



Die zweite Ausgabe des Festivals Kultur & Schule FKB, das speziell für Schulen organisiert wird, steht ganz im Zeichen des künstlerischen Schaffens in 2- und 3-D sowie des Freiburger Kulturerbes.

blueFACTORY - Raum einnehmen

Übersicht über die Workshops

7 kreative Workshops in Industriehallen auf dem Innovationsgelände der blueFACTORY bieten den Schülerinnen und Schülern einzigartige, interaktive Erfahrungen rund um die Praxis des zeitgenössischen Kunstschaffens. Die Kinder und Jugendlichen erkunden das Thema „Raum einnehmen“ und nehmen Teil an der Umgestaltung der Halle Grise.

Wie in einem wimmelnden Bienenstock, der beheizt ist und eine Verpflegungsecke hat, können die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit professionellen Kunstschaffenden die Projekte und durchlaufen und vor Ort einen künstlerischen Gestaltungsprozess mitentwickeln.

Alle Aktivitäten werden von professionellen Kunstschaffenden und Vermittlerinnen und Vermittlern begleitet, welche die Qualität, den Lernprozess, die Entdeckungsvielfalt und natürlich Kurzweiligkeit gewährleisten.

Am Samstag, den 17. November, findet in der blueFACTORY von 10 bis 14 Uhr einen „Tag der offenen Tür“ statt. Die Familien und Lehrpersonen der teilnehmenden Schülerinnen und Schülern sind herzlich eingeladen, die während der Festivalwoche entstandene Raumgestaltungen und die gemeinsamen Werke zu entdecken.

Um 13 Uhr gibt es eine künstlerische Performance, gefolgt von einem Aperitif.

Die Halle Grise ist eine leerstehende Industriehalle. Wir möchten Sie bitten darauf zu achten und den Eltern mitzuteilen, dass die Schülerinnen und Schüler ausreichend warme und zweckmässige Kleidung und Schuhwerk tragen.

Kulturelle Akteure:

Visarte Fribourg, www.visarte-fribourg.ch

Fri Art Kunsthalle Fribourg, www.fri-art.ch

Künstlerinnen und Künstler, Kunstvermittlerinnen und

Kunstvermittler:

Mélanie Gobet, Catherine Liechti und Marinka Limat

Cornélia Patthey, Flaviano Salsani, Claire Staub

Jérôme Berbier, Isabelle Krieg, Aldir Polymeris

Grégory Sugnaux, Nathalie Gigon

Ivo Vonlanthen, Valeria Caffisch, Catherine Zumkeller

Baptiste Janon, Felix Bachmann Quardos

Noémie Handrick, Neal Byrne Jossen

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|---|--|-------|
| 1 | - Raumart(en) | 3-5 |
| 2 | - Intuitive Architektur | 6-7 |
| 3 | - Die Leinwand | 8-11 |
| 4 | - Ein Häufchen Erde, hier und dort | 12-17 |
| 5 | - Wer fürchtet sich vor Rot, Gelb, Blau? | 18-21 |
| 6 | - Augmented Reality | 22-24 |
| 7 | - Die imaginäre Stadt | 25-27 |

In diesem Dokument werden für jeden Workshop mögliche Verbindungen zu schulischen Fächern aufgezeigt. Das Projekt mobilisiert jedoch auch zahlreiche transversale Kenntnisse und Fähigkeiten, wie z.B.:

Zusammenarbeit

- Sich für kulturelle Vielfalt öffnen
- Die eigene Zugehörigkeit zu einer Gruppe (an)erkennen
- Nach und nach an Unabhängigkeit gewinnen

Kommunikation

- Verschiedene Ausdrucksformen erproben
(plastisch, gestisch, symbolisch, medial, mündlich, ...)
- Sich verschiedene Einsatzmöglichkeiten vorstellen

Schöpferisches Denken

- Platz für Träume und Vorstellungskraft schaffen
- Ideen in neuen Formen ausdrücken
- Risiken und Unbekanntes akzeptieren

Auch unterschiedliche Dimensionen des Bereichs Allgemeinbildung werden angesprochen:

Zur Festlegung von Regeln beitragen, die das Zusammenleben und die Integration in der Schule erleichtern, und sie anschliessend anwenden...

Sich selbst sowohl als Individuum als auch als Mitglied verschiedener Gruppen positionieren...

Eigene Verantwortung für die Umsetzung gemeinschaftlicher Projekte übernehmen...

...indem ein gemeinsames Projekt umgesetzt und die Fähigkeiten jedes bzw. jeder Einzelnen in Bezug auf die zu erfüllenden Aufgaben berücksichtigt werden

Alterität anerkennen und innerhalb der Schulgemeinschaft gegenseitigen Respekt entwickeln...

...indem die Rechte und Pflichten jedes bzw. jeder Einzelnen bewusstgemacht werden

Sich selbst einschätzen können und gemeinsam mit anderen lernen...

... indem die eigenen Kompetenzen identifiziert und beschrieben werden

... indem eigene Ideen auf originelle Weise eingebracht werden und eine geeignete Ausdrucksform gewählt wird, um sie zu kommunizieren

Ein Projekt planen, umsetzen und bewerten und dabei eine teilhabende, verantwortungsbewusste Haltung entwickeln...

...indem ein gemeinsames Projekt geschaffen und Wege der Zusammenarbeit festgelegt werden

...durch das Entdecken und Erproben neuer Arten des Lernens und der Arbeitsorganisation

Alterität anerkennen und in ihrem kulturellen, historischen und sozialen Kontext verorten...

...indem Situationen herausgestellt werden, in denen individuelle Interessen gemeinschaftlichen Interessen ent- oder widersprechen, und dabei die Vor- und Nachteile individueller Zugeständnisse analysiert werden

Reaktionen und Verhaltensweisen je nach Gruppenzugehörigkeit(en) und erlebten Situationen klar ausdrücken...

...durch das Skizzieren eigener Vorlieben, Werte und Ideen bei gleichzeitiger Konfrontation und Akzeptanz der Vorlieben, Werte und Ideen anderer



Raumart(en)

Zyklus 1 und Zyklus 2

Marinka Limat : 079 724 80 82 - marinka.limat@gmail.com

Mélanie Gobet : 077 406 41 45 - melaniegobet@gmail.com

Catherine Liechti : 078 878 58 10 - info@catherineliechti.ch

Zusammenfassung:

Im Rahmen des Workshops „Raumart(en)“ erkunden die Schülerinnen und Schüler aktiv die Halle Grise und gelangen mittels einer körperlichen Perspektive zu einem (neuen) Bewusstsein für den Raum. Der Workshop bietet den Schülerinnen und Schülern einen Einblick in performative Prozesse und ermöglicht das ‚Zeichnen‘ auf andere Art und Weise, in einem aussergewöhnlichen Format.

Nachdem sie in Bewegung versetzt wurden, werden die Schülerinnen und Schüler zur Erkundung des Ortes angeleitet und entwickeln bzw. definieren ein Protokoll zum (Aus-)Füllen jenes Raums, der sie empfängt. Jede Gruppe füllt denselben Raum, aber stets auf ihre eigene Art und Weise, nach ihren eigenen Regeln. Der Ort verwandelt sich so zu einem immensen Spielfeld, das sich beständig neu definiert – in Abhängigkeit von den Handlungen, Körperlichkeiten und der Vorstellungskraft der Schülerinnen und Schüler. Am Ende jeder Sitzung wird das von der Gruppe entwickelte Protokoll schriftlich festgehalten, wodurch es zu einer Partitur wird, die nach Belieben konsultiert und reaktiviert werden kann.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan

Vor, während oder spätestens zum Ende des Workshops „Raumart(en)“ werden die Schülerinnen und Schüler...

...im Rahmen eines von Kunstschaffenden angeleiteten Workshops kreativ werden: Die Schülerinnen und Schüler erleben unter Anleitung der Kunstschaffenden einen kreativen Ausdrucks- und Gestaltungsprozess.
...für bestimmte Situationen bzw. Problematiken Lösungen finden: Die Schülerinnen und Schüler werden verschiedene Spuren und Techniken zur Repräsentation der Partituren ausprobieren.
...ihre Meinung ausdrücken, um an ihrer Umgebung teilzuhaben und ihre Kultur besser zu verstehen: Die Schülerinnen und Schüler werden mit den Künstlern nicht nur gemeinsam etwas erschaffen, sondern sich auch über ihre jeweiligen Erfahrungen austauschen.

Sich von unterschiedlichen künstlerischen Feldern und Kulturen bereichern lassen... ...als Teilnehmer, Organisatorin oder Akteur einer Ausstellung oder Aufführung

Sich selbst in räumlichen und sozialen Kontexten verorten ...
...durch eine freie Repräsentation des erlebten Raums
...durch die Suche nach Lösungen für ein Problem, das mit der Ausgestaltung des erlebten Raums zusammenhängt

Verbindungen zwischen menschlichen Aktivitäten und der Organisation von Räumen erkennen...
...durch das Studium vielfältiger räumlicher Organisationsformen und ihrer Konsequenzen für die Lokalisierung von Objekten

Koordinationsfähigkeiten und kreatives Gespür entwickeln ...
...durch die (Weiter-)Entwicklung sinnlicher Wahrnehmungen
...unter Nutzung kreativer Potenziale, ästhetischer Feinfühligkeit und Vorstellungskraft
...Selbstvertrauen und Vergnügen am Auftritt vor anderen gewinnen



Anregungen für begleitende Aktivitäten

Im Vorfeld: optionale Aktivität zum Einstieg in den Workshop

„Sich den Weg von der Schule zur blueFACTORY vorstellen“

Die Schülerinnen und Schüler zeichnen ihren Anfahrtsweg und bringen ihre Bilder mit zur blueFACTORY, wo sie in der Halle Grise aufgehängt werden.

oder

„Zeichne eine Begegnungszone“



Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, alternative Illustrationen für offizielle Schilder vorzuschlagen und darüber nachzudenken, was sie in der ‚Begegnungszone‘ der blueFACTORY unternehmen möchten. Ihre Schilder bringen sie mit zum Festival. Im Anhang gibt es dazu ein blaues Schild zum Ausgestalten.

„...Das Signal „Begegnungszone“ kennzeichnet Bereiche, in denen Fussgänger die gesamte Strasse zum Spielen, für sportliche Aktivitäten und Einkäufe, zum Flanieren und als Begegnungsort nutzen können. Die erlaubte Höchstgeschwindigkeit liegt bei 20 km/h. In einer Begegnungszone haben Fussgänger Vorrang und dürfen überall die Strasse überqueren, jedoch ohne dabei unnötig den Verkehr zu behindern. Das Parken ist nur an ausgewiesenen Stellen erlaubt. Die Einrichtung einer Begegnungszone ermöglicht es Nutzern mit sehr unterschiedlichen Bedürfnissen, einen öffentlichen Raum zu teilen, ohne dass er notwendigerweise in Sub-Räume ‚sektorsiert‘ werden muss, die individuellen Bedürfnissen gerecht werden. Die Nutzung des öffentlichen Raums wird so unablässig zwischen unterschiedlichen Nutzern ‚ausgehandelt‘... »

Währenddessen

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln durch verschiedene Aufwärmübungen und eine körperliche Annäherung an den Raum ein Bewusstsein für den Ort.

Anschliessend erproben sie verschiedene Bewegungen und Verschiebungen. Sie experimentieren mit unterschiedlichen Transkriptionen und entdecken neue Repräsentationsmöglichkeiten.

Die Schülerinnen und Schüler werden zusammenarbeiten und sich mit der gesamten Gruppe über ihre Partituren und Umsetzungen austauschen. Der Workshop endet mit einer Gruppenarbeit.



Weiterführende Informationen

Für Künstlerinnen und Vermittler sowie begleitende Lehrpersonen

Mélanie Gobet

Mélanie Gobet legt in ihrer künstlerischen Praxis viel Wert auf eine ortsspezifische Entwicklung von Konzepten. Ihre Performances entstehen und entfalten sich in bestimmten Räumen, die mit einer kulturellen und sozialen Geschichte aufgeladen sind und so bestimmte Haltungen, Gesten oder Verhaltensweisen suggerieren. Die Entwicklung von Werkzeugen zur Bewusstmachung interner Dynamiken eines Raums und zur Identifikation ihrer Charakteristika ermöglicht es ihr, mit den von einer Architektur vorgegebenen (Re-) Präsentationscodes zu spielen und visuelle, klangliche und kinästhetische Sinneseindrücke zu modellieren.

Marinka Limat

Marinka Limat, geb. 1983 in Freiburg, ist Performancekünstlerin. Im Zentrum ihrer Arbeit stehen Beziehungen, oder anders gesagt, das „Zwischen-Menschliche“. In der Kunst sucht sie neue Wege zu einem anderen Verständnis ihrer Umwelt. Seit ihrem Masterabschluss in Art Education an der Kunsthochschule Bern 2011 lebt sie als Freiberuflerin zwischen Freiburg und Berlin. Marinka Limat hat ihre Ausbildung in zwei Sprachen absolviert und spricht sowohl Französisch als auch Deutsch.

Catherine Liechi

Ausgehend von ihrem Interesse an der Subjektivität unserer Wahrnehmung entwickelt Catherine Liechi Installationen aus Materialien, die alle Sinne der Betrachterinnen und Betrachter herausfordern. Als Künstlerin und Lehrerin nutzt sie die Erkundung visuellen Kunstschaffens als Ressource zur Entwicklung der Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im Rahmen einer interdisziplinären Perspektive.

Wir arbeiten im Duo und animieren unsere jeweiligen Workshops gemeinsam, wobei wir unsere spezifischen Besonderheiten einbringen, uns aber auch auf die Bedürfnisse der Klassen einstellen.

Hinweis für begleitende Lehrpersonen

Die Künstlerinnen und Vermittlerinnen leiten den Workshop, während die Betreuung und Führung der teilnehmenden Klassen bei den begleitenden Lehrpersonen liegt. Lehrpersonen von Klassen für Hörbeeinträchtigte werden gebeten, sich aktiv in den Workshop einzubringen, um eine effiziente Kommunikation sicherzustellen.



Intuitive Architektur

Zyklus 2 und Zyklus 3

Cornélia Patthey : 079 393 35 20 - cornelia.patthey@fr.educanet2.ch

Flaviano Salzani : 079 633 65 20 - flaviano.salzani@bluewin.ch

Claire Staub : 079 822 56 40 - clairestaub7@gmail.com

Zusammenfassung:

In diesem Workshop entwickeln die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit professionellen Kunstschaffenden und ausgehend von recycelten Materialien bzw. Baumaterialien eine künstlerische Installation zwischen Architektur und Skulptur. Im Laufe der Woche entwickelt sich die Installation beständig weiter, indem sie von den teilnehmenden Klassen immer wieder neu erschaffen, überarbeitet, vervollständigt wird.

Ein Anfüllen des Raums durch Volumen: eine einzigartige, utopische und doch regionale Baustelle, die als Grundlage zum Träumen oder als Ausgangsbasis für neue künstlerische Werke dient.

Der Workshop ist zweisprachig: französisch und deutsch.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, während oder spätestens zum Ende des Workshops „Intuitive Architektur“ werden die Schülerinnen und Schüler...

...in einer leeren Halle, die sich nach und nach anfüllt, personalisierte und vielfältige architektonische und skulpturale Formen erschaffen

...ihre Erfahrungen, Erlebnisse und Schwierigkeiten in der Entwicklung einer gemeinsamen architektonischen Form zum Ausdruck bringen

...die Entwicklung des Raums beobachten und entsprechende Formen erarbeiten

...ihre eigene Wahrnehmung des zu gestaltenden Raums in Worte fassen und sich die Wahrnehmung ihrer Klassenkameraden anhören

...ihre Ideen zur weiteren Entwicklung des Projekts anpassen und sich gegenseitig bereichern

...Möglichkeiten zur Kreation dreidimensionaler Formen entdecken und ausprobieren, indem sie Kartons falten, zusammensetzen und zerschneiden

...in ihre Kreationen architektonische Formen einbeziehen, die von Kunstschaffenden, architektonischen Projekte oder städtebaulichen Beobachtungen in ihrer Stadt bzw. an einem Ferienort inspiriert wurden

Anregungen für begleitende Aktivitäten

Im Vorfeld: : Die Teilnahme an diesem Workshop erfordert eine partizipative Vorbereitung!

Die Schülerinnen und Schüler beobachten die Form von Häusern und Gebäuden auf ihrem Schulweg oder im Rahmen verschiedener Exkursionen: das Volumen eines Bauwerks, angefüllte und leere Stellen, Übergänge, die Zusammensetzung der Fassaden, die Form der Türen, Fenster, Balkone, Dächer und anderen Elemente, bauliche und städteplanerische Entscheidungen.

Jede Klasse bringt 2-3 Farbfotos von Werken mit, bei denen Kunstschaffende einen Raum bewohnen bzw. ausfüllen (in Verbindung mit dem Bereich Architektur). Begleitet von ihren Lehrpersonen, suchen die Schülerinnen und Schüler Bilder aus, die sie passend oder interessant finden, und zeigen sie den Künstlerinnen. Mögliche Quellen: die Frères Chapisat, Thomas Hirschhorn, Richard Serra, ...

Währenddessen

Neugier wecken

Empfang der Schülerinnen und Schüler. Erstellung von Namensschildern. Vorstellung von Referenzen aus der zeitgenössischen Kunst. Diskussion über die architektonische Umgebung und das städtebauliche Umfeld, das die Schülerinnen und Schüler während ihrer Anreise zum Workshop bzw. im Rahmen ihrer Vorbeobachtungen erkundet haben.

Experimentelle ‚Appetithäppchen‘

Sensibilisierung für dreidimensionale Gestaltungsweisen, ausgehend von Papieren und verschiedenen Möglichkeiten des Faltens, der Collage, des Zuschnitts etc. Demonstration von Möglichkeiten zur Assemblage.

Beginn der künstlerisch-praktischen Arbeit

Bildung von Gruppen (max. 4 Schülerinnen und Schüler), Entwicklung eines gemeinsamen Projekts innerhalb der Gruppe und mündliche Präsentation durch die Schülerinnen und Schüler.

Austausch von Ideen.

Umsetzung

Kreation einer Grundstruktur aus Karton. Es werden einfache Trägermaterialien benutzt, die leicht und gefahrlos zu manipulieren sind.

Konfrontation/Diskussion

Bewertung des Zwischenstands mit der ganzen Klasse und Hinterfragung des gemeinsamen Projekts. Die Gruppenarbeit erlaubt die Konfrontation unterschiedlicher Meinungen und gemeinschaftliche Lösungen für individuelle Probleme.

Vertiefung

Korrektur von Schwachstellen und Ausarbeitung von Details, mit dem Ziel, die ein oder andere Arbeit fertigzustellen.

Ausdruck/Austausch

Abschliessende Bewertung gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern. Betrachtung aller Projekte.

Weiterführende Informationen

Für einen reibungslosen Ablauf des Workshops empfehlen wir folgendes Verhalten:

Zusammenarbeit zwischen Schülerinnen und Schüler und Kunstschaffenden: respektvolle Interaktion

Wertschätzung der Kompetenzen jedes bzw. jeder Einzelnen

Berücksichtigung aller Ideen

Wissen teilen

Kommunikation: Ausdruck eigener Ideen/Meinungen/Emotionen bei gleichzeitiger Offenheit für Andere

Respektvoller Umgang mit den zur Verfügung gestellten Werkzeugen

Verschiedene Möglichkeiten ausprobieren

Mut zur Eigenständigkeit bei der Umsetzung der Aufgaben

Kreativ sein

Neugier ausleben

Mit Hinterfragungen umgehen

Praktische Empfehlungen

Es kommt vor, dass die Hallen eher kühl als gut beheizt sind. Daher raten wir den Schülerinnen und Schülern, warme (und zweckmässige) Kleidung mitzubringen.

Hinweis für begleitende Lehrpersonen

Die Künstlerinnen und Vermittlerinnen leiten den Workshop, während die allgemeine Betreuung der teilnehmenden Klassen bei den begleitenden Lehrpersonen liegt.



Die Leinwand

Zyklus 2 und Zyklus 3

J rome Berbier : 078 632 36 79 - jerome.berbier@gmail.com
Isabelle Krieg : 0049 163 697 27 97 - kontakt@isabellekrieg.ch
Aldir Polymeris : 076 304 46 78 - aldir@pm.me

Zusammenfassung:

Dieser Workshop sensibilisiert die Teilnehmenden f r Verschwendung und  berm ssigen Konsum, indem sie dazu angehalten werden, Objekte und Materialien auf andere Art und Weise (wieder) zu benutzen. Die Teilnehmenden sind eingeladen, neben ausgedienten Textilien (alte Bettlaken oder T-Shirts...) und anderen Materialien (B nder, F den, Seile...), die f r das ‚Zeichnen‘ im Raum geeignet sind, auch ein Objekt mitzubringen, das sie als ‚nutzlos‘ betrachten. Das Ziel besteht darin, einen ‚gewobenen Raum‘ zu erschaffen, indem vorhandene architektonische Elemente genutzt und verschiedene Techniken und Strategien der Aufh ngung erkundet werden. Die ‚nutzlosen Dinge‘ werden in dieses Netz integriert. Die Idee des Workshops basiert darauf, die Aufmerksamkeit der Sch lerinnen und Sch ler entlang ihrer Interventionen auf den Raum zu lenken. Indem die Formen, Strukturen und Bedeutungen des Netzwerks ver ndert werden, wird  ber Themen wie Konsum, Verschwendung,  kologie, Nachhaltigkeit und Recycling nachgedacht und es werden Ideen mit anderen Mitgliedern der Gruppe geteilt.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, w hrend oder sp testens zum Ende des Workshops „Die Leinwand“ werden die Sch lerinnen und Sch ler...

...geeignete Mittel ausw hlen, um auf erfinderische und innovative Art und Weise ein gemeinschaftliches Werk zu erschaffen, das sowohl dem Ort als auch dem durch die Vermittler vorgegebenen Rahmen gerecht wird

...ihre Arbeit organisieren, um von der Planung zu einer teilweise unabh ngigen Umsetzung zu gelangen

...ihre Arbeit vorstellen, kommentieren und analysieren

...sich auf konstruktive Art und Weise zu den entstandenen Umsetzungen austauschen

...ein vielf ltiges Repertoire aus Formen und Oberfl chen produzieren, auf das sie in den jeweiligen Umsetzungen zur ckgreifen

...Kompositionsprinzipien benutzen und die Platzierung der Elemente variieren, indem sie unterschiedliche Einrahmungen w hlen

Anregungen f r begleitende Aktivit ten

Im Vorfeld: Die Teilnahme an diesem Workshop erfordert eine partizipative Vorbereitung!

Erste Aktivit t

Jede Sch lerin und jeder Sch ler w hlt ein nutzloses Objekt (gekauft oder geschenkt) und erstellt daf r ein Profil. Dazu beantworten sie folgende Fragen:

- Name des Objekts
- Material
- Wozu das Objekt eigentlich dienen sollte
- Weshalb das Objekt nutzlos ist

Dieses Profil muss w hrend des Workshops pr sentiert werden.



Zweite Aktivität (Bilder 1 und 2)

Die Schülerinnen und Schüler zeichnen in Zweiergruppen Linien in einem Feld mit drei Punkten (1: Ausgangspunkt, 2: Aufhängungspunkt, 3: Endpunkt).

Das Ziel dieser Aktivität besteht darin, sich mit den ‚Regeln‘ der Aufhängung vertraut zu machen, die im Workshop Anwendung finden, und künstlerisch miteinander in Dialog zu treten, ohne Kontrolle über das Ergebnis zu haben.

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden, welche Formen sie herausarbeiten und wann die Zeichnung beendet ist (s. untenstehende Bilder). Es ist möglich, mehrere Zeichnungen anzufertigen.

Zum Ende dieser Aktivität werden innerhalb der Klasse trotz gemeinsamer Regeln sehr unterschiedliche Zeichnungen entstanden sein.

Dritte Aktivität (Bild 3)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Collage, ausgehend von einem Foto eines architektonischen Innenraums, den sie mit Bildern von gezeichneten oder aus Magazinen ausgeschnittenen Objekten bekleben.

Die Collage kann klassisch oder digital sein.

Das Ziel dieser Aktivität besteht darin, der Collage narrativ Bedeutung zu verleihen (z.B. durch die Vergabe eines Titels, durch Erklärungen, weshalb sich ein Objekt an einem bestimmten Ort befindet, wie es dahin gekommen ist, was anschliessend geschehen wird usw.).

Währenddessen

1. Präsentation des Objekts

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich ihren Klassenkameraden, den Kunstschaaffenden und dem Vermittler vor und präsentieren ihr mitgebrachtes nutzloses Objekt anhand eines vorbereiteten Profils.

2. Die Klasse streift durch die Halle Grise und beobachtet verschiedene Elemente, aus denen sich der Raum zusammensetzt (Säulen, Nägel in den Wänden, Balken und Träger) und die sich für einen ‚gewobenen Raum‘ nutzen lassen.

3. Der Vermittler, die Künstlerin und der Künstler stellen ihre jeweiligen Rollen vor:

-Erzeugerin und Erzeuger der Materialien: Diese Gruppe erzeugt aus verschiedenen Ausgangsmaterialien textile Seile, Schnüre und Bänder, die anschliessend zur Konstruktion des Netzes genutzt werden. Dazu werden unterschiedliche Arten von Materialien anhand ihrer Eigenschaften getrennt.

-Baumeisterin und Baumeister: Diese Gruppe knüpft das Netz und hängt die Objekte darin auf.

-Vermittlerin und Vermittler: Diese Gruppe stellt Verbindungen zwischen den ersten beiden Gruppen her. Sie sucht die Materialien aus, berät die Baumeisterin und informiert die Erzeuger über deren Bedarfe.

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden, in welcher Gruppe sie arbeiten möchten (es besteht auch die Möglichkeit, die Gruppe zu wechseln).

4. Beginn des Knüpfens des Netzes und Aufhängung der Objekte. Dabei handelt es sich um die Hauptaktivität des Workshops.

5. Die Klasse durchwandert den Raum und beobachtet das gewobene Netz inklusive der integrierten Objekte. Es folgen eine Diskussion und die Bewertung der Ergebnisse.



Image 1

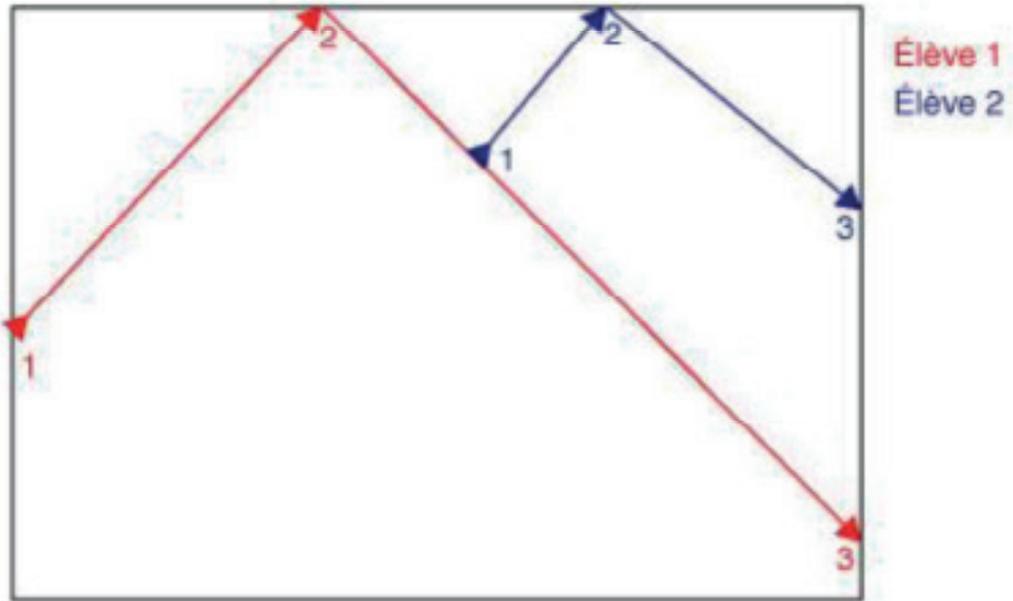


Image 2

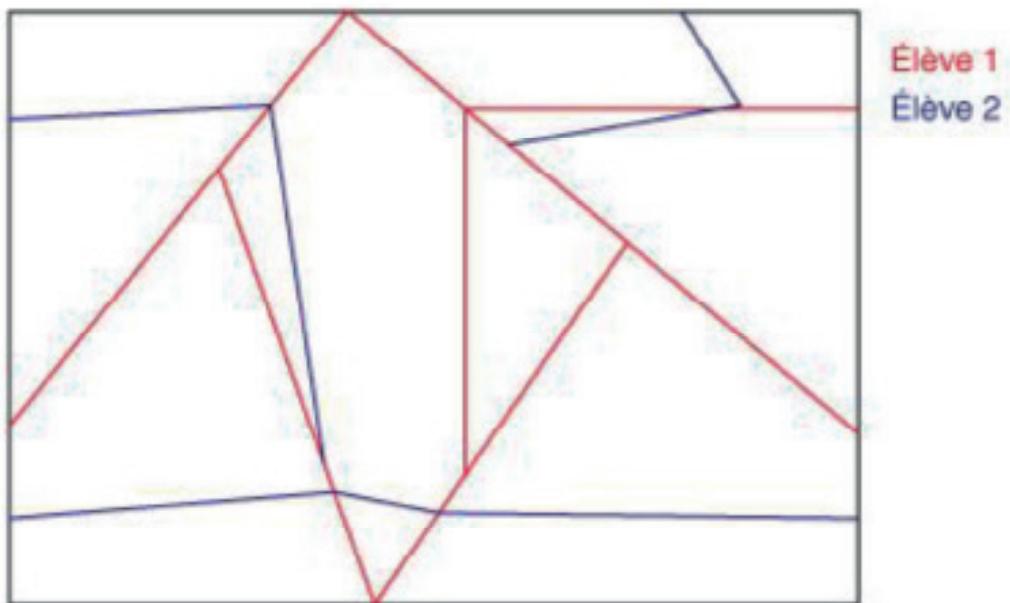




Image 3



(La peluche qui a appris à voler)

Weiterführende Informationen

Kulturelle Referenzen

Chiharu Shiota (seit 1972)

Janet Echelmans Projekt „The Space Between Us“ sowie ihr Gesamtwerk (seit 1966) Numen / For Use und ihre Projekte „Void“, „Tape“, „Strip“ und „Net“ (seit 2010)

Toshiko MacAdams Projekte „Textile Playgrounds“ (seit 1971)

Steiner / Lenzlinger, „Fallender Garten“ (2003), sowie ihr Gesamtwerk



Ein Häufchen Erde, hier und dort

Zyklus 2 und Zyklus 3

*Gregory Sugnaux : 079 604 31 85 - gregory.sugnaux@gmail.com
Nathalie Gigon : 079 464 68 33 - nathalie.gigon@bluewin.ch*

Zusammenfassung:

Dieser Workshop bietet eine interaktive Erfahrung in der Praxis zeitgenössischen Kunstschaffens. Die Schülerinnen und Schüler erkunden den Raum durch die Entwicklung einer gemeinsamen Ausstellung. Sie schlüpfen in die Rolle von Kunstschaffenden, indem sie bedeutungstragende Objekte verwandeln, die sie zuvor mitgebracht haben, und sie reflektieren und wertschätzen die Rolle der Kuratorinnen und Kuratoren. Wie in einem kreativen Bienenstock entwickeln sie ein Projekt, gestalten vor Ort gemeinsam mit dem Künstler einen Ausdrucksprozess, stellen die Stärken ihres eigenen Schaffens heraus und erleben einen Moment der Zusammenarbeit und des Teilens.

Die Schülerinnen und Schüler und ihre Begleiterinnen bringen ein Objekt mit (s.u.: Aktivität „Mein auszustellendes Objekt“). Zweckmässige Kleidung wird empfohlen.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, während oder spätestens zum Ende des Workshops „Ein Häufchen Erde, hier und dort“ werden die Schülerinnen und Schüler...

...an einem gemeinschaftlichen Projekt teilnehmen und dazu einen eigenen Beitrag leisten.

...ein Objekt entwickeln, das eine künstlerische Absicht auf erfinderische, innovative und geeignete Art und Weise konkretisiert

...sich konstruktiv über die entstandenen Objekte austauschen



Anregungen für begleitende Aktivitäten

Davor: Mein auszustellendes Objekt. Die Teilnahme an diesem Workshop erfordert eine partizipative Vorbereitung!

Hilfestellung zur Auswahl der Objekte, die die Schülerinnen und Schüler und ihre Begleiter zum Workshop mitbringen.

Vor ihrem Besuch in der blueFACTORY wählen die Schülerinnen und Schüler ein Objekt aus, das sie gern in einer Ausstellung sehen würden.

Dazu suchen die Schülerinnen und Schüler in ihrer eigenen Umgebung, innerhalb ihrer eigenen Kultur(en), ein Objekt, das für sie selbst eine Bedeutung hat. Dieses Objekt kann jeglicher Natur sein, solange es sich für die Schülerinnen und Schüler mit persönlichen Vorstellungen von einer Ausstellung vereinbaren lässt.

Das Objekt könnte z.B. folgendes sein: ein dreidimensionales Objekt (Spielzeug, Werkzeug, etc.), etwas Gebasteltes, eine Skizze, eine Zeichnung, ein Gemälde, eine Skulptur, ein Objekt, ein Video, ein Text, ein Gedicht, eine Performance, ein Lied, eine Geste, ein Wort.

Das Objekt kann industriell hergestellt sein, oder auch von einer anderen Person als den Schülerinnen und Schüler, die es mitbringen.

Jede Schülerin, jeder Schüler ist sich darüber im Klaren, dass das Objekt im Rahmen der Ausstellung als ‚Material‘ genutzt wird und dass sie es mit den Objekten der anderen verbinden und/oder es verändern können.

Die Objekte können nach dem Ende der Ausstellung zurückgegeben werden, haben sich jedoch unter Umständen verändert.

Die Schülerinnen und Schüler können persönliche Objekte beitragen, die Geschlechteridentitäten betonen oder hinterfragen und die Persönlichkeit ihrer Besitzerinnen und Besitzer deutlich machen oder verschleiern.

Der Künstler leitet die Schülerinnen und Schüler in der Aufhängung und Inszenierung der Objekte an.

Die Vermittlerin berücksichtigt alle potenziell in einem Objekt enthaltenen Bedeutungen, um die Analyse und Lektüre einzelner Themen, Bilder und plastischer wie ästhetischer, expressiver und symbolischer Phänomene voranzutreiben.

Auf diese Weise werden die Entscheidungen jedes bzw. jeder Einzelnen wertgeschätzt und alle sind dazu aufgefordert, ihre Gefühle und Reaktionen unter Achtung anderer Personen zum Ausdruck zu bringen.

Im Vorfeld: Das Vokabular einer zeitgenössischen Kunstaussstellung. Diese Aktivität wird empfohlen

Eine vorherige Einführung in das spezifische Vokabular einer zeitgenössischen Kunstaussstellung erleichtert die Aneignung der Begriffe und ihrer Bedeutungen durch die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Workshops.

Die einzelnen Wörter können je nach Alter der Schülerinnen und Schüler ausgewählt, angepasst und entwickelt werden.

Siehe auch untenstehend: „Kleines Wörterbuch der zeitgenössischen Kunst“.



Im Vorfeld: Das Ready-made. Diese Aktivität wird empfohlen

Diese Aktivität verfolgt das Ziel, die Schülerinnen und Schüler dafür zu sensibilisieren, dass im Rahmen einer Ausstellung und abhängig von der Absicht der Kunstschaffenden, der Rolle der Kuratorin oder des Kuratoren und des jeweiligen Kontexts potenziell alles zu einem Kunstwerk werden kann.

Ausgehend von Überlegungen zu den Objekten, die am Tag des Workshops mitgebracht werden, können je nach Alter der Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Aspekte des ortsspezifischen Schaffens behandelt werden (s.u. „Kleines Lexikon der zeitgenössischen Kunst“).

Die Rolle der Ausstellungskuratoren kann ebenfalls zur Sprache kommen. Sie sind seit den 1970er Jahren zu unvermeidbaren Figuren der zeitgenössischen Kunst geworden. Kuratorinnen und Kuratoren bieten bestimmte Sichtweisen auf ein künstlerisches Schaffen und betrachten den Schaffensprozess der Kunstschaffenden selbst als Kunstwerk.

Diese Vorgehensweise wird im Rahmen des Workshops auch auf die von den Teilnehmenden mitgebrachten Objekte angewandt. Die Teilnehmenden reflektieren über die einzelnen Objekte sowie mögliche Verbindungen und die Inszenierung ihrer tatsächlichen oder figurativen Eigenschaften im Rahmen einer Ausstellung und mit Hilfe einiger zur Verfügung gestellter Materialien.

Quellen:

Z.B. die Ausstellung "When Attitudes Become Form: Live in your Head", kuratiert von Harald Szeeman, 1969 in der Kunsthalle Bern.





Im Vorfeld: Der zeitgenössische Künstler Grégory Sugnaux. Diese Aktivität wird empfohlen
Présentation de l'artiste avec qui les élèves vont travailler.

Präsentation des Künstlers, mit dem die Schülerinnen und Schüler arbeiten werden:

GRÉGORY SUGNAUX (geb. 1989 in Freiburg) lebt und arbeitet zwischen Freiburg und Siders. 2013 studierte er acht Monate lang an der Ecole nationale supérieure des Arts visuels de La Cambre in Brüssel. Seinen Bachelor machte er an der Walliser Kunsthochschule ECAV; seinen Master schloss er im Juni 2017 an der Hochschule der Künste Bern ab.

2015 erhielt er den Kiefer-Habitzel-Preis. Seine Arbeit wurde bereits in zahlreichen Institutionen gezeigt. 2016 wurde Grégory Sugnaux eine sechsmonatige Künstlerresidenz des Staats Freiburg in Berlin zugesprochen. Für 2019 und 2020 erhielt er zudem eine Residenz der Stadt Freiburg im Pariser Atelier des Künstlers Jean Tinguely.

In seiner Arbeit beschäftigt er sich hauptsächlich mit Skulptur und Malerei und hinterfragt Beziehungen zwischen Objekt und Forschung, Erkundung und Ergebnis, Idee und Material. Sugnaux versucht, so frei wie möglich zu bleiben und seine Arbeit nicht durch zu strikte Regeln einzuengen.

Seit 2016 ist Grégory Sugnaux Co-Kurator des Kunstraums „WallRiss“ in Freiburg. Darüber hinaus ist er Co-Kurator des Backslash Festival Zürich, Produktionsassistent des BBI-Belluard Festivals Freiburg und Bachelorassistent an der ECAV Siders.

Links:

<http://www.gregorysugnaux.ch/>

<http://www.wallriss.ch>

<https://www.ville-fribourg.ch/actualites>

Währenddessen: Das Objekt und der Raum.

Die Schülerinnen und Schüler imaginieren funktionale und expressive Möglichkeiten des zur Verfügung stehenden Raums, um ihr Objekt in Szene zu setzen und/oder mit den Objekten der anderen zu verbinden.

Dabei geht es darum, den Raum als Werkzeug zur Kreation und Kommunikation zu begreifen und – abhängig vom ausgewählten Objekt und dem jeweiligen Blick auf seine Form und Bedeutung – gestalterisch auf den Raum einzuwirken.

Zu diesem Zweck:

... tauschen sich die Schülerinnen und Schüler über die Charakteristika des von ihnen ausgewählten Objekts sowie unterschiedliche Möglichkeiten aus, es in die Ausstellung zu integrieren.

... erkunden und erproben sie Möglichkeiten, ihr Objekt zu zeigen und auszustellen, und diskutieren darüber in der Gruppe.

...entwickeln sie mit Hilfe verschiedener Materialien Ausstellungssysteme (Rahmen, Sockel, Aufhängungssysteme).

Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, einige zur Verfügung gestellte Materialien zu nutzen, um ihr Objekt zu verwandeln und/oder gemeinsam aus mehreren Objekten etwas Neues zu kreieren. Ebenso verfügen sie für die finale Ausstellung über verschiedene Mittel zur Aufhängung und Präsentation.



Ein Häufchen Erde, hier und dort

Die Begegnung zwischen den Klassen und dem Künstler planen

Die Vermittlerin übersetzt den Schülerinnen und Schüler jenen Blick, den Kuratorinnen auf die für eine Ausstellung zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten werfen. Der Austausch zwischen dem Künstler-Kurator und den Schülerinnen und Schüler kommt durch transformierende Spiele und Experimente zustande. Die Vermittlerin stellt dabei sicher, dass die Aktivitäten für die teilnehmenden Klassen von Bedeutung sind, indem Verbindungen zur Umgebung der Schülerinnen und Schüler (Wohnort, Städte, Natur), ihren alltäglichen Aktivitäten (spielen, aufräumen, organisieren, dekorieren) und ihren Interessen und Geschmäckern aufgezeigt werden.

Die Funktion von Kuratoren und Ausstellungsorganisatorinnen verstehen

Zahlreiche Beispiele aus Bereichen, die den Schülerinnen und Schüler vertraut sind – z.B. wissenschaftliche oder historische Ausstellungen, Inszenierungen persönlicher oder familiärer Sammlungen, Schaufenster von Kaufhäusern, die Infrastruktur eines Labors, einer Werkstatt... eines Museums, heute oder zu früheren Zeiten, in Europa oder anderswo auf der Welt – halten Bilder bereit, aus denen die Teilnehmenden sich inspirieren können, um zu einem differenzierten Blick und Schaffensprozess zu gelangen. Ein nachdenklicher und auch selbstreflexiver Blick auf den Beruf und die Tätigkeiten eines Ausstellungskurators bzw. einer Ausstellungskuratorin.

Danach: Die Spuren der Ausstellung.

Jede Klasse erhält eine fotografische Dokumentation der im Rahmen des Workshops erstellten Ausstellung und besitzt somit ein Andenken an die gemeinsam erlebte Erfahrung.

Die Lehrpersonen können die Dokumentation nach eigenem Ermessen einsetzen, um die Erfahrung zu verlängern bzw. zu vertiefen.

Danach: Besuch des Kunstraums „WallRiss“. Optional für interessierte Klassen (kostenpflichtig, genaue Höhe noch festzulegen)

Klassen, die am Workshop teilgenommen haben, erhalten die Möglichkeit, mit dem Künstler Grégory Sugnaux einen Termin zu vereinbaren, um im Rahmen einer Führung den Freiburger Kunstraum „WallRiss“ zu erkunden und so den Austausch zur kuratorischen Praxis fortzusetzen.

Dieser Moment könnte auch als Gelegenheit dienen, um auf die fotografische Dokumentation des Workshops zurückzukommen.

Die Aktivität steht interessierten Klassen optional zur Verfügung und ist nicht Teil des Festivals Kultur & Schule. Sie können den Künstler an die oben genannten E-Mail-Adresse anschreiben.



Weiterführende Informationen

Kleines Wörterbuch der zeitgenössischen Kunst

Ausstellung

Öffentliche Präsentation eines oder mehrerer Kunstwerke bzw. mehrerer professioneller Kunstschaffender oder Laien, z.B. in einer Galerie oder einem Museum.

Installation

Zeitlich begrenzte Anordnung aus mehreren konkreten Elementen (häufig industriell hergestellte sog. „Ready-mades“, s. Definition weiter unten), die in Beziehung zueinander und zum realen Raum der Betrachtenden gesetzt werden.

Ortsspezifisch

Etwas, das sich die Charakteristika eines Ortes zunutze macht oder sie zum Thema hat.

Wenn eine Installation in Interaktion mit einem bestimmten Ort tritt, spricht man auch von einer ortsspezifischen Installation. Land Art, die aus bestimmten Materialien und einem natürlichen Raum heraus entsteht, ist ein gutes Beispiel dafür. Der Ausdruck „ortsspezifisch“ (frz. in situ) steht seit den 1970er Jahren für Werke, die im Ausstellungsraum selbst entstanden sind und so mit ihm in Interaktion treten bzw. seinen einzigartigen Charakter enthüllen. Die von den Schülerinnen und Schülern in der Grauen Halle der blueFACTORY geschaffene Ausstellung wird sich der Charakteristika dieses besonderen Ortes bedienen und damit ebenfalls eine ortsspezifische Installation sein.

Ready-made

Ein um 1915 von Marcel Duchamp hervorgebrachter Begriff, der ein ‚vorgefertigtes‘ Objekt bezeichnet: ein meist industriell hergestelltes Konsumobjekt, das als Kunstwerk präsentiert wird.

Assemblage

Eine Skulptur aus verschiedenen Materialien und/oder vorgefundenen Objekten (häufig Ready-mades), mit denen etwas Neues geschaffen werden soll: eine Art dreidimensionaler Collage.

Performance/Happening/Aktion

Ein Werk, das die Kunstschaffenden vor einem Publikum als Aktion umsetzen. Die Performance zielt häufig darauf ab, die Kunst an sich, einen Aspekt menschlichen Lebens oder auch eine soziale bzw. politische Situation in Frage zu stellen. Die Performance kann mehrfach stattfinden; das Happening nur ein einziges Mal.

Vergänglich

Etwas, das von kurzer Dauer ist bzw. nur eine bestimmte Zeit lang dauert (vorübergehend, flüchtig).

Träger

Konkretes Element oder Material, das als Grundlage eines grafischen Werkes dient. Trägermaterial einer Zeichnung: das Papier oder der Karton, auf dem die Zeichnung angefertigt ist. Materielles Mittel zur Übertragung einer Botschaft

Kuratorin / Kurator

Kuratoren (oder Ausstellungsleiter) haben die Aufgabe, Ausstellungen als räumliche Formationen einer Idee oder Theorie zu organisieren.

Künstlerin / Künstler

Durch welche Definition(en) bestimmen wir Kunstschaffende? Wenn möglich, lassen wir dazu die Schülerinnen und Schüler vor und nach dem Workshop selbst zu Wort kommen.

Quellen:

Kleines Lexikon der zeitgenössischen Kunst (frz.)

http://www.ien-argenteuil-nord.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Petit_lexique_de_.pdf

Vokabular der zeitgenössischen Kunst (frz.)

http://www.ien-sannois.ac-versailles.fr/IMG/UserFiles/file/arts_visuels/voc_ar_%20contemp.pdf



Wer fürchtet sich vor Rot, Gelb, Blau?

Zyklus 1 und Zyklus 2

Ivo Vonlanthen : 076 402 36 02 - ivonlanthen@bluemail.ch,
Valeria Caflisch : 078 728 75 55 - valeriacaflisch@gmail.com,
Catherine Zumkeller - catherine.zumkeller@gmail.com

Zusammenfassung:

In diesem Workshop erkunden die Schülerinnen und Schüler aktiv die Halle Grise und gelangen mittels körperlicher und visueller Perspektiven zu neuen Erkenntnissen rund um das Thema Farbe(n). Der Workshop bietet den Schülerinnen und Schüler Einsicht in die Arbeitsprozesse grossflächiger Malerei und nähert sich dem Thema Farbe mit aussergewöhnlichen Werkzeugen und Formaten.

Nach einigen Referenzen zur künstlerischen Praxis erkunden die Schülerinnen und Schüler Farbe als Material. Jede und jeder wird dazu angehalten, eigene Gefühle und individuelle Farbwahrnehmungen in der Vorstellungskraft, wie auch im Alltagsleben kritisch zu hinterfragen. Im Zuge einer gemeinsamen Arbeit auf grossen Flächen begegnen die einzelnen Gruppen einander, wobei sich die Leinwand anhand ihrer Handlungen und Sichtweisen beständig neu definiert. Die (Raum-)Erfahrung eines industriellen Ortes und die Arbeit im Kollektiv verwandeln den individuellen Vorgang des Malens in eine Gruppenhandlung, bei der das Individuum zum integralen Bestandteil des Ganzen wird. In regelmässigen Abständen wird die Arbeit der Gruppen durch Diskussionen über den bisherigen Stand belebt.

Wer fürchtet sich vor Rot, Gelb, Blau?

Die Farbe ist frei
Die Farbe bedeutet nichts
Die Farbe ist

Farbe ist vor allem Atmung; sie verbindet Himmel und Erde. Sie ist Licht und Farbe zugleich. Der Regenbogen ist eines der geheimnisvollsten Phänomene: Er ist vollkommen real und doch nicht greifbar.

Die gesamte Wirklichkeit, die uns umgibt, ist farbig: alle Objekte, die Bäume, die Blumen, das Wasser, das Meer, der Tisch und das Glas, der Himmel und die Erde.

Bei Regen oder strahlendem Sonnenschein, während der Dämmerung oder in dunkler Nacht, existieren unzählige Nuancen, die sich endlos verändern: ein Tanz aus Gelb, Blau und Rot.

Für die Dauer von zwei Stunden möchten wir die freie Kraft der reinen Farbe erleben und erproben.

Im Farbkreis nach Goethe (einem deutschen Dichter und Denker des 18. Jahrhunderts) existieren die gleichen Farben wie in anderen Systemen. Und doch ist dieser Farbkreis besonders, denn er eröffnet jenseits der greifbaren Realität ein Universum, in dem ein fundamentaler Gegensatz zwischen Blau und Gelb, Licht und Schatten, Tag und Nacht besteht.

Mit diesem Gegensatz zwischen Gelb und Blau möchten wir hauptsächlich arbeiten. Jede Gruppe wird ihrer Interpretation des fundamentalen Gegensatzes zwischen Tag und Nacht, Licht und Dunkelheit, einen eigenen Ausdruck verleihen.



Abhängig von Empfindungen und Stimmungen oder der Zusammensetzung unterschiedlicher Gruppen ist eine Vielzahl an Begegnungen möglich.

Gelb trifft auf Blau, sanft wie eine zärtliche Berührung, sodass aus der Mischung feine, weiche Töne hervorgehen. Es kann aber auch eine klare, ‚harte‘ Trennlinie geben. Einer der beiden Gegner kann nahezu verschwinden bzw. sich verändern, indem er die entgegengesetzte Farbe völlig aufsaugt.

Gelb an sich existiert in einer Vielzahl warmer und kalter Tonalität, kann ins Orangefarbene gehen oder sogar Rot werden.

Blau ist ebenfalls nicht nur Nachtblau oder Schwarz. Es kann lilastichig sein, ultramarin, bis hin zu Blau-Grün, als hätte die Nacht schon einen Tagesschimmer, eine Unze Gelb, in sich aufgenommen.

Wenn wir malen – auch wenn wir eine realistische Situation wiedergeben wollen – reisen wir also vor allem zwischen diesen beiden entgegengesetzten Nuancen. Malerei bleibt ein Tanz mit den Farben.

Also, Wer fürchtet sich vor Rot, Gelb, Blau?

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, während oder spätestens zum Ende des Workshops „Wer fürchtet sich vor Rot, Gelb, Blau?“ werden die Schülerinnen und Schüler...

Eine Idee, eine Vorstellung oder ein Gefühl repräsentieren und ausdrücken...

...durch die Erkundung und Auswahl von Materialien, Farben und Oberflächen

...durch die Auswahl und Nutzung der Möglichkeiten unterschiedlicher Werkzeuge und Materialien

...durch die Auswahl unterschiedlicher Werkzeuge und ihrer Möglichkeiten

Sinnliche Wahrnehmungsfähigkeiten entwickeln und bereichern...

...durch die Erkundung vielfältiger Farben und Oberflächen

...durch die Entwicklung und Kommunikation der Wahrnehmung der eigenen Umgebung

...durch die Bewusstwerdung und den Ausdruck von Empfindungen

Vielfältige plastische Techniken erproben...

...unter Nutzung unterschiedlicher Werkzeuge und Materialien

...durch die (Re-)Produktion von und das Spielen mit Farben, Nuancen und Oberflächen

...durch die Ausübung fein- und grobmotorischer Fertigkeiten (Geschmeidigkeit, Präzision, Koordination, Druck...)



Anregungen für begleitende Aktivitäten

Im Vorfeld oder Danach:

Für eine höhere Nachhaltigkeit des Workshops und zur Stärkung der Verbindungen zwischen Schule und Kunst raten wir den Lehrpersonen, folgende Übungen mit Hilfe von Farbkarten durchzuführen, die sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern herstellen können (ein Satz von 20 Karten pro Schüler*in, ca. 6x6cm, in unterschiedlichen Tonalität).

Das Spiel mit den Farbkarten gibt den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, Farbe und Sprache (bzw. Fremdsprache), Wort und Sinneswahrnehmung bzw. Gefühl miteinander zu verbinden. Howard Gardner zufolge werden so multiple Intelligenzen und interdisziplinäre Erfahrungen gestärkt. Darüber hinaus hat jede und jeder in Sachen Farbe subjektive Kriterien und Gefühle, die durch persönliche Erfahrungen, gesellschaftliche Konventionen oder auch kulturelle Traditionen beeinflusst sind. Das Spiel mit den Farbkarten ermöglicht es, sich der eigenen Konventionen und Besonderheiten bewusst zu werden und regt sowohl die Diskussion als auch die Wertschätzung von Vielfalt innerhalb der Gruppe an.

Übungen zu zweit

Nach Vorlieben! (Zyklus 1 und Zyklus 2)

Die Schülerinnen und Schüler ordnen die Farben entsprechend ihrer Vorlieben an (von der beliebtesten zur unbeliebtesten).

Domino! (Zyklus 1)

Eine Schülerin gibt eine Farbe vor und ein anderer antwortet mit einer anderen Farbe, die entweder mit der ersten harmonisiert oder überhaupt nicht dazu passt.

Farbgruppen (nur Zyklus 2)

Die Schülerinnen und Schüler bilden Farbgruppen und diskutieren über folgende Qualitäten: Hell – dunkel / kalt – warm / farbig – schwarz-weiß / komplementär

Übungen für Kleingruppen von 5 Personen (nur Zyklus 2)

Jede Schülerin und jeder Schüler legt für jeden Gedanken eine Karte (Welche Farbe eignet sich für dieses Wort...?) Dabei auftretende Unterschiede und Meinungen können die Diskussion bereichern.

Konventionen

Postauto / Schornsteinfeger / Feuerwehrleute / Gefahr / Verbot / Migros / Bäcker / Weihnachten / Frühling / Sommer / Land...

Repräsentationen

Paradies / Krieg / Drache / Hölle / Bauer / Teufel / Hexe / Reichtum / Arbeiter / Magie...

Gefühle

Trauer / Stolz / Eifersucht / Liebe / Vertrauen / Furcht / Lust / Verlangen / Leidenschaft / Glück / Schmerz / Groll...

Qualitäten und Verhaltensweisen

gemein / mächtig / faul / neidisch / friedlich / ehrlich / optimistisch / fröhlich / ernst / böse / heuchlerisch / geheimnisvoll...

Erscheinungsbilder und Werte

elegant / sauber / natürlich / wissenschaftlich / sicher / altmodisch / männlich / weiblich / zerbrechlich / billig...

Sinne

weich / salzig / sauer / giftig / bitter / still / laut / grell / stinkend / rauchig / verdorben / parfümiert / hart / warm / feucht / trocken / rau / seidig...



Währenddessen:

Kleine historische Einführung in die Thematik der Farben

Schon im Impressionismus befreite sich die Farbe von der Repräsentation und konzentrierte sich zunehmend auf das Spiel des Lichts. Monets Seerosen sind fast ausschliesslich kolorierte Lichtstimmung. Munch und Van Gogh nutzten Farbe, um ihrem Seelenzustand Ausdruck zu verleihen.

Für Kandinsky und sein Umfeld waren Form und Farbe eine Art spiritueller Ausdruck des Künstlers bzw. der Künstlerin, ähnlich wie die Komposition für einen Musiker. Farbe setzt emotionale und spirituelle Prozesse in Gang.

Unser Ziel ist es, den Schülerinnen und Schüler eine Erfahrung im künstlerischen Arbeiten mit Farbe zu ermöglichen. Dazu legen wir den Schwerpunkt nicht nur auf technische Aspekte und den eigentlichen Prozess des Malens, sondern stärken durch die kollektive Arbeit an einem gemeinschaftlichen Werk auch soziale Kompetenzen. Als professionelle Kunstschaffende ist es uns wichtig, im Workshop mit den Schülerinnen und Schüler in eine magische Atmosphäre des Schaffens einzutauchen und Farbe auch emotional erfahrbar zu machen.

Was Sie bei uns erwartet

Unser Workshop bietet den Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich intensiv und grossflächig mit Farbe als Materie auseinanderzusetzen. Wir konzentrieren uns auf zwei grundlegende Aspekte:

- Die subjektive Farbwahrnehmung, indem jede und jeder selbst das Material Farbe herstellt (Pigmente, Füllstoffe und Bindemittel) und mit Hilfe unterschiedlicher Werkzeuge auf eine Oberfläche aufträgt (Lavier-technik oder deckend, schnell oder rhythmisch und bemessen, flach aufgetragen oder in kleinen Punkten)
- Das Erleben von Kontrasten und der gegenseitigen Beeinflussung von Farben: Die Schülerinnen und Schüler erleben Komplementär- und Simultankontraste sowie qualitative und quantitative Kontraste.

Ablauf des Workshops

- Empfang und gegenseitiges Kennenlernen (10min)
- Kleine Einführung in den Ursprung der Farben mit Hilfe von Spielen (15min)
- Wir erlernen die Herstellung von Farben mittels Pigmenten (15min)
- Arbeit auf gemeinsamen Leinwänden in feinen, verwässerten Schichten und Diskussion (15min)
- Kleine Pause gemeinsam mit den Künstlern (15min)
- Wir lernen Bindemittel und Füllstoffe kennen und stellen Pinsel mit langen Stielen her (20min)
- Arbeit auf der Leinwand (15min)
- Reflexion und Fazit

Weiterführende Informationen

Hinweis zur Kleidung der Schülerinnen und Schüler

Wir arbeiten mit grossen Pinseln und Farbtöpfen. Alle Teilnehmenden erhalten einen Maler-Anzug, aber wir können nicht garantieren, dass keine Farbflecken auf Kleidungsstücken und Schuhen landen. Bitte informieren Sie die Schülerinnen und Schüler, dass sie sich dementsprechend zweckmässig kleiden.



Augmented Reality

Zyklus 3

Baptiste Janon : 079 432 21 95 - barbican2000@gmail.com

Felix Bachmann Quardos : 079 360 65 79 - quadros@gmail.com

Zusammenfassung:

Szenario des Workshops

„Im Jahr 2048 schauen wir TV-Nachrichtensendungen als Augmented Reality auf Wänden. Heute Morgen wurde der Direktor (oder die Direktorin) der RTS-Nachrichten tot im Büro aufgefunden. Wir haben drei Stunden Zeit, um den Tatort in virtueller Realität zu beleuchten und mit Hilfe kleiner Videos, die virtuell auf den Wänden der blueFACTORY ausgestrahlt werden, die nächste Ausgabe zu produzieren. An die Kameras, jede Sekunde zählt!“

Nach einer kurzen Einführung in das Szenario des Workshops werden die Schülerinnen und Schüler in zwei Gruppen aufgeteilt.

Workshop 1: Hier und Dort – Green Screen und Augmented Reality

Die Jugendlichen verkörpern Journalistinnen und Journalisten. Sie produzieren eine Mittagsausgabe, die als Augmented Reality auf den Wänden der blueFACTORY ausgestrahlt wird. Dazu filmen sie sich selbst während einer kurzen Sequenz vor grünem Hintergrund und hinterlegen dann anstelle des Green Screens einen virtuellen Raum. Anschliessend exportieren sie ihr Video auf ein iPad Pro und projizieren es mit einem Augmented Reality-Interface auf die Wände der blueFACTORY. Die Sequenzen werden dabei durch eine App sichtbar gemacht, die für Smartphones und Tablets zum Download bereitsteht. Auf diese Weise wird der leere Raum mit einer virtuellen Nachrichtensendung angefüllt.

Workshop 2: Drinnen, draussen – Virtuelle Immersion

Auf der einen Seite, im ersten Raum: Ein Tatort mit Schauspielerinnen und Schauspielern, die das Drehbuch und die Entdeckung des Verbrechens nachstellen. Die Szene wird mit einer VR-Kamera gefilmt und live in den Nebenraum übertragen.

Auf der anderen Seite, im zweiten Raum: Ein*e Nutzer*in taucht mit Hilfe eines VR-Helms in die Szene ein, die im Nebenraum gedreht wird. Was er oder sie sieht, wird über einen Videobeamer übertragen. Durch weitere VR-Helme haben mehrere Jugendliche an dieser Immersionserfahrung teil.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, während oder spätestens nach dem Workshop „Augmented Reality“ werden die Schülerinnen und Schüler im Konsum und in der Produktion von Medien und Nachrichtensendungen vielschichtige Lektüren anwenden können...

...indem sie unterschiedliche Medien identifizieren, verschiedene Arten von Botschaften unterscheiden und die jeweiligen Herausforderungen nachvollziehen

...indem sie Erzeugnisse und Erscheinungsformen der ‚Informations- und Kommunikationsgesellschaft‘ sowie einige Konsequenzen studieren

+ Analyse der Beziehung zwischen Bild und Realität



Anregungen für begleitende Aktivitäten

Während des Workshops werden die untenstehenden Aspekte durch den Vermittler vorgestellt. Je nach Lehrplan, Wünschen und Kenntnissen können die Lehrpersonen das Gelernte im Unterricht aufgreifen und weiterführen.

Ein zentrales Thema: **Mediale Informationen**. Der Workshop bietet die Möglichkeit, das Universum einer Nachrichtenredaktion in AR zu erkunden.

Wie funktioniert das?

Augmented Reality (AR):

Um von einer Augmented Reality zu profitieren, reichen heute schon ein Smartphone, Tablet oder Computer mit einer Webcam und einer AR-Software aus. Immer häufiger benötigen entsprechende Apps inzwischen aber auch einen Geolocator (GPS) und eine Verbindung zum Internet.

Einblendung:

Dazu braucht es einen ausreichend beleuchteten Green Screen, eine Kamera und einen Computer mit einer Software, die Einblendungen möglich macht.

Virtuelle Realität (VR):

Hierfür benötigen wir eine VR-Kamera, die an einen leistungsstarken Rechner und einen VR-Helm angeschlossen ist. Um die VR-Erfahrung live streamen zu können, ist zudem eine Internetverbindung nötig.

Realität, was ist das überhaupt?

Menschliche Wesen haben fünf grundlegende Sinneswahrnehmungen: Fühlen, Sehen, Riechen, Schmecken und Hören. Dank dieser Sinne können wir sagen, was wir von unserer Umwelt wahrnehmen und entwickeln ein Verständnis der uns umgebenden Realität.

Realität ist damit die Summe dessen, was real ist bzw. existiert. Sie ist an materielle Aspekte gebunden – an das, was wir durch unsere Sinne wahrnehmen können. Vor diesem Hintergrund ist sie gleichzeitig objektiv UND subjektiv. Sie wird durch zwei Aspekte eingeschränkt: Zeit und Raum. Damit bildet sie das, was wir eine ‚Welt‘ nennen.

Virtuelle Realität

Virtuelle Realität ist die Summe zweier Dinge: Virtualität + Realität.

Die virtuelle Realität zeigt eine Welt ‚im Effekt‘ und nicht ‚in der Tat‘, weshalb sich auch sagen liesse, dass die virtuelle Realität eine Welt ist, die in ihren Effekten durchaus real ist, aber nicht in ihren tatsächlichen Gegebenheiten.

Augmented Reality

Die Augmented Reality ist eine Überlagerung der Realität mit zusätzlichen Elementen (Klängen, zwei- und dreidimensionalen Bildern, Videos etc. ...), die von informatischen Systemen in Echtzeit berechnet wird. Sie beruht auf verschiedenen Methoden, die es erlauben, mit einem digitalen Interface (Smartphone, Tablet, Computer) auf realistische Art und Weise virtuelle Objekte in die uns umgebende Welt miteinzubinden. Anzutreffen ist sie heute in so unterschiedlichen Bereichen wie: Videospiele, (Aus-)Bildung, Kino, Fernsehen, innere Sicherheit (Polizei), Naturwissenschaften, Werbung, Industrie, Freizeit, Handel, Medizin, Tourismus, Gastronomie uvm.



Augmented Reality

Die Einblendung

Die Einblendung ist eine Spezialeffekt-Technik in den Bereichen Film und Fotografie, die fast so alt ist wie das Kino selbst (z.B. die Filme von Georges Méliès). Heute besteht sie meist darin, mit Hilfe einer Software zwei reale oder virtuelle Bilder zu überlagern. Die am häufigsten benutzte Technik ist das sog. Chroma Keying (Blue oder Green Screen). Sie ermöglicht es, eine Hintergrundfarbe herauszufiltern und durch ein anderes Bild oder virtuelles Objekt zu ersetzen.

Kleine Geschichte der Augmented Reality (AR)

Der erste AR-Prototyp wurde 1965 von Ivan Sutherland am MIT (Massachusetts Institute of Technology) entwickelt und hiess „The Ultimate Display“. Ausgestattet mit einem Helm, konnten die Nutzerinnen und Nutzer einen dreidimensionalen Würfel aus Eisendraht visualisieren, der im Dekor des Raums schwebte und den Betrachterinnen und Betrachter zu folgen schien, wenn sie den Kopf drehten – ganz so, als hinge er im realen Raum.

Die Technologie wurde anschliessend jedoch nicht weiterentwickelt. Erst Mitte der 1980er Jahre wurde sie mit dem Aufkommen ihrer Schwestertechnologie, der virtuellen Realität, wieder aufgegriffen. Allerdings beschränkte sie sich auf einige wenige Anwendungen in einzelnen Sektoren (Medizin, Armee, Raumfahrt).

Erst 2007 eröffneten sich mit der grossflächigen Verbreitung der Mobiltelefonie und des Smartphones, der Geolokalisation und des Mobile Computing, neue Möglichkeiten für AR-Apps. Der erste Welterfolg einer AR für die Allgemeinheit ist Pokémon GO.

Kleine Geschichte der Virtuellen Realität (VR)

Seit den 1960er Jahren wurden verschiedene Experimente zu virtuellen Realitäten durchgeführt. Man nannte sie z.B. ‚Wahrnehmungstheater‘ oder ‚Sensorama‘. Erst 1987 verwendete der Ingenieur und Musiker Jaron Lainer erstmals den Begriff der „Virtuellen Realität“.

Zwanzig Jahre lang (1980 bis 2000) beschränkte sich ihre Nutzung v.a. auf die Bereiche Medizin und militärische Ausbildung (z.B. Flug- und Raketensimulatoren). In den letzten beiden Jahrzehnten hat sie sich dagegen auch in Kunst und Unterhaltung durchgesetzt.

Weiterführende Informationen

Hinweis zur Kleidung der Schülerinnen und Schüler

Bitte achten Sie darauf, dass während des Workshops keine grünen Kleidungsstücke getragen werden, da die Schülerinnen und Schüler sonst virtuell ‚verschwinden‘ würden.

Ergänzende Dokumente:

Höhlengleichnis – Plato – 7. Buch der Republik.

Die Reise zum Mond von George Méliès

Matrix von Lilly und Lana Wachowski

Avatar von James Cameron



Die imaginäre Stadt

Zyklus 1 und Zyklus 2

Noémi Handrick : 079 737 48 20 - nohandrick@gmail.com

Neal Byrne Jossen : 079 674 47 13 - nealbj@gmail.com

Zusammenfassung:

Ausgehend von einer Tonne Erde werden wir im Lauf der Woche nach und nach eine Stadt erschaffen, die sich in der Halle Grise der blueFACTORY ausbreitet.

Erde bietet einen sehr direkten Zugang zum künstlerischen Schaffensprozess. Frei von technisch bedingten Barrieren, kann jede und jeder spontan eigene Erfahrungen machen, modellieren, hinzufügen, wegnehmen und sein bzw. ihr Werk nahezu unbegrenzt verändern.

Die Schülerinnen und Schüler sind völlig frei. Die Künstlerin und der Vermittler tragen ebenfalls zur Gestaltung der Stadt bei und eröffnen neue Erkundungswege, leisten Hilfestellung, leiten Diskussionen an, entfachen das Interesse immer wieder neu und achten darauf, dass jede und jeder in das Projekt einbezogen wird.

Lernziele und Verbindungen zum Lehrplan:

Vor, während oder spätestens nach dem Workshop „Die imaginäre Stadt“ werden die Schülerinnen und Schüler...

Ausgehend von einer Tonne Erde eine Idee, Vorstellung oder ein Gefühl zum Ausdruck bringen, indem die Möglichkeiten des Materials zum Bau einer imaginären Stadt genutzt werden

Diverse Techniken des Modellierens erkunden und mit Material, Volumen und Konstruktionen spielen.

Einen Kulturort durch den kollektiven Bau einer imaginären Stadt erkunden.

Ausgehend von einer Tonne Erde eine Idee, Vorstellung oder ein Gefühl zum Ausdruck bringen, indem die Möglichkeiten des Materials zum Bau einer imaginären Stadt genutzt werden

Diverse Techniken des Modellierens erkunden und dabei Material, Volumen, Gleichgewicht und Konstruktion nutzen.

Einen Kulturort durch den kollektiven Bau einer imaginären Stadt erkunden.

Sich selbst in räumlichen und sozialen Kontexten verorten ...

...durch die Suche nach Lösungen für ein Problem, das mit der Ausgestaltung des erlebten Raums zusammenhängt

Verbindungen zwischen menschlichen Aktivitäten und der Organisation von Räumen erkennen...

...durch das Studium vielfältiger räumlicher Organisationsformen und ihrer Konsequenzen für die Lokalisierung von Objekten



Anregungen für begleitende Aktivitäten

Im Vorfeld:

„Sich die Stadt vorstellen“

Um die Schülerinnen und Schüler auf den Workshop vorzubereiten, können die Lehrpersonen Vorher eine Diskussion darüber in Gang setzen, was eine Stadt überhaupt ausmacht:

- Wichtige Orte und Einrichtungen (Schulen, Bahnhöfe, Flughäfen, Krankenhäuser, Feuerwehr- und Polizeiwachen, Bistros, Museen, Parks, Schlösser, Stadien, religiöse Einrichtungen, Boutiquen, ...).
- Was sie charakterisiert (lokale Besonderheiten, Grösse, Klima, Name der Einwohnerinnen und Einwohner, gesprochene Sprache(n), ihre Geschichte).

In einer dynamischen Diskussion geht jede Schülerin und jeder Schüler von eigenen Erfahrungen aus und benennt, was er oder sie in einer Stadt oder einem Dorf als wichtig erachtet. Die Schülerinnen und Schüler werden dabei immer wieder auf Dinge zurückgeführt, die sie aus ihrem Alltag kennen, und es ist möglich, ihnen Fragen zu ihrer eigenen Stadt bzw. ihrem Dorf zu stellen.

Anschliessend werden sie gebeten, sich die Stadt ihrer Träume vorzustellen. Alles ist erlaubt und möglich:

- Wo befindet sie sich? (unter Wasser, in den Wolken, unter der Erde, im Dschungel...)
- Was finden wir dort vor?
- Was tun wir dort?
- Wer sind ihre Bewohnerinnen und Bewohner?
- Wie bewegen wir uns dort fort? (U-Boot, U-Bahn, fliegende Untertasse, Teleportation...)

Nun zeichnen sie einzeln oder in Gruppen zwei bis drei Elemente ihrer imaginären Städte (mit grossen Markern oder Ölkreiden, damit sich die Zeichnungen aus einer gewissen Entfernung betrachten lassen).

- Die Zeichnungen werden auf dem Boden gesammelt und zu einer Stadt angeordnet, ähnlich wie auf einer Landkarte oder einem Stadtplan.
- Gemeinsam wird festgelegt, wo welche Elemente hin gehören (Abschnitte unter Wasser oder unter der Erde nach unten, Abschnitte in der Luft nach oben)
- Was könnten wir noch hinzufügen? (verschiedene Einrichtungen, Strassen- oder Schienennetze, Autos)
- Welche Transportmittel wären am besten geeignet?



Währenddessen:

Präsentation des Veranstaltungsort

Präsentation der Künstlerin:

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit Noémi Handrick, einer Künstlerin, die von 2008 bis 2013 in der Sektion Keramik der Genfer Hochschule der angewandten Künste studiert hat. Handrick ist Mitglied des Verbands Schweizer Keramik und gibt im Verein die maxi beaux arts Kurse im Giessen. Sie lebt und arbeitet in Freiburg. <http://www.noemihandrick.ch/>

- Einführung in das Material und die Besonderheiten im Zusammenhang mit Erde, ihren diversen Nutzungen und ihren Symboliken
- Einführung in das Thema Stadt und offene Diskussion zu Umwelt, Gemeinschaft und Konsum
- Präsentation des Ablaufs des Workshops.

Workshop:

- Aufbau einer Stadt aus Erde, die sich in der grauen Halle der blueFACTORY ausbreitet
- Arbeit (individuell oder in Kleingruppen) an der Ausgestaltung diverser Elemente
- Regelmässiges Austauschen und Diskussionen, gemeinsames Entscheiden über die Ausrichtung der Stadtentwicklung.

Ende des Treffens:

- Austausch zum Workshop „Die imaginäre Stadt“
- Eindrücke jedes bzw. jeder Einzelnen
- Wie haben die Schülerinnen und Schüler diese Erfahrung erlebt?
- Eingehen auf die Schwierigkeiten, aber auch Vorteile kollektiven Arbeitens
- Welche Erfahrungen haben sie mit dem Material Erde gemacht?
- Wie finden sie ihre Stadt: Was funktioniert gut, was könnte anders gestaltet werden?