

Hinweise und Erläuterungen

Themenbereich „Ich bin wer – wer bin ich?“
Projekt „Dunkelheit“

Lernbereich Künste

Hauptschule

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Bildung und Sport
Amt für Bildung
Hamburger Straße 31, 22083 Hamburg
Alle Rechte vorbehalten

Referat: Deutsch und Künste

Referatsleitung: NN

Fachreferat Musik:

Theodor Huß

Fachreferat Darstellendes Spiel:

Gunter Mieruch

Fachreferat Bildende Kunst:

Gabriele Hatting

Redaktion:

Heinrich Kaiser
Walter Forstmeyer
Monika Kuhrau-Pfundner
Beate Pohlendt
Christine Schröder

Internet: www.bildungsplaene.bbs.hamburg.de

Hamburg 2007

Themenbereich „Ich bin wer – wer bin ich?“ Projekt „Dunkelheit“

1. Lebensweltlicher Bezug

Im Dunkeln ist der Mensch auf sich allein gestellt. Gewohnte Orientierungspunkte sind nicht mehr auszumachen. Dies gilt nicht nur für das Handeln in der sichtbaren Welt, für die Bewegung im Raum und die Begegnung mit anderen Menschen, sondern noch stärker für die innere Orientierung des Individuums: Im Dunkeln erweist sich plötzlich, ob wir allein sein können, im Dunkeln steigen all die Ängste auf, die im Hellen von vielen Sinneseindrücken überdeckt werden, im Dunkeln erscheinen unsere Beziehungen zu anderen Menschen „in einem neuen Licht“, im Dunkeln finden wir aber auch zu uns selbst. Wenn wir lernen, das Dunkel auszuhalten, sind wir auch im Hellen stärker. Für Kinder und Jugendliche ist deshalb die Beschäftigung mit dem Dunkeln eine Art Katalysator, sich selbst und ihr Verhältnis zu den anderen Menschen besser kennen zu lernen und sich dadurch zu entwickeln.

Ausgangspunkt für die Arbeit mit den Schülern können folgende Fragen sein:

- Wie fühle ich mich im Dunkeln?
- Was erlebe ich im Dunkeln?
- Welche inneren Bilder tauchen auf?
- Was passiert mit mir, wenn ich schlafe und träume?
- Was macht mir Angst?
- Wie verhalte ich mich in Angstsituationen?
- Was kann ich nur im Dunkeln erleben, aber nicht im Hellen?
- Welche Sinne helfen mir im Dunkeln, was erlebe ich dadurch?
- Warum braucht die Welt auch die Nacht?

2. Beschreibung des Projekts „Dunkelheit“

Im Folgenden wird der mögliche Verlauf eines umfangreichen Projekts beschrieben, das am Ende in eine Präsentation mündet, bei der darstellerische, bildnerische und musikalische Aspekte zusammenwirken. Dabei werden ästhetische Kompetenzen im Bereich der Rezeption, der Reflexion, der Produktion und der Präsentation erworben (vgl. Rahmenplan Lernbereich Künste, S. 6).

- Ausgangspunkt sind Wahrnehmungsübungen, die auch im späteren Verlauf noch eine Rolle spielen können:
z.B. sich alleine oder in kleiner Gruppe in einem dunklen, stillen Raum aufhalten; im Anschluss berichten oder aufschreiben, was man erlebt hat; aus den Berichten der Kinder einen Karten-Cluster herstellen, der für die weitere Arbeit sichtbar bleibt.
oder
Imaginieren: Abends allein zu Hause
oder
andere Wahrnehmungsübungen, die das eigene Erleben der Kinder in Dunkelheit in Erinnerung rufen und diese Erinnerungen festhalten

- Auf der Grundlage dieser Erinnerungen schreiben die Kinder Geschichten oder Berichte von Erlebnissen, die sie im Dunkeln hatten, diese Geschichten werden an einer Pinwand ausgehängt.
- Einige geeignete Geschichten oder Berichte werden ausgewählt und von den Schülern in Gruppen improvisiert dargestellt. Dabei werden charakteristische Bilder im „Freeze“ festgehalten und fotografiert. Die Bilder werden ausgedruckt und zu den Geschichten ausgehängt. (Wahrscheinlich muss man diese Momentaufnahmen aus den gespielten Szenen für sich noch ein wenig bearbeiten, damit z.B. eindrucksvolle Personen-Anordnungen entstehen.)
- Zu einigen der gespielten Geschichten werden Klangcollagen auf Perkussionsinstrumenten entwickelt, z.B.: Geräusche nachts im Wald; Störung eines sanften Schlafs durch den Einbruch und das Verschwinden eines unangenehmen Traums; klangliche Illustration der Bewegungen einer Figur)
- 2 oder 3 Spielszenen / Klangcollagen werden als Reihe miteinander verbunden.
- Schüler malen, zeichnen oder drucken Figuren, denen sie im Traum begegnen, positiv besetzte und angstbesetzte Figuren, aber auch ganz andere. Es können auch Schattenbilder gedruckt und präsentiert werden. Zwischen diesen Bildern und den Geschichten und Szenen aus den vorigen Abschnitten wird es Beziehungen geben; diese werden besprochen und die Verbindungen zum eigenen Leben der Kinder werden untersucht. Außerdem wird sich wahrscheinlich zeigen, dass viele Fantasien und Vorstellungen der Kinder aus der Welt der Comics oder der literarischen und filmischen Welt gespeist sind; auch solche Verbindungen können aufgespürt und angesprochen werden.
- Zur musikalischen Anregung oder Ausgestaltung von Spielszenen kann auch Musik aus Grusel-Filmen, von entsprechenden Computerspielen oder aus der Musikkultur gehört, auf ihre Wirkung hin befragt und mit Szenen verbunden werden.
- Ein weiterer Schritt zur Anregung oder Anreicherung von Spielszenen kann es sein, wenn sich die Schülerinnen und Schüler als Gruselfiguren verkleiden, indem sie z.B. Alltagsmaterialien umdeuten und daraus Gruselkostüme gestalten.
- Für die produktive Auseinandersetzung mit der Angst beschäftigen sich die Schüler auf Basis eigener Strategien und auf Grundlage literarischer Texte mit der Frage, was man gegen Angst und Verzagtheit tun kann. Daraus wird eine weitere Spielszene entwickelt.
- Die abschließende Präsentation des Projekts kann aus einer Collage von Szenen unterschiedlichen Charakters bestehen, in denen wechselnde Dunkelheitssituationen und unterschiedliche Reaktionsweisen auf die Dunkelheit vorkommen; möglicherweise lässt die Anordnung dieser Szenen ein eigenständiges Thema erkennen oder folgt einer gedanklichen Entwicklung. Sie kann durchaus eine fortlaufende Geschichte erzählen, sie kann aber auch eher assoziativ zusammengesetzt sein. Zur Ausgestaltung des Raums und als ergänzendes Programm können die Geschichten, Fotografien, Bilder und Figuren sowie Musik verwendet werden.

Für viele Klassen wird das hier beschriebene Projekt viel zu umfangreich sein, einzelne Elemente kann man vielleicht nicht in jeder Klasse realisieren. Zur Verkleinerung lassen sich einzelne Teilbereiche herauslösen und verselbständigen. Eine drastisch verkleinerte Form des Projekts Dunkelheit könnte etwa so ablaufen, dass die Spielanteile auf ein geübtes und gut vorgetragenes Lesen der Berichte, die musikalischen Anteile auf das gemeinsame Aussuchen von Musikausschnitten und

die künstlerischen Anteile auf ein Malen von Bildern zu den gelesenen Berichten reduziert werden. Die Präsentation besteht dann aus einer Lesung, die durch Bilder und Zwischenmusiken illustriert wird.

3. Fachspezifische Kompetenzen, die diesem Projekt erworben werden

Die Schüler lernen mit Percussionsinstrumenten umzugehen.

Sie lernen, improvisierend oder nach grafischer Vorlage und unter Leitung eines Dirigenten eine Klangcollage zu entwickeln und zu spielen.

Die Schüler hören Musikstücke unterschiedlicher Stile und überprüfen sie hinsichtlich ihrer Eignung und Wirkung für eine Szene.

Schüler lernen Mitteln kennen, mit denen in Bildern und Filmen Angst erregende Wirkungen erzielt werden.

Schüler entwickeln eine persönliche Farbskala, die für sie Angst, Dunkelheit, aber auch Mut und Stärke repräsentiert und lernen dabei Farbkategorien wie hell/dunkel, rein/getrübt kennen.

Schüler entwerfen Zeichen für angstbesetzte bzw. positiv besetzte Figuren.

Schüler entwerfen verbale und non-verbale szenische Situationen für das Thema „Dunkelheit“. Sie lernen verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten kennen (mimisches, gestisches, körperliches und stimmliches Repertoire), mit denen sie Angst, Furcht, Schrecken, Beklemmung, Hilflosigkeit sowie Mut, Stärke und Sicherheit verdeutlichen und damit ihre Bühnenpräsenz entwickeln. Sie nehmen dabei Kontakt zu ihrem Spielpartner auf (gemeinsames Handeln). Sie üben die Vielfalt an Umsetzungen von szenischen Situationen mit Hilfe von Standbildern ein, die sie beschreiben und vergleichen.

Schüler finden Materialien für Gruselkostüme und gestalten einfache Verkleidungen.

4. Weitere Anregungen zum Projekt „Dunkelheit“

- verschiedene Wahrnehmungsübungen, insbesondere Besuch bei „Dialog im Dunkeln“
- Experimente im Dunkeln: im Dunkeln etwas Unbekanntes auspacken, ein Hindernis überwinden, Mitschüler führen (verbundene Augen), im Dunkeln oder mit verbundenen Augen unterschiedliche Musiken hören
- thematische Lieder (Dracula-Rock, Alles muss klein beginnen, Der Mond ist aufgegangen, Guter Mond, du gehst so stille)
- Klangcollagen grafisch notieren oder nach grafischer Notation spielen
- malen im Dunkeln, malen mit überdeutlichen hell-dunkel-Kontrasten, die noch bei schummrigen Licht wirken; Gestaltung der Spielfläche mit solchen Bildern (die Spielfläche erscheint bei der Präsentation in wechselnd hellerem oder dunklerem Licht)
- Dunkelheitssituationen erfinden und spielen (durch einen abgedunkelten Raum gehen; mehrere Personen sind in einem Raum, essend, redend, arbeitend, der Strom fällt aus; allein in der Dunkelheit im Wald; auf den Schlaf warten; im Dunkeln ein Zelt aufbauen; im Bett)
- andere Themen für Spielszenen: „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“, „Die Unsicherheit wächst“, „Pfeifen im dunklen Wald“, „jemandem blind vertrauen“, „Ritter, die gegen die Angst kämpfen“ „Monster bannen, Ängste bannen“, „Im Dunkeln ist gut munkeln“

- Träume erzählen und spielen
- ein Gruselhandbuch oder eine Galerie des Grauens herstellen: Aussehen und Verhalten von Monstern & Co., Abwehrmaßnahmen dagegen
- eine Gruselkartei anlegen (u.a. durch Bildersuche im Internet mit Suchworten wie „Grusel“, „Angst“, „Gespenster“, „Alpträume“, „Monster“, „Schrecken“, aber nicht nur im Internet suchen!)
- Handlungsimpulse und Anregungen für Spielszenen entwickeln aus polaren Assoziationen zu „Dunkelheit“ (Das Böse, Geheimnis, Rätsel, Chaos sowie Das Gute, Licht, Helligkeit, Aufklärung, Übersichtlichkeit) oder Faszinationen (Verlockung, Geborgenheit, Stille)
- ästhetische Forschung: Sammeln und Ordnen von Gruselbildern und -figuren – auch aus Märchen und Mythologie, wie z.B. „Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen“, Cerberus, Medusa, Hydra
- Monstermixfiguren entwerfen
- Reale Gruselfiguren (Lehrer, Zahnarzt....)
- Darstellungen von Gruselfiguren aus dem Repertoire von Comics, Märchen und Kinderliteratur
- malen und ausstellen von Gruselbildern
- eine Geisterbahn bauen

5. Literatur, Quellen, Hinweise

Die meisten Deutschbücher behandeln in Klasse 5 oder 6 auch Themen, die sich um Angst und Mut drehen. Es lohnt sich, die in der Schule eingeführten Unterrichtswerke daraufhin durchzusehen und Texte oder dort vorgeschlagene Herangehensweisen zu nutzen.

Dunkelheit und Gruselszenen in verschiedenen Musikstilen

- Mussorgsky, Eine Nacht auf dem kahlen Berge (1. Teil)
- Weber, Der Freischütz, Wolfsschluchtszene
- Smetana, Die Moldau, T. 186 ff.
- Berlioz, Symphonie fantastique, 5. Satz (Walpurgisnachtstraum)
- Andrew Lloyd Webber, Phantom der Oper, Die Musik der Dunkelheit
- Ausschnitte aus The Rocky Horror Picture Show
- Titel aus dem Heavy-Metal-Bereich
- Dracula-Rock
- Silbermond, Durch die Nacht
- Claude Debussy, Claire de Lune
- Jazz-Standards wie “Night and day” oder “Mood indigo”

Filme

Emil und die Detektive
Hexen hexen
Das Gespenst von Canterville
Tanz der Vampire

Bilder

- Giuseppe Arcimboldo, Das Wasser, 1566, Öl auf Leinwand, 97x71 cm - Skoklosters Slott, Stockholm,

http://www.foodnews.ch/allerlei/30_kultur/galerie/verfremdung/pages/Arcimboldo_Wasser.htm

- Caspar David Friedrich, (1774 – 1840); Meeresufer im Mondschein, 1836, Öl auf Leinwand, 134 x 169 cm, Hamburger Kunsthalle, <http://www.freunde-der-kunsthalle.de/shop/catalog/images/pcdfmeeres.jpg>
- Caspar David Friedrich, (1774 – 1840); Sturzacker, um 1830/40, Öl auf Leinwand, 34,6 x 47,6 cm, Hamburger Kunsthalle, im Internet seitenverkehrt reproduziert! Postkarte aus der Hamburger Kunsthalle verwenden!
- Caspar David Friedrich, (1774 – 1840); Ostermorgen, 1833, Öl auf Leinwand, 43,7 x 34,4 cm, Museum Thyssen-Bornemisza, Madrid, http://www.repro-tableaux.com/kunst/caspar_david_friedrich/ostermorgen.jpg, (Im Original dunkler, nächtlicher)
- Francisco Goya (1746-1828), Der Koloss, 1808-12, Öl auf Leinwand, 116,20 x 104,78 cm, Museo del Prado, Madrid, <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/goya/goya.colossus.jpg>
- Francisco Goya (1746-1828), Flug der Hexen, (Originalgröße?) 1797/98, Öl auf Leinwand, Museo del Prado, Madrid, <http://www.korbinian-geiger.de/goya-hexenflug.jpg>
- Francisco Goya (1746-1828), Hexenszene, um 1794/95, 42 x 30 cm, Museo Lázaro Galdiano, Madrid, <http://www.specchiomagico.net/ARSesorcismogoya>.
- Pierre Bonnard, Abend am Uhlenhorster Fährhaus, Öl auf Leinwand, Hamburger Kunsthalle, http://www.freunde-der-kunsthalle.de/shop/catalog/popup_image.php?plD=79
- James Ensor,
- Arnold Böcklin, (1827 – 1901) Sturm am Meer, um 1880, Harz-Öl auf Leinwand, 100,5 x 141 cm, Hessisches Landesmuseum Darmstadt, nicht im Internet
- Arnold Böcklin, (1827 – 1901) Die Toteninsel, 1883, Öl auf Holz, 80 x 150 cm, Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, <http://germanhistorydocs.ghi-dc.org/images/19212-p1.jpg>
- Edvard Munch, Der Schrei, Munchmuseum Oslo, Öl auf Leinwand, 84 x 67 cm, <http://tmp.sunbase.org/skrik.jpg>
- Schattenfiguren von Boltanski,
- Katharina Fritsch (geb. 1956); 1991/1992; Maus, Polyester, Farbe, Stahl Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf © VG Bild-Kunst, Bonn 2007
http://www.schwarzaufweiss.de/deutschland/dresden/images/fritsch_mann_und_maus.jp
- Katharina Fritsch (geb. 1956); Rattenkönig, 1993; Polyesterharz, Farbe, Höhe 280 cm; Durchmesser 1300 cm; Emanuel Hoffmann-Stiftung, Depositum in der Öffentlichen Kunstsammlung Basel 1999;
<http://www.kunstmuseumbasel.ch/de/collection/virtual-collection/epochen/20-jahrhundert/fritsch-katharina/mainColumnParagraphs/02/image/wr.jpeg>
- Katharina Fritsch (geb. 1956); Kind mit Pudeln, 1995-1996, Gips, Folie, Polyurethan, Farbe: Kind (Gips), Stern (lackierte Spiegelbildfolie), 224 Pudel (Polyurethan); Höhe 40 cm; Durchmesser 512 cm, Emanuel Hoffmann-Stiftung, Depositum in der Öffentlichen Kunstsammlung Basel 1995
<http://www.kunstmuseumbasel.ch/de/collection/virtual-collection/epochen/20-jahrhundert/fritsch-katharina/mainColumnParagraphs/01/image/wr.jpeg>
- Katharina Fritsch (geb. 1956); Fliege, 2000; Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Postkarte VG Bildkunst, Bonn 2002

- Felix Droese ; Teufel, 1990, Papierschnitt (Ausschnitt aus „Halbe Wirklichkeit“), 10:9 cm, <http://www.edition-kloeckner.com/edition/ku/dr/droegrte.jpg>
- Felix Droese, Schlüssel im Holz, Holzdruck, 1995, 59,3 x 28 cm / 90 x 55 cm <http://artothek.zlb.de/bilder/Gra835.jpg>

Literatur

- Maar, Paul: Die vergessene Tür
- Dahl, Roald: Hexen hexen
- Kuijer, Guus: Vernagelte Fenster, da wohnen Gespenster
- Lang, Othmar Franz: Flattertiere wie Vampire, auch als Hörspiel-CD
- van Loon, Paul: Das Gruselhandbuch
- Wilde, Oscar: Das Gespenst von Canterville

Sekundärliteratur

- Brenne, Andreas: Lili Fischers „Scheusalgesänge“ in „Mit Kunst zur Kunst“, Auer,Donauwörth 2004
- „Monstercafé“ in Kunst und Unterricht, Heft 278