenzen entwickeln, z.B. 3 TN zeigen ihre Bewegungen parallel zweimal mit dem Kleidungsstück und zweimal ohne oder sich als Duett zusammenfinden und jeweils eine Bewegung des Partners lernen mit und ohne Kostüm tanzen etc.

Abschluss: Entspannung am Boden



Werkstatt-Einblicke



Werkstatt-Einblicke: Raumweg mit Freeze-Positionen: von der Treppe zum Vorhang und vom Vorhang zur Treppe

Anhang:

Musik-Tipps

Amestoy Trio „Sport & Couture“
René Aubry „Après la pluie“
René Aubry „Mémoires du futur“
Pina/Pina Bausch Soundtrack, Titel u.a.: Lillies oft he Valley, Bahamut etc.
Café del Mar „Volumen Seis“
Milky Chance „Sadnecessary“
Gotan Project „Lunatico“
Quadro Nuevo Tango Bitter Sweet
Thom Yorke: The eraser
Film-Soundtracks wie z.B. Kill Bill Vol.1 und 2

Tanzvideo-Tipps

Pina Bausch
DV8 (u.a. The cost of living)
Akram Khan
William Forsythe (u.a. One flat thing reproduced)
Wim Vandekeybus
Jerôme Bel
etc.

Literatur-Tipps

Praxis

Barthel, Gitta/Artus, Hans-Gerd: Vom Tanz zur Choreographie, Athena 2007
Blell, Bea: Tanztheater/Kulturelle Praxis, Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, 1997
Ellermann, Ulla/Meyerholz, Ulrike: TuB – Tanz- und Bewegungstheater, Zytglogge Werkbuch 2009
Haselbach, Barbara und Zemann, Hilde: Improvisation, Tanz und Bewegung, Klett Verlag 1993
Kaltenbrunner, Thomas: Contact Improvisation - Bewegen, tanzen und sich begegnen, Meyer & Meyer Verlag 2001
Mahler, Madleine: Tanz als Ausdruck und Erfahrung, Zytglogge Verlag 1987
Royston Maldoom: Community Dance – Jeder kann tanzen, Henschel Verlag 2010
Rosenberg, Christiana: Praxis für das Bewegungstheater, Meyer und Meyer Verlag 1990
Zeitschrift „Schultheater“ Heft1: Körper, Friedrich Verlag 2010
Zeitschrift „Schultheater“ Heft 9: Bewegen, Friedrich Verlag 2012

Theorie:

Krautscheid, Jutta: Schnellkurs Tanz, Dumont2004
Lampert, Friederike: Tanzimprovisation: Geschichte, Theorie, Verfahren, Vermittlung, transcript Verlag, 2007
Schlicher, Susanne: TanzTheater, Rowohlt Verlag 1992



Text – Textil - Textur

Schon seit Jahrhunderten finden sich Botschaften aller Art auf Textilien. Zum Teil gestickt wie ein Comic wie beim Teppich von Bayeux, als Bildinschriften auf Hungertüchern in Kirchen, auf Fahnen, wie z.B. der Fante in Afrika. Stoff war das Material, um Wissen festzuhalten, bevor es Bücher gab. Beschreiben heißt gestalten. Was wir benennen, verändert sich dadurch. Das Codieren, als grundlegender kultureller Prozess, erschafft die Welt, in der wir jeweils leben.

Viele Künstler und Wissenschaftler haben sich mit Codierungen und Systemen aus der Verknüpfung von Wort, Bild und Schrift auseinandergesetzt. Diesen Faden wollen wir aufgreifen! In diesem Workshop werden mit textilen Techniken Botschaften verschlüsselt, Inhalte sichtbar verborgen und Geheimschriften entwickelt.

Und dazwischen: TEXTIL (oder: warum wir an Gedanken knüpfen, vernetzt denken und ständig den Faden verlieren)

Leitung: Barbara Benedix, Referentin der Akademie BURG FÜRSTENECK, Diplomdesignerin und Fachbereichsleiterin für Kulturelle Bildung an der Volkshochschule Region Kassel.

Adressatenkreis: Dieser Workshop richtet sich an LehrerInnen aller Fächer, die Lust und Spaß daran haben, sich mit dem mehr oder weniger vertrauten Werkstoff Textil zu beschäftigen. Keine Angst vor kleinen Maschinen! Näh- und andere Handarbeitskenntnisse werden nicht voraus-gesetzt. Es geht vielmehr um spielerisch experimentelle Herangehensweisen an den Werkstoff Textil.

Bitte mitbringen (falls vorhanden): Nähmaschine, spitze Schere (z.B. Nagelschere), Schreibzeug, Buntstifte, Klebestift.

Fragestellungen

- Wie können durch textile Techniken Inhalte geschichtlicher, mathematischer, bildlicher oder kulturhistorischer Art vermittelt werden?
- Wie können Mathematik, Geschichte, Kunst, Kulturgeschichte, Sprache etc. künstlerisch umgesetzt werden – speziell mit textilen Handarbeitstechniken.
- Warum textile Techniken?

Klassischer Handarbeitsunterricht beschäftigt sich häufig mit der reinen Vermittlung der Techniken. Das „wie“ steht im Vordergrund, nicht das „was“. Selbstverständlich müssen die Grundlagen vermittelt werden – der spätere Umgang damit kann aber sehr viel freier erfolgen als die klassische Sichtweise es zulässt.

Handarbeitsunterricht wird dann als monoton empfunden, wenn es immer nur Vorlagen gibt, die abgearbeitet werden sollen. Interessant wird es dann, wenn Menschen in der Lage sind, Dinge, Strukturen, Oberflächen zu sehen und Lust bekommen, diese gestalterisch oder sogar künstlerisch umzusetzen und dafür eine geeignete Technik zur Verfügung haben: wie z.B. textile Techniken. Der Umgang mit Nadel und Faden oder die anderen textilen Techniken wie stricken, sticken, häkeln, knüpfen, flechten oder weben kann dann so eingesetzt werden wie Schreib-, oder Malwerkzeuge oder auch ein Computer. Nur das Resultat wird ein anderes sein. Textile Oberflächen haben eine ganz eigene Haptik, völlig unterschiedlich zu z.B. Papier. Sie sind weich, rau, flauschig, glatt oder strukturiert – oder auch alles auf einmal. Textile Oberflächen sind etwas, was Menschen immerzu umgibt: Kleidung, Bettzeug, Handtücher, Kuscheltiere etc. Das Erspüren von Textilien Oberflächen löst bei uns Erinnerungen aus.

Die Technik soll während des textilen Gestaltens möglich „vergessen“ werden, sie soll so selbstverständlich zur Verfügung stehen, dass man sich völlig auf den kreativen Prozess einlassen kann.

Zitat:

...„Ein wichtiger Bestandteil des Textilunterrichts ist der Dialog zwischen Selbst- und Sachwahrnehmung: Ästhetische Kommunikation. Auch im Alltag nehmen Außenwelt und Innenwelt des Schülers aufeinander Bezug. Subjekt und Objekt beeinflussen sich dabei gegenseitig, so dass es zu dialogischen Formungsprozessen kommt. Der Gestaltungsprozess findet dementsprechend auf verschiedenen Ebenen statt: Die sinnliche Wahrnehmung während des Gestaltungsprozesses mit unterschiedlichen textilen Materialien.“...

Quelle: Kolhoff-Kahl, Iris; Textildidaktik. Eine Einführung; Auer Verlag, Donauwörth 2008, S.89 ff.

Zitat:

...„Desaströs dagegen zeigt sich die Situation in vielen Schulen. Auf die Vermittlung von vorindustriellen Handarbeitstechniken, ‚kopfloses‘ handwerkliches Tun und musisch-kulturelle Kompensation ausgerichtet, entstehen dort nach unzeitgemäßen Unterrichtskonzepten unvermindert technisch und ästhetisch normierte, höchst fragwürdige Unterrichtsprodukte. Die weit reichenden und tief gehenden Bildungspotenziale des Textilen werden unzureichend genutzt - kurz: in der textilen Bildung wird wider besseres Wissen unterkomplex gehandelt.

Mit fatalen Folgen. Denn längst bestehen seitens der Bildungsverantwortlichen und politischen Entscheidungsträger zunehmend stärkere Zweifel an der Wirksamkeit textiler Bildung. Auch Eltern fordern in Sorge um eine angemessene Qualifikation ihrer Kinder für deren Bestehen in unserer Leistungsgesellschaft, das schulische Lernen auf das ‚Wesentliche‘ zu konzentrieren und die begrenzte Lernzeit nicht mit ‚Nebensächlichem‘ -

und dazu zählt der Textilunterricht in der gegenwärtigen öffentlichen Wahrnehmung - zu vertun. Hinzu kommt der Druck, den PISA und andere Schulleistungsstudien auf die Bildungssysteme, Fächer, Schulen und Hochschulen ausüben.“...

Quelle: Christian Becker aus dem Buch „Perspektiven textiler Bildung“ erschienen Oktober 2007, Schneider Verlag GmbH

Ein paar Sätze zur Geschichte:

Zitat:

„Seit 1872 war Handarbeitsunterricht an preußischen öffentlichen Schulen obligatorisch. Gemäß Lehrplan mussten zwei Mustertücher vorgelegt werden: ein Sticktuch in dieser Art - Namenstuch, Zeichentuch oder Merktuch genannt - mit türkischroten Garn auf Stramin und ein Weißsticktuch zum Erlernen und Üben der Spezialstiche für die Weißstickerei auf vorgezeichnetem Stoff.

„Aus den häufig wiederkehrenden Buchstabenreihen auf Stickmustertüchern lässt sich die Sitte des Kennzeichnens der Wäsche mit Namenszügen oder Besitzerinitialen ablesen, die erlernt und geübt wurden. Wohl der besseren Lesbarkeit wegen wurden die Buchstaben selten in der bis in das 20. Jahrhundert vorherrschenden Schreibschrift gestickt. Groß- und Kleinbuchstaben wurden in der lateinischen Schreibschrift oder auch der deutschen Druckschrift gearbeitet. Die Alphabete stickte man meist in ihrer gesamten Buchstabenreihenfolge. Am häufigsten ließen die Stickerinnen die Buchstaben x und y aus, verwendeten den Stickbuchstaben v für u und v oder nutzten i auch für j.

Auf diesen Schultüchern wurden fast ausschließlich Alphabete gestickt, von kleinen Ornamenten und einfachen Borden abgesehen. Andere Stiche als Kreuzstich und die Verwendung von farbigem Garn waren unnötiger Luxus und verboten. „Der Schwerpunkt des Unterrichts lag nur auf der Arbeitstechnik, nicht aber auf der Tradierung überkommener Muster. ... Darüber hinaus diente der Handarbeitsunterricht der Disziplinierung der Mädchen. Äußerlich sauber ausgeführte Arbeit sollte zur „inneren Sauberkeit“ führen. Damit erlangte der Handarbeitsunterricht eine moralische Qualität. ... Das eigentliche Stickmustertuch wurde 1918 ganz aus dem Handarbeitsunterricht verbannt, da es den reformpädagogischen Bestrebungen der Weimarer Zeit im Wege stand.“

Quelle: Mit Nadel und Faden durch die Jahrhunderte, Aus der Kulturgeschichte vom Sticken, Stricken und Häkeln, Prof. Dr. Marianne Stradal / Ulrike Brommer, Heidenheimer Verlagsanstalt

Interessant war, dass in den Workshops wiederholt die Frage nach dem eigenen erlebten, meist erlittenen Handarbeitsunterricht zur Sprache kam. Die Leiden bei den genähten Biesen an der ersten Schürze, unsägliche Topflappen und die feuchten Finger bei dem Versuch, Stricknadeln dazu zu bringen, einen Schal zu fabrizieren. Über allem: die gefürchtete Handarbeitslehrerin! Wie kann man solche Erfahrungen in das andere Extrem bringen?

Denn Textil kann mehr:

- historische Bezüge zu Technik und Geschichte darstellen
- interkulturelle Zusammenhänge vermitteln, Bezüge herstellen
- die textile Technik kann als Medium zur kulturellen Allgemeinbildung dienen
- einen von niederschwellige bis hochspezialisierte Zugänge bieten
- Sozialverhalten vermitteln
- Toleranz und Kritikfähigkeit erproben
- emotionale Intelligenz schulen

Diese Sichtweise bildete das „Gerüst“ des Workshops:

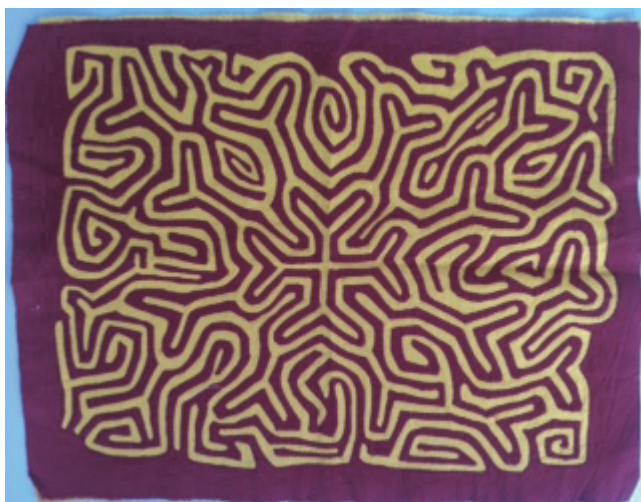
„Ich habe häufig mit den Konzepten von Ordnung und Unordnung gearbeitet, entweder, indem ich die Ordnung durcheinander gebracht habe oder, indem ich offensichtliche Unordnung als Verkörperung einer intellektuellen Ordnung präsentiert habe ... Es geht einfach darum, die Spielregeln zu kennen: wer nicht mit ihnen vertraut ist, wird nie die Ordnung hinter den Dingen wahrnehmen können. Wenn man zum Beispiel zum Himmel aufschaut und die Ordnung der Gestirne nicht kennt, sieht man nur ein einziges Chaos, während ein Astronom eine klare Ordnung der Dinge wahrnimmt“ (Alighiero Boetti)

In einer Präsentation wurden anhand verschiedener Beispiele gezeigt, welchen Stellenwert Textilien vom Altertum bis zur Neuzeit und in verschiedenen Kulturen haben können oder gehabt haben. Z.B. der berühmte Teppich von Bayeux, auf dem die Eroberung Englands durch den Normannenherzog Wilhelm I dargestellt ist, ist ein einzigartiges kulturhistorisches Dokument. Es heißt, seine Gemahlin Mathilde hat ihn 1066 mit ihren Hofdamen bestickt. Auf dem Untergrund aus grobem Leinen heben sich in farbiger Wolle die Szenen und Gestalten wirkungsvoll ab. Beim Teppich von Bayeux wird z.B. klar, dass das Besticken von Stoffen mit Schrift und Bildern ein Vorläufer von Büchern, Plakaten und sogar Comics ist.

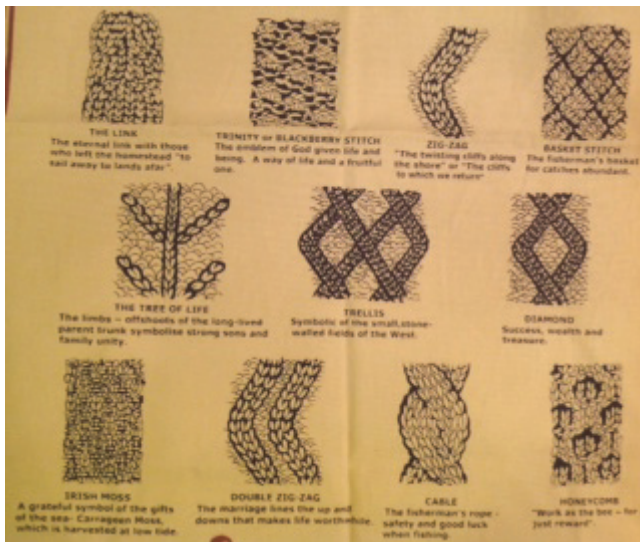


Teppich von Bayeux, Ausschnitt, um 1070, Textilkunst; Stickerei auf Leinen, 48 bis 53 × 6838 cm, Centre Guillaume le Conquérant, Bayeux

Stoff war das Material, um Wissen festzuhalten, bevor es Bücher gab. Auf den Molas der Cuna-Indianerinnen aus Panama werden ebenfalls ganze Bilder gestickt.



Das Flaggenalphabet der Seefahrer lässt sich wunderbar in Patchworktechnik umsetzen. Die gestrickten Aran-Pullover der Iren beinhalten in ihren Mustern Aussagen über die Familienzugehörigkeit der jeweiligen Träger etc.



Auch Künstler haben sich viel mit Teppichen, Weberei und Sticken beschäftigt, z.B. Alighiero Boetti, Henri Matisse, Paul Klee etc.

Anschließend gab es eine kurze Einführung in Schriften, Codierungen, deren Umsetzungen von Künstlern und bemerkenswerte Entwicklungen von „Schriften“ in alten Kulturen. Z.B. die Knotenschrift der Inka, Zinkenschrift der Gauner etc.

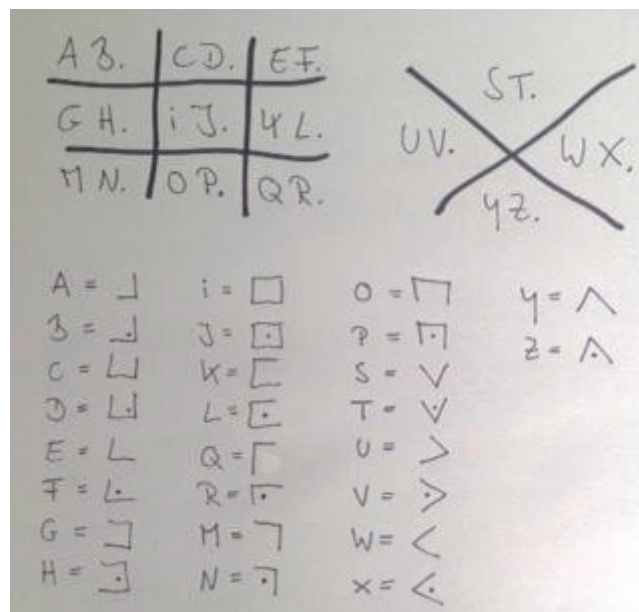


Sticken ist das neue Schreiben!

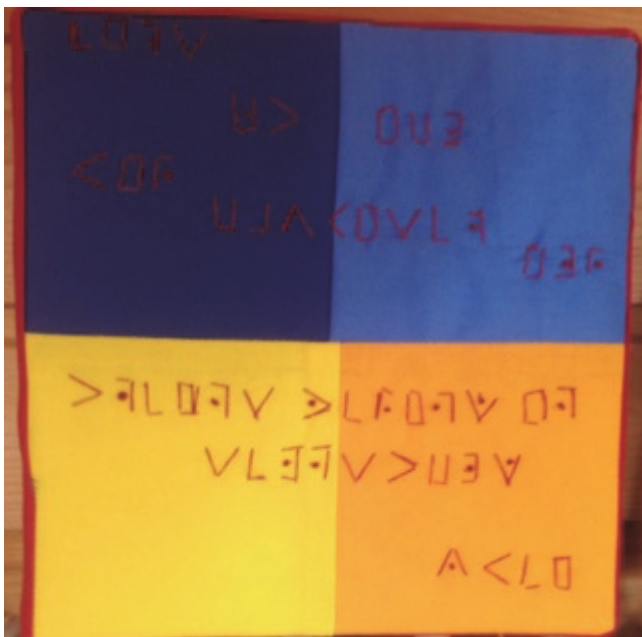
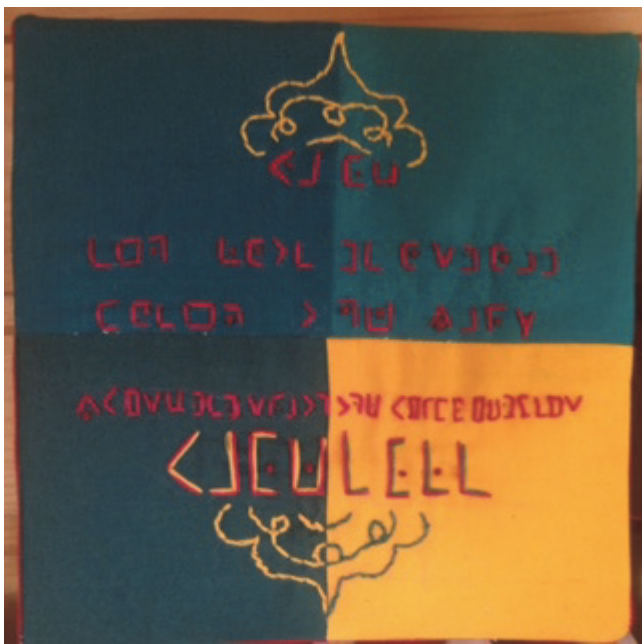
Sticken wird häufig mit dem Herstellen klassischer Mustertüchern verbunden. Was aber geschieht, wenn man statt der herkömmlichen Stickalphabeten Schriften verwendet, die nicht auf den ersten Blick geläufig sind? Wie z.B. das Morsealphabet, die Blindenschrift, Gaunerzeichen oder die Freimaurerschrift? Schrift wird codiert, die Aussage ist also verschlüsselt und nicht sofort offensichtlich. Es kann eine „geheime Botschaft“ veröffentlicht werden, die nur mit dem Wissen des Ursprungscode zu entziffern ist. Sticken einmal nicht als Verzierung von Stoffen, sondern als eine Art „Ersatztinte“.

Dies haben wir am Beispiel der Freimaurerschrift ausgetestet. Um zu einem Textinhalt zu kommen, wurden dafür „Elfchen“ eingeführt. Kurze Gedichte in Form von jeweils 11 Worten zu einem beliebigen Thema, die schnell improvisiert werden können.

Warm
Erste Sonnenstrahlen
Viele Blumen blühen
Ich höre Vögel singen
Frühling



Anhand des Freimaurercode konnten dann die Gedichte „übersetzt“ werden. Die einfachen Zeichen der Freimaurer lassen sich sehr leicht und ohne große technische Vorkenntnisse wunderbar mit farbigem Garn auf bunten Stoff sticken. Abschließend wurden die bestickten Stoffquadrate auf Keilrahmen aufgezogen, um sie besser präsentierbar zu machen.



Erkenntnisse aus dem Workshop:

Sticken ist gar nicht so kompliziert, wie ich immer gedacht habe. Man lernt wieder ganz neu schreiben und lesen. Das fast meditative Arbeiten beruhigt ungemein. Das könnte sogar Legasthenikern helfen, einen neuen Zugang zu Buchstaben zu bekommen. Bei motorischen Schwierigkeiten reicht auch schon das Aufmalen auf Stoff. Jemand, der vielleicht nicht so gut schreiben kann, kann vielleicht super sticken!

Der eigene Haussegen gegen Tollwut und Brandgefahr zum Aufhängen!

Als ein Beispiel von Codierung von Buchstaben in Farben diente die SATOR AREPO-Formel. Eine erstmals aus dem 79 n. Chr. zerstörtem Pompeji überlieferte, jedoch ältere, aber erst in späterer Zeit weitverbreitete Zauberformel aus 25 Buchstaben. Sie werden als magisches Quadrat (abacus) zu 5 mal 5 Wörtern angeordnet und bilden darin ein Palindrom, das heißt, die Formel ist von allen Seiten gleichlautend lesbar. Vorwärts, rückwärts, von oben nach unten und von unten nach oben gelesen, alles ergibt den gleichen Text.



Danach könnte übersetzt werden: „Sämann Arepo hält mit Mühen die Räder“. "Der Sämann hält den Pflug, der Arbeiter die Räder" oder auch "Der Schöpfer hält die Welt in Gang".

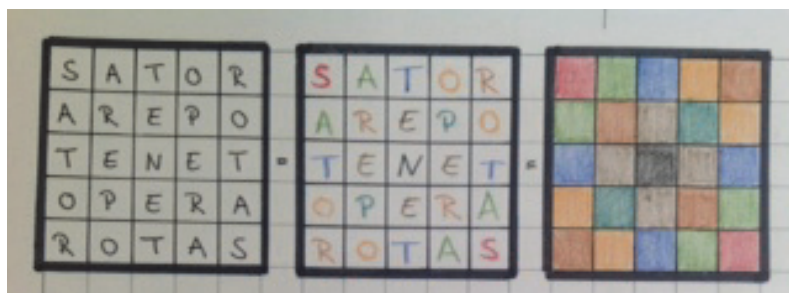
Die Deutung der Formel hat eine reiche wissenschaftliche Literatur hervorgebracht, die sich in drei Interpretationsgruppen einteilen lässt: außerchristlicher, jüdischer und christlicher Ursprungsdeutung – aber auch als Zauberspruch im Mittelalter.

Die Sator-Arepo-Formel wurde aufgeschrieben, eingeritzt und auf vielfache Weise benutzt. Sie soll Abwehr bezwecken, Unheil wehren, zumal gegen Tollwut und Brandgefahr. So bestimmte noch 1743 Herzog Ernst August von Sachsen-Weimar für Stadt und Land die Anschaffung von Tellern mit der Sator-Arepo-Formel als Löschmittel. Die Sator-Arepo-Formel fehlt in keinem der gängigen Zauberbücher.

(Auszug aus dem Brockhaus-Lexikon)

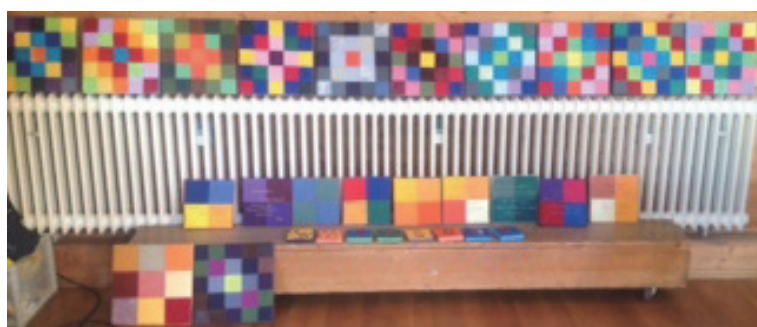
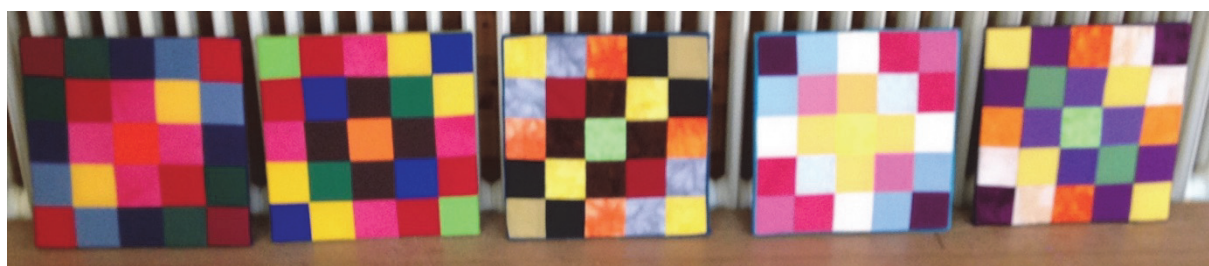
Die Formel gilt auch als Schutzamulett. In der österreichischen Nationalbibliothek in Wien befindet sich in der Papyrussammlung ein über 2000 Jahre altes Exemplar der Satorformel.

Die praktische Arbeit mit der SATOR-AREPO-Formel bestand darin, allen Buchstaben Farben zuzuordnen. Anhand des entstandenen Farbcodes, den jede Teilnehmerin selbst bestimmen konnte, entstand ein 30x30cm großes aus Quadraten genähtes Bild. Dieses wurde im Anschluss auf einen Keilrahmen aufgezogen.



Erkenntnisse aus dem Workshop:

Ich habe noch nie mit einer Nähmaschine genäht – geht aber! Es gibt so viele Farben! Ist das Gelb eher ein E oder R? Für mich kann ein O nicht grün sein. Hiilfe meine Nähmaschine spinnt! Lässt sich auch gut mit farbigem Papier kleben. Auch als buntes Legespiel einsetzbar. Ganz anderer Zugang zu Buchstaben! Das Präsentieren auf Keilrahmen macht die Arbeit irgendwie wertvoller. Ästhetische Meditation über Buchstaben.



Das Aufziehen der genähten Arbeiten auf Keilrahmen war zwar für einige Teilnehmerinnen eine Herausforderung, aber im Endeffekt waren alle der Überzeugung, dass es sehr wichtig ist, Arbeiten, die entstehen, wirkungsvoll präsentierbar zu machen. Das gilt auch für Arbeiten in der Schule. Bilder gehören zumindest in Mappen und nicht direkt in den Schulranzen!

Mola – Schichtarbeit vom Feinsten!

Die traditionelle Kleidung der Cuna-Indianerinnen der San Blas- Inseln (Panama) ist die Mola-Bluse. Das Interessante daran für unsere Arbeit ist das rechteckige Blusen-Einsatzstück, das auf der Vorderseite oder Rückseite der Bluse aus applizierten Stoffen genäht wird.



Optisch kann eine Mola wie ein Gemälde wirken. Manche Molas sehen aus wie zeitgenössische Pop-Art, wie z.B. von Keith Haring. Ursprünglich handelte es sich um Motive der Körpermalerei, die dann im Zuge der Kolonialisierung und durch Missionare auf Kleidung übertragen wurden.

Im Workshop haben wir versucht, dieser Handnähetechnik auf den Grund zu kommen.

Da die „echte“ Technik der Cuna-Indianerinnen zu zeitaufwändig gewesen wäre, haben wir die Technik in Form der „Schummelmola“ vereinfacht:

Dafür wurden Buchstaben auf Stoffquadrate mit Bleistift übertragen und ein zweites andersfarbiges Stoffquadrat unterlegt. Die Außenlinien der Buchstaben wurden mit einem kontrastierenden Stickgarn durch beide Lagen Stoff mit einem Steppstich gestickt. Dann wurde der Innenraum der Buchstaben bis zur zweiten Stofflage mit einer spitzen Schere herausgeschnitten. Im Anschluss wurden auch diese Monogramme auf Keilrahmen gezogen.



Erkenntnisse aus dem Workshop:

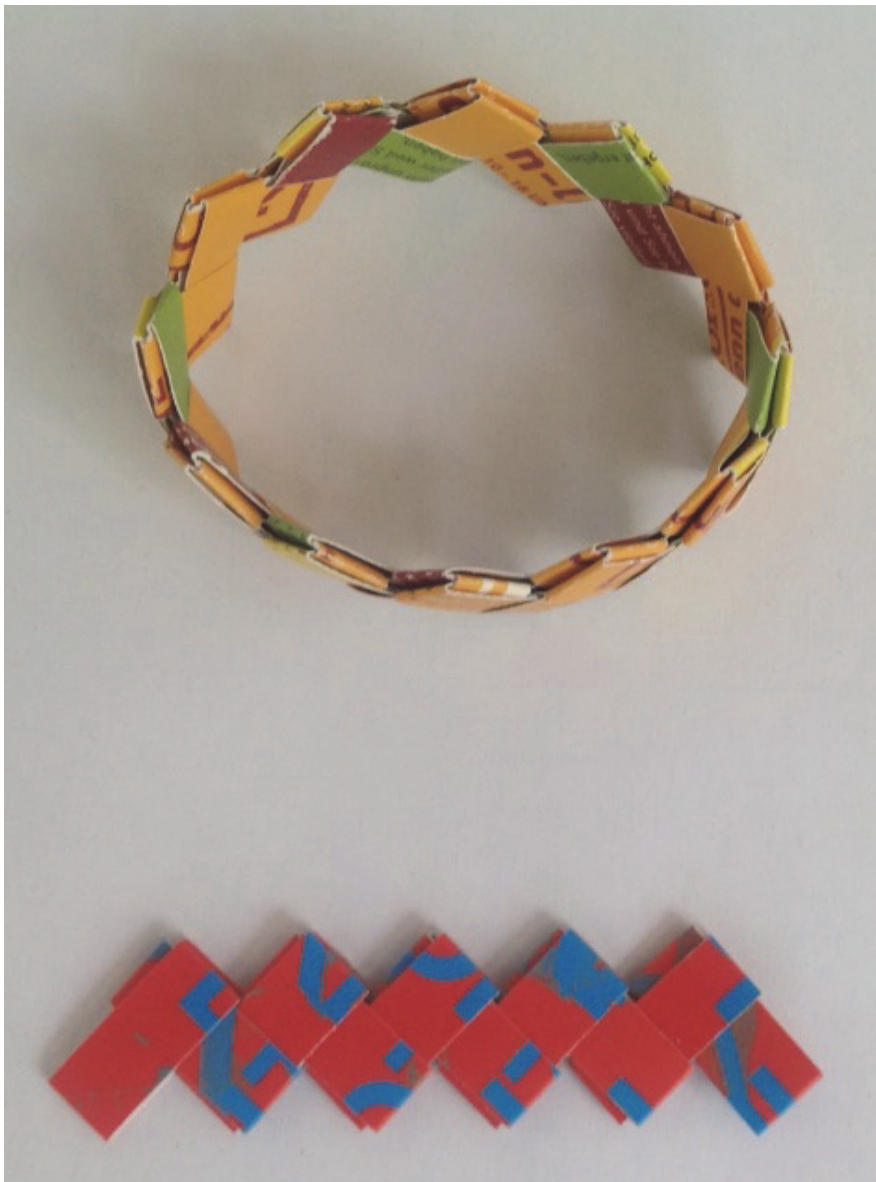
Beim Sticken können die Gedanken wandern. Sticken ist absolut meditativ. Beim Sticken kann man schön erzählen oder vorlesen. Zur Vereinfachung könnte man Punkte auf die Stoffe machen, wo mit der Nadel durchgestickt werden soll. Oder Lochstickkarten. Mola aus Filzlagen schichten. Auch schön aus farbigen Papieren machbar.

Upcycling

Den Abschluss des Workshops bildete eine kurze Einheit zum Thema Upcycling.

Upcycling beschreibt einen Vorgang, bei dem aus wertlos scheinenden Abfallmaterialien durch einen kreativen Prozess höherwertige Produkte entstehen. Upcycling-Produkte reflektieren drei wichtige Trends unserer Zeit: Design, Umweltverantwortung und Individualität.

Im Workshop wurden als Beispiel, mit Hilfe einer alten Maya-Falttechnik, Materialien wie Postkarten, Zeitungspapier etc. zu neuen Objekten aufgewertet. Ursprünglich eine alte Kulturtechnik, aus der aus Maisblättern Vorratskörbe geflochten wurden, heißt diese Technik heute „Candy-Wrapper-Technik“ und ist für fast jede Altersgruppe einsetzbar. Da die Zeit begrenzt war, gab es nur eine kurze Einführung in die Grundtechnik, die aber alle überzeugte, sich weiter mit der Technik zu beschäftigen (z.B. You-Tube: Candy-Wrapper).





Fazit

Es waren spannende, anregende und auch anstrengende Tage. Spannend wegen der konkreten Konfrontation mit Themen und Techniken, anregend wegen der intensiven Auseinandersetzung sowohl fachlich als auch persönlich. Anstrengend, weil der Zeitraum für den Anspruch an Thematik und Realisation sehr begrenzt war. Ich hoffe aber, dass das Thema dennoch Spuren hinterlassen hat und als roter Faden weitere Verknüpfungen ermöglicht.

Dazwischen waren wir in den verschiedensten Welten, mental und körperlich. Aber die Herausforderung hat sich bestimmt gelohnt.



Es muss eine Mitte geben.

Ohne Mitte kann nichts wirklich vollständig sein.

Denn die Mitte ist nicht nur der Raum *dazwischen*, sondern auch das, was alles zusammenhält.

(Whitney in "Just Listen" von Sarah Dessen)



Video, Fotografie - Performance, Installation – oder irgendwas dazwischen

Es geht darum, eigene thematische Ideen und Assoziationen mit den Medien **Video** oder **Fotografie** auszudrücken. Innerhalb des thematischen Rahmens, entsprechend der technischen Möglichkeiten und der zur Verfügung stehenden Zeit gestalten Sie IHR Filmprojekt - alleine oder in der Gruppe. Damit die Übertragbarkeit in andere Themen und veränderte Rahmenbedingungen (Schule, SchülerInnen, Altersgruppe) möglichst gewährleistet ist, wird mit einfachen technischen Mitteln gearbeitet, die kein Vorwissen voraussetzen, aber je nach Kenntnisstand und Interesse differenziert eingesetzt werden können. Dafür kommen Videokamera, Fotoapparat

oder Handy in Frage, die dokumentierend, erzählend-assoziativ, künstlerisch-experimentell oder auch für zu erstellende Fotoanimationen eingesetzt werden können.

Sie machen sich vertraut mit Filmsprache, Aufnahmevariablen und Videoschnitt. Je nach Neigung und Fachgebiet können Sie eigene Schreibimpulse, Performance-Elemente und Formen der Video-Installation mit einbringen.

Im „Dazwischen“ - so vielleicht auch jetzt im Rahmen dieses Fachforums - fühlen wir uns aufgrund der Personen, der Orts- und Rollenwechsel gelegentlich unwohl; Orte oder Dinge erscheinen uns fremdartig. Daraus lassen sich künstlerische Impulse ableiten. Durch den Kamerasucher nehmen Sie Räume, Dinge, Situationen mit anderen Augen wahr, stellen verblüffende Ansichten aus ungewöhnlichen Blickwinkeln fest. Oder Sie setzen sich selbst – einer **Performance** ähnlich – filmisch/fotografisch an ungewöhnlichen Orten, in Räumen und Zwischenräumen in Szene. Sie agieren mit und zwischen alltäglichen Gegenständen (Bett, Tisch, Stuhl...), sitzen „zwischen den Stühlen“ (vgl. *Wurm, A.u.B. Blume, Mc.Lean, Munari*)

Die Akademie BURG FÜRSTENECK - ein besonderer Ort zwischen Vergangenheit und Gegenwart, „zwischen Gestern und Morgen“ - kann per se Inspirationsquelle für eine Art filmischer Odyssee durch unterschiedliche Zeiten und Räume sein. Ähnlich ließen sich surreale, traumhaft wirkende Videosequenzen entwickeln (vgl. *Maya Deren, Duane Michals*), in denen es zu sonderbaren Begegnungen und Verwandlungen kommt, indem Sie sich z.B. selbst als ein Anderer begegnen.

Oder Sie übersetzen literarische bzw. selbst verfasste Texte in frei zu assoziierende Filmbilder, sprechen Texte in die Kamera, um ihnen schließlich in Form einer **Video-Installation** an ausgesuchten Orten besondere Aufmerksamkeit und neue Bedeutung zu verleihen (vgl. *Boltansky, Pipilotti Rist, Tony Oursler*). Schließlich lassen sich Verwandlungen und Rollenspiele ohne zu großen Aufwand auch als **Foto-Animationen** realisieren.

Leitung: Wolfgang Sterker, Mitarbeiter im Projektbüro für Kulturelle Bildung, Kunstlehrer

Adressatenkreis: Der Workshop richtet sich an LehrerInnen aller Fächer, die Video/Fotografie als kreative, vielfältig einsetzbare Medien für sich nutzen wollen.

Bitte mitbringen (soweit vorhanden): → Aufnahmegerät → möglichst leistungsstarker Laptop (für je 2-3 Teilnehmer) → aktuelle Version von „*Windows-live-moviemaker*“ (*kostenloser Download*); andere Schnittprogramme (*i-movie, Adobe-Premiere-Elements*) können ebenfalls verwendet werden → Sonstiges (Texte, Bilder, Utensilien usw.).

Video, Fotografie

Performance, Installation – oder irgendwas dazwischen

Einstieg: Bild-, Ton- und Text-Impulse

Beim Eintritt der Teilnehmenden in den Workshop-Raum waren mehrere Laptops vorinstalliert, auf denen diverse Videos zeitgleich abliefen. Daneben lagen verschiedene Gedichte und Bilder aus, die im weitesten Sinne um das Thema kreisten. Eine Video-Installation von W.S. - in Anlehnung an Tony Oursler's „hello“ (s. *Anhang*) – zeigte einen sprechenden Kopf („hallo, ich bin's“), zwischen Boden und TV-Schrank eingeklemmt, auf einem Luftballon mittels Beamer projiziert. Die Teilnehmenden waren aufgefordert, sich im Umhergehen einen ersten Eindruck von den Materialien zu verschaffen. Diese ersten Bild- und Text-Impulse zur Annäherung an das Thema wurden später um weitere Beispiele ergänzt (z.B. surreale Montagen, Zeitraffer-Film, Animation).

Kurze Einführung in die Filmsprache – die Gruppe als Regisseur:

Mit der Videokamera, mittels eines 5-Meter langen Chinch-Kabels an den Beamer angeschlossen, wurden vom Teamer wesentliche Aspekte der Filmsprache (*Einstellgrößen, Perspektiven, Kamerabewegungen*) und Aufnahmeoptionen (Licht, Ton) live und für alle anschaulich nachvollziehbar vorgeführt. Das sog. „180-Grad-Prinzip“ wurde im Verlauf einer spontan geplanten Spiel-Szene erläutert und umgesetzt. Bei diesem Ad-hoc-Aufnahmeverfahren mit der Handkamera werden die Schnitte per Pausentaste gesetzt und die Gruppe agiert durch die Mitschau-Möglichkeit quasi als „Regisseur“ oder kann zumindest alle Kamerabewegungen direkt mitverfolgen.

Die einzelnen Einstellungen und Kamera-Positionen werden kurz abgesprochen und dementsprechend hintereinander aufgenommen. Wichtig sind dabei klare Anweisungen und Signale, denn uns steht nur eine Kamera zur Verfügung. Gesprochen wird nur, was auch aufgenommen werden soll, um ohne nachträglichen Schnitt auszukommen. Die von der Videokamera sofort abrufbare, szenisch zusammenhängende Sequenz hat daher schon filmische Qualitäten, weil sich die Einstellungen nahtlos aneinanderfügen.

Eine ähnliche Übung zur Einführung in die Filmsprache empfiehlt sich auch im Unterricht. Nach erfolgter Einführung können die Schüler mit Fotoapparaten (mit Videofunktion) oder Handys in Kleingruppen selbständig auf ähnliche Weise kurze Stories erzählen, die am Ende einer Doppelstunde oder in der nächsten Unterrichtsstunde vorgeführt werden können. Die Fotostory als Diashow – eine im Schulalltag ebenfalls leicht anwendbare Erzählform – folgt ganz ähnlichen ästhetischen Regeln. Nachvertonung oder live vorgetragene Rollen-Texte analog zu den Bildern sind zusätzlich reizvolle Aufgaben für Schüler.

Ideenfindung, Teambildung, Storyboard

In einer offen gestalteten Projektfindungsphase wurden unterschiedliche Ideen und Interessen der Teilnehmenden formuliert, gegenüber gestellt, mögliche Zusammenarbeiten ausgelotet, erste Ideen in Umrissen skizziert. Da die Teilnehmenden aus unterschiedlichsten Fachrichtungen kamen, spielten spezifisch künstlerische Formen wie *Installation* und *Performance* bei der Projektentwicklung kaum eine Rolle (wenngleich sich auch Performance-Elemente in den fertigen Videos finden lassen).

Die ausgelegten Gedichte hingegen dienten einigen Teilnehmenden als Inspirationsquelle für eigene Produktionen. Das besondere Ambiente der Burg stellte sich - wie erwartet - ebenfalls als animierend heraus und ließ unterschiedlichste Filmszenarien entstehen. Die sich entwickelnden Film-Ideen und bildlichen Assoziationen wurden nur grob schriftlich fixiert oder skizziert. Auf ein ausführliches *Storyboard* wurde verzichtet.

Im Unterricht kann der Entwurf eines Storyboards oder Drehbuchs (beispielsweise im Literatur-Unterricht zu einem Gedicht oder Text-Ausschnitt) eine reizvolle Aufgabe sein. Die Video-Praxis zeigt allerdings, dass sich szenische und ästhetische Vorstellungen häufig erst in der Aufnahmesituation weiterentwickeln, konkretisieren oder sich auch völlig verändern können. Besondere Orts- und Lichtverhältnisse führen dabei ebenso wie spontane Eingebungen oder Zufallsereignisse. Diese allmähliche Entwicklung konzeptioneller Gedanken erst während des Tuns ist unverzichtbarer Teil des kreativen Prozesses und wird auch als solcher erlebt. Gleichwohl hilft eine Ausgangsidee, um den Prozess der Bildfindung in Gang zu setzen.

Filmaufnahmen, Filmschnitt:

Erklärtes Ziel aller Teilnehmenden sollte sein, einen fertigen Film präsentieren zu können. Entsprechend dieser Vorgabe sollte die Zeit für Dreharbeiten und Film-Schnitt eingeplant werden. Erfahrungsgemäß wird die für den Videoschnitt benötigte Zeit unterschätzt. Der Teamer fungiert in diesem Fall auch als Zeitwächter, der auf Realisierbarkeit während der Planung und Umsetzung achtet. Ist der Aufnahmeprozess erst einmal in Gang gekommen, entwickeln sich immer neue Aufnahmesituationen. Gefilmt wird mit Videokamera, Fotoapparat oder Handy.

Geschnitten wurde in den meisten Fällen mit *windows-live-moviemaker*, einem leicht verständlichen, frei zugänglichen Schnittprogramm, das sich folglich auch für den schulischen Einsatz mit Schülern gut eignet. Das Programm eignet sich für additive Schnitte und einfache Vertonungen. Animierte Diashows lassen sich problemlos gestalten. Die gezeigten Animationsfilme wurden ebenfalls mittels *Moviemaker* animiert. Dabei werden die in Reihe angeordneten Fotos zeitlich so eingestellt (z.B. *0,1 Sek. pro Bild*), dass sich eine fortlaufende, schnelle Bewegung ergibt. Werden mehrere Videospuren benötigt, bedarf es eines semi-professionellen Schnittprogramms wie *Adobe-Premiere-Elements*. Dadurch wird das Schneiden komfortabler, ästhetisch anspruchsvoller, aber dafür auch erheblich zeitaufwändiger. Zum Videoschnitt bedarf es möglichst leistungsstarker Hardware, da selbst Handys heute große Aufnahme-Dateien in HD-Qualität produzieren, die vom Schnitt-Computer bewältigt werden müssen. Die auf der Burg vorhandenen Rechner (4 GB Arbeitsspeicher) arbeiteten meist zur Zufriedenheit der Nutzenden.

Das Auswählen, Zuschneiden und Montieren der Filmaufnahmen am Schnittplatz ist lustvoll, aber zeitraubend. Szenen werden getrimmt, rhythmisiert und neu positioniert. Je nach Montagemuster (*siehe Anhang*) erhalten Szenen neuen Sinn und Ausdruck. Der Film existiert in Umrissen im Kopf, nimmt sichtbare Gestalt an, verändert beim ausprobierenden Tun allmählich seine Ausdrucksform, bis man sich für eine Variante entscheidet, bzw. entscheiden muss, weil nicht mehr Zeit zur Verfügung steht.

Schon beim Montieren auf einfachem filmischen Niveau lässt sich lernen und erleben, wie sich Bilder gegenseitig beeinflussen und je nach Zusammensetzung neue Sinnzusammenhänge produzieren (der sog. *Kuleshov-Effekt*, *vgl. Anhang*). Außerdem entwickelt sich beim Schneideprozess ein merklich zunehmendes Gefühl für Zeit und

Rhythmus im Film. Je nach Art der Vertonung lassen sich Ruhe und Tempo steigern; Gefühlsmomente betonen und atmosphärische Akzente setzen.

Präsentation:

Pünktlich zur Präsentation (teils dank etlicher Überstunden) wurden alle Filme fertiggestellt und auf großer Leinwand dem interessierten Publikum vorgeführt. Wegen der fehlenden Zeit wurde auf besondere Formen der Präsentation/Installation verzichtet (spezielle Orte; ungewöhnliche Formen der Projektion: an Mauern, Decken, am Boden, auf Tüchern, Vorhängen, im Schrank...etc.)

Kursleitung

Wolfgang Sterker, Mitarbeiter im Projektbüro für Kulturelle Bildung, Kunstlehrer

Alle Videos im Überblick:



Dazwischen Ich



EntreCulte



Ich & Du



moi Couleurs



Nur geträumt



Traum



Zwie



Da...Ich



Dazwischen



Reise



Searching for M.



Verkabelt

Die verwendeten Filmbeispiele:

(Alle auf youtube zu finden)

surreale Filmmontagen:

Maya Deren, „Meshes off he afternoon“, „ At Land“,
 „Ballad of a thin man“, aus: „I’m not there“

Im Zeitraffer:

„Phoneheads, roll that stone“ (Musikvideo)

Animation:

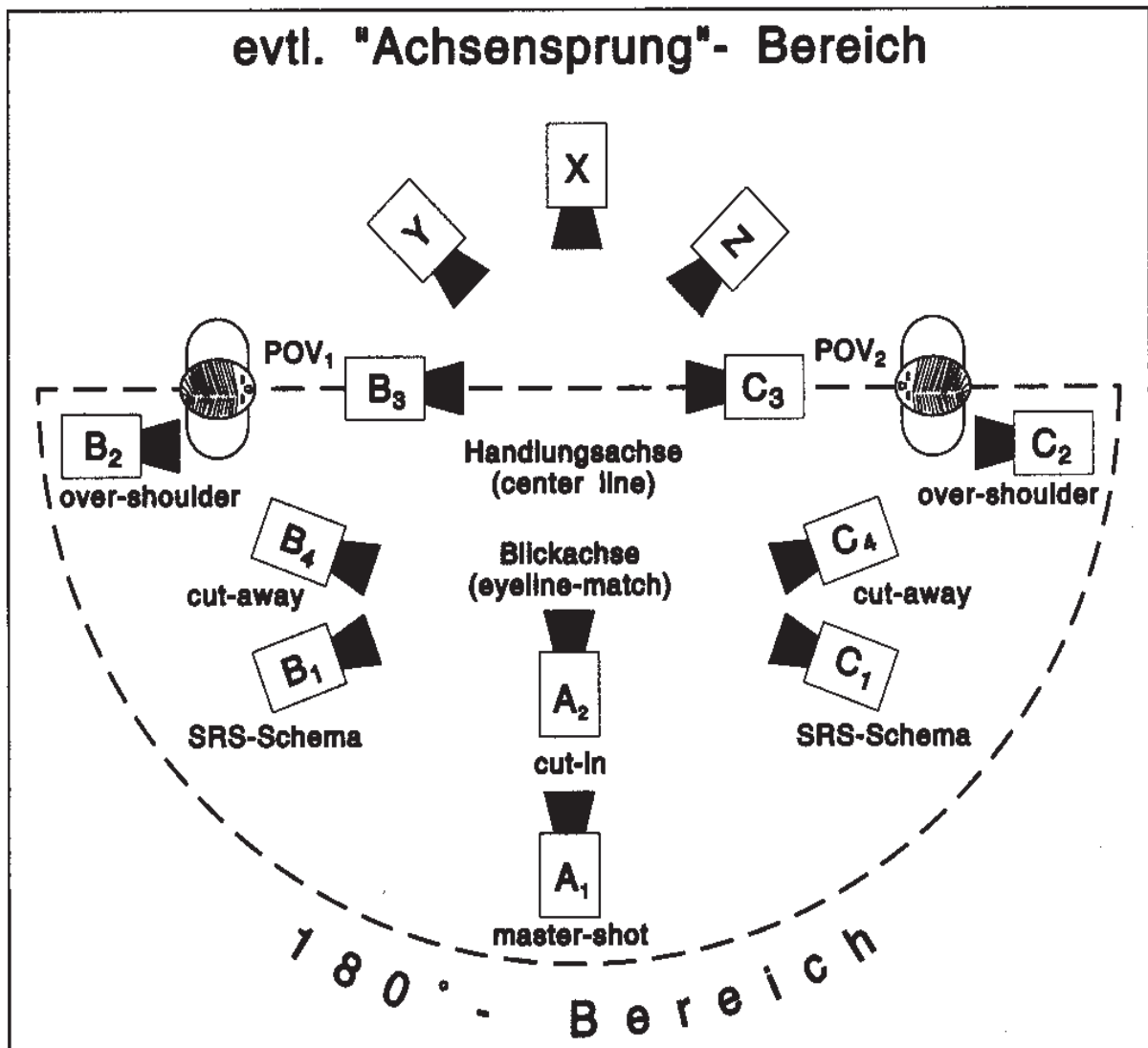
Oren Lavie, „her morning elegance“ (Musikvideo)

„Target dreaming girl“ (Commercial)

Video-Installation:

Tony Oursler, „hello“, „guilty“ u.a.

Anhang:
Das 180-Grad-Prinzip (Grafik)



Film-Schnitt / Montage

Mit Filmmontage ist ganz abstrakt die Auswahl, Begrenzung und Anordnung der visuellen und akustischen Elemente eines Films gemeint. Eisenstein vertrat die Überzeugung, dass der "eigentliche Zweck der Montage... - wie für jedes Erzeugnis der Kunst - in der Erkenntnisvermittlung liegt: die Aufgabe, das Thema, das Sujet, Handlungen, Taten, die Dynamik innerhalb der Episode wie auch innerhalb des Films insgesamt zusammenhängend und folgerichtig darzulegen."

Einstellung

Die Einstellung ist abgesehen vom filmischen Einzelbild die kleinste filmische Einheit. Wobei man allgemein unter Einstellung die von der Filmkamera ohne Unterbrechung gefilmte Aufnahme versteht. Dabei ist normalerweise die Filmzeit mit der Realzeit identisch. Zeitlupe, Zeitraffer und andere Trickverfahren gelten als Ausnahmen.

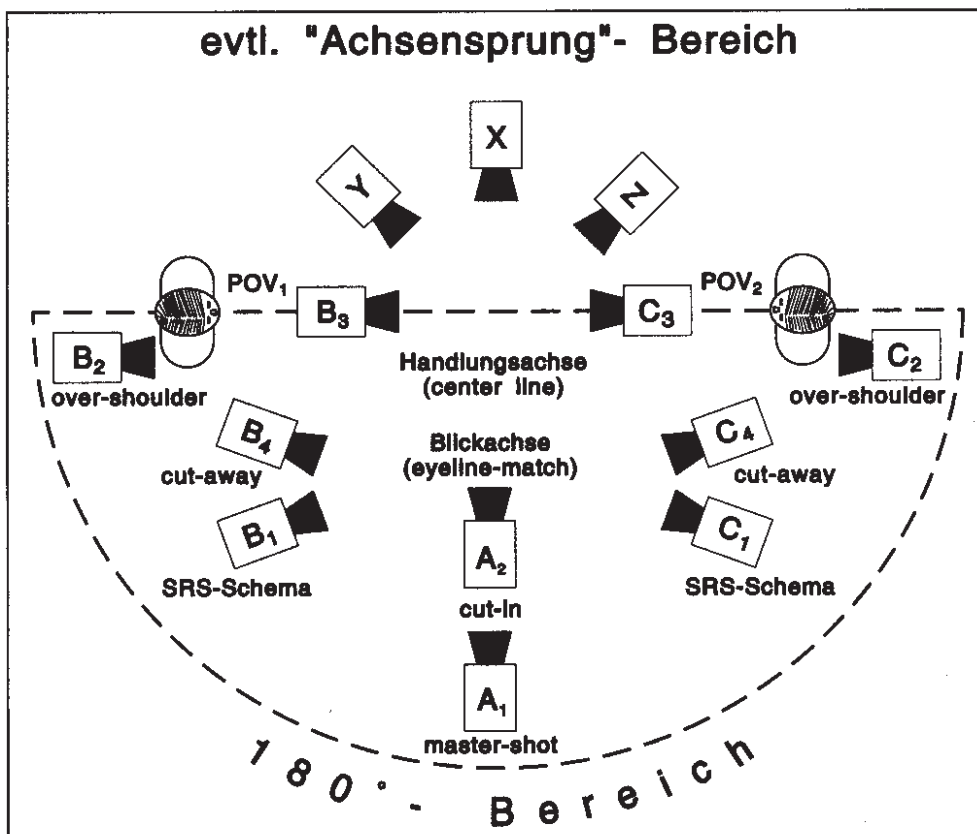
Sequenz

Die durch Montage zusammengesetzte Szene ist filmterminologisch eine Sequenz.

Das 180-Grad-Prinzip

Verfolgt man die Entwicklung von Aufnahme und Schnitt bis heute, so zeigt sich, dass sich die unterschiedlichsten Kamerapositionen und Schnittkonventionen nach diesem Prinzip richten. Das 180-Grad-Prinzip - auch (Handlungs-) Achsenschema genannt - besagt, dass der Zuschauer auf einer Seite der Handlung bleibt, ähnlich wie beim Proszenium im Theater. Die Handlungsachse, center line, wird zum imaginären Vektor der Handlungsbewegung, der Anordnung der Darsteller und der Blickrichtung der Szene.

Das folgende Schema verdeutlicht mögliche Zuordnungen.



Alles, was im ABC-Bereich liegt, dient zur Orientierung im Handlungsgeschehen, alles im XYZ-Bereich schafft einen "Achsenprung" und damit Desorientierung beim Zuschauer. Es sei denn, dass zwischen dem Umschnitt von dem einen zum anderen Bereich die Kamera selbst auf der Handlungsachse positioniert war (B₃ oder C₃) und so den Übergang vom ABC- zum XYZ-Bereich motiviert. Der Schnitt hat nun innerhalb der verschiedenen aufgelösten Einstellungen der aufgenommenen Szene zu vermitteln, um eine Sequenz sinnvoll zu montieren. Diese Art der aus Mehrfacheinstellungen montierten Sequenz wird als multiple-shot scene bezeichnet.

Die Einstellung A₁ entspricht der Aufnahme eines szenischen Tableaus, gewöhnlich von der Kamera mit einem Normalobjektiv gedreht, ca. 4 1/2 Meter (15 feet) zentralperspektivisch von der Aktion entfernt. Zum Teil wird so eine Aufnahme master-shot genannt, auch cover-shot, wenn sie das Handlungsgeschehen visuell abdeckt, eine Totale, wenn sie dieser

Einstellungsgröße entspricht und schließlich auch establishing-shot, wenn diese Aufnahmeart am Anfang einer Sequenz steht.

Bei A2 nähert sich die Kamera der Handlung. Der Schnitt von Kamera A1 auf A2 entspricht einem cut-in, zum Beispiel vom establishing-shot hinein in das Geschehen, von einer Totalen auf eine Amerikanische Einstellung oder von einer Halbnahen auf eine Nahe oder Großaufnahme. Von dem cut-in kann nun auch wiederum zurückgeschnitten werden: cut-back von A2 auf A1.

Das Schuß/Gegenschuß-Prinzip, shot/reverse-shot (SRS), bezieht sich auf den Wechsel zwischen Kamera B1 und C1, wobei sich typischerweise die Protagonisten ansehen.

Dem SRS-Schema kann auch das Verhältnis shot/reaction-shot zugeordnet werden, wobei z. B. von Kamera B, auf C, und wieder zurück auf B, geschnitten wird. So werden, ähnlich wie beim Ping-Pong, Aktion und Reaktion deutlich gemacht. Der Schußwechsel im showdown, dem Höhepunkt im Western-Genre, wird meistens nach dem Schuß/Gegenschuß-Verfahren geschnitten.

Nimmt die Kamera genau die Position eines der Protagonisten ein und zeigt uns einen Ausschnitt des Geschehens aus dessen Blick, wie bei Kameraposition B3 und C3, spricht man vom point of view-shot, abgekürzt POV, der wiederum in das SRS-Schema paßt.

Der over-shoulder-shot B2 und C2 innerhalb des SRS etablierte sich erst mit dem Tonfilm ab 1930, da man als reaction-shot nun auch denjenigen zeigen konnte, der nicht sprach, weil man denjenigen hören konnte, über dessen Schulter man dabei schaute.

Ist der reverse-cut durch einen Blick eingeleitet, der nach außerhalb des Aktionsradius des 180-Grad-Schemas verweist, wie bei den Kamerapositionen B4 und C4, liegt ein sogenannter cut-away vor, der nicht die "Tabulinie" der Handlungsachse verletzt, weil er durch den Blick motiviert ist. Einer der Protagonisten hört zum Beispiel, während er im Dialog mit dem Partner ist, ein Geräusch. Sein Blick geht dann am Partner vorbei, und wir sehen im Gegenschuß die Ursache des Geräuschs, die außerhalb des bisherigen szenisch gezeigten Aktionsradius liegt und mit dem cut-away einen neuen Raum eröffnet.

Das Schema macht deutlich, wie analytisch gedacht, gedreht und geschnitten werden muss, um keine Konfusion beim Filmbetrachter zu provozieren. Das 180-Grad-Prinzip sorgt bis heute für Kontinuität der Handlung innerhalb des szenischen Raumes, innerhalb der multiple-shot scene.

MONTAGE-Muster

Der andere große russische Film- und Montagetheoretiker, neben Kuleschow und Eisenstein, Pudowkin, sah sogar das Wesentliche der Montage im Zusammenfügen von Teilereignissen und Teilstücken: "Überall Trennungen, Lücken verschiedenster Art, mitunter gemessen nach Minuten und Metern, mitunter nach Tausenden von Kilometern und Dutzenden von Jahren. Trennungen und Lücken dringen sehr tief ein. Die scheinbar einfachste Handlung oder Bewegung eines Schauspielers kann sich als in Teile getrennt herausstellen. (...) Die Kunst, einzelne aufgenommene Teilstücke so zu vereinigen, dass der Zuschauer im Resultat den Eindruck einer ganzen, kontinuierlichen, fortlaufenden Bewegung bekommt, sind wir gewohnt, Montage zu nennen."

Crosscutting:

Durch das cross-cutting wird dem Bedürfnis nach Abwechslung und Wiederholung gleichermaßen entsprochen. Die abstrahierte Grundstruktur dieses "kreuzweisen" Hin- und Herschneidens kann mit der Folge A1/B1/A2/B2/A3/B3 ... An/Bn beschrieben werden.

Doch das eigentliche cross-cutting, zum Beispiel bei einer "Rettung in letzter Minute" oder einer Verfolgungsjagd, wurde insbesondere von D. W. Griffith weiterentwickelt und vervollkommen. Die bekanntesten, überlieferten frühen Filme von Griffith mit diesem Montagemuster sind THE LONELY VILLA (1909) und THE LONDALE OPERATOR (1911). In beiden gibt es einen Überfall durch Banditen, Frauen, die dadurch in Bedrängnis geraten, Hilfe, die von außen naht und ein Happy-End. Hin- und hergeschnitten wird jeweils zwischen den Frauen in Bedrängnis bzw. den Banditen an Ort A und den Männern, die zu Hilfe eilen von Ort B. Die Er-Lösung passiert dann in letzter Minute durch die Männer, die Ort A erreichen und die Banditen überwältigen.

Doch mit dieser chronologischen und simultanen Erzählweise ist das cross-cutting-Muster nicht erschöpft. Parallelmontage wird das alternierende Schneiden zwischen vergleichbaren Ereignissen genannt, die nicht simultan und nicht chronologisch sein müssen.

Wie sonst nur in der Literatur, ermöglicht das cross-cutting "Sprünge" durch Raum und Zeit. Griffith bekannte sich zu dieser literarischen Tradition: "Ich habe die Idee (des cross-cutting von einer Szene zu einer anderen, um die Spannung zu erhöhen) eingeführt (...), aber es war keineswegs meine eigene Idee. Ich habe sie in den Werken von Dickens gefunden.

Auffällig ist, daß cross-cutting oft in Sequenzen mit Sex und Gewalt stattfindet, wobei die darzustellenden starken Reize und Gewalttätigkeiten durch die Schnitte des Films methodisch verstärkt werden.

Ellipse

Der Begriff "Ellipse" stammt aus der Sprache der Rhetorik, bezieht sich auf die nicht ganz vollkommene Figur des Kreises und meint Auslassungen, die für das Verständnis einer Aussage nicht unbedingt nötig sind. Pragmatisch dramaturgisch ausgedrückt: alles Langweilige, Redundante kann weggelassen werden. Für die Montagepraxis heißt das: alles, was nicht "nötig" ist, kann herausgeschnitten werden. Auch das cross-cutting ermöglicht die Montage von Teilereignissen, wenn beispielsweise jeweils nur die informativsten und spannendsten Momente einer Verfolgungsjagd gezeigt werden, indem man zwischen Verfolgtem und Verfolgern hin- und her schneidet.

Match-cut

Match-cuts sind eine Sonderform der kontinuierlichen Bewegungsmontage. Meistens bewegt sich dabei eine Figur kontinuierlich durch mehrere Einstellungen hindurch bzw. über mehrere Schnitte hinweg, während hinsichtlich der Räume und damit auch der Zeit große "Sprünge" stattfinden.

Bekannt ist der match-cut von 2001: SPACE ODYSSEY (USA 1968), wo der von dem Primaten in die Luft geworfene Schenkelknochen, nach seinem Umkehr-Punkt, in der Abwärtsbewegung mit dem formgleichen Raumschiff gematcht wird. . Mit Hilfe eines Schnitts wird ein evolutionärer Sprung über zig Jahrtausende hinweg möglich und dennoch die Kontinuität menschlicher Entwicklungsschritte gezeigt.

Jump-Cut

Der jump-cut ist das Gegenteil des match-cuts. War das holperige "Hüpfen" im Anschluss innersequentiell geschnittener Einstellungen in den Anfangszeiten des Films das Resultat ungenügender Erfahrung, wurde dies später als Zäsur zwischen zwei Sequenzen gewollt gesucht. Godard setzte dieses Verfahren, für damalige Zuschauer verwirrend, in außer Atem, 1959) in einem innersequentiellen Dialog wieder ein.

Zwischenschnitt

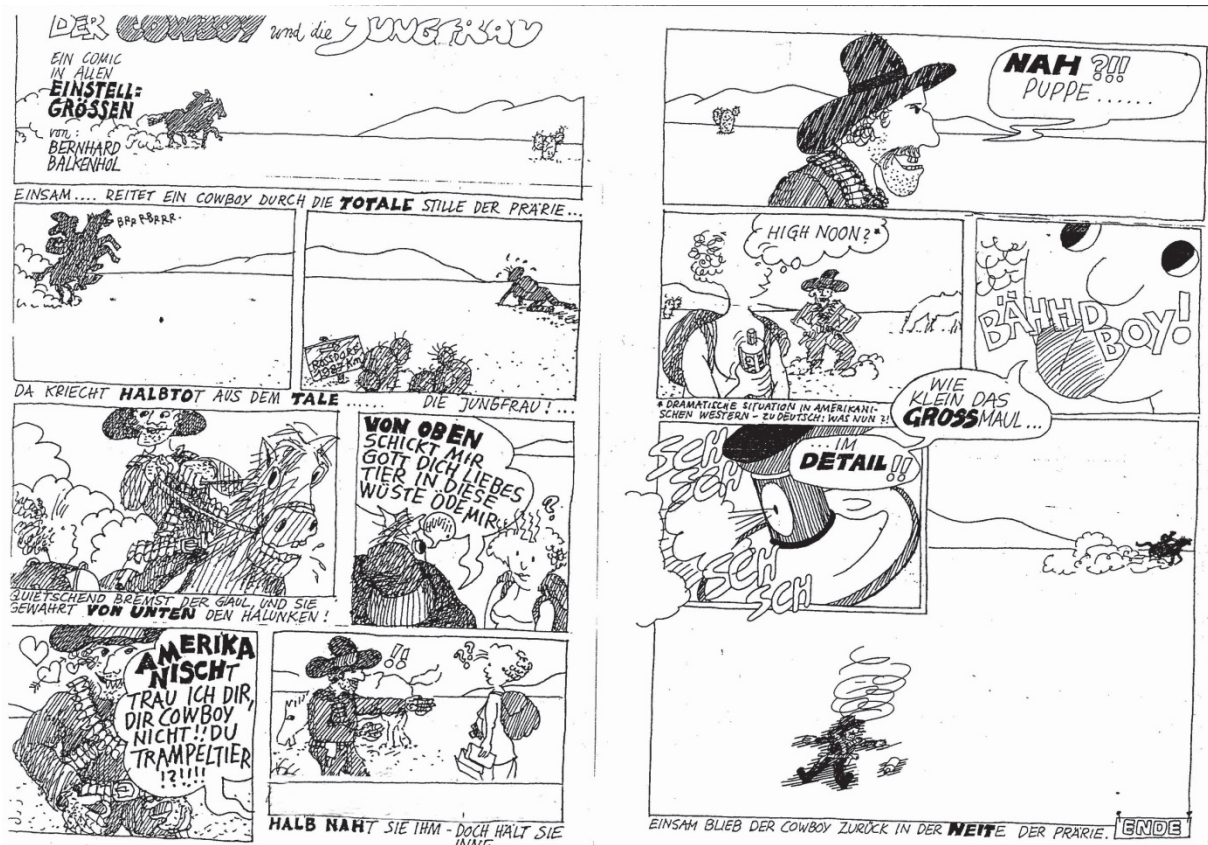
Hinter diesem scheinbar einfachen "Schnitt-Muster" verbirgt sich eine ganze Reihe von Möglichkeiten. Meist hat der Zwischenschnitt jedoch die Funktion, ein Geschehen "als-ob-

kontinuierlich" zu zeigen, wobei in Wirklichkeit bei den Dreharbeiten Pausen, Auslassungen oder Veränderungen passierten. Beim Spielfilm ein übliches Verfahren, dies zu kaschieren. Plansequenz

Unter Plansequenz versteht man die ungeschnittene Sequenz eines Films. Gemeint ist eine "autonome" Einstellung, eine Handlungseinheit, die den "Status" einer Sequenz besitzt. Meistens versucht der Begriff "Plansequenz", einen long-take zu beschreiben, wobei Bewegungen in der ununterbrochenen Einstellung und Dynamik nicht durch die Montage erzeugt werden.

(nach H.Beller, Handbuch der Filmmontage, 1999)

Einstellgrößen (Nach Balkenhol)

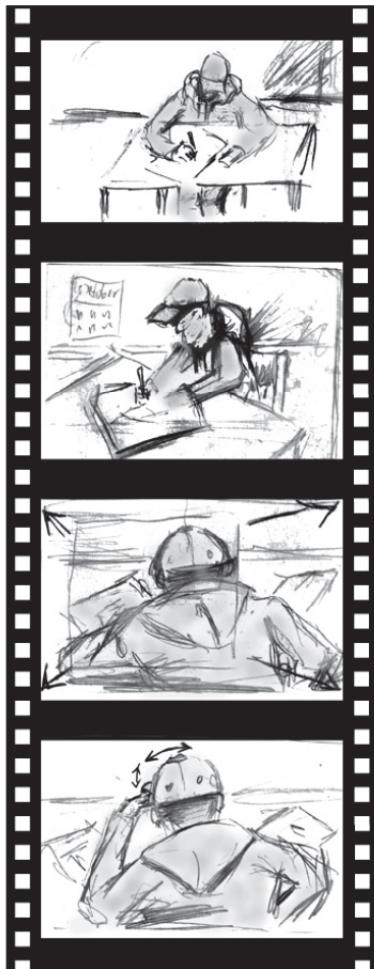


Erstellung eines Exposé und eines Storyboards

Schritt 1

Brainstorming, Clustering über folgende Elemente:

- ⇒ Inhalt der Geschichte/Handlung/Bilderfolge
- ⇒ Zielgruppe
- ⇒ Gestaltung (düster/fröhlich/mysteriös ...)
- ⇒ Orte
- ⇒ Personen
- ⇒ Ablauf (in Szenen mit Kurzhandlungsabläufen notieren!)



Schritt 2

Szenen mit folgenden Angaben notieren:

- ⇒ Allgemeine Stimmung, Absichten der Szene
- ⇒ Personen – wer ist zu sehen? Besondere Merkmale, Kleidung, Requisiten, wie ist die Mimik/Gestik/die Stimme...
- ⇒ Ort – Hintergrund, Schauplatz, Wetter/Beleuchtung/Tageszeit, Besonderheiten...
- ⇒ Dialog und Intonation – wer spricht wie und mit welchen Worten?

Schritt 3:

Das Exposé mit der Sammlung an Szenen müssen Sie nun in Einstellungen unterteilen. Jede Abbildung auf dem Storyboard steht für eine Einstellung.

- ⇒ Details/Großaufnahme oder viele Personen ganz sichtbar? (vgl. Blatt „Einstellungsgrößen“ im Menü „Allgemeine Materialien“)
- ⇒ Was ist im Bild?

Bewegungen werden durch Pfeile dargestellt, ebenso Schwenks, Kamerafahrten oder Überblendungen. Die einzelnen Skizzen sollten zügig und grob ausgeführt werden.

Achten Sie dabei darauf, dass die Aussage des Bildes dem Zweck folgt.








Beispiel:

Wenn die Schauspielerin sich in der Einstellung erschrecken soll, kann man sie entweder in der „halbnah“-Einstellung einen Satz zurück machen lassen, oder man filmt sie „groß“, um ihren erschrockenen Gesichtsausdruck zu zeigen.

Die Einstellungsgrößen im Film

- Einstellung:** Kleinste filmische Einheit/kontinuierlich belichtetes, ungeschnittenes Stück Film.
- Schnitt:** Wechsel zwischen einzelnen Einstellungen. Die Anzahl der Schnitte bestimmt das Tempo des Films.
- Einstellungsgröße:** Abstand des Objekts zur Kamera/Größe des Objekts auf dem Bild.

Dies sind gängige Filmeinstellungsgrößen und Ihre Verwendung:

	<p>1. Panorama (Weit)</p> <p>Landschaft/Übersicht</p>		<p>5. Amerikanisch</p> <p>Ursprünglich aus Westernfilmen. Person ist „vom Colt aufwärts“ sichtbar</p>
	<p>2. Totale</p> <p>Abbildung einer oder mehrerer Personen, Umgebung dominiert</p>		<p>6. Nah</p> <p>Brustbild einer Person, die Mimik ist wichtig</p>
	<p>3. Halbtotale</p> <p>Person/en und Umgebung, ausgewogenes Verhältnis zwischen beidem</p>		<p>7. Groß</p> <p>Gesicht der Person, starke Betonung der Mimik, deutliche Sichtbarkeit des Gefühlsausdrucks</p>
	<p>4. Halbnah</p> <p>Personen sind nicht von Kopf bis Fuß auf dem Bild zu sehen. Die Gestik steht im Vordergrund</p>		<p>8. Detail</p> <p>Teile des Gesichts oder bestimmter Objekte sind so dargestellt, dass sie das Bild füllen</p>

Vgl. Kamp/Rüsel: Vom Umgang mit Film, 1998, S.13-57

Kuleshow-Effekt

