Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

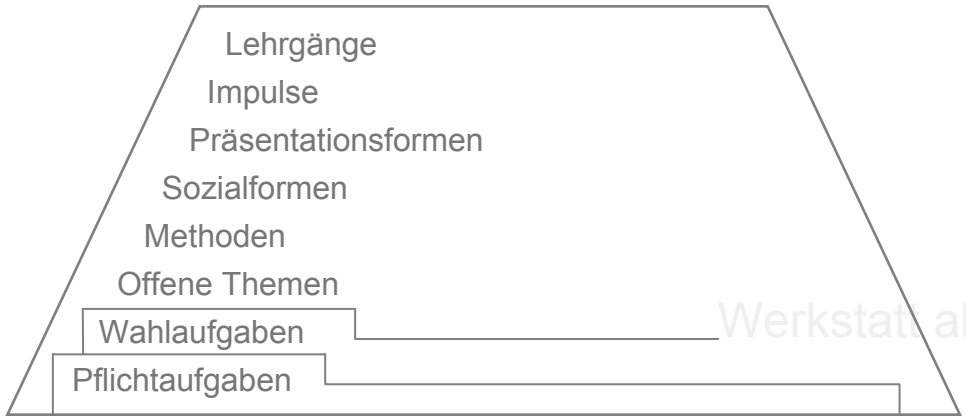
Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Die Werkstatt im Kasten



Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben: 1. Station

Sucht Euch eine der ausgelegten Zeichnungen aus und beschreibt die verwendete Technik.
Behaltet die Zeichnung nach dem Erledigen der Aufgabe bei Euch!

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben: 2. Station

Bearbeitet das Arbeitsblatt über zeichnerische Gestaltungsmittel!

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben: 3. Station

Führt eine Analyse der von euch ausgewählten Zeichnung durch.
Geht dabei wie in der Beispielanalyse vor.
Verwendet auch die Begriffe, die ihr in den ersten beiden Stationen schon kennen gelernt habt!

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben: 4. Station

„Kunst-Treff“:
Findet euch zu zweit zusammen.
Redet miteinander – in einer Art „Small talk“ – über die von euch untersuchten Zeichnungen.
Fertigt anschließend einen schriftlichen Werkvergleich an.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben: 5. Station

Probiert die genannten künstlerischen und zeichnerischen Techniken aus:

a) Klecksen:
Kleckst Farben auf ein Papier. Nutzt die so entstehenden Formen, um daraus menschliche Figuren zu erschaffen.

b) Grundformen:
Zeichnet mit Hilfe der Grundformen Kreis, Dreieck und Quadrat menschliche Figuren.

c) Collage:
Nähert Euch mit Hilfe der Collagetechnik einer Darstellung menschlicher Figuren an. Nutzt dabei möglichst unterschiedliche Materialien (Zeitung, Wolle, Draht,...).

d) Schattenriss:
Findet zu zweit zusammen und fertigt gegenseitig einen Schattenriss eurer Köpfe in Profilansicht an.

e) Naturstudie:
Fertigt Naturstudien zum Thema „Menschlicher Köper“ an (z.B. eine Fuß- oder Handstudie, ein Portrait, die menschliche Figur (in Bewegung), Studien von Augen, Nasen, Mündern).

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Werkstatt als Raum

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Schönhöfer Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Performance

1. Untersuche die Rolle des Körpers in der Performancekunst.

2. Analysiere den Unterschied zwischen Performance und Theater.

3. Schreibe anhand wichtiger Vertreter dieser Kunstgattung eine Geschichte der Performance (z.B. Marina Abramovich, Joseph Beuys, Chris Burden).

Werkstatt als Raum

4. Entwickle eine eigene Performance zum Thema „Körper“ und überlege Dir auch, wie Du sie dokumentierst.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Schönhöfer Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Skulptur & Bewegung

1. Untersuche die Geschichte der Skulptur im Hinblick auf sportliche Bewegungsmotive (z.B. „Diskuswerfer“ von Myron, „David“ von Michelangelo und Bernini).

2. Suche Dir eine Sportart aus und versuche einen typischen Bewegungsmoment dieser Sportart in einer Skulptur festzuhalten.

   → *Lehrgang Plastisches Gestalten*

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© F. Schönhöfer Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe:
Wie die Zeichnung laufen lernte oder: Bilder bewegen sich doch

Wenn man einen Kreis auf ein Blatt malt und dieses auf ein Blatt legt, auf dem der gleiche Kreis etwas weiter rechts abgebildet ist und man sich beide Bilder zeitlich kurz hintereinander anschaut, erhält man den Eindruck einer Bewegung. Es scheint, als wäre der Ball nach rechts gerollt.

Mehrere Blätter in einem Buch zusammengefasst ergeben ein Daumenkino.
Untersuche dieses Phänomen und stelle in Form eines Daumenkinos den Ablauf einer Körperbewegung dar.

Das Arbeiten mit Transparentpapier erleichtert es, das ausgewählte Motiv in gleicher oder nur leicht veränderter Form auf das folgende Blatt zu zeichnen!

→ *Literatur: Edweard Muybridge: „The human figure in motion“*

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Comic I

1. Beschreibe den Aufbau eines selbst gewählten Comics.

2. Benenne die ausdifferenzierten Charaktermerkmale der einzelnen Figuren und erläutere die Beziehungen der Figuren zueinander.

3. Untersuche das Zusammenspiel von Bild und Text.

4. Fasse deine Untersuchungsergebnisse in Form einer Analyse zusammen und gehe dabei auch auf die Unterschiede zwischen realer Welt und Comicwelt ein.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Comic II

1. Untersuche zwei Comics unter dem Aspekt des Zeitwandels (wie und aus welchen Gründen hat sich die Sprache/ der Stil von Comics im Laufe der Zeit verändert?)

2. Klassifiziere dabei im ersten Arbeitsschritt die ausgewählten Comics.

3. Stelle im zweiten Schritt die Protagonisten der ausgewählten Comics einander gegenüber. Begründe auch, weshalb die ausgesuchten Comics für eine vergleichende Gegenüberstellung in Frage kommen!

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Comic III

1. Diskutiert in Gruppenarbeit die Möglichkeit der Transformation einer Kurzgeschichte oder Erzählung in den Bereich der Sequenziellen Kunst.

2. Einigt euch in einem zweiten Schritt auf einen Text, den ihr gemeinsam in einen Comic transformiert wollt.

3. Dokumentiert auch den Prozess der Transformation: auf welche Schwierigkeiten seid ihr beim Transformieren des Textes in einen Comic gestoßen? Welche Möglichkeiten habt ihr gefunden um die Probleme, die bei der Übersetzung eines Mediums in ein anderes auftauchen, zu lösen?

→ *Lehrgang Sequenzielle Kunst*
→ *Literatur: Scott McCloud: „Comics richtig lesen“ (Carlsen Verlag, 1994)*
Scott McCloud: „Comics neu erfinden“ (Carlsen Verlag, 2001)

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Körper

„There is an obvious and prominent fact about human beings: They have bodies and they are bodies. More lucidly, human beings are embodied, just as they are enselved. Our everyday life is dominated by the details of our corporal existence, involving us in a constant labour of eating, washing, grooming, dressing and sleeping.“ Brian Turner

Bearbeiten Sie zunächst 1 und wählen Sie im Anschluss zwischen 2 und 3!

Werkstatt als Raum

1. Erstellen Sie einen chronologischen Überblick über den soziologischen und philosophischen Umgang mit den Thema Körper in der Menschheitsgeschichte. Beschränken Sie sich hierbei auf wesentliche Gesellschaftshaltungen und Perspektiven namhafter Philosophen. Greifen Sie wenigstens zwei deutlich unterschiedliche gesellschaftliche Haltungen zum Thema Körper aus ihrer Übersicht heraus und recherchieren Sie möglichst viele Details um einen glaubhaften Alltag eines Individuums in Ihrem Alter aus jener Zeit konstruieren zu können.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Körper

2. Wählen Sie wenigstens eine der recherchierten Haltungen aus und erarbeiten Sie in einem Medium ihrer Wahl ein Bild, das die jeweilige gesellschaftliche Situation oder die charakteristische Denkweise erfasst.

3. Für Gruppen ab zwei Schülern: Wählen Sie wenigstens eine recherchierte Haltung aus und leben Sie einen ganzen Tag oder eine ganze Nacht im Geiste dieser Zeit. Dokumentieren Sie charakteristische Situation und vergleichen Sie diese nach Möglichkeit mit Ihrem reellen Leben in einem geeigneten Medium nachvollziehbar.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Hauptsache Habitus

Bearbeiten Sie entweder Aufgabe 1 oder 2 oder 3!

Sinngemäß nach Bordieu: Die Zugehörigkeit des Individuums zu einer sozialen Gruppe wird durch sein Körperverhalten deutlich. Der Körper ist Träger kulturellen Kapitals.

1. Für Gruppen ab zwei Schülern: Beobachten Sie Menschen in der Einkaufspassage, in der Schule, im Fastfood-Restaurant, im Kino und/oder an anderen Orten. Was sagt deren Körpersprache über sie aus? Führen Sie Aufzeichnung über Ihre Beobachtungen und formulieren Sie Ihren Erkenntnisgewinn.
   Entwerfen Sie anschließend ein kurzes Schauspiel in dem Sie Ihre gewonnenen Erkenntnisse verarbeiten. Hierbei ist Dialog möglich, aber nicht verpflichtend.

2. Für Gruppen ab zwei Schülern: Beobachten Sie einen Ihrer Gruppenmitglieder kritisch in Ihrem gemeinsamen (Schul-)Alltag über den Zeitraum einer Woche hinweg. Entwerfen Sie schriftlich ein Bild von dessen Körpersprache, dass Ihnen hilft, sich in den Habitus Ihres Gruppenmitgliedes hineinzufinden. Erproben Sie eine Woche lang, gestisch in die fremde Haut zu schlüpfen. Bemühen Sie sich darum, möglichst viele fremde Eigenschaften im Alltag stets zu den passenden Situationen einzusetzen und achten Sie auf das Verhalten Ihrer Umwelt, ihrer Eltern, Geschwister, aber auch auf das von Personen, die Sie nicht näher kennen. Welche Besonderheiten stellen Sie fest? Schreiben Sie eine Dokumentation in der Sie Ihre Beobachtungen darlegen und auswerten.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Hauptsache Habitus

(Achten Sie unbedingt darauf, im Schulunterricht trotz Ihrer Bemühungen immer auf das entsprechende Fach konzentriert zu bleiben!)

3. Sehen Sie fern. Beobachten Sie verschiedene Vertreter von wenigstens zwei TV-Charakteren Ihrer Wahl. Fertigen Sie ausschnittartige Aufzeichnungen auf VHS oder DVD an. Diese bilden ihre Arbeitsgrundlage für eine grafische Verallgemeinerung aller Personen zu einem “Typen-Rohling”, einer unpersönlichen Grundfigur. Halten Sie diese in einer künstlerischen Arbeit pro TV-Charakter fest.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe:
Körper im Medienzeitalter/ Medien im Körperzeitalter

Bearbeiten Sie entweder 1 oder 2!

„Nie zuvor war es so wichtig, gut auszusehen," behauptet Mischa Delbrouck („Verehrte Körper, verführte Körper", Tübingen 2004), nicht ohne im selben Atemzug darauf hinzuweisen, dass unsere Kommunikation heute sehr unpersönlich geworden ist, der Körper also beim Übermitteln von Informationen per Telefon, Fax, E-Mail keinen direkten Stellenwert mehr besitzt.

1. Nähern Sie sich diesem Widerspruch, indem Sie sich intensiv mit „Ballungszentren" dieser Eliminierung (Auslöschung) und der Fetischisierung (Verehrung) des Körpers in unserer Gesellschaft beschäftigen. Suchen Sie in unserer Vergangenheit nach den Ursprüngen dieser Entwicklung, stellen Sie den Grad der Veränderung fest und suchen Sie nach Ursachen dieser Gesamtentwicklung. Präsentieren Sie ihre Sammlung und ihre Überlegungen zusammenhängend in einem Medium ihrer Wahl (z.B. Collage).

2. Wenn Sie herausfinden, wie es zu dieser widersprüchlichen Entwicklung in unserer Gesellschaft kommen konnte, dann können Sie auch vermuten, wie es um das Thema Körper in der Zukunft bestellt sein wird. Bilden Sie Ihre persönliche Prophezeiung in einem Medium Ihrer Wahl ab.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Mode/Design

Verschaffen Sie sich einen Überblick über den Wandel der Mode von der vorchristlichen Zeit bis heute. Halten Sie bei einer beliebigen „Mode-Epoche“ inne und setzen Sie sich mit den Besonderheiten dieser auseinander:

1. a) Fertigen Sie ein Kleidungsstück oder ein gesamtes Outfit aus der von Ihnen gewählten „Mode-Epoche“ stilgetreu an (z.B. ein Paar Schnabelschuhe aus dem Mittelalter, eine antike Tunika oder ein Renaissancekleid).

1. b) Setzen Sie ihr Kleidungsstück in Szene! Präsentieren Sie ihr Modestück durch eine Modenschau (möglicherweise an einem stilechten Ort, wie einer Burg) und/oder Werbefotografien in einem passenden Ambiente.

oder:

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Mode/Design

2. a) Versetzen Sie sich in die Rolle eines Designers! Fertigen Sie Kollektionsentwürfe und anschließend ein Kleidungsstück oder ein gesamtes Outfit mit alternativen Materialien (z.B. Papier, Tetra Pack,...) an. Orientieren Sie sich bei der Wahl Ihres Kleidungsstückes an einer von Ihnen gewählten „Mode-Epoche“.

2. b) Setzen Sie ihr Kleidungsstück in Szene! Präsentieren Sie ihr Modestück durch eine Modenschau und/oder Werbefotografien.

Werkstatt als Raum

→ *Lehrgang Nähtechnik*
→ *Literatur:*

The Kyoto Costume Institute: Mode. Vom 18. bis 20. Jahrhundert.
Taschen Verlag; 3., veränd. Neuaufl. (Nov. 2004).
The Kyoto Costume Institute: Fashion History. Eine großartige Reise durch die Zeit und die Vielfalt der Mode.
Taschen Verlag; 1. Auflage (Aug. 2006).
Racinet, Auguste: Costume History - Kostümgeschichte.
Taschen Verlag; Auflage: Multilingu.
Gombrich, Ernst H.: Die Geschichte der Kunst.
Fischer; Frankfurt; 16. vollst. überarb. Auflage (1996).

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: George Grosz

Beschäftigt euch mit dem Werk des Malers und Graphikers George Grosz (1893-1959).
In seinen Zeichnungen und Gemälden nimmt Grosz kritisch Stellung zur politischen Situation Deutschlands zur Zeit der Weimarer Republik und dem Beginn des Nationalsozialismus.

1. Untersucht, wie und mit welchen künstlerischen Mitteln Goerge Grosz bestimmte Menschentypen darstellt. Zieht zu eurer Untersuchung auch die Briefe hinzu, welche Grosz an Freunde und Arbeitskollegen schrieb.

Werkstatt als Raum

2. Tretet in Korrespondenz mit dem Künstler, indem ihr auf einen seiner Briefe antwortet, oder schlüpft alternativ in die Rolle George Grosz (oder einer seiner „Ichs“) und schreibt einen Brief in seinem Namen aus der heutigen Zeit (wie hätte Grosz die heutige Gesellschaft beschrieben?)

3. Dokumentiert eure Untersuchungsergebnisse und die fiktive Korrespondenz in einem Medium eurer Wahl.

→ *Methode Korrespondenz/Briefwechsel*

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Das Lachen

Untersucht das Phänomen des Lachens!

1. Recherchiert Bildbeispiele, z.B. aus Zeitschriften, Büchern und Filmen oder fotografiert lachende Menschen. Wie sehen lachende Menschen aus und welche Situationen sind es, die uns zum Lachen bringen? Welche Gründe gibt es, dass Menschen lachen?

2. Führt ein Expertengespräch mit einem „Lachexperten“ (z.B. einem Zirkusclown, einem Kabarettist, o.ä.) durch.

3. Findet oder erfindet Situationen, die uns in eurer Präsentation zum Lachen bringen. Bedient euch hierbei des Mediums Theater (auch Pantomime) oder Film.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Figurenentwicklung

Entwickelt gemeinsam eine Figur und präsentiert uns diese in einem selbst gewählten Medium (z.B. Film, Comic, Theater, …).

a) Macht Euch mit Erzählspielen fit im Erfinden von Charakteren (siehe Impulskarte).

b) Wählt Euch beispielhaft eine literarische Figur/Comicfigur aus und analysiert deren Charakter (z.B. welche Charaktereigenschaften hat Micky Maus und wie drücken sich diese in ihrem Verhalten aus?).

c) Lasst die Figur in eine problematische Situation geraten und erzählt uns, wie sie sich daraus wieder befreit.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Wahlaufgabe: Körperhaltung

Untersucht, was Körperhaltungen über die Emotionen eines Menschen aussagen!

1. Recherchiert in Büchern (z.B. illustrierten Bilderbüchern), Filmen oder im wirklichen Leben und fertigt Zeichnungen von Menschen in unterschiedlichen Haltungen an.

2. Erfindet eine eigene Figur, die ihr in verschiedene Körperhaltungen versetzt. Beschäftigt Euch dabei auch mit den menschlichen Proportionen.

Werkstatt als Raum

3. Entwickelt eine Geschichte, in dessen Verlauf Eure Figur mehrere Emotionen durchlebt, welche sich in ihrer Körperhaltung widerspiegeln (z.B. von Enttäuschung über Wut bis zu Freude).

4. Präsentiert eure Ergebnisse in einem Medium eurer Wahl (z.B. Pantomime, Comic, ...)

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© Sebastian Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Exkursion

1. Fragen an die Institution konkretisieren:
- Anlegen einer Mind Map, im Zentrum steht „Die Exkursion“:
  Was interessiert uns? Was wollen wir sehen?
  Was können wir aus einer bestimmten Einrichtung „mitnehmen”?

2. Eine Verbindung zu der Einrichtung herstellen:
- Recherche über die jeweilige Institution (Internetpräsentation,...)
- Terminabsprache
- Ist für die Gruppe eine Führung wichtig?

Werkstatt als Raum

3. Wer übernimmt was?
- Individuelles Material: etwas Geld, Essen & Trinken, Schreibutensilien, ggf. Zeichenblock, Fotoapparat, Camcorder
- Verteilung der Rollen eines Schriftführers bzw. eines Fotografen
- Verteilung von Referatsthemen in Bezug auf das Vorhaben

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

4. Nachbereitung/ Auswertung:
- Die entstandenen Materialien werden gesammelt / in der Klasse ausgelegt
- Dokumentation (in Form eines Buches, einer Diashow, o.ä.)
- Diskussion/ gemeinsam über Erlebtes austauschen
- Vorschläge und Verbesserungsmöglichkeiten für die nächste Exkursion

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Erkundung

1) Vorbereitung:

Vor dem Erkundungsgang Austausch von Ideen, Wünschen u. Erwartungen unter den Gruppenteilnehmern. Danach wird gemeinsam ein klarer Erkundungsauftrag formuliert und schriftlich fixiert werden. Dabei sollten auch Teilziele, bzw. einzelne Arbeitsschritte benannt werden. Anschließend Klärung organisatorischer u. technischer Bedingungen:

- Welche Orte/Institutionen eignen sich am besten zur Erfüllung des Erkundungsauftrags?
- Welche Ansprechpartner gibt es für das Thema?
- Müssen im Vorfeld Gespräche mit diesen geführt werden?
- Welchen zeitlichen Rahmen soll die Erkundung einnehmen?
- Welche technischen und organisatorischen Hilfen werden benötigt?

2) Konkrete Planung:

Differenzierung des Erkundungsauftrags: Ist die ursprüngliche Planung durchführbar oder müssen Teilaspekte korrigiert werden?

- Organisation:
  Zeitplan, Materialbeschaffung, gemeinsame Spielregeln usw.
- Sicherstellung einer Dokumentation
- Wie soll die Erkundung dokumentiert und präsentiert werden?

Werkstatt: Körper

© E. Bach/ S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Textanalyse

Die Textanalyse wird angewandt, um Texte hinsichtlich ihres Inhalts und ihrer Intention zu untersuchen. Die folgenden Teilschritte sind dazu notwendig:

1. Vorbereitung:
- Aufmerksames Lesen
- Markieren von unklaren Textstellen
- „Übersetzung“ unklarer Textstellen in verständliche Sprache
- aspektorientierte Zergliederung des nun verständlichen Textes in betitelte Abschnitte

2. Analyse:
- Aufmerksames Lesen
- Markieren von wichtigen Textstellen
- Bearbeitung der markierten Textstellen im Hinblick auf die Aufgabenstellung
  (Was sagt der Text über mein Thema aus? Welche Haltung hat der Autor zu meinem Thema?)

3. Ergebnis:
- Zusammenfassung der gewonnenen Erkenntnisse mit eigenen Worten
  (ggf. Kennzeichnung übernommener Textstellen als Zitate)
- bei einem Aufsatz: Zusammenstellung eines Quellenverzeichnisses mit einer Auflistung aller verwendeter Texte

Werkstatt: Körper

© F. Schönhöfer Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Das Feedback

Feedback ist die Wiedergabe eines subjektiven Eindrucks, den jemand auf Euch macht.

Was müsst Ihr beachten, wenn Ihr Feedback gebt?
- kennzeichnet in Eurer Formulierung, dass es Eure persönliche Meinung ist
- versucht nicht zu interpretieren, beschränkt Euch darauf, auszudrücken wie etwas auf Euch gewirkt hat
- sprecht denjenigen, dem Ihr ein Feedback gebt, persönlich an
- benennt konkrete Einzelheiten
- drückt Euch auf respektvolle Art und Weise aus, welche die Selbstachtung des anderen nicht verletzt
- auch in schriftlicher Form möglich. Vorteil der Briefform: der Empfänger kann ihn sich in Ruhe durchlesen und auch Ihr könnt länger darüber nachdenken, wie und was Ihr sagen möchtet. Macht Euch Notizen und schreibt Sie wie für einen guten Freund in Briefform auf.

Was müsst Ihr beachten, wenn Ihr Feedback bekommt?
- hört widerspruchsfrei zu und verteidigt euch nicht
- macht Euch klar: die Äußerungen eurer Mitschüler sollen Euch helfen, sind aber immer subjektive Eindrücke
- seit bereit zu einer Reflexion und fragt Euch: Ist an den Eindrücken Eurer Mitschüler etwas dran? Kann ich etwas von dem Gesagten für mich annehmen?

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© Sebastian Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Bildanalyse & der Bildvergleich

Die Bildanalyse wird angewandt, um Bilder hinsichtlich ihrer Form, ihres Inhalts und ihrer Aussage zu untersuchen.

1. Vorbereitung:
- genaue Betrachtung des Bildes

2. Bildbeschreibung/ Analyse:
- Logischern Aufbau beachten:
- Formales: Bildtitel, Künstler, Entstehungsjahr, Größe, Maltechnik, Bildträger, Ort
- 1. Eindruck: subjektiv, spontan, gefühlsmäßig
- Bildbeschreibung:
- kurze Beschreibung der Szene (z.B. Ort, Ereignis)
- Details (wer / was ist zu sehen?)
- Intention (was beabsichtigt der Künstler mit dem Bild?)
- Perspektive, Farben, Formen, Proportionen etc.
- Wirkung auf den Betrachter

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© Sebastian Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Bildanalyse & der Bildvergleich

3. Interpretation:
- Versuch einer Ausdeutung und Bewertung des Analysierten (warum ist es so, wie es ist, lassen sich Rückschlüsse ziehen, worum geht es dem Künstler, woraus schließe ich das, ...)
- argumentierend, subjektiv
- Schlussfolgerungen aus den Erkenntnissen ziehen

4. Bildvergleich:
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Bilder beschreiben:
- Formales, Figuren, Zeit, Hintergrund, Farbigkeit, Ausdruck, Intention des Künstlers, etc.
- Vergleichende Gegenüberstellung der Fakten
- Zusammenfassung der gewonnenen Erkenntnisse

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Das Rollenspiel

Das Rollenspiel stellt eine Methode dar, in die Haut einer anderen Person zu schlüpfen und eine bisher unbekannte Situation durchzuspielen.

Es ist untergliedert in eine Vorbereitungsphase, in welcher die Spielsituation bestimmt und ausgearbeitet wird, dem Spiel selbst und der Besprechung des Spiels, in welcher die Beobachter des Spiels ein Feedback geben. Für die Durchführung der einzelnen Phasen sollte ungefähr gleich viel Zeit aufgewendet werden.

Wird eine Konfliktsituation dargestellt, so sollen in der Vorbereitungszeit auch Modelle zur Konflikt- und Streitbewältigung erarbeitet werden. Steht die Spielsituation in einem bestimmten fachlichen Kontext, so ist darauf zu achten, dass in der Vorbereitungszeit eine Auseinandersetzung mit den fachlichen Aspekten des Themas stattfindet.

Keiner wird zur Übernahme einer bestimmten Rolle gezwungen. Im Spielen einer fremden, u.U. sogar „unsympathischen“ Rolle, liegt jedoch gerade die Stärke und der Reiz des Rollenspiels.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Das Rollenspiel

1. Vorbereitung
- Ausarbeitung und Festlegung der Spielsituation, sowie der Handlung (Erarbeitung von Modellen zur Konflikt- und Streitbewältigung)

2. Das Spiel
- schauspielerische Vorstellung der festgelegten Situation (Konfliktsituation)

Werkstatt als Raum

3. Reflexion
- Besprechung der Spielsituation (das Publikum kommt zu Wort)

wichtig:
Für die Durchführung der einzelnen Phasen sollte ungefähr gleich viel Zeit aufgewendet werden.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© E. Erny/ S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Methode: Die Korrespondenz/ Briefmethode

Die Methode der Korrespondenz bietet eine Möglichkeit, sich gegenseitig Erlebnisse und Wissenswertes mitzuteilen und den Blick für sich und andere zu schärfen.

Planung:
Der Korrespondierende soll den Empfänger der Botschaft in seiner Planung berücksichtigen. Hierbei sollten folgende Fragen beantwortet werden: An wen richtet sich mein Brief? Wie muss mein Brief formuliert sein, damit der Inhalt den Empfänger in beabsichtigter Weise erreicht? Wie wird der Empfänger wohl auf das Geschriebene reagieren? u. ä.

Durchführung:
Um mit anderen zu korrespondieren, können Bilder angefertigt, kleine Texte geschrieben, Dinge gebastelt und gesammelt und an den Empfänger (z.B. den Schüler einer Partnerklasse) verschickt werden. Innerhalb einer vorher vereinbarten Frist antwortet der Empfänger auf die erhaltene Botschaft. Durch den Austausch kann eine persönliche Beziehung entstehen, obwohl kein direkter persönlicher Kontakt stattgefunden hat. Es besteht auch die Möglichkeit fiktive Briefe zu schreiben, indem der Korrespondierende in die Rolle einer erdachten oder historischen Persönlichkeit schlüpft bzw. seinen Brief an eine fiktive Person richtet.

Dokumentation:
Nach Abschluss der Korrespondenzphase wird die gesammelte Korrespondenz dokumentiert (z.B. in Form eines Buches, einer Zeitung, eines Blogs o. ä.).

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Werkstatt als Raum

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Sozialform: Einzelarbeit

- Innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens arbeitet der Schüler eigenständig an einer bestimmten Aufgabenstellung.

wichtig:
disziplinierte und konsequentes Vorgehen bei der Erarbeitung von Wissen

- Die Zeit ist dabei selbst einzuteilen, und der Lernstoff konzentriert und sorgfältig zu bewältigen ohne das Ziel der Aufgabe aus den Augen zu verlieren.
- Es ist immer wieder Rücksprache mit dem Lehrenden zu halten.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Sozialform: Partnerarbeit

- 2 Schüler arbeiten gemeinsam an einer themen- oder arbeitsgleichen Aufgabe
- gemeinsames Arbeiten bedeutet: interaktives, kommunikatives Arbeiten
- Fragen der Arbeitsteilung/Vorgehensweise sollten zu zweit besprochen werden
- gemeinsame Erarbeitungsphasen und Problembewältigung
- Präsentation des Erarbeiteten miteinander vor anderen Schülern/der Klasse

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Sozialform: Gruppenarbeit

- bestehend aus 2 bis 6 Schüler
-Problemlösungen sollen durch organisierte und zielgerichtete Zusammenarbeit erarbeitet werden

Möglicher Ablauf:
1. Klären Sie, welche Arbeitsschritte zu erledigen sind.
2. In welchem zeitlichen Rahmen soll das geschehen?
3. Vereinbaren Sie Ihr Arbeitsverfahren.
4. Bestimmen Sie einen oder zwei Gruppensprecher.
5. Halten Sie Ihre Arbeitsergebnisse schriftlich fest.
6. Halten Sie am Ende der Sitzung fest, wer was bis wann erledigen muss.
7. Präsentieren Sie die Arbeitsergebnisse.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Präsentationsformen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Performance

Erstellt eine Liste mit möglichen Performances!

Wählt Euch jeweils eine Performances aus der Liste aus und führt sie Euch in Eurer Gruppe gegenseitig vor.

Wann wirkt eine Vorführung theatralisch, wann wirkt sie performativ?
Reflektiert untereinander die Wirkung Eurer Darstellungen!

Werkstatt als Raum

→ *Methode Feedback*

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Skulptur & Bewegung

Durchsuche Deine Lieblingssportzeitschriften nach Bewegungsmomenten,
die Dir besonders ausdrucksstark erscheinen.

Versuche einen Bewegungsmoment plastisch festzuhalten.

→ *Lehrgang Plastisches Gestalten*

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte:
Wie die Zeichnung laufen lernte oder: Bilder bewegen sich doch

Schaue Dir das Werk des afrikanischen Künstlers William Kendridge an!

Welche Techniken benutzt er?

Welche Anregungen kannst Du aus seinem experimentellen Umgang mit dieser Technik für Deine eigene Arbeit gewinnen?

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Comic II

Untersuche die „verschlafene“ Entwicklung innerhalb des U.S. amerikanischen Comic-Verlags „DC Comics“!

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Körper

zu 2. Denkbar sind in erster Linie Zeichnungen oder Gemälde, in denen man eine Szene entwirft. Inhalt der Szene könnten, je nach Zugehörigkeit der gesammelten Informationen, eine Familie, eine öffentliche oder adelige oder militärische Gruppe sein, wie sie sich der Bildung oder der körperlichen Ertüchtigung oder einem charakteristischen Rauscherlebnis hingibt.

zu 3. Zu allererst bietet sich zum Lösen der Aufgabe der Videofilm oder die Fotographie an. Bei der Konstruktion des Alltags können authentische Bekleidung und Schauplatz eine Rolle spielen. Je nach Konzept kann die Darstellung aber auch gänzlich auf das Körperhafte, die Geste und die Bewegung hinauslaufen.

Beim Vergleich mit Ihrem tatsächlichen Alltag bietet es sich an, auf das selbe Medium zurückzugreifen und eine Entsprechung zu filmen oder zu fotografieren.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Hauptsache Habitus

zu 1. Versuchen Sie selbst, Kriterien für Ihre Beobachtungen zu finden. Folgende Fragestellungen können Ihnen helfen: Häufen sich bestimmte Beobachtungen und lassen sich so Personen-Gruppen definieren? Schließen sich bestimmte Verhaltensbausteine aus? Wie funktionieren Begegnungen zwischen Personen mit vergleichbarer Körpersprache, wie die von Personen mit deutlich verschiedenem Habitus?

zu 2. Versuchen Sie, möglichst differenziert zu beobachten. Folgende Fragestellungen können Ihnen helfen: Erzählt Ihr Gruppenmitglied gestenreich? Hat er/sie eine markanten Art zu laufen, schreiben, trinken? Sieht man ihm/ihr an, wenn er/sie nachdenkt, skeptisch oder gelangweilt ist? Schildern Sie in der abschließenden Dokumentation, inwiefern ihr fremdartiges Verhalten Reaktionen in und außerhalb der Schule ausgelöst hat.

zu 3. Als TV-Charaktere kommen besonders zahlreich vertretene Typen wie Talkshowmoderatoren, TV-Richter oder Kommissare in Frage. Denkbar sind aber auch besonders präsente Individuen. Die künstlerischen Arbeiten können Zeichnungen sein, in denen man etwa nur silhouettenartig oder mit dem Ziel eines detaillierteren Querschnitts eine unpersönliche Grundfigur darstellt. Denkbar ist besonders für einen Querschnitt auch die computergestützte Fotomontage. Sie können auch selbst darstellerisch tätig werden - live oder im Ursprungs-Medium.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte:
Körper im Medienzeitalter/Medien im Körperzeitalter

zu 1. „Ballungszentren“ sind heute nicht schwer zu finden. Beschäftigen Sie sich exemplarisch mit Print- und Multimedia. Besonders Regenbogenpresse, Privat-Sender und Community-Sites im Internet geizen nicht mit nackter Haut als „Botschaft“.

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© F. Erny Bauhaus-Universität Weimar

Impulskarte: Figurenentwicklung

Spiele zur Figurenentwicklung:
1. Setzt euch paarweise gegenüber und schaut euch ca. 1 Minute an. Merkt euch vom Anderen so viele Details wie möglich. Dreht euch dann um, so dass ihr Rücken an Rücken sitzt und erzählt eurer Gruppe möglichst viele Einzelheiten von eurem Gegenüber. Wer hat sich die meisten Details gemerkt?

2. Jede Person eurer Gruppe schreibt auf einen Zettel eine Charaktereigenschaft (z.B. melancholisch, energisch, …) und gibt den Zettel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser fertigt eine Zeichnung an, auf der eine Figur mit der entsprechenden Charaktereigenschaft zu sehen ist. Wenn er damit fertig ist, faltet er das Blatt so zusammen, dass nur noch die Zeichnung zu sehen ist und gibt das Blatt weiter an den Nächsten. Dieser versucht, den Charakter der gezeichneten Figur in einem Wort zu beschreiben, usw. Schaut euch die Ergebnisse nach einer Runde an – wie hat sich der Charakter der Figur verändert?

3. Figureninterview: Setzt euch zu zweit zusammen. Einer denkt sich eine Figur aus, in dessen Haut er für die Zeit des Interviews schlüpft. Der andere führt nun ein Interview, in dessen Verlauf er versucht, möglichst viel über das Leben der ausgedachten Figur herauszubekommen
(wie sieht ihr Alltag aus, welche Charaktereigenschaften/Schwächen/Stärken/Hobbys hat sie, usw.).

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Erny/ E. Bach/ S. Schumann/ F. Schönhöfer/ T. Herrmann
Bauhaus-Universität Weimar

Pflichtaufgaben

Wahlaufgaben

Methoden

Sozialformen

Präsentationsformenen

Impulse

Lehrgänge

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

- Handhabung von Standart-Funktionen an einer Kamera
- Spiel mit Blende, Belichtungszeit
- Übungen zu Kurzzeitbelichtung, Langzeitbelichtung, Ausleuchtung
- Belehrung zur Privatsphäre von fremden Personen und zur Einhaltung von Verboten

Werkstatt als Raum

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

"Die Photographie ist eine wunderbare Entdeckung, eine Wissenschaft, welche die größten Geister angezogen, eine Kunst, welche die klügsten Denker angeregt – und doch von jedem Dummkopf betrieben werden kann." Nadar, 1856

1. Einführung
Die Fotographie ist ein technisches Verfahren zur bildhaften Ablichtung der Wirklichkeit, zumeist in Form von Momentaufnahmen. Als professionelle Apparatur hat sich hierfür sowohl in der analogen Fotografie als auch in der digitalen die Spiegelreflexkamera durchgesetzt. Mit ihr hat man bereit vielfältige Möglichkeiten, auf die Entstehung des Bildes Einfluss zu nehmen (siehe Punkt 4).

2. Unterscheidung zwischen analoger und digitaler Fotografie
Welcher Technologie ich den Vorzug gebe, kann durchaus eine Frage des Geschmacks sein. Es kann aber passieren, dass sich für mein konkretes Vorhaben ein Verfahren besonders anbietet bzw. sich als ungeeignet erweist. Wenn ich mich ernsthaft für die Fotografie interessiere, sollte ich mich auf jeden Fall wenigstens einmal intensiv sowohl in der analogen als auch in der digitalen Technologie erproben.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

Gegenüberstellung analoger und digitaler Fotografie nach technischen Aspekten:

Analoge Fotografie	Digitale Fotografie
Bildbelichtung auf Schwarz-Weiß- oder Farb-Negativ-Film	Bildbelichtung in digitale Bild-Informationen (komprimierte Bild-Datei)
praktisch keine Einschränkung der Betriebsbereitschaft der Kamera	Betriebsbereitschaft durch Anzahl und Ladezustand der Batterien beschränkt
Limitierung der Bildanzahl durch Anzahl und Länge der Filme	Limitierung der Bildanzahl durch Anzahl und Größe der Speicherkarten, durch gewählte Bild-Auflösung (Datei-Größe)
fehlende Überprüfbarkeit des Bildes	sofortige Anzeige des Bildes im integrierten Display
beliebige Skalierbarkeit des Bildes beim Ablichten auf Foto-Papier	qualitativ verlustfreie Maximal-Größe des Bildes ist durch gewählte Auflösung festgelegt
Bild-Ablichtung nur im Labor möglich, damit auf genormte Formate und Bildwerte festgelegt	Bild-Ausdruck bei gutem Drucker zuhause möglich, damit relative Freiheit hinsichtlich Format, Bildausschnitt, Bildwerten;

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

3. Fotografie als Kunstform
Seit Mitte des letzten Jahrhunderts ist Fotographie allgemein als Kunstform anerkannt. Das heißt natürlich nicht, das jedes Foto einen künstlerischen Anspruch besitzt. Zunächst einmal muss ich mir eine Zielstellung setzen, unter der ich fotografisch arbeite. Aus der ergibt sich, ob ich meine Motive inszeniere oder aber schnappschuss-artig vorgehen will. Egal für welche Variante ich mich entscheide: Ein "Dummkopf" (vgl. Nadar) darf ich bei künstlerischem Anspruch keinesfalls sein.

Die Inszenierte Fotografie:
Wenn ich beim Fotografieren nicht unter Zeitdruck stehe, etwa weil mein Motiv sich nicht bewegt oder ich beliebig viele Versuche habe, um ein gutes Foto zu schießen, dann bietet sich die Inszenierung meines Motivs an. Das bedeutet, dass ich mir die Zeit nehme, alle interessanten Variablen, die gegenwärtig eine Rolle spielen, so zu manipulieren, dass sie mein Motiv auf genau die Weise zum Ausdruck bringen, an der mir gelegen ist. Ich kann mir die optimale Position für die Kamera suchen, Personen dirigieren, Stör-Objekte aus dem Hintergrund entfernen, mein Motiv, speziell im Innenraum oder bei Dunkelheit, mit verschiedenen Lichtquellen ausleuchten und natürlich diverse Einstellungen an der Kamera (siehe Punkt 4) vornehmen.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

Die Möglichkeit zu dieser vielfältigen Gestaltung ist bei der inszenierten Fotografie gleichzeitig die Pflicht zu solcher. Wenn ich mich für diesen Weg entscheide, so muss ich für mein fertiges Bild alle verfügbaren Register ziehen um ein ausgefeiltes, dem Motiv gerechtes Ergebnis zu erzielen, welches ästhetischen Betrachtungen stand hält. Üblicherweise ist die Verwendung des Zoom oder des Blitzlichts damit ausgeschlossen. Durch das Inszenieren wird die objektive Realität mehr noch als beim spontanen Fotografieren zu einer konstruierten. Ich kann also nicht inszenieren, wenn es mir auf unbedingte Authentizität ankommt.

Der Schnappschuss:
Wenn mein Motiv sich bewegt und sich nicht von mir manipulieren lässt, oder wenn ich bestimmte, nicht beeinflussbare Momente oder Zustände fotografieren möchte, dann muss ich auf eine künstlerische Bearbeitung weitestgehend verzichten. Möglicherweise stünde mir diese bei meinem Anspruch zur Authentizität sowieso im Wege. Die Herausforderung beim Schnappschuss ist mehr noch im Aufspüren von spannenden Motiven und darauf folgend schnellem Reagieren begründet. Die Zeit, die ich bei der Inszenierung von Motiven für das Schaffen der optimalen Umstände brauche, vergeht beim Schnappschuss durch konzentriertes Suchen und Warten. Ungewöhnliche, möglicherweise schwierig zu erhaschende Bilder sind hier das Ziel.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

Der Umstand, dass es bei der Aufnahme schnell gehen muss, entbindet mich nicht von meiner Pflicht, im Rahmen der Möglichkeiten bestmögliche Qualität anzustreben. Bestimmte Einstellungen (siehe Punkt 4) kann ich an meiner Kamera schon schaffen, wenn ich mir über Ort und Zeit meiner Aufnahme im Klaren bin. Das ist insofern problemlos, da die Verwendung von Zoom und Blitzlicht beim Schnappschuss eher gestattet ist. Außerdem bietet sich auch hier bei nicht allzu seltenen Gelegenheiten das Experiment mit verschiedenen Einstellungen an.

4. Bild-Manipulation vor oder während der Aufnahme
Die Möglichkeit, das Bild bereits beim Aufnehmen zu "formen", ist ein wichtiger Aspekt der künstlerischen Fotografie. Im folgenden werden wichtige Optionen kurz erläutert. Ob sie mir tatsächlich zur Verfügung stehen, hängt vom Typ meiner Kamera ab. Es ist wichtig, dass ich mich mit Ihnen auskenne. Ihr Einsatz darf jedoch nie zum Selbstzweck erfolgen, sondern muss meine Intention bei der Arbeit unterstützen.

Der Film (analog) | Zunächst einmal muss ich mir bewusst werden, ob meine Arbeit Farbe verlangt, oder ob die nur von der Aussage meiner Bilder ablenken würde. Dementsprechend entscheide ich mich für Farb- oder Schwarz-Weiß-Film. Außerdem ist, je dunkler die Lichtverhältnisse sind, eine möglichst hohe Lichtempfindlichkeit des Filmes wichtig.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

Die Bild-Auflösung (digital) | Sie bezeichnet die Anzahl der Bildpunkte (Pixel) eines Fotos. Je mehr Pixel ein Bild hat, desto mehr Platz verbraucht es auf dem Speichermedium. Es ist trotzdem darauf zu achten, dass vom ersten Foto an eine möglichst hohe Auflösung eingestellt ist. Eine Verkleinerung des Bildes ist nachträglich immer möglich, bei einer Vergrößerung stößt man mit dem Phänomen der "Verpixelung" entsprechend schnell auf die Grenzen der Technologie.

Die Blende | Sie ist ein mechanischer Bestandteil des Objektivs, über den ich den Lichteinfall beim Belichten und somit die Helligkeit (und den Schärfe-Spielraum) des Bildes regulieren kann. Zusammen mit der Belichtungszeit bestimmt die Blende die Belichtung des Mediums. Je kleiner die Blendenzahl desto dunkler (und schärfer) ist das Bild.

Die Belichtungszeit | Sie wird in der Kamera als Verschlusszeit eingestellt und bestimmt, wie lange die Blende geöffnet wird, wie lange Licht durch das Objektiv fällt, also die Dauer der Aufnahme. Sie kann zwischen Tausendsteln einer Sekunde (Kurzzeitbelichtung) und mehreren Stunden (Langzeitbelichtung) liegen. Die "korrekte", also im Normalfall angemessene Belichtungszeit wird durch einen Belichtungsmesser bestimmt, der in modernen Kameras integriert ist. Zusammen mit der Blende bestimmt die Belichtungszeit die Belichtung des Mediums.

Werkstatt als Spiel

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

Das Zoom | Es ist ein Objektiv, mit dem über die Verschiebung von Linsen-Elementen im Inneren der Bildausschnitt angepasst, das Motiv quasi näher an den Betrachter herangeholt werden kann. Das ist hilfreich bei Fotografieren von unzugänglichen Motiven. Zu beachten ist, dass nur der Ausschnitt, nicht aber die Perspektive verändert wird. Meine Entfernung zum Motiv bleibt auf dem Foto die selbe.

Das Blitzlicht | Es ist die bequeme, weit unausgewogenere Alternative zum manuellen Ausleuchten eines Motivs. Da es harte Schatten wirft und nähere Objekte oft überbelichtet, sollte es zumindest bei der inszenierten Fotografie in der Regel nie verwendet werden. Außerdem belastet es die Batterien von digitalen Kameras bei vielen älteren Modellen enorm.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Fotografie

5. Bild-Manipulation nach der Aufnahme
Wenn ich analog fotografiere, ist es mit der Aufnahme um mein Bild geschehen. Insofern ich keinen Zugang zu einem Fotolabor habe, muss ich meine Bilder nach Standart-Prozedur vom Fachmann entwickeln lassen. Normalerweise wähle ich dafür nur Format und Oberflächenqualität (glänzend oder matt).

Nach der digitalen Fotografie kann ich es ebenfalls auf die originale Bild-Datei beruhen lassen, diese auf geeignetem Papier drucken oder für optimale Qualität an ein spezielles Labor übermitteln. Ich entscheide mich ebenfalls für, bzw. wähle ein Format. Wenn ich mit meinem Foto jedoch noch nicht zufrieden bin oder wenn mein Konzept eine gewisse Nachbearbeitung verlangt, so kann ich in einem geeigneten Computer-Programm für Grafikverarbeitung noch Veränderungen im Tonwert, dem Kontrast, der Farbbalance, der Schärfe, dem Bild-Ausschnitt und vielem mehr vornehmen (Sicherheitskopie nicht vergessen!).

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

1. Einleitung
Unter Videotechnik wird zum einen die Aufnahme, Übertragung, digitale Verarbeitung und Wiedergabe von digitalen Bild- und Ton-Aufnahmen verstanden. Zum anderen spielt die dafür notwendige Hardware, also Videokamera, -rekorder und Monitor mit in die Begrifflichkeit hinein. Seit Ende des letzten Jahrhunderts hat die Technik eine Entwicklungsstufe erreicht, auf der sie mit, im Vergleich zum Film als Aufzeichnungsmedium der kommerziellen Multimedia-Industrie, überschaubaren Kosten auch finanzschwächeren Parteien, nicht zuletzt der Privatperson, ermöglicht, mit bewegt Bild zu arbeiten, also "Filme" zu machen.

2. Eine Videoproduktion in zehn Schritten
Ähnlich der Fotografie besteht ein großer Unterscheid zwischen dem unbedarften Festhalten von Erinnerungen und einer künstlerischen Arbeit im Medium Video. Gerade in Sachen Planung und Schnitt handelt es sich um ein umfangreiches Unterfangen, dessen Faktor Zeit schnell unterschätzt wird. Mit einer effizienten Zeiteinteilung und bei gewissenhafter Vorbereitung aber werden nervenaufreibende Probleme erst gar nicht auftreten und der Freude am eigenen Film geht ein sehr technischer, sehr interessanter Arbeitsprozess voraus. Die folgenden zehn Schritte sind eine Empfehlung für ein möglichst störungsfreies Arbeiten. Worte in *Kursiv-Druck* werden im letzten Punkt des Handouts erklärt.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.1 Das Konzept
An einer detaillierten Planung kommt man bei der Arbeit mit Video nicht vorbei. Ich muss wissen, was ich meinem Publikum warum zeigen will und fertige mit meiner Absicht im Hinterkopf ein Drehbuch an.

2.2 Das Drehbuch
Egal ob ich einen Kurzspielfilm, eine Dokumentation oder eine experimentelle Arbeit schaffen will - ein Drehbuch muss sein. Je weniger ich dem Zufall überlassen will (bei Spielfilmen tendiert dieser Teil gegen Null) desto detaillierter bin ich in meinen Ausführungen. Ich sollte in meinem Drehbuch Angaben zum Ort, der Zeit und (soweit planbar) zu den handelnden Personen und dem Geschehen machen. Letzteres schlüssele ich in einzelne *Szenen*, also örtlich oder zeitlich zusammenhängende Handlungsbausteine, auf. Jeder, der an meiner Videoproduktion mitarbeiten wird, bekommt eine Kopie meines Drehbuches und weiß durch deren Lektüre umfassend über das Projekt und dessen Intention bescheid.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.3 Das Storyboard
Wenn ich mir für meinen Film eine konkrete Handlung ausgedacht habe, dann lohnt es sich, aus dem Drehbuch heraus ein Storyboard zu entwickeln. Dazu überlege ich mir, in welche *Einstellungen* ich meine *Szenen* zergliedern möchte und zeichne dazu, ähnlich einem Comic, Skizzen, aus denen zu entnehmen ist, wie das Geschehen zu welchem Zeitpunkt von meiner Kamera eingefangen wird. Mit perspektivischen Pfeilen kann ich Veränderungen des Bildausschnitts durch das Bewegen der Kamera oder Bewegungen von Akteuren darstellen. Je vollständiger mein Storyboard, desto besser bin ich auf die Aufzeichnung vorbereitet, desto weniger Zeit geht mir durch wildes Probieren verloren.

2.4 Der Drehplan
Mit Hilfe meines Drehbuches sollte es mir möglich sein, abzuschätzen, wie viel Zeit die Aufnahme der einzelnen Abschnitte meines Films ungefähr dauern wird, zu welchen Tageszeiten und an welchen Orten sie stattfinden muss und welche Personen ggf. anwesend sein müssen. Wenn ich mir darüber im Klaren bin, kann ich einen ersten Drehplan erstellen und mit dessen Grundlage - je nach Art des Projekts - meine Teamgefährten informieren und die Drehgenehmigungen für meine Schauplätze einholen. Je komplexer der Plan, desto mehr muss ich mich auf Neufassungen zugunsten der Terminpläne von Beteiligten einstellen.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.5 Der "Dreh"

Das Drehbuch habe ich nicht auf dem Küchentisch vergessen, die Kamera-Akkus sind alle aufgeladen und meine Jackentaschen sind voller *MiniDV*-Kassetten. Je nach angestrebter Bildästhetik habe ich ein Stativ gegen verwackelte Einstellungen dabei. Für deutlichen Ton brauche ich ein externes Mikrofon. In jedem Fall muss ich bei der Aufzeichnung die Qualität des eingehenden Tons mit Kopfhörern kontrollieren.

Ich arbeite meinen Plan konzentriert und in Ruhe ab. Wenn eine *Einstellung* auch beim fünften Mal noch nicht zufriedenstellend verlaufen ist, dann muss ich sie auch ein sechstes Mal in Angriff nehmen - auch dann, wenn ich eigentlich schon am nächsten Ort sein wollte.

Beim Aufzeichnen bei Dunkelheit oder in geschlossenen Räumen brauche ich unbedingt zusätzliche Lichtquellen, da Video im Gegensatz zu Film sehr kontrastarm ist. Ein guter Anfang wären Baustellen-Scheinwerfer mit einer Leistung um 500W und mehr.

Aus Prinzip drücke ich die Aufnahme-Taste schon fünf Sekunden bevor ich meinen Akteuren den Einsatz gebe und beende die Aufzeichnung auch erst fünf Sekunden nach der letzten geplanten Handlung (und die Darsteller müssen diesen Moment aushalten). Dafür habe ich später keine Probleme mit zu knappem Schnitt aus er Not heraus. Bei neuen Kassetten zeichne ich sogar die ersten fünfzehn Sekun-den im "Leerlauf" auf, da dieser Abschnitt später beim Übertragen auf den Computer nicht angesteuert werden kann und als Vorlauf benötigt wird.

Von jedem Drehort nehme ich zu jeder unterschiedenen Zeit wenigstens eine Minute Atmosphären-Ton auf. Mein Team und ich geben in dieser Zeit keinen Laut von uns.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.6 Die Datenübertragung

Ab spätestens diesem Punkt muss ich mich für ein Schnittsystem entschieden haben. Üblicherweise bringt jeder Computer heute wenigstens ein rudimentäres (auf Kern-Funktionen beschränktes) Programm für diesen Zweck mit. Die *MiniDV*-Kassetten können vom Schnitt-Programm entweder mithilfe spezieller Recorder ausgelesen werden; es genügt aber auch eine *FireWire*-Verbindung zwischen Computer und Kamera.

Es ist ratsam, zunächst einmal alles in Frage kommende Material in Original-Qualität zu übertragen, ungeachtet meiner Meinung über die Eignung der einzelnen *Takes*. Je nach Umfang kann das einer kleineren Festplatte schon zu schaffen machen. Besonders beim Schnitt auf einem Notebook-System kann eine externe Festplatte notwendig werden, auf der dann das komplette Rohmaterial abgelegt werden kann. Damit ich nötigenfalls die Dateien noch verschieben kann, sollte ich darauf achten, dass ich keine Dateien mit einer Größe im zweistelligen Gigabyte-Bereich erstelle, sondern sinnvoll portioniere. Um in Echtzeit auf eine externe Festplatte zurückgreifen zu können, muss diese Platte unbedingt ebenfalls über *FireWire* mit dem Computer verbunden werden können.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.7 Der Rohschnitt

Ich beginne damit, das Material zu sichten und greife mir alle *Takes* heraus, die ich für gelungen halte - das können auch mehrere von einer *Einstellung* sein. Wenn ich mit Laiendarstellern gearbeitet habe, sind die gelungensten *Takes* vermutlich die, in denen das Schauspiel am meisten überzeugt. Über In- und Out-Punkte lege ich jeweils grob fest, wann ein jeder Clip relativ zum Rohmaterial beginnen und wann er enden soll. Als *Clips* kann ich sie in meiner *Timeline* platzieren.

Habe ich mich so durch das Rohmaterial gekämpft, gilt es, die *Clips* in eine sinnvolle, ansprechende Reihenfolge zu bringen. Das kann bei verschriftlichter Handlung (z.B. Kurzspielfilm) mit dem Ziel der Chronologie analog zum Drehbuch passieren, oder aber muss nach sonstigen Kriterien, etwa Rhythmus, nach dem ästhetischen Empfinden, bzw. nach einer im Nachhinein entworfenen Erzähl-Folge (z.B.: Interviews) passieren.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.8 Der Feinschnitt

Wenn ich mit der Rohfassung meines Films zufrieden bin, also die aufeinander folgenden Clips für mich und wenigstens eine weitere Person sinnvoll zueinander in Bezug stehen, kann ich mit der Feinarbeit beginnen. In- und Out-Punkte werden nun *frame*-genau korrigiert. Üblicherweise werden die meisten Schnitte als *Jumpcuts* organisiert sein. *Matchcuts* funktionieren normalerweise nur, wenn ich sie in einem Storyboard als solche geplant habe. *Blenden* sollten mit Bedacht eingesetzt werden.

Wenn mein Programm mehrere Tonspuren getrennt vom Bild erlaubt, sollte der Ton der einzelnen *Takes* immer nur bei tatsächlichen Ereignissen wie Sprache oder Geräusche von Türen und Schuhen verwendet, vorher ein und danach wieder ausgeblendet werden. Darunter kann in einer zweiten Ton-Spur die dazu passende, getrennt aufgezeichnete Atmosphären-Ton-Sequenz gelegt werden. So sind Schnitte zwischen zwei *Einstellungen* nur im Bild vorhanden und die inszenierte Szene wird technisch sauberer.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.9 Die Postproduction (Nachbearbeitung)
Bessere Schnittsoftware stellt zahlreiche Filter zur Verfügung. Gerade beim Spielfilm, wo die Ästhetik ähnlich wie bei der inszenierten Fotografie von gestalterischer Perfektion lebt, bietet sich die (vorsichtige) Verwendung von Kontrast- und Farbfiltern an, mit denen ich kleinere Unterschiede zwischen einzelnen *Einstellungen* ausmerzen und die von mir beabsichtigte Atmosphäre in Form von Farbnuancen unterstreichen kann. Jeder Film sollte an einem geeigneten Punkt mit einem Titel versehen werden. Ebenso wenig darf ein Abspann am Schluss des Filmes fehlen, aus dem ich entnehmen kann, wer in welcher Funktion an dem Film mitgewirkt hat. Auf keinen Fall darf im Abspann ein Hinweis auf verwendete Fremdinhalte fehlen. Am häufigsten betrifft das urheberrechtlich geschützte Musik. Zwar muss ich nur im Falle einer kommerziellen Verwendung meines Films über die ausdrückliche Erlaubnis zur Verwendung verfügen, im Abspann genau aufführen muss ich die Verwendung vom Eigentum Anderer aber in jedem Fall.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

2.10 Die Ausgabe

Es ist ratsam, den fertigen Film einige Male zu sehen, bevor man sich zur Ausgabe entscheidet. Da ich zu diesem Zeitpunkt bereits viel Arbeit hinter mir habe, lege ich viel Wert auf eine umfassende Datensicherung meines fertigen Werkes. Es bietet sich an, eine Master-DVD zu erstellen, die im folgenden für Kopien verwendet werden kann. Zusätzlich sollte für den Fall einer Beschädigung der Master-DVD ein *Mixdown* angefertigt, und der fertige Film auf eine leere oder nicht mehr benötigte *MiniDV*-Kasette übertragen werden. So habe ich zwei voneinander unabhängige Sicherheits-Instanzen und werde den Film nicht verlieren. Erst jetzt kann ich mir sicher sein, dass Rohmaterial nicht mehr zu benötigen und kann meine Festplatte durch dessen Löschung entlasten.

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

3. Begriffserklärungen

Es folgen einige Worte zu unter Punkt 2 verwendeten Fachbegriffen. Die Begriffe sind nicht alphabetisch, sondern in Bezug zu einander und zur Reihenfolge ihres Auftretens im Text geordnet.
MiniDV | das Videokassetten-Format, dass sich als preiswertestes und unkompliziertestes durchgesetzt hat, heute von jedem gängigen Camcorder unterstützt
FireWire | die schnellste standartisierte Kabelverbindung zwischen einem Computer und einem zweiten Gerät zum Zweck des Datenaustauschs, ermöglicht Lesen und Schreiben in Echtzeit
Szene, die | der größte unabhängige Abschnitt eines jeden Films, bestehend aus einer oder mehreren *Einstellungen*
Einstellung, die / Take, der / Clip, der | der kleinste unabhängige Abschnitt eines jeden Films, vom Start bis zum Stop einer jeden Aufnahme, bei wiederholter Aufnahme ein und derselben Situation entstehen mehrere Takes einer Einstellung, verwendete Takes werden als Clips beim Videoschnitt organisiert
Outtake, der | ein *Take*, der wegen einem Fehler nicht als *Clip* für den Schnitt taugt, in der kommerziellen Unterhaltungs-Industrie durch Versprecher oder sonstige amüsante Malheurs der Darsteller für den Schnitt nicht in Frage kommende *Takes*, häufig als Bonus auf der Kauf-DVD einsehbar

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© S. Schumann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Videotechnik

Frame, das | eines von 24 Einzelbildern, aus denen eine Video-Sekunde besteht
Timeline, die | die zu Beginn leere Videospur, auf der ich meine *Takes* organisiere, bei besseren Programmen in Bild- und Ton-Spur(en) aufgegliedert
Jumpcut, der | "harter" Schnitt, bei dem der Übergang direkt und sofort vom letzten ***Frame*** des ersten zum *ersten* Frame des zweiten *Clips* erfolgt, am häufigsten angewandte Methode des Schnitts
Matchcut, der | "harter" Schnitt, der mit dem der Methode des *Jumpcut* identisch ist, aber eine Bewegung, die am Ende des ersten *Clips* durch eine Sache begonnen wurde, im zweiten *Clip* durch eine andere Sache, zu Ende geführt wird, zur Illusion eines fließenden Übergangs
Blende, die | "weicher" Schnitt, bei dem ein *Clip* aus dem bzw. ins Schwarze durch Verringerung der Transparenz sichtbar bzw. durch Verstärkung der Transparenz unsichtbar gemacht wird, oder bei dem ein Übergang zwischen zwei *Clips* durch "Ineinanderkopieren" geschaffen wird
Mixdown, der | ein Verfahren, bei dem der gesamte Inhalt der *Timeline* analog zur Vorschau zu einer vom Rohmaterial unabhängigen Video-Datei gemischt und gespeichert wird

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Naturstudium

Die Auseinandersetzung mit dem menschlichen Körper und dessen Proportionen, lässt sich in Einstimmung auf den Lehrgang „Naturstudie“ bestens an den Werken von Künstlerlegenden wie Michelangelo nachvollziehen. Es werden Bildbände ausgelegt.

Wir zeichnen in verschiedene Zeitungsfotos von Menschen die Bewegungslinien ein!
Wir erkunden das Relief der Oberfläche von Gesichtern, indem wir mit Filzstiften Linien einziehen, die uns auf diese Weise Aufschluss über die Plastizität geben.

Werkstatt als Raum

Für diese Übung ist ein Spiegel notwendig, falls ein solcher nicht im Raum ist, kann dieser unter zuvor eingeholter Erlaubnis mit dem Hausmeister von einer Toilette entfernt werden.

Mit einer Wachsmalkreide oder wasserlöslichen Faserschreibern überprüfen wir unser Abbild bzw. die bestehende Genauigkeit zur Reflexion.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Naturstudium

In Partnerarbeit versuchen wir uns gegenseitig zu zeichnen. Wir bringen mit Kreide zuvor ein Netz aus vertikalen und horizontalen Linien an die Tafel. Unser Partner setzt sich bequem vor dieses „Hilfsgitter“.

Wo bestehen die Beziehungen in der Anordnung von Merkmalen unseres Gesichtes? Man kann die Horizontalen mit einem hochgehaltenen Bleistift überprüfen und die vertikalen Gesichtspunkte unter Zuhilfenahme eines Lotes abschätzen.

Werkstatt als Raum

Hauptziel soll das Wieder erkennen der einzelnen Modelle sein!

Wir ergründen mit Hilfe eines Freiwilligen den Ablauf einer Bewegung! Wir halten in groben Skizzen fest, wie sich der Körper bewegt.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© T. Herrmann Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Sequenzielle Kunst

In einem kurzen Überblick wird die Entwicklung vom Bildfries aus der Antike bis zu der *Tapisserie de la Reine Mathilde* in Frankreich, über *Max und Moritz*, bis zu *The Katzenjammer Kids*, die als die ersten echten Comics gelten, nachgezeichnet.

Wir versuchen die grundlegenden Begriffe, die die Charakteristik eines Comics ausmachen, wie z.B.: Szene, Leserichtung, Panel, Meta-Panel usw. zu erklären, um auf diese Weise die Bildfolge als Ausdruck zeitlicher Abläufe und Bewegungen für uns gangbar zu machen.

Werkstatt als Raum

Das Gewirr der scheinbar unübersichtlichen Vielfalt (z.B.: Manga: Shŏjo, Josei, Shŏnen, Seinen) der Comics und ihrer jeweiligen Zielgruppen wird in einem Übersichtsschema gemeinsam erarbeitet.

Mit welchen gestalterischen Mitteln man vorgehen kann, um eine Dramaturgie aufzubauen bzw. Spannung zu erzeugen, wollen wir in dieser Übung untersuchen.
Zum Abschluss des Lehrgangs erhält jeder Schüler ein Panel. Wir befüllen dieses mit einem konkreten Inhalt. Das Produkt wird in gemeinsamer Auswertung einer kritischen Analyse unterzogen.

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

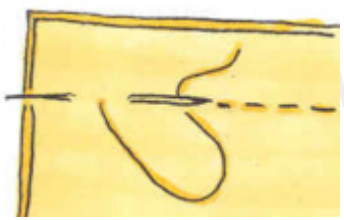
Quelle: http://www.dekoatelier.de/herstellen/naehtechniken_handstiche.htm

Lehrgang: Nähtechniken

- Übungen zu verschiedenen Handnähtechniken
- Einführung in die Handhabung einer Nähmaschine

Als Nähen bezeichnet man das Verbinden zweier Stoffteile durch eine Naht. Im handwerklichen Sinne geschieht diese Tätigkeit mit einer Nähnadel mit nur einem Faden oder auf einer Nähmaschine mit zwei Fäden als Ober- und Unterfaden.

Rückstich
Bei dieser festen Stichart wird die Nadel nach dem Ausstich wieder ein kurzes Stück hinter dem Fadenaustritt eingestochen und im gleichen Abstand vor dem Fadenaustritt wieder herausgezogen. Dadurch ist der Vorwärtsstich doppelt so lang wie der Rückwärtsstich.



Diese Stichart wird vor allem für Arbeiten verwendet bei denen die Nähmaschine versagt.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

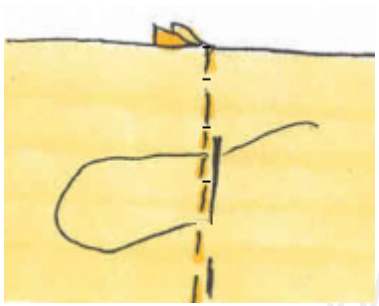
© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Quelle: http://www.dekoatelier.de/herstellen/naehtechniken_handstiche.htm

Lehrgang: Nähtechniken

Leiterstich
Dieser präzise Heftstich wird von der rechten Stoffseite gearbeitet und vor allem bei gemusterten Stoffen mit Rapport verwendet. Dazu die Nahtzugabe einer Stoffbahn umbügeln und auf die Nahtzugabe der glatten Stoffbahn legen, so dass beide rechten Seiten nach oben liegen. Dem Rapport entsprechend beider Bahnen mit einer Stecknadel zusammenstecken.

Werkstatt als Raum



Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Den geknoteten Faden mit der Nadel von innen durch die Bruchkante ziehen und quer über den Stoß in die darunter liegende Bahn einziehen. Die Nadel unter dem glatt liegenden Stoff etwas weiterführen, durchstechen und den Faden wieder über den Stoß in die Bruchkante führen.

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

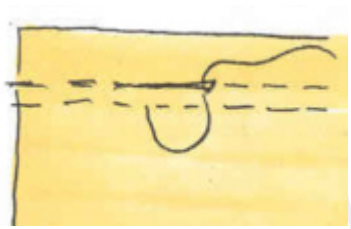
Quelle: http://www.dekoatelier.de/herstellen/naehtechniken_handstiche.htm

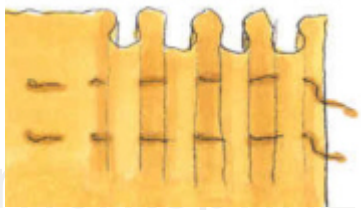
Lehrgang: Nähtechniken

Vorstiche

Diese Stichart eignet sich für einfache Heftarbeiten und zum Kräuseln. Um ein Stoff einzukräuseln werden zwei parallele Heftnähte benötigt. Die Naht bestehen aus gleich großen und gleichmäßig verteilten Vorstichen. Die zweite Naht verläuft parallel zur ersten, wobei die Stiche genauso angeordnet sind und mit der ersten Naht fluchten.

Der Faden wird jeweils am Anfang mit einem Knoten oder Rückstich gesichert und das Fadenende bleibt lang hängen.





Kräuseln

Dazu werden beide Fadenenden vorsichtig und gleichmäßig angezogen, so dass der Stoff sich kräuselt. Anschließend die Fäden sicher verknoten. Beim Kräuseln mit der Nähmaschine ist eine große Stichlänge einzustellen und der Faden zu Beginn mit Rückstichen zu sichern.

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar

Quelle: http://www.dekoatelier.de/herstellen/naehtechniken_handstiche.htm

Lehrgang: Nähtechniken

Schlingenstich
Der Schlingenstich kann sowohl zum Versäubern von Stoffkanten als auch ein Zierstich bei Verwendung eines Ziergarnes sein. Gearbeitet wird von rechts nach links und zum Körper hin. Der Faden wird zu Beginn durch einen doppelten Stich gesichert. Die Nadel wird im gewünschten Abstand von oben nach unten durch den Stoff geführt. Dabei zeigt die Nadel auf nähende Person, wobei der Faden unter der Nadel liegt. Dadurch entsteht eine Schlinge die den Rand des Gewebes sichert.

Mit dicht gesetzten Schlingen können Knopflöchern erstellt werden.

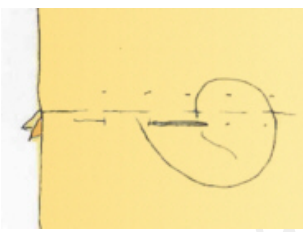
Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess
Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© E. Bach Bauhaus-Universität Weimar
Quelle: http://www.dekoatelier.de/herstellen/naehtechniken_handstiche.htm

Lehrgang: Nähtechniken

Punktstich
Dieser Stich ist geeignet zum Einsetzen von Reißverschlüssen und unauffälligen Nähten. Er wird wie der Rückstich genäht, ist jedoch kleiner und erscheint auf der Stoffläche nur als Punkt.
Es wird von der rechten Stoffseite gearbeitet, in dem die Nadel jeweils einige Fäden hinter dem Fadenaustritt eingestochen und danach ein Stück davor wieder ausgestochen wird.



Werkstatt als Unterrichtsprinzip

Steppstich
Der Steppstich eignet sich zum Verbinden von zwei Stoffteilen. Gearbeitet wird von rechts nach links. Der Faden wird zu Beginn durch einen doppelten Stich gesichert. Die Nadel nimmt im gewünschten Abstand Fäden auf und wird nach dem Ausstich genau an vorhergehenden Stich angeschlossen.

Der Steppstich sieht dem der Nähmaschine ähnlich, ist jedoch auf der Stoffrückseite doppelt so lang.

Werkstatt als Selbsterfahrungsprozess

Werkstatt als künstlerischer Prozess

Werkstatt: Körper

© F. Schönhöfer Bauhaus-Universität Weimar

Lehrgang: Plastisches Gestalten Zeit: 45 min

0-5 min
Einführungsreiz: Ton in die Hand nehmen, kneten, formen, fühlen
Währendessen erstes Sammeln von Eindrücken:
Feucht, naß, weich, erdig, Geruch, Farbe, additiv u.s.w.

5-10 min
3-4 Arbeitsergebnisse zeigen mit der Frage:
Wie kommt man da hin?
Was muß man beachten?
Welche Gestaltungsregeln besitzt der Ton?

Werkstatt als Raum

10-25 min
Zettel austeilen für Partnerarbeit:
(Auf den Papieren stehen die zu bearbeitenden Fragen)
Grundinformationen zur Tonbearbeitung im nassen Zustand
Wie wird gebrannt
Wie wird gefärbt

Werkstatt als Unterrichtsprinzip

25-40 min
Vorstellung

40-45 min
Materialabsprache für die nächste Stunde:
Was muß mitgebracht werden.