

TRAUM BILDER

Nimm uns mit
in deine Fantasie



In Zusammenarbeit mit:



www.jugendcreativ.de

Bundesweiter Start: 1. Oktober 2013

LIEBE LEHRERINNEN, LIEBE LEHRER,

in diesem Jahr widmet sich der 44. Internationale Jugendwettbewerb „jugend creativ“ dem Thema „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“. Schülerinnen und Schüler der Klassen 1 bis 13 sind dazu aufgerufen, sich mit ihren Träumen künstlerisch auseinanderzusetzen – seien es Nacht- oder Tagträume, Wunschvorstellungen oder Fantasien. Ihre fantastischen Traumwelten können die Kinder und Jugendlichen in Zeichnungen, Fotografien, Collagen und Kurzfilmen darstellen.

Das Thema gibt den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, sich mit der Bedeutung ihrer Träume und Gedanken zu befassen. Sie setzen sich mit ihrer eigenen Vorstellung einer traumhaften Welt, mit Realität und Fiktion, mit Wünschen und Sehnsüchten auseinander.

Die Kinder und Jugendlichen der Klassen 1 bis 13 können ein Bild zum Thema gestalten, ab Klasse 5 ist auch die Einreichung eines Kurzfilms möglich. Ausführliche Informationen zur Wettbewerbsteilnahme sowie die altersgerechten Aufgabenstellungen finden Sie ab Seite 32 in diesem Heft.

Ab Seite 16 erhalten Sie Vorschläge für die Anknüpfung an verschiedene Unterrichtsthemen. Diese sind in Schulstufen gegliedert: Primarstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Im hinteren Teil des Hefts finden Sie zudem altersgerechte Arbeitsblätter.

Jedes Thema beinhaltet Vorschläge für Ihren Unterricht, die sowohl zur inhaltlichen als auch künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema anregen. Berühmte Kunstwerke werden als Inspirationsquelle herangezogen. Die Unterrichtsanregungen richten sich vorrangig an Kunstpädagoginnen und -pädagogen. Durch seine Vielschichtigkeit bietet das diesjährige Wettbewerbsthema aber auch Anknüpfungspunkte zu Themen anderer Unterrichtsfächer.

Auf einen Blick erhalten Sie Informationen zu den angesprochenen Themenbereichen und Techniken, zur Einbindung der Arbeitsblätter sowie weiterführende Links und Informationen. Die Inhalte wurden in Zusammenarbeit mit einem pädagogischen Beirat sowie Kunstpädagogen erstellt.

Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern wünschen wir eine spannende und interessante Auseinandersetzung mit dem Thema „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“. Wir freuen uns auf viele fantasievolle Traumbilder!

Ihr „jugend-creativ“-Team

INHALT

EINSTIEG INS THEMA

- Seite 2** Editorial
- Seite 3** Vorwort
- Seite 4** Schirmherrin und Partner
- Seite 6** Prominente Unterstützer
- Seite 8** Vorstellung unserer Partner
- Seite 9** Prof. Christina Schindler: Fantastische Welten
- Seite 10** Prof. Klaus-Ove Kahrmann: Träume
– Einführung in das Thema

DAS THEMA IM UNTERRICHT

Grundschule

- Seite 16** Fantasiereisen
- Seite 18** Geisterstunde

Sekundarstufe I

- Seite 20** Der Traum vom besseren Leben
- Seite 22** Vom Hirngespinnst zur zündenden Idee
- Seite 24** Zwischen Realität und Fiktion

Sekundarstufe II

- Seite 26** Zukunfts(alb)träume
- Seite 28** Sehnsüchte
- Seite 30** Woraus sind Träume gemacht?

WETTBEWERBSTEILNAHME

- Seite 32** Aufgabenstellungen, Teilnahmebedingungen, Preise
- Seite 34** So entstehen Siegerbilder und -filme
- Seite 36** Rückblick

ARBEITSBLÄTTER

- Seite 42** Übersicht
- Seite 43** Grundschule
- Seite 45** Sekundarstufe I
- Seite 46** Sekundarstufe II

- Seite 47** Impressum

VORWORT

Foto: BVR



Träume sind eine Form kreativen Denkens

Wir alle träumen und haben Träume. Reale und fantastische Träume. Träume, die uns antreiben und Träume, vor denen wir uns fürchten. Träume helfen uns im Umgang mit der Wirklichkeit. Sie bringen Verborgenes ans Licht und sind Quelle der Inspiration. Forscher meinen sogar, Träume seien eine Form kreativen Denkens. So soll Paul McCartney die Melodie von „Yesterday“ geträumt haben und Einsteins berühmte Theorie auf einen Traum zurückgehen, in dem er mit Lichtgeschwindigkeit reiste. Auch viele bildende Künstler und Filmemacher wurden im Schlaf inspiriert und setzten Träume in ihren Werken um. Wovon träumen Kinder und Jugendliche? Wie erträumen sie sich die Welt? Und wie stellen sie ihre Fantasien künstlerisch dar?

Der 44. Internationale Jugendwettbewerb „jugend creativ“ zum Thema „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“ lädt Kinder und Jugendliche ein, dem Mysterium Traum auf den Grund zu gehen und sich künstlerisch mit dem Thema zu beschäftigen. Ihre Träume, Wunschvorstellungen und Fantasien haben Platz in Malereien, Zeichnungen, Collagen und Kurzfilmen. Die Schirmherrschaft für diese Wettbewerbsrunde hat die international erfolgreiche Kinder- und Jugendbuchautorin Cornelia Funke übernommen.

Seit über 40 Jahren bietet der Internationale Jugendwettbewerb der Volksbanken und Raiffeisenbanken Kindern und Jugendlichen ein Experimentierfeld für ihre Kreativität. Die jährlich wechselnden Themen geben den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Raum, sich mit aktuellen Fragen unserer Zeit auseinanderzusetzen und ihre Gedanken und Ideen in Bildern und Filmen festzuhalten. Jedes Jahr beteiligen sich rund eine Million Kinder und Jugendliche und machen „jugend creativ“ zu einem der größten Jugendwettbewerbe weltweit.

Getragen wird der Wettbewerb vom Engagement vieler Lehrerinnen und Lehrer, die „jugend creativ“ in ihren Schulunterricht einbeziehen und ihre Schülerinnen und Schüler zur Teilnahme motivieren. Für diese Unterstützung bedanke ich mich sehr herzlich bei Ihnen! Mein aufrichtiger Dank gilt auch den Professoren, Künstlern und Kunstpädagogen, die den Jugendwettbewerb seit vielen Jahren mit ihrer Erfahrung begleiten und an der konzeptionellen und inhaltlichen Gestaltung des Wettbewerbs engagiert mitwirken, sowie unseren Partnern und prominenten Unterstützern.

Wir sind gespannt auf die vielfältigen Wettbewerbsbeiträge und wünschen allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern viel Freude und Erfolg bei „jugend creativ“!

Ihr Uwe Fröhlich

Präsident des Bundesverbandes der Deutschen Volksbanken
und Raiffeisenbanken (BVR)

DIE SCHIRMHERRIN

Foto: Joerg Schwallenberg/Dressler



Cornelia Funke

Wenn mir als Kind ein Buch das Herz schneller schlagen ließ und jede Bücherei mir wie eine Schatzkammer vorkam – fragte ich mich jemals, was genau der Zauber war? Ich glaube nicht. Ich wusste nur, dass ich plötzlich in tausend Welten zuhause war und in tausend Gestalten. Aber was ist das für ein Zauber? Was macht ihn so unwiderstehlich, dass er uns vergessen lässt, wo und wer wir sind – und lässt es uns gleichzeitig soviel besser verstehen? Ich glaube, inzwischen weiß ich die Antwort. Es ist das große Abenteuer, im Kopf und Herzen eines anderen Menschen spazieren zu gehen. Geschichten, ob in Wort oder Bild erzählt, lassen uns durch die Augen eines anderen Menschen sehen, mit den Ohren eines anderen hören. Sie lassen uns Dinge sehen, für die wir selbst vielleicht blind sind. Sie lassen uns erleben, was wir nie erlebt haben, Orte besuchen, an die andere gereist sind, fühlen, was andere gefühlt haben ... oder in den Träumen anderer spazieren gehen. Deshalb ist das Thema des 44. „jugend creativ“-Wettbewerbs: Nehmt uns mit! Erlaubt uns, in euren Träumen spazieren zu gehen!

Lockt uns in die Landschaften eurer Köpfe und Herzen! Zeigt uns, was nur ihr seht und träumt. Vielleicht erzählt ihr Vertrautes, das uns daran erinnert, wie ähnlich wir einander sind, unabhängig von Herkunft, Geschlecht oder Hautfarbe? Vielleicht lasst ihr uns träumen, wovon wir nie zuvor geträumt haben? Oder ihr findet Bilder, nach denen wir schon immer vergebens gesucht haben. Lasst das Abenteuer beginnen! Das große Abenteuer, in der Fantasie der anderen spazieren zu gehen.

Cornelia Funke, Kinder- und Jugendbuchautorin und Illustratorin



DIE PARTNER

Weitere Informationen zu unseren Partnern finden Sie auf Seite 8.

Filmpark Babelsberg

Es ist früh am Morgen, die Sonne geht gerade hinter der Marlene-Dietrich-Halle auf. Ich sitze auf einem kleinen Hügel im taufrischen Gras, die orientalische Kuppel aus dem Film „Die Geschichte vom kleinen Muck“ spendet ersten Schatten. Mein morgendlicher Spaziergang durch den Filmpark Babelsberg endet immer hier. Ich habe den kleinen Tiger und den kleinen Bär in Panama begrüßt, mit dem furchterregenden King Kong kurz beruhigend geplauscht, im Vulkan mit geschlossenen Augen den noch leeren Rängen das Jubeln der Gäste entlockt und dem Sandmännchen „guten Morgen“ und nicht „gute Nacht“ gewünscht. Ich spüre die Kreativität dieses Standortes, dessen Geschichten aus den vergangenen hundert Jahren einem fast den Atem rauben. Der Filmpark Babelsberg, den ich seit 20 Jahren betreibe und der seitdem viele Millionen Menschen begeistert hat – Jung und Alt, Schulklassen, Träumer und Cineasten –, berauscht mich noch immer. Wenn ich dann die Stufen des Palastes hinunterschreite, denke ich immer wieder: „Träumst du?“ Aber was ist schon Realität und was ist Traum? Hier an so einem Morgen verwischen die Grenzen. Genau darum geht es beim 44. „jugend creativ“-Wettbewerb. Nehmt uns mit auf die Reise durch eure Fantasie!

Friedhelm Schatz, Geschäftsführender Gesellschafter der Filmpark Babelsberg GmbH



Foto: Filmpark Babelsberg/Thomas



„Dein SPIEGEL“

Jeder Mensch träumt mindestens einmal am Tag, nämlich immer dann, wenn er schläft. Träume ermöglichen uns das Eintauchen in andere Welten, in denen die Fantasie das Sagen hat. Oft passieren hier die tollsten Dinge, manchmal können uns Träume aber auch Angst einjagen und uns verunsichern. In jedem Fall sind sie lebensnotwendig, denn durch sie verarbeiten wir unsere Erlebnisse, durch sie lernen wir und machen Erfahrungen, die im Wachzustand niemals möglich wären. Durch Begriffe wie „Traumberuf“, „Lebenstraum“ oder dem „Traum von einer besseren Welt“ wird das Träumen ganz real und kann Ausdruck unserer größten Wünsche und Hoffnungen sein. Weil Träume in all ihren Facetten so faszinierend sind, hat „Dein SPIEGEL“, das Nachrichten-Magazin für Kinder und Jugendliche, das Träumen schon oft zum Thema gemacht. Nun sind wir gespannt, was euch zum diesjährigen Motto „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“ des Internationalen Jugendwettbewerbs „jugend creativ“ einfällt. Wir freuen uns auf zahlreiche Ideen und kreative Beiträge, die wir am Ende des Wettbewerbs in „Dein SPIEGEL“ vorstellen werden.

Dr. Martin Doerry, Stellvertretender SPIEGEL-Chefredakteur



Foto: DER SPIEGEL

Bundesverband Jugend und Film e.V.

In Träumen vermischen sich Wirklichkeit und Fantasie. Das gilt für Träume, die wir im Schlaf erleben, ebenso wie für Wunschträume, die wir haben, wenn wir hellwach sind. Alle Träume beginnen im Hier und Jetzt und führen uns weiter, irgendwohin jenseits unserer Wirklichkeit. Wenn wir uns mit unseren Wunschträumen weiter beschäftigen, sie vielleicht auch künstlerisch in Bildern oder Filmen festhalten, hilft uns das, neue Ideen für unseren Weg durchs Leben zu entwickeln, sodass es uns vielleicht sogar gelingt, dass mancher Wunschtraum Wirklichkeit wird. Beim 44. Internationalen Jugendwettbewerb „jugend creativ“ haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, uns ihre Träume in Bildern und Kurzfilmen zu zeigen. Traumbilder und Fantasien zu verfilmen, ist schwieriger als sie im Bild zu malen, vor allem, wenn man weder Profitechnik noch Special-Effects-Experten zur Hand hat. Aber auch mit einfachen Mitteln kann man Fantasien verfilmen, als Zeichentrickfilm, aber auch als Puppentrickfilm. Viele bewegliche Spielzeugfiguren eignen sich hervorragend als Filmstars in einem

Trickfilm! Aber auch ein fantasievoller Spielfilm kann gelingen. Wenn man gemeinsam an einem Wunschtraum spinnt, dauert es nicht lange, bis die Ideen nur so sprudeln.

Reinhold T. Schöffel, Geschäftsführer des Bundesverbandes Jugend und Film e. V.



Foto: privat

PROMINENTE UNTERSTÜTZER



Foto: Johannes Haas

Ob Glühbirne, Telefon oder Relativitätstheorie, Röntgenstrahlung, Automobil oder Plattenspieler, Fernsehen, Stollenschuh oder Currywurst – jede Erfindung begann mit einer Idee, einem Traum. Otto Lilienthal z. B. träumte schon als kleiner Junge davon, fliegen zu können. Jahrelang bastelte er verschiedene Flugapparate und schaffte es im Jahr 1893 tatsächlich, 250 Meter weit zu gleiten. Damit vollbrachte er eine Sensation. In unseren Träumen können, hören und sehen wir oft verrückte, surreale Dinge: fliegende Besen, sprechende Tiere und mystische Welten. Andere Träume fühlen sich ganz echt an und wir sind uns nach dem Aufwachen nicht sicher, ob es Traum oder Realität war – das neue Fahrrad, die Eins in Mathe oder das Treffen mit dem Lieblingsstar. Träume sind wichtig, denn sie geben uns Raum für Fantasien und Platz, um Erlebnisse zu verarbeiten. Beim 44. Wettbewerb „jugend creativ“ könnt ihr uns mit in das Land eurer Träume nehmen. Ich freue mich auf viele fantasievolle Bilder. Euer Ralph

Ralph Caspers, Moderator und Drehbuchautor, bekannt aus „Wissen macht Ah!“ und der „Sendung mit der Maus“



Foto: Anette Daugardt

Träume sind für mich etwas sehr Wichtiges. Sie helfen mir manchmal, vor der Realität zu flüchten und meine Probleme ganz kurz zu vergessen. In meinen Träumen kann alles passieren. Ob fliegende Einhörner oder ein Date mit meinem Lieblingssuperstar, ist dabei total egal. Ich kann so verarbeiten, was mir an diesem Tag passiert ist, oder z. B. über Kummer hinwegkommen.

Ich träume wirklich jede Nacht und oft auch am Tag, z. B. im Auto, Bus, Zug oder Flugzeug. Auf jeden Fall träume ich so gut wie immer zu Musik. Sie hilft mir beim Träumen. Da kann man sich in seine eigene, kleine Welt zurückziehen, ohne dass

jemand sagt, dass es völliger Blödsinn ist. Man kann einfach alles tun und sich in seinen Fantasien vorstellen, was man nie für möglich gehalten hat und was im echten Leben wahrscheinlich nie passieren wird.

Schön, dass man Träume und Fantasien nicht verbieten kann. Jetzt seid ihr gefragt: Zeigt uns eure Träume! Ich wünsche euch viel Erfolg bei „jugend creativ“! Eure Valeria

Valeria Eisenbart, Schauspielerin, bekannt aus „Wickie auf großer Fahrt“ und „Fünf Freunde“

Vor einigen Jahren entstand bei mir der Wunsch, Schauspieler zu werden. Zunächst war es nur ein weit entfernter Traum, der sich jedoch in meiner Fantasie schon ganz real und natürlich anfühlte. Heute ist dieser Traum für mich wahr geworden und genau darum geht es bei „jugend creativ“: sich mit seinen Träumen und Fantasien zu beschäftigen, weil daraus Neues und Reales entstehen kann, was über bisher Bekanntes hinausgeht. Fantasie gibt es auf vielen Ebenen. Beim Schauspielern ist es besonders wichtig, die Rolle nicht zu spielen, sondern zu leben. Somit ist die Fantasie essenziell, um sich in eine Figur hineinzuversetzen. Mithilfe der Fantasie entwickle ich eine Rolle und steige in die Gefühlswelt der Figur ein. Also lasst eurer Fantasie freien Lauf und nehmt eure Träume ernst. Ich wünsche euch viel Spaß bei „jugend creativ“ und viel Erfolg bei der Umsetzung eurer Träume! Euer Louis

Louis Hofmann, Schauspieler, bekannt aus „Tom Sawyer“ und „Die Abenteuer des Huck Finn“



Foto: Mark Steffen Göwecke

Es gibt einen Traum, den ich seit Jahren immer wieder träume: Ich stehe im Finale eines wichtigen Turniers. Ich habe Matchball. Das Publikum im ausverkauften Stadion ist mucksmäuschenstill. Alle Kameras sind auf mich gerichtet. Ich spüre meine Aufregung, drehe den Ball in meiner Hand und blicke entschlossen zu meiner Gegnerin auf. In meinem Kopf spielen sich schon die Szenen nach dem Sieg ab – der Beifall der Zuschauer, der Jubel meiner Eltern, die Reaktionen der Öffentlichkeit. Schließlich hole ich zum Schlag aus. Doch bevor ich den Ball spiele, wache ich jedes Mal auf und erfahre nie, ob mir mit diesem Schlag der Sieg gelingt. Träume bedeuten für mich Ansporn und auch eine Art der Auseinandersetzung mit besonderen Ereignissen. Das Wettbewerbsthema „Traumbilder“ gefällt mir sehr gut und ich bin gespannt auf die Bilder und Filme.



Foto: picture alliance/Florian Schuppel

Andrea Petkovic, Tennisspielerin, mehrfache Turniersiegerin und zweifache Deutsche Tennismeisterin



Als Kind habe ich oft geträumt, ich könnte fliegen. In einer brenzligen Situation musste ich nur kräftig mit den Armen wedeln, dann bin ich über die Häuser und Gärten hinweggefliegen, über den Schulhof und den Sportplatz. Ich habe diesen Traum geliebt und mir häufig schon beim Einschlafen eine Situation vorgestellt, aus der ich gern „entfliegen“ möchte. Manchmal hat das sogar funktioniert. Genauso wie morgens, wenn ich aus einem Traum zu früh erwache und versuche weiterzuträumen und das tatsächlich klappt. Das ist dann ein bisschen so, als könnte ich meine Träume steuern. Im übertragenen Sinn gelingt das ja auch, z. B. wenn wir uns Ziele setzen oder Wünsche erfüllen. Die Schauspielerei war ein langersehnter Traum von mir, den ich stets verfolgt habe und der letztlich wahr geworden ist. Ich freue mich, dieses Jahr bei „jugend creativ“ dabei zu sein, und bin gespannt auf eure Träume. Euer Vincent

Vincent Krüger, Schauspieler, bekannt aus der Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“



Foto: Manfred Klinek

Ihr kennt das alle. Ihr wacht morgens auf, habt tief geschlafen und behauptet trotzdem, in der Nacht seien seltsame Dinge geschehen. Zum Beispiel, dass Mutti ins Zimmer gekommen ist. Aber sie sah so merkwürdig aus, hatte einen langen Hals, braune Haare, obwohl sie doch blond ist, und ein Loch im Pullover. Aber jetzt, wo ihr wach seid, merkt ihr: Mutti ist nach wie vor blond, ihr Hals ist wie immer und ihr Pullover hat kein Loch. Ihr habt, während ihr schließt, etwas gesehen, was gar nicht stattgefunden hat. Ihr habt geträumt. Träumen ist etwas völlig Verrücktes. Aber es ist eine gesunde Verrücktheit. Wir alle brauchen Träume. Sie sind eine entscheidende Quelle unserer Fantasie. Nur wer Fantasie hat, findet Auswege: aus der Langeweile, aus der Hektik, aus dem Liebeskummer. Wer auf seine Träume achtet, der pflegt seine Fantasie. Es lohnt sich also, Worte und Bilder für die eigenen Träume zu finden. Deshalb: Macht mit bei „jugend creativ“ und zeigt uns eure Träume und Fantasien!

Prof. Dr. Christoph Türcke, Professor für Philosophie an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig, Autor des Buches „Philosophie des Traums“

VORSTELLUNG UNSERER PARTNER

Filmpark Babelsberg

Direkt vor den Toren Berlins lädt der Filmpark Babelsberg in die Welt von Film und Fernsehen ein. Der Themenpark bietet über 20 Attraktionen und vier Live-Shows. Alles, was zum Film gehört, ist für die Besucher in Szene gesetzt: Kostüme, Kulissen, Requisiten und Filmtechnik von gestern und heute. Im Atelier der Traumwerker kann man Stukkateuren, Kunstmalern, Masken- und Kostümbildern über die Schulter schauen.

Der Filmpark liegt inmitten Europas ältester Film- und Medienstadt, wo Filmklassiker, aktuelle Kino-Blockbuster und Fernsehproduktionen entstanden sind.

www.filmpark-babelsberg.de

Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e.V.

Der Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF) engagiert sich seit 1970 für die Filminteressen von Kindern und Jugendlichen. Der Verband bietet Beratung und einen umfangreichen Service in allen Fragen der Kinder- und Jugendfilmarbeit. Mehr als 500 alters- und zielgruppengerechte Filmtitel – teils mit pädagogischem Begleitmaterial – sind in der Clubfilmothek für die Nutzung in Jugendarbeit und Schule zum Verleih erhältlich. Seminare und Veranstaltungen vermitteln allen Interessierten Kenntnisse zu Filmproduktion und -rezeption. Die Junge Filmszene im BJF ist das Informations- und Kommunikationsnetzwerk für junge Leute, die selbst Filme drehen (wollen). Nachwuchsfilmer finden hier eine Anlaufstelle für ihre Fragen, Kontakte zu anderen Filmemachern sowie Hinweise zu Workshops und aktuellen Festivalterminen.

www.bjf.info
www.jungefilmszene.de

„Dein SPIEGEL“

„Dein SPIEGEL“ ist das erste Nachrichten-Magazin für Kinder und Jugendliche und seit September 2009 auf dem Markt. Die monatlich erscheinende Zeitschrift, die im Aufbau dem SPIEGEL für Erwachsene ähnlich ist, richtet sich an Mädchen und Jungen zwischen 8 und 14 Jahren. Angeboten werden Nachrichten und aktuelle Informationen aus aller Welt sowie spannende Geschichten über Menschen, Natur & Technik, Deutschland und andere Länder. Dazu kommen Reportagen und Interviews mit Politikern und Prominenten aus Kultur, Musik und Sport. Die „Dein SPIEGEL“-Redaktion begegnet ihren jungen Lesern auf Augenhöhe: Kein Thema wird ausgelassen, aber komplexe Zusammenhänge werden verständlich aufbereitet und um informative Fotos, Grafiken und Illustrationen ergänzt. Kinderreporter unterstützen die Redaktion bei Gesprächen und stellen Fragen aus der eigenen Perspektive. Abgerundet wird jede Ausgabe durch unterhaltsame Rätsel, Witze und Comics.

www.spiegel.de/thema/dein_spiegel
http://video.spiegel.de/flash/1258503_1024x576_H264_HQ.mp4



FANTASTISCHE WELTEN

Foto: Emma Das Foto Studio, Oranienburg



Wenn ich meiner Fantasie freien Lauf lasse, dann galoppiert sie sofort mit mir los und will an Orte, wo Tiere sprechen können, wo Kobolde und Fabelwesen leben. Nachts wird sie gefüttert durch Träume, die bizarr, skurril und herrlich unlogisch sind. So ging es mir schon immer und ich hätte nie gedacht, dass diese Gabe einmal mein Beruf werden würde, denn in der Schule brachte sie mir manchen Ärger ein. Den Mathematik- und Physikunterricht habe ich gern dazu genutzt, meine Hefte zu „verschönern“.

An den Buch- oder Heftecken entstanden meine ersten Daumenkinos. Und schon bald war mir klar: Mein Berufswunsch soll etwas mit Gestaltung zu tun haben. Ich begann also ein Grafikstudium an einer Kunsthochschule. Als ich dort die Möglichkeit bekam, einen kurzen Zeichentrickfilm herzustellen, wollte ich von Illustrationen nichts mehr wissen. Jetzt konnte ich nicht nur Bildideen entwickeln, sondern Geschichten erfinden. Geschichten, die in einer fantastischen Welt spielen, mit Figuren nach meinen Vorstellungen. Meine Helden

sollten Abenteuer bestehen, Gefahren überleben und sich gegen Ungerechtigkeit und Niedertracht behaupten. Meine Freude, Geschichten zu erfinden, ist Teil meines Unterrichts an der Hochschule für Film und Fernsehen, an der ich im Studiengang „Animation“ lehre. Die ersten losen Ideen der Studenten werden in einer Art Ping-Pong hin und her gespielt. Jeder darf spontane Einfälle einwerfen. Dadurch werden immer wieder neue Türen geöffnet und erste Ideen nach und nach zu Geschichten. Meine Aufgabe ist es, den Überblick zu behalten, damit die tollen Ideen nicht in einem Chaos versinken. Träume sind bereits ein wunderbares Ausgangsmaterial für fantastische Geschichten. Sie sind aber auch sehr flüchtig und geraten schnell in Vergessenheit. Deshalb sind ein paar Notizen nach dem Aufwachen hilfreich, um sich den Traum zu merken. Mein Tipp: Oft fällt es leichter, sich eine Geschichte auszudenken, wenn man ein paar Begriffe vorgibt. So können „Albtraum“, „Verfolgung“ und „Kaugummi“ manchmal schon reichen, um eine Story zu entwickeln. Ich bin gespannt auf die Traumbilder und -szenen beim 44. „jugend creativ“-Wettbewerb.

Prof. Christina Schindler, deutsche Filmregisseurin, Drehbuchautorin und Filmproduzentin, Professorin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) in Potsdam-Babelsberg im Studiengang Animation, leitet Trickfilm-Workshops für Kinder und Erwachsene, unter anderem für das Goethe-Institut, die Akademie der Künste Berlin und den Kinderkanal (KiKA)

Fotos: C. Schindler Trickfilmproduktion



„Zugvögel“, 1997, 7 Minuten, Animationsfilm mit Realteilen, Drehbuch / Regie: Christina Schindler



„Rinnsteinpiraten“, 1993, 10 Minuten, kombinierter Real-Zeichentrickfilm, Drehbuch / Regie: Christina Schindler

TRÄUME

Einführung – Traumbilder in der Kunst
Prof. Klaus-Ove Kahrmann

**„Vieles hätte ich verstanden, wenn man
es mir nicht erklärt hätte.“**
Stanislaw Jerzy Lec





Klaus-Ove Kahrmann, Kunstpädagoge und Kunstvermittler aus Flensburg, ist Professor für Kunst und ihre Didaktik an der Universität Bielefeld und lehrt zudem als Dozent und Gastprofessor an Universitäten in Kaiserslautern, Bozen und Warschau. Er hat zahlreiche Schriften zur Didaktik der Kunstpädagogik sowie Unterrichtsmaterialien zur ästhetischen Erziehung und zur Medienpädagogik veröffentlicht. Seit mehreren Jahren ist er didaktischer Berater und Bundesjuryvorsitzender des Internationalen Jugendwettbewerbs „jugend creativ“ und leitet die jährliche Sommerakademie für die Bundespreisträger.

Im Schlaf erhalten wir Kraft und neue Energie für den nächsten Tag. Wenn wir eingeschlafen sind, verändern sich die Funktionen unseres Körpers: Wir atmen langsamer, der Puls wird regelmäßiger, die Muskeln gehen in einen Entspannungszustand über und unser Blutdruck sinkt. Wir regenerieren uns, wenn wir schlafen. Müssen wir auf Schlaf und die damit verbundenen Träume längere Zeit teilweise oder ganz verzichten, geraten wir schnell in ein Stadium der Irritation und des Zerfalls. Dieser Umstand hängt auch damit zusammen, dass das Träumen – das wurde in vielen Untersuchungen nachgewiesen – für uns lebenswichtig ist. Träume sind also ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens.

Im Schlaf ist unser Gehirn außerordentlich rege, es arbeitet besonders aktiv und konzentriert. Wir erleben Bilder und Geräusche, und diese erscheinen im Traumgeschehen in unserer Vorstellung. Wissenschaftler und Traumforscher aus den verschiedensten Bereichen kommen, was die Funktion und die Bedeutung des Traums anbetrifft, immer wieder zu neuen und eindrucksvollen Ergebnissen. Aber immer noch verbleibt vieles im Unklaren. Das Faktenwissen über das Träumen ist vergleichsweise gering, wenn wir es mit den Kenntnissen aus anderen Bereichen der Hirnforschung vergleichen.

Es gibt über Träume verschiedene Theorien und Erklärungsmuster, aber kaum gesicherte Erkenntnisse. Streng genommen haben wir immer noch keine grundlegende Erklärung dafür, warum wir eigentlich träumen.

Der Traum stellt eine psychische Aktivität dar, die Innenbilder, Gefühle, Ängste, Hoffnungen und Wünsche hervorruft. Alles Traumgeschehen ist mit dem Schlaf unverrückbar verbunden. Wir können die Träume in den Köpfen von anderen nicht „lesen“. Um etwas darüber zu erfahren, müssen uns die Träume erzählt werden. Dabei versucht man das Traumgeschehen in die wirkliche Welt einzufügen. Oft erfinden wir beim Erzählen Dinge und Zusammenhänge dazu, um das Traumgeschehen logisch zu machen. Aus Bruchstücken versuchen wir, eine plausible Geschichte zu generieren. Die meisten Träume sind schnell nicht mehr nachvollziehbar. Allerdings gibt es auch solche, die glasklar erhalten bleiben, die wir auch nach längerer Zeit gut erinnern können und die wir vielleicht sogar mehrfach träumen. Diese Träume sollen

uns, wie einige Traumforscher schreiben, ein zukünftiges Geschehen ankündigen oder uns gar vor etwas warnen. Der Traum führt dem Menschen ein zweites Leben vor, eine Parallelexistenz, was mitunter sehr verwirrend sein kann. Wenn wir nach einem bewegenden Traum aufwachen, brauchen wir erst einige Minuten, bis wir wieder normal atmen, bis der Herzschlag sich beruhigt hat, bis wir das Traumgeschehen von der Wirklichkeit trennen können.

Der eigentliche Begründer der wissenschaftlichen Traumforschung ist der österreichische Arzt und Psychoanalytiker Sigmund Freud. Er geht von folgenden Persönlichkeitsinstanzen aus, die für das Traumgeschehen bedeutsam sind: das „Es“ als Instanz des Lustprinzips, das „Ich“ als Instanz des Realitätsprinzips und das „Über-Ich“ als Instanz der Moralität und der gesellschaftlichen Normen. Bekannt ist vor allem das Freudsche „Eisbergmodell“: Der überwiegende Teil eines Eisbergs befindet sich unter der Wasseroberfläche. Hier handelt es sich um eine Metapher für das Unbewusste. Es spielt in unserem Leben eine erheblich größere Rolle als wir denken. Das Unbewusste bestimmt einen Großteil unserer Gedanken und Handlungen.

Träume können den Zugang zu dem uns sonst verschlossenen Unterbewusstsein öffnen. Psychoanalytiker versuchen also, sich den Träumen ihrer Patienten zu nähern und diese zu entschlüsseln. Ein Schüler Freuds, Carl Gustav Jung, sieht im Traum eine Selbstdarstellung der aktuellen Lage, welche nicht direkt, sondern durch Symbole ausgedrückt wird. Das Entschlüsseln dieser Symbole ist bis heute ein bedeutendes Ziel derjenigen Therapeuten, die mit Traumerinnerungen ihrer Patienten arbeiten.

Weitere bedeutende Traumforscher sind z. B. Kleitman und Aserinsky. Sie entdeckten nach langen Versuchen die REM-Phase, deren Bezeichnung auf das Phänomen der schnellen Augenbewegungen (englisch Rapid Eye Movement, REM) zurückgeht. In dieser Phase ereignen sich die meisten Träume, an die wir uns später erinnern können.

Bedeutend für das Verstehen des Phänomens Traum sind also die Ausführungen von Sigmund Freud zur Traumdeutung, die Schriften seiner Schüler und Anhänger sowie die Erkenntnisse von Kleitman und Aserinsky. Außerdem liefern heute die Forschungen der Neuropsychologie wichtige neue Einsichten.



Caspar David Friedrich: „Wanderer über Nebelmeer“
akg-images

Eine Variation des Traumes ist der Tagtraum. Heute wissen wir, dass das Tagträumen eine bedeutende psychohygienische Maßnahme ist, der man durchaus Raum lassen sollte. Diese Aktivität dient beispielsweise zur Harmonisierung einer als unangenehm empfundenen Situation. Wir kennen alle die

Situation, dass wir in einem langweiligen Vortrag sitzen und dann zum Fenster hinausschauen. Wir harmonisieren uns mit dem „Augenfutter“, das uns von den möglichen Ausblicken geboten wird. Insofern war es eine groteske Fehlentscheidung, als Architekten in den USA in den 1970er Jahren damit anfangen, Schulen ohne Fenster zu bauen. Ziel war es, die Konzentration während des Unterrichts ausschließlich auf die Lehrperson und auf den Lehrgegenstand zu richten (vgl.: Heinrich Klotz, Gestaltung einer neuen Umwelt. Kritische Essays zur Architektur der Gegenwart. Bucher, Frankfurt/Main 1978, S. 15ff.). Die Möglichkeit zum Tagträumen erfuhr dadurch eine erhebliche Einschränkung. Diese skurrile Architekturauffassung wurde auch nach Deutschland transportiert. Gebäude dieser Art, welche die menschlichen Grundbedürfnisse missachteten, „lebten“ jedoch nicht lange. Für viel Geld mussten dann später Fenster in die meist aus Beton bestehenden Mauern gebrochen werden. Tagträume sind traumähnliche, weitgehend unbewusst ablaufende psychische Vorgänge, bei denen man zwar bei wachem Bewusstsein ist, sich dieses jedoch weitgehend auch der Innenbilder bedient, die mit dem Gegenstand des Vortrages o. Ä. nichts zu tun haben. Impressionen, Bilder, Töne und Gedanken spielen sich im Bewusstsein ab – es entsteht eine Parallelwirklichkeit. Wir fantasieren gewissermaßen im Wachzustand. Interessen, Neigungen, Wünsche und Sehnsüchte sind Inhalte der Tagträume, seltener unangenehme Assoziationen wie Befürchtungen und Ängste. Ein Tagtraum kann bei der Befriedigung eines Bedürfnisses helfen, das real in diesem Moment nicht ausgelebt werden kann. Traum und Traumverwandtes sind in der Bildenden Kunst vor allem im Surrealismus thematisiert worden. Wir haben hier eine Spiegelung der wissenschaftlichen Bearbeitung des Themas in der Psychoanalyse mit

gestalterischen Mitteln vor uns. Deshalb liegt es nahe, sich mit Protagonisten der surrealistischen Kunstauffassung zu befassen, wenn es um das Thema Träume geht.

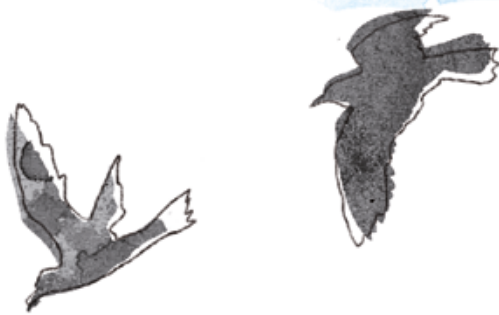
Genau genommen haben wir es aber schon von Anbeginn der künstlerischen Arbeit mit einer Mischung von Wahrnehmungs- und Erinnerungsfeldern zu tun. Traumhaftes lässt sich also eigentlich in mehr oder weniger allen Kunstwerken auf die eine oder andere Art nachweisen. Hier an dieser Stelle kann nur schlaglichtartig auf einige Werke eingegangen werden.

Aus China stammt eine Bronzeplakette mit dem Motiv eines liegenden Wildesels, die etwa um 500 v. Chr. entstand. Die Plakette stellt kein reines Abbild der äußeren Realität, sondern eine ausdrucksstarke Interpretation der Wahrnehmung und daraus abgeleiteten Vorstellung von einem Tier dar. „Traum“ ist oft identisch mit der neutraleren „Vorstellung“, also denjenigen Inhalten, die unsere Fantasie ausmachen.

Die mittelalterlichen Werke von Hieronymus Bosch und Pieter Breughel sind bekannt durch ihre visionäre Kraft. Genau genommen haben wir es hier aber nicht mit Träumen zu tun, sondern mit visionären Vorstellungen, die vor dem Hintergrund religiöser Texte entstanden. Das Mittelalter mit seiner Hinwendung zum Magischen hat eine ganze Reihe von „traumintensiven“ Bildern hervorgebracht.

Auch in sehr auf externe Wahrnehmung bezogenen Motiven lassen sich Trauminhalte erkennen, z. B. bei dem Werk „Wanderer über dem Nebelmeer“ von Caspar David Friedrich (um 1815). Als Betrachter sieht man den Wanderer von hinten, so als würde man ganz nah hinter ihm stehen. Der Betrachter blickt also in die Richtung des Wanderers, sieht das, was dieser vor Augen hat ... und stellt sich auch Ähnliches, aber nicht Gleiches vor, was diesem im Bewusstsein ist, nämlich diejenige Gedankenwelt, die ihm durch die Wahrnehmung dieses Naturschauspiels gegenwärtig wird.

Explosionsartig breitete sich die vorstellungsintensive Kunst im 19. Jahrhundert aus, im Wesentlichen verursacht durch die Erfindung der Fotografie. Sie ermöglichte eine starke Ausweitung expressiver und damit traumhafter Inhalte, was durch die Erfindung der Collagetechnik eine weitere Ausprägung erfuhr. Insofern ist es naheliegend, sich im Unterricht auch Werken dieser Zeit, welche den Beginn der Moderne darstellt, zu widmen.



In Man Rays Bild „Le Violon d’Ingres“ (1924) wird mit einfachen Mitteln aus einem weiblichen Rückenakt eine visionäre Darstellung, in der der Bereich der Töne, genauer gesagt der Musik, mit in das Bilderleben einbezogen wird. Man Ray hat dazu den ganz einfachen Kunstgriff benutzt, das dynamische Motiv der Schalllochgestaltung einer Violine auf einen Frauenrücken zu übertragen. Und schon verändern und erweitern sich die Gesamtaussage und auch die Anmutung des Bildes.

Der sehr vielseitige Künstler Max Ernst hat uns in seinen Holzstich-Montagen vorgeführt, wie man profane Illustrationen aus Zeitungen mithilfe der Collagetechnik in spannende und traumintensive Geschichten umwandelt, sie quasi durch einen gestalterischen Kunstgriff weiter beurteilt und so persönliche Anknüpfungspunkte und Denkanlässe bietet, die sich sonst nicht ereignen hätten. Das hier beispielhaft aufgeführte Werk trägt den Titel „Oedipe 25“. Es werden also deutliche Verbindungen zur Psychoanalyse und zum von Freud beschriebenen Ödipuskomplex hergestellt. Aber auch unabhängig von diesem – kunstgeschichtlich bedingten – Bezug hat der Betrachter viele Möglichkeiten, seine eigene Vorstellungswelt hier wirken zu lassen. Bemerkens- und beachtenswert bei diesen Montagen ist die hervorragende kompositorische Arbeit von Max Ernst, die gerade bei diesem Zyklus gut studiert und auch nachvollzogen werden kann.

Die Aktdarstellung kommt in traumhaften Bildern häufig vor; das ist verständlich, weil der Mensch besonders bei Vorstellungsinhalten immer im Mittelpunkt der Betrachtung steht. So hat Yves Klein in einem titellosen Bild von 1961 mit Hilfe des Fotogramms die Silhouette einer Frau abgebildet, die durch die wesentlichen Momente ihrer Erscheinung und nicht durch die Differenziertheit von Details wirkt. Ähnlich ist es bei Gerhard Richters Bild „Ema (Akt auf einer Treppe)“ (1966). Wir haben es hier mit einem Zitat des weltberühmten Werkes von Marcel Duchamp, „Akt, eine Treppe herabschreitend“ (1912), zu tun. Richter hat das Nachdenken über dieses Motiv in seine eigene



Max Ernst: „Oedipe 25“
Digital image, The Museum of Modern Art,
New York/Scala, Florence
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

Lebenswelt hineinkopiert, indem er als gestalterisches Mittel die Unschärfe wählte und zum anderen als Modell den ihm nächsten Menschen, nämlich seine eigene Frau, als Bildgegenstand auswählte.

Natürlich kann René Magritte nicht fehlen, wenn von Traumbildern die Rede ist. Er hat fast sein gesamtes Werk diesem Zustand des Bewusstseins gewidmet. Bestechend ist fast durchgängig die sehr realistische und detailgenaue Darstellung der Motive. Dazu kommen sich immer wiederholende gestalterische Schemata, z. B. das Spielen mit Wahrnehmung und Vorstellung oder das Umtauschen von Figur und Grund. In dem Bild „La Clairvoyance“ (1936), das mit „Scharfsichtigkeit“, „Scharfblick“ oder „Hellsichtigkeit“ zu übersetzen wäre, sehen wir einen Maler, der sich ein Stilleben aufgebaut hat, das lediglich aus einem Ei besteht. Wie wir auf der Leinwand erkennen können, stellt er aber nicht diesen Wahrnehmungsgegenstand dar, sondern das, was seiner Vorstellung nach aus dem Ei her-

ausschlüpfen wird – ein großer Vogel. Er stellt ihn in seiner typischen Äußerungsform, nämlich in der Flugphase (Abflug oder Landung) dar, was auf dem Format der Leinwand eine schöne kompositorische Struktur ergibt. Des Vogelmotivs hat sich Magritte des Öfteren bedient. In „La Grande Famille“ – „Die große Familie“ (1963) sehen wir einen ähnlichen Vogel als Silhouette vor einem düsteren Meeres-Himmel-Motiv. Innerhalb der Vogelform ist aber ein strahlender Himmel mit Schäfchenwolken zu sehen, also das, was wir uns wünschen, wenn wir am Strand stehen und besseres Wetter erhoffen – ein schönes Tagtraummotiv.

Expressionistische Künstler bedienten sich oft der imaginativen Kräfte, die den verwendeten bildnerischen Mitteln innewohnen. So zeigt Emil Nolde in seinem Aquarell „Mädchen mit roter Kappe“ (1920/25), wie mithilfe der Aquarelltechnik Stimmungen und Einstellungen zum Ausdruck kommen, die er mit dem Motiv verbunden hat. Das Flüchtige und Vergängliche der ineinanderfließenden Wasserfarben hat es ihm



ermöglicht, nicht eine eingefrorene Momentaufnahme des Mädchens zu gestalten, sondern sich auf dessen Wesenskräfte zu konzentrieren. Auch der Visionär Joseph Beuys taucht in den Werken seiner kunstproduzierenden Zeitgenossen auf. Es ist also nicht nur so, dass Beuys selbst sich mit Traumgehalten auseinandersetzt, sondern es sind andere Künstler, die sich mit ihm als denkende und auch träumende Persönlichkeit beschäftigen. So wird das Traumhafte von Beuys in der Portraitdarstellung von Andy Warhol – Siebdruck mit Diamantenstaub [sic!] – und anderen dadurch deutlich, dass die Tonwerte umgekehrt sind, dass alles Dunkle hell und alles Helle dunkel erscheint. Wenn ich also das Helle denke, muss ich auch das Dunkle miteinbezie-



Rene Magritte: „La Clairvoyance“
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

hen, also die Umgebung des Hellen. Und ich muss mir klar machen, dass Helligkeit ohne Dunkelheit nicht existieren kann.

Der Sprayer Harald Naegeli bildet in seiner Mauergrafik „Für Joseph Beuys I“ (1986) das typische Kleidungsstück des Künstlers – den Filzhut – ab, aber nicht als Wahrnehmungs-, sondern als Vorstellungsbild, einen Hut mit Flügeln. Diese Flügel stellen die Träume dar, die Beuys im Hinblick auf die Vorstellung einer zukünftigen basisdemokratischen Gesellschaft gehabt hat. Unter dem Hut sehen wir außerdem eine Spirale – sie ist die Form der niemals endenden Bewegung, des Lebenskontinuums –, deren Anfangs- und Endpunkt in zwei verschiedene Richtungen weist, in die Vergangenheit und in die Zukunft ... Nach der Interpretation von Naegeli geht die Bewegung hier eher abwärts. Leider kann hier nur beispielhaft auf die Verbindung von Realwelt- und Traumweltelementen in Kunstwerken eingegangen werden. Vieles könnte hier noch genannt werden. Das eigentliche Traummedium, von dem hier noch gar nicht die Rede war, ist der Film. In ihm können auf ideale Weise Wirklichkeit und Traum integriert werden. Dem Film müsste hier also eigentlich ein eigenes Kapitel gewidmet werden, doch es soll bei einem Beispiel bleiben: Der Filmemacher Jan Švankmajer hat sich in seinem Werk „Alice“ (Schweiz/England/BR Deutschland, 1988) des Stoffes von „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll (Vollmer, Wiesbaden, o.J., Erstausgabe 1865) angenommen. Der Zuschauer nimmt eine verwirrende Welt von wechselnden Größenverhältnissen und lebendig werdendem Spielzeug wahr, sodass das Surrealistische der Vorlage hier deutlicher zum Ausdruck kommt als in den alten (1951) und neuen (2010) Versionen des Disney-Konzerns.

Ein anderer Regisseur, der sich dieses Themas angenommen hat, ist Claude Chabrol. Er schuf 1976 „Alice ou la dernière fugue“. Das hier vorgeführte Drama einer Frau, die aus ihrer Ehe – scheinbar grundlos – ausgebrochen ist, trägt alpträumhafte Züge, wobei aber die Stilmittel des traditionellen Horrorkinos vermieden werden. Wir haben es hier mit einem Film zu tun, der weitgehend durch surrealistische und auch typische psychoanalytische Verknüpfungen getragen wird.



LITERATURHINWEISE

Ehms, Dirk (2010):

Traumreise: Traumwiese. MP3-Audioformat, <http://phantasie-reisen.de/traumreisen.html>

Endtinger-Stückmann, Silke (2006):

Traumwelt von Kindern und Jugendlichen. Entwicklung - Verständnis - therapeutischer Umgang. Basel; Freiburg: Karger

Faust, Volker (o.J.):

Träume aus psychologischer Sicht. Ein wissenschaftshistorischer Rückblick der psychologischen Traum-Forschung. In: Psychosoziale Gesundheit von Angst bis Zwang. Seelische Störungen erkennen, verstehen, verhindern, behandeln. http://www.psychosoziale-gesundheit.net/pdf/faust1_traeume.pdf

Jung, Carl Gustav (2011):

Symbole und Traumdeutung; 6. Aufl. 2011, Ostfildern: Patmos

Jung, Carl Gustav (1987):

Kinderträume. Zur Methodik der Trauminterpretation. Psychologische Interpretation von Kinderträumen. Olten: Walter

Heyne, Felicitas (2007):

Träume sind Schäume? Anregungen zur Trauminterpretation. In: Ipersonic. <http://www.ipersonic.de/blogfiles/Traeume-sind-Schaeme-Anregungen-zur-Trauminterpretation.html>

Hopf, Hans (2007):

Träume von Kindern und Jugendlichen. Diagnostik und Psychotherapie (1. Aufl.). Stuttgart: Kohlhammer

Katzenberger, Hedwig (1969):

Der Tagtraum. Eine phänomenologische und experimentelle Studie. München/Basel: Ernst Reinhardt

Lavie, Peretz (1969):

Die wundersame Welt des Schlafes. Entdeckungen, Träume, Phänomene. München: dtv

Siegel, Alan/Bulkely, Kelly (1999):

Kinderträume und ihre Bedeutung. Eine Reise in die kindliche Seele. München: Econ/List

Strauch, Inge (2002):

Traum und Phantasie - Ergebnisse einer Langzeitstudie. In: Zwiebel, Ralf; Leuzinger-Bohleber, Marianne (Hrsg.): Träume, Spielräume I, Aktuelle Traumforschung (S. 71-91). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Weitere interessante Links und
Literaturhinweise unter
jugendcreativ.de/linksammlung

FANTASIE- REISEN

„Fantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.“
Albert Einstein





KOLLEKTIVE FANTASIE

Fangen Sie die Ideen und fantastischen Einfälle Ihrer Schülerinnen und Schüler durch kollektives Erzählen und Malen ein! Beim Zusammentragen einer gemeinsamen Geschichte können die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen und die Ideen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler als Inspiration nutzen. Dies funktioniert am besten in kleineren Gruppen von nicht mehr als zehn Schülerinnen und Schülern. Eine Form des kollektiven Erzählens ist die **Ein-Wort-Geschichte**: Dafür bilden die Kinder einen Kreis und erzählen reihum eine Geschichte, bei der pro Runde jeder immer nur ein Wort sagen darf. Allzu langes Überlegen sollte vermieden werden, denn die Ideen entstehen hierbei vor allem durch schnelles Einwerfen der Worte. Alternativ können auch kollektiv geschriebene Geschichten entstehen, indem die Kinder reihum jeweils einen Satz aufschreiben. Das Oberthema für die Geschichten können Tagträume sein: Wohin wünschst du dich in deinen Tagträumen? Welche Menschen und Wesen ersehnt du? Was passiert Fantastisches, wenn du tagsüber träumst? Die Ein-Wort-Geschichte kann als Inspiration für die gemeinsame Bildergeschichte dienen. Vielleicht sind ein paar lustige Figuren oder Ereignisse entstanden, auf die die Kinder gern zurückgreifen. Für eine **gemeinsame Bildergeschichte** kann beispielsweise ein Kind eine Szene auf einem Blatt

gestalten, das nächste gestaltet eine zweite dazugehörige Szene usw. Auf diese Weise entsteht eine Art Comic. Mittels kollektiven Malens lassen sich auch wunderbar **Traumwesen** erschaffen. Vier Kinder gestalten gemeinsam ein Tier: Ein Kind gestaltet den Kopf und knickt dann das Blatt so um, dass für den Nächsten nur zu sehen ist, wo der Oberkörper anfangen soll. Nachdem der Oberkörper gestaltet ist, erfolgt ein weiterer Knick und das nächste Kind ist mit den Beinen bzw. dem Unterkörper an der Reihe. Nach einem weiteren Knick erhält das Traumwesen schließlich seine Füße. Nun kommt die große Überraschung: Was da wohl für ein Wesen entstanden ist? Alternativ kann das Traumwesen auch als Collage angefertigt werden: Jedes Kind gestaltet Körperteile und fügt diese auf einem neuen Blatt zusammen. Abschließend können die gemeinsam entwickelten Bilder und Geschichten den Kindern als Inspiration für die Gestaltung ihres eigenen fantastischen Werkes dienen. Als Traumwesen können die Kinder beispielsweise in Einzelarbeit eine **Chimäre** gestalten. Dafür fügen sie Teile ihrer Lieblingstiere zu einem neuen Wesen zusammen. Besonders spannend ist das Mischen von Tieren aus unterschiedlichen Lebensräumen, beispielsweise von Land- und Wassertieren.



DIE GANZE PALETTE

Träume stellen ein wichtiges Element in den Kunstwerken des französischen Malers Henri Julien Félix Rousseau dar. Seine Werke haben Nähe zum Symbolismus und der Naiven Kunst, mit seinen Traummotiven bereitete er aber schon den Weg zum Surrealismus. Für den Urwald in seinem Werk „Der Traum“ nutzte Rousseau über fünfzig Grüntöne und schuf unter anderem durch diesen Facettenreichtum einen traumhaft anmutenden, gar paradiesischen Ort. Was ist für Ihre Schülerinnen und Schüler ein paradiesischer Ort? An welche fantastischen Orte begeben sich die Kinder in ihren Träumen? Welche Dinge gibt es dort? Die Kinder suchen sich einen Ort aus und versuchen, diesen mit möglichst vielen verschiedenen Tönen einer bestimmten Farbe zu malen. Gut geeignet hierfür sind beispielsweise eine Wasserwelt, ein Wüstenort oder eine tropische Szene – diese Orte geben viel Raum zum

Spiel mit Farbtönen. Grundlegend sollten sich die Kinder bereits mit dem Mischen von Farben auseinandergesetzt haben oder dies nun in Vorbereitung tun.



Henri Rousseau: „Der Traum“
akg-images



THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Geschichten erzählen, Bilderge-
schichten, kollektives Erzählen,
Schreiben und Malen, Wünsche
und Sehnsüchte, Tagträume, pa-
radiesische Orte, Fantasie, Farben
mischen, Farbpalette

FILM-TIPPS:

Leon und die magischen Worte
(Frankreich, 2009), Dominique
Monfery. Auf märchenhafte
Weise lernt der kleine Leon mit
den Helden seiner Lieblingsbü-
cher lesen.

**Von Fabelwesen und anderen
Tieren** (Deutschland, 2007). Die
kurzen künstlerischen Animati-
onsfilme von Christina Schindler
eignen sich besonders für die
Kunsterziehung der ganz Kleinen.

Beide Filme sind zum Kaufen oder
Leihen über den Bundesverband
Jugend und Film e.V. erhältlich:
www.durchblick-filme.de
Hier finden Sie auch Unter-
richtsanregungen zu den Filmen.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

„Kikunst“ – Kinderbilder im
Kunstunterricht, Nachschlage-
werk zu Techniken im Kunstun-
terricht: www.labbe.de/kikunst
Schnellkurs Farbenlehre,
Harald Küppers, DuMont, 2005

Weitere interessante Links und
Literaturhinweise unter
jugendcreativ.de/linksammlung

GEISTER- STUNDE

Jede Nacht erschaffen wir fantastische Welten – mal wunderbar, mal schaurig. Wir träumen von Mensch und Tier und von merkwürdigen Wesen. Wir wechseln die Orte mit einem Augenzwinkern oder sind gar an mehreren Orten gleichzeitig. Manchmal sind Träume so verwirrend, dass sich die vielen Bilder im Nachhinein kaum mehr erfassen und zusammenhalten, geschweige denn wiedergeben lassen. Was dann vom Traum bleibt, ist oft ein starkes Gefühl oder ein einzelner visueller Eindruck. Fangen Sie die Traumbilder Ihrer Schülerinnen und Schüler ein!



KÜNSTLERISCHES TRAUMTAGEBUCH

Um sich mit ihren Nachträumen auseinanderzusetzen, können die Kinder eine Woche lang oder über ein Wochenende hinweg **Traumtagebuch** führen. Dafür halten sie ihre Träume so bald wie möglich nach dem Aufwachen in Skizzen oder Stichpunkten fest, damit die Traumbilder nicht verloren gehen. Im Unterricht werden daraus Bilder oder Geschichten. Alternativ (z. B. wenn sie in dieser Woche keine Träume hatten, an die sie sich erinnern können) oder ergänzend können die Kinder auch auf Träume zurückgreifen, an die sie sich besonders erinnern. Gibt es wiederkehrende Träume oder Dinge, Personen oder Geschehnisse, die wiederholt in ihren Träumen auftauchen? Und wird zu gewissen Anlässen ganz speziell geträumt – z. B. in der Nacht vor dem Geburtstag, vor Weihnachten oder vor einem Schultest? Kinder, die sich nicht an ihre Nachträume erinnern, können natürlich auch ihre Tagträume einbeziehen.

Traumfragebogen: Für das Aufschreiben der Träume eignet sich das Arbeitsblatt 1. Hier notieren die Kinder nach dem Aufwachen wichtige Aspekte ihres Traums oder tragen die besonderen Träume,

an die sie sich erinnern, ein. In der Klasse stellen die Kinder ihre Träume vor und diskutieren gemeinsam, welche Bedeutung die Träume haben könnten. Dabei sollte besonders darauf eingegangen werden, welche Gefühle in ihren Träumen eine wichtige Rolle spielten. Anschließend kann gemeinsam in der Klasse diskutiert werden, wie man **Gefühle wie Angst oder Freude darstellen** kann. Haben Gefühle eine Farbe oder bestimmte Formen? Welche? Zur Inspiration für ihre Bilder können die Kinder vormachen oder sich vorstellen, wie die Gefühle sich körperlich ausdrücken, wenn man sie freilässt: Wut ist vielleicht ein wildes Umsichschlagen, Angst ein Zusammenkauern, Freude ein Umherhüpfen und Pfeifen, Trauer ein gesenkter Kopf und Tränen. Solche körperlichen Ausdrucksformen lassen sich wunderbar in Gefühlsbilder übertragen: fröhliche Tupfer, herunterfließende Tränen, scheinbar explodierende Farbstriche oder etwa ein kleiner Punkt gegenüber einem großen Schwarz für die Angst. Die Kinder haben sicherlich noch ganz andere Ideen und Ausdrucksformen für ihre Gefühle.

DER MANN MIT DER MELONE ... UND EINEM TRAUM

Der belgische Maler René François Ghislain Magritte (1898 bis 1967) schaffte es in seinen surrealistischen Bildern, Erfahrungs-, Denk- und Sehgewohnheiten zu erschüttern. Seine Bilder fallen durch eine naturalistische Darstellung von Gegenständen auf, die aber in ungewohnte, oft absurde Zusammenhänge gebracht werden. Die Kinder können sich für die Darstellung ihrer Träume von Magrittes Mann mit der Melone inspirieren lassen.

Eine Möglichkeit, schöne Ergebnisse hervorzubringen, ist der **Schattenriss**. Hängen Sie dafür weiße

DIN-A3-Blätter an die Wand und stellen Sie mit etwas Abstand zur Wand eine Lichtquelle auf. Die Kinder positionieren sich jeweils so zwischen Wand und Lichtquelle, dass ihre Silhouette auf dem aufgehängten Blatt erscheint. Ein zweites Kind zeichnet die Silhouette nun mit einem schwarzen Stift nach.



René Magritte: „Der Mann mit der Melone“
BI, ADAGP, Paris/Scala, Florence
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

Jedes Kind erhält so eine Grundlage für seinen eigenen Schattenriss. Das Innere der Kontur kann nun schwarz ausgemalt werden. Die Kinder können ihre Silhouette auch farbig gestalten, indem sie beispielsweise die Kleidung und den Kopf einzeichnen und ausmalen. Auf einem Extrablatt malen alle Kinder mit bunten Farben einen Gegenstand, den sie sich erträumen. Dies kann ein Wunschgegenstand oder ein symbolischer Gegenstand sein, z. B. auch ein Tier, das einen Wunsch oder einen Traum verkörpert. Die Kinder sollten ihren

Gegenstand in etwa in der Größe ihres Schattenriss-Kopfes malen. Am Ende kleben sie ihren bunten Gegenstand in Anlehnung an Magritte auf den Kopf des Schattenrisses. Alternativ kann die Aufgabe auch mit einem anderen Körperteil – z. B. dem Bauch oder einem Bein – umgesetzt werden.



THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Nachträume, Ausdruck von Gefühlen, Farben und Formen, Wünsche, Schattenriss

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Von der Sendung mit der Maus:

„Was denkst du über deine Träume?“, Kinder berichten:

tinyurl.com/44IJW-maus

„Kindernachrichten“ über René Magritte:

tinyurl.com/44IJW-magritte

Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

ARBEITSBLATT 1 HALTE DEINE TRÄUME FEST!

Ein Fragebogen mit Bildern ermöglicht es den Kindern, die wichtigsten Aspekte ihrer Träume nach dem Aufwachen festzuhalten – z. B. welche Personen im Traum vorkamen, wie sie sich gefühlt haben und ob bestimmte Dinge oder Personen vom Vortag eine Rolle spielten.

ARBEITSBLATT 2 GIBT'S DOCH GAR NICHT!

Aus verschiedenen abgebildeten Gegenständen erschaffen die Kinder surreale Figuren wie etwa eine Katze mit einem Telefonhörer anstelle ihres Schwanzes. Für ihre Figuren können sie andere Bilder hinzunehmen und mit Deckfarben ausmalen oder Veränderungen vornehmen.

DER TRAUM VOM BESSEREN LEBEN

Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit – für viele Dinge lohnt es sich zu kämpfen, zur Zeit der französischen Revolution genauso wie heute. Auch Martin Luther Kings berühmter Satz „I have a dream“ ist immer aktuell. Er kann universell verstanden werden für das menschliche Streben nach Gerechtigkeit, nach Wohlstand, nach Autonomie und Zusammenhalt.

„I have a dream that one day this nation will rise up and live out the true meaning of its creed: We hold these truths to be self-evident: that all men are created equal.“

Aus Martin Luther Kings Rede am 28. August 1963
vor dem Lincoln Memorial in Washington D.C.



EIN REVOLUTIONÄRES PIKTOGRAMM

Besonders stark und anschaulich schlägt sich der Traum vom besseren Leben in Form von Revolutionen nieder. Doch was versteht man eigentlich unter einer Revolution? Anhand von Beispielen technischer, politischer und geistiger Revolutionen können sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Begriff auseinandersetzen. Welche Ziele haben Revolutionen? Wer oder was treibt sie an? Was verändern sie? Zur künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema können die Schülerinnen und Schüler Piktogramme entwerfen, die verschiedene Aspekte von Revolutionen und dem zugrunde liegenden Traum vom besseren Leben verdeutlichen. Piktogramme sind symbolhafte Darstellungen, die Informationen oder Meinungen in eine einfache visuelle Form bringen. Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand dieser Methode die symbolhafte wie auch minimalistische Darstellung von Botschaften, Begriffen oder Ereignissen. Piktogramme ermöglichen es, eine Aussage zu veranschaulichen und auf ihren Kernpunkt zu verdichten. Das Buch „Piktogramme – die Einsamkeit der Zeichen“ zur gleichnamigen Ausstellung bietet eine gute Einfüh-

rung in die Thematik und zeigt, wie Piktogramme Anwendung in der Kunst finden. In den weiterführenden Informationen erhalten Sie zudem einen Link zu Ausschnitten aus dem Buch „Das Leben in 5 Sekunden: Biographien ohne Worte“. Die dort abgebildeten Piktogramme zeigen in ironischer Weise ganze Lebensläufe berühmter Persönlichkeiten. Von diesen Beispielen können sich Ihre Schülerinnen und Schüler für die Darstellung ihrer eigenen Piktogramme zu Revolutionen inspirieren lassen. Beispielsweise kann mit Piktogrammen gezeigt werden, wie der König entthront wird, sich der Revolutionsanführer aber selbst wieder krönt. Ein anderes Piktogramm könnte die (eventuell fast identischen) Wünsche und Ziele des Volkes vor und nach der Revolution gegenüberstellen. Auch revolutionäre Entdeckungen und Erfindungen wie das Feuer, das Rad oder Elektrizität lassen sich gut auf eine symbolische Darstellung reduzieren. In den Piktogrammen können die Schülerinnen und Schüler Beispiele von Revolutionen symbolhaft darstellen oder den Begriff Revolution allgemein als Ausgangspunkt nehmen.

I HAVE A DREAM

Jacob Lawrence (1917 bis 2000) gehört zu den bekanntesten afroamerikanischen Künstlern. Seine Werke lehnen sich an die „Harlem Renaissance“ an. Thematisch setzte er sich vor allem mit der Migration von Afroamerikanern vom Süden in den Norden der USA auseinander. Das abgebildete Werk von 1965 mit dem Titel „Dreams #2“ zeigt eine Frau, die in einem Sessel sitzt, und Traumszenen, die in den Fenstern sichtbar sind. Auf diesen lassen sich Hochzeitsszenen erkennen – eine Braut und ein Bräutigam, Blumen und Reis. Das Brautkleid scheint in Form eines Vorhangs in die Realität der Träumenden hineinzuwehen. Bei einer Bildinterpretation können Ihre Schülerinnen und Schüler

überlegen, welche Träume die abgebildete Frau hat und warum der Künstler dieses Beispiel gewählt hat. Sie können daran anschließend das Bild auch in Bezug auf die **Anliegen von Afroamerikanern** in



Jacob Lawrence: „Dreams #2“
Photo Smithsonian American Art Museum / Art Resource / Scala, Florence
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

den 1960er Jahren betrachten. In welcher Situation befanden sie sich, welche Träume und Wünsche hatten sie? In diesem Zusammenhang kann auch Martin Luther Kings zwei Jahre zuvor gehaltene Rede „I have a dream“ anlässlich des Marsches auf Washington für Arbeit und Freiheit miteinbezogen werden. Was waren die angesprochenen Träume von Afroamerikanern? Schien die Erfüllung ihrer Träume greifbar? In welcher Verbindung steht Lawrences Traumbild zu der Situation von Afroamerikanern in den 1960er Jahren? Auch stilistisch ist Lawrences Werk interessant: Er selbst bezeichnete seinen Stil als „dynamischen Kubismus“. Die Jugendlichen können das Werk als Inspirationsquelle für ihre eigenen Bilder nutzen, die den „Traum vom besseren Leben“ künstlerisch darstellen.

THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Geistige, politische und technische Revolutionen, Harlem Renaissance, afroamerikanische Bürgerrechtsbewegung, Piktogramm

FILM-TIPPS:

Der Traum (Dänemark/GB, 2006), Niels Arden Oplev. Ein Schüler kämpft für seine Rechte, nachdem er von der afroamerikanischen Bürgerrechtsbewegung gehört hat.

Antonia (Brasilien, 2006), Tata Amaral. Vier Freundinnen aus einer Favela kämpfen als Sängerinnen für ein besseres Leben.

Beide Filme sind zum Kaufen oder Leihen über den Bundesverband Jugend und Film e.V. erhältlich:

www.durchblick-filme.de

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Lexikon-Eintrag „Revolution“ der Bundeszentrale für politische Bildung:

tinyurl.com/44IJW-revolution

Piktogramme zur Inspiration aus dem Buch „Das Leben in 5 Sekunden: Biographien ohne Worte“ auf stern.de:

tinyurl.com/44IJW-piktogramme

Piktogramme - Die Einsamkeit der Zeichen, Ackermann, Marion/Rathgeber, Pirkko, Deutscher Kunstverlag, 2007

Video zu Martin Luther King sowie seine Rede auf Englisch von „abc News“:

tinyurl.com/44IJW-king

Jacob Lawrences Kunst auf der Seite der Jacob and Gwen Knight Lawrence Foundation:

tinyurl.com/44IJW-lawrence

Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

VOM HIRN- GESPINST ZUR ZÜNDENDEN IDEE

Träume bringen vieles hervor, was unser Leben erleichtert und verschönert. Ohne Träume würde unsere Welt nicht so aussehen, wie wir sie kennen – es gäbe vielleicht kein Internet und noch nicht einmal Autos. Träume haben unsere Welt geformt und können sie verändern. Viele Dinge, die für uns heute selbstverständlich sind, wie Flugzeuge, Teleskope und Telefone, wurden einst vielleicht nur als Hirngespinnste oder Verrücktheiten angesehen.



DEN INNEREN ERFINDER WECKEN

In Paaren oder kleinen Gruppen suchen sich die Schülerinnen und Schüler eine **historische Erfindung** aus, die ihrer Meinung nach die Gesellschaft stark prägte, sie veränderte oder Träume der damaligen Zeit erfüllte. Um diese am Ende in einen Zeitstrahl eintragen zu können, ist es zweckmäßig, wenn Erfindungen aus möglichst unterschiedlichen Zeiten gewählt werden: Hierfür können Sie verschiedene Zeitspannen oder Epochen auf Zettel schreiben und die Gruppen jeweils einen Zettel ziehen lassen. Aus der gewählten Epoche suchen sich die Schülerinnen und Schüler eine Erfindung heraus. Nun befassen sich die Kleingruppen mit folgenden Fragen rund um ihre Erfindung: Was machte die Erfindung aus? Inwiefern war sie bedeutend? Was hat sie verändert? Wie war das Leben vor und nach der Verbreitung der Erfindung? Welche Träume wurden erfüllt, welche Träume geweckt bzw. erst durch die Erfindung denk- oder greifbar? Anschließend entwerfen sie eine **Präsentation** ihrer gewählten Erfindung. Dabei sollen sie so tun, als ob sie selbst die Schöpfer wären und ihr gerade eben erfundenes Produkt unter die Menschen bringen wollten. Dafür können sie das Produkt zeichnen, malen oder in einem

Bild zeigen, wie die Erfindung benutzt wird bzw. was man damit machen kann. Bei ihrer Präsentation sollten sie darauf eingehen, welche Träume sie den Menschen damit ermöglichen und welche Zukunft durch diese Erfindung möglich wird. Sie können auch ein Logo und/oder einen Slogan für ihre Erfindung entwickeln. Den Mitschülerinnen und Mitschülern wird auf diese Weise vermittelt, welche Bedeutung die jeweilige Erfindung für die Gesellschaft hatte bzw. immer noch hat. Auf einem Zeitstrahl können abschließend alle Erfindungen zusammengetragen und bewertet werden. Inwiefern haben die Erfindungen tatsächlich die Gesellschaft verändert? Welche weiteren Erfindungen bauten darauf auf? Was wäre ohne diese Erfindungen? Ein größeres Projekt kann auch darin bestehen, **eigene Erfindungen** zu generieren, Modelle herzustellen und diese (fiktiven) Erfindungen vor den Mitschülerinnen und Mitschülern zu präsentieren. Nützliche Fragen dabei sind: Welche Träume lassen sich mit dieser Erfindung erfüllen? Und welche zukünftigen Dinge oder Zustände werden dadurch denkbar?



DIE TRAUMFABRIK



Jean Tinguely: „Méta-Matic Nr. 1“
bpk / CNAC-MNAM / Philippe Migeat
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

Die Werke des Schweizer Objektkünstlers Jean Tinguely (1925 bis 1991) zählen sowohl zum „Nouveau Réalisme“, der durch Materialien und Techniken den Alltag in die Kunst zu integrieren suchte, als auch zur kinetischen Kunst – seine Skulpturen bewegen sich und erzeugen Geräusche. Die hier abgebildete Skulptur erzeugt selbst Kunst: Mittels eines motorisch angetriebenen Arms erstellt sie abstrakte Zeichnungen auf einem eingespannten

Stück Papier. Das Ergebnis ist eine zufällige Zusammensetzung von Linien. In einem aufwändigeren Projekt über mehrere Unterrichtsstunden hinweg, können Ihre Schülerinnen und Schüler „Traumfabriken“ oder „Traummaschinen“ herstellen. Bei diesen Skulpturen geht es nicht um Nützlichkeit, sondern um die **Bewegung als Element der Kunst** und die Integration alltäglicher Gegenstände in die Kunst. Durch das Einbauen von Wasserrädern und das Nutzen von Zahnrädern, Hebeln, Kurbeln und Gewichten können die Schülerinnen und Schüler selbst aus Alltagsgegenständen maschinenartige Skulpturen schaffen. Es bietet sich auch an, die Windkraft zu nutzen: Mit einfachen Mitteln lassen sich drehbare Skulpturen herstellen, die durch das Anbringen von Schellen oder Klanghölzern sogar Geräusche erzeugen. Hierzu können Sie sich mit Ihrer Klasse auch die der kinetischen Kunst zugeordneten Werke des Bildhauers Alexander Calder ansehen. Die Bewegungen der Traumfabriken können filmisch festgehalten werden, vor allem, wenn der Bewegungsablauf nur einmalig erfolgt. Ein **Dokumentarfilm** kann zeigen, wie aus einer Idee eine Skulptur wurde und welche Techniken Verwendung fanden. Die Schüler setzen den Prozess filmisch in Szene und erklären, was die Skulpturen symbolisieren bzw. was für Träume sie fabrizieren.

THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Historische Erfindungen, kinetische Kunst, Bewegung erzeugen, Hebelwirkung (Arbeit), Modelle bauen, Klänge erzeugen, Wind- und Wasserkraft, Erfindergeist

FILM-TIPPS:

Jean Tinguely (Schweiz, 2011), *Thomas Thümena*.
Der Lauf der Dinge (USA/Schweiz, 1988), *Peter Fischli/David Weiss*.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

„50 Erfindungen, die die Welt veränderten“, Fotoserie von „Die Welt“: tinyurl.com/44IJW-erfindungen
Kurz-Videos zu kinetischer Kunst auf YouTube: tinyurl.com/44IJW-kinetisch

Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung



ARBEITSBLATT 3 WIE VON GEISTERHAND

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Anregungen zur Entwicklung einfacher Bewegungsapparaturen und -abläufe. Sie können diese für ihre Traumfabriken abwandeln und verwenden.

ZWISCHEN REALITÄT UND FIKTION

„Ein Foto ist die augenblickliche Simulation einer scheinbaren
Wirklichkeit.“

Wolfgang Beinert

Die Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit ist nicht immer eindeutig. Gerade im Medienzeitalter entsteht an dieser Grenze ein Surrealismus der anderen Art. Bilder in Film und Fernsehen zeigen ein Abbild der Realität, gaukeln uns aber auch so manche Dinge vor. Oft kann man kaum noch unterscheiden, was wahr ist und was fiktiv, was wirklichkeitsgetreu und was retuschiert. Tagtäglich umgeben uns hunderte Bilder, Fotos, Filme und Texte, die uns eine bestimmte Vorstellung von Wirklichkeit vermitteln. Unsere geschaffene Realität ist schon so nah am nächtlichen Traum – wer kann uns am Ende noch mit Sicherheit sagen, dass wir nicht gerade träumen?



JEDES FOTO IST EIN BILD

Im Gegensatz zu gemalten oder gezeichneten Bildern – so die gängige Meinung vieler Menschen – zeigen Fotos die Wirklichkeit. Doch nicht erst seit der digitalen Fotografie und Photoshop sind auch Fotos immer nur eine subjektive Sicht auf die Realität, ein selektiver Ausschnitt oder gar eine Inszenierung. Gehen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern der Frage nach, wie viel Realität in Fotos steckt.

Menschen reagieren auf die **Anwesenheit eines Fotografen**, und sie reagieren unterschiedlich, je nachdem wer sie fotografiert. Dies können ihre Schülerinnen und Schüler erproben, indem sie Personen, z. B. Freunde oder Familienmitglieder, fotografieren – einmal ohne und einmal mit deren Wissen. Sollen die Bilder später veröffentlicht werden, beispielsweise im Rahmen einer Ausstellung in der Schule oder auf einer Website, müssen die Fotografierten unbedingt um ihr Einverständnis gebeten werden.

Was stellen die Jugendlichen fest: Verhalten sich die Menschen anders, wenn sie davon wissen, fotografiert zu werden? Und verhalten sie sich unterschiedlich, abhängig davon, wer sie ablichtet?

Auch bei Umweltaufnahmen spielt der Betrachter eine entscheidende Rolle. Die Jugendlichen kennen das bestimmt von Urlaubsfotos: An Orten mit Sehenswürdigkeiten versuchen Touristen ein Foto zu schießen, auf dem weder störende Gegenstände noch andere Touristen die Sehenswürdigkeit verstellen. Es wird also nicht einfach aufgenommen,

was tatsächlich da ist – sondern ein bestimmter **Bildausschnitt** gewählt, der eine Illusion des Ortes erzeugt. Schon die Wahl des „sehenswerten“ Objekts ist ausschlaggebend: Ob man eine Kirche oder den daneben liegenden Müllhaufen fotografiert, offenbart dem Betrachter ein völlig anderes Bild der gezeigten Stadt. Hinzu kommt, dass der Betrachter das Foto in seiner Vorstellung ergänzt. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler einen für die anderen möglichst fremden Ort fotografieren – die eigene Wohnung, eine unbekannte Ecke im Ort oder, wenn sie in den Ferien wegfahren, den Urlaubsort. Die Jugendlichen schießen ein Foto so, wie sie den Ort präsentieren würden, z. B. von einer Sehenswürdigkeit oder einem antiken Möbelstück, und zeigen es der Klasse. Die Klassenkameradinnen und -kameraden tragen nun zusammen, wie sie sich den Ort vorstellen, welche Dinge oder Menschen sie sich um diesen Bildausschnitt herum vorstellen. Zum Vergleich werden dann Fotos angesehen, die den umgebenden Ort zeigen. Werten Sie gemeinsam aus: Wie stark beeinflusst die Wahl des Bildausschnitts die durch das Bild übermittelte Realität? Bei Fotografien der Medienberichterstattung kommt es zudem häufig zu gezielter **Inszenierung**: Die Fotoserie des Fotojournalisten Ruben Salvadori zeigt dies eindrücklich und bietet Raum für Diskussionen in der Klasse: Wie real ist die Wirklichkeit, die wir in den Medien erfahren? Wie real kann sie überhaupt sein?

THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Fotografie, Medien, Einteilung der Realität/Kategorisierung, das Auge, Informationsaufnahme und -selektion, Surrealismus, Symbole, Verfremdung, Subjektivität und Wirklichkeit

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Bilderserie des Fotografen Ruben Salvadori zur Inszenierung von Kriegsphotografien auf Zeit Online:

tinyurl.com/44IJW-salvadori
Zur weitergehenden Auseinandersetzung mit Inszenierung, eine kurze **Reportage von Quarks & Co. zur Retusche von Titelbildern:** tinyurl.com/44IJW-retusche

Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

VERZERRTE REALITÄT



Salvador Dalí: „Traum, verursacht durch den Flug einer Biene um einen Granatapfel, eine Sekunde vor dem Erwachen“
akg-images / Nimatallah
© Salvador Dalí, Fundació Gala-Salvador Dalí / VG Bild-Kunst, Bonn

Wie bereits im Titel von Salvador Dalís bekanntem Werk anklingt, sind auch viele fantastische Träume angelehnt an reale Situationen. Bei Dalí ist es der Flug einer Biene, der einen Traum verursacht und sich im Traum zu einer ganz anderen Situation entwickelt. Das kennen wir vielleicht auch – das Weckerklingeln kann im Traum zur Alarmsirene werden oder am Tag erlebte Situationen werden auf merkwürdig veränderte Weise in die nächtlichen Träume eingebaut. Die Schülerinnen und Schüler legen sich etwas zum Notieren neben ihr Bett und machen gleich nach dem Aufwachen Notizen, Skizzen oder malen auf, was sie gesehen haben. Dabei sollten sie besonders darauf achten, ob am Vortag erlebte Situationen oder Geräusche, die während des Schlafs ertönten, in den Traum eingeflochten wurden. Kann dies ggf. sogar absichtlich durch eine ungewohnte Weckmelodie hervorgerufen werden? Im Unterricht gestalten die Schülerinnen und Schüler ihren Traum aus. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler eine **Collage** zu einem Tag- oder Nachttraum gestalten, an den sie sich besonders erinnern. Sie können malen, Ausschnitte aus Katalogen, Magazinen oder Fotos verwenden und die Collage mit Deckfarben oder Finelinern nach ihren Vorstellungen verändern.

ZUKUNFTS(ALB) TRÄUME

„Die Hybris, die uns versuchen lässt, das Himmelreich auf Erden zu verwirklichen, verführt uns dazu, unsere gute Erde in eine Hölle zu verwandeln – eine Hölle, wie sie nur Menschen für ihre Mitmenschen schaffen können.“

Sir Karl Raimund Popper

Manchmal sind zukünftige Welten nicht so schön, wie man sie erträumt hat, oder nicht so schrecklich, wie befürchtet: zwischen Utopie und Dystopie.



ZWEI SEITEN EINER MEDAILLE

Die Schülerinnen und Schüler betrachten das Thema aus zwei Perspektiven. Einerseits: Wie haben utopische Vorstellungen unsere Gesellschaft positiv geprägt? Andererseits: Warum führen Utopien in der Realität meistens zu noch drastischeren Zuständen als jene, die sie beseitigen wollten? Zunächst ist es sinnvoll, den Begriff „Utopie“ gemeinsam zu klären und anhand von Beispielen herauszustellen, was utopische Gedanken und Ideen ausmacht. In Gruppen widmen sich die Schülerinnen und Schüler dann dem **Entwurf einer perfekten Welt – ihrer eigenen Utopie**. Ihre Vorstellungen halten sie auf einem großen Plakat fest, dessen Hintergrund z. B. symbolisch eine Insel bilden kann. Auf ihrer Insel bilden ihre verschiedenen Ideen in gezeichneter, geschriebener oder collagenhafter Form ein Bild ihres „Utopia“. In einem größer angelegten Projekt kann anstelle eines Plakats ein **architektonisches Modell** ihrer „Traumstadt“ oder „Traumwelt“ (ggf. begrenzt auf eine Insel) angefertigt werden. Dafür stellen die Gruppen verschiedene Elemente aus Pappmaché her, bemalen sie und bringen sie auf einem Holz- oder festen Pappbrett an. Sind die Utopie-Entwürfe fertig, stellen die Gruppen in der Klasse ihre Utopien vor und erklären ihre Ideen. Zusätzlich können sich die Schülerinnen und Schüler auch mit dem **Begriff „Dystopie“** auseinandersetzen. Hierfür eignen sich die in den Film-Tipps genannten



Spielfilme: Aus welcher utopischen Idee wurde eine Dystopie und warum? Jede der vorherigen Gruppen nimmt sich nun die erstellte Utopie einer anderen Gruppe vor und entwirft ein Gegenplakat oder Gegenmodell, welches mögliche negative Folgen der Utopie aufzeigt – also eine Gegenutopie oder Dystopie. Anschließend wird ausgewertet: Warum sind Utopien so schwierig umsetzbar? Wie kommt es dazu, dass der Versuch, Utopien zu realisieren, umso Schlimmeres hervorbringt? Ist bereits das Streben nach einer perfekten Gesellschaft das Dystopische an der Utopie?

Auch eine **historische Perspektive** kann interessante Aspekte einbringen: Was wäre noch vor 100 Jahren eine Utopie gewesen? Was wird heute als positive Wirklichkeit empfunden? Welche Rechte, welche Techniken, welche Freiheiten gibt es heute, die es damals nicht gab? Gemeinsam können Beispiele auf einem weiteren Plakat gesammelt werden. Anlass zur Reflektion bietet auch die Frage: Wie waren diese utopischen Veränderungen möglich? Besonders in der Literatur sind Utopien (und zugleich Dystopien) ein wichtiges Genre, etwa Thomas Morus' „Utopia“, Aldous Huxleys „Schöne neue Welt“ oder George Orwells „1984“. Jede einzelne Schülerin und jeder Schüler kann sich ein bekanntes Beispiel herausgreifen und sich von dessen wichtigster Aussage oder bedeutenden Schlüsselszenen inspirieren lassen.



PLAKATE: ZWISCHEN KUNST UND PROPAGANDA

Unter dem Pseudonym D. Moor war der Grafiker Dmitri Stachijewitsch Orlow (1883 bis 1946) einer der Mitbegründer des sowjetischen politischen Plakates. Sein Plakat „Capitalism devours everything“ (siehe weiterführende Informationen) kann im Hinblick auf Utopie und Dystopie gleich doppelt interpretiert werden: Einerseits stellt es das kapitalistische System als Dystopie dar, andererseits diente es als Propaganda für das sozialistische System in der Sowjetunion. Diese wiederum zeigte mit stalinistischer Gewaltherrschaft, wirtschaftlichem Niedergang und Repression die Probleme bei der realen Umsetzung einer Utopie.

Neben dem Inhalt kann das Plakat auch stilistisch als Inspirationsquelle dienen. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler mit „**Stencils**“ ihre eigenen Utopia- oder Dystopia-Motive entwerfen. Stencils sind Sprühschablonen, die vor allem in der Streetart genutzt werden. Sie ermöglichen es, Motive mit relativ einfachen Mitteln, nämlich Pappe, Schere und einer Spraydose, auf Plakate oder T-Shirts zu sprühen. Alternativ können die utopischen oder dystopischen Motive auch mit Scherenschnitt auf Papier gebracht werden.

THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Utopie und Dystopie, Gesellschaftsanalyse und -kritik, Gesellschafts- und Wirtschaftssysteme, Plakatkunst, Stencils/Scherenschnitt

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Philosophisches Kopfkino zum Thema „Utopia“ von 3sat auf YouTube: tinyurl.com/44IJW-utopia
Über russische und sowjetische Plakatkunst, im Rahmen der Ausstellung „Werben für die Utopie. Russische Plakatkunst des 20. Jahrhunderts“ entstandener Plakatserver: russianposter.ru
Tipps und Informationen rund um Stencils von zwei Studentinnen der Universität Wien: tinyurl.com/44IJW-stencils
Informationen zum Scherenschnitt vom Deutschen Scherenschnittverein e.V. tinyurl.com/44IJW-scherenschnitt
Dmitri Moors „Capitalism devours everything“ in einer Ausstellung der Brown University: tinyurl.com/44IJW-moor

FILM-TIPPS

Metropolis (D, 1927), Fritz Lang. Der Stummfilmklassiker spielt in der titelgebenden futuristischen Stadt Metroplis, deren Erbauer Fredersen absolute Kontrolle über die Bewohner ausübt. Die Menschen leben in einer strikt getrennten Klassengesellschaft und sind nur noch Rädchen einer riesigen Maschine.

Gattaca (USA, 1997), Andrew Niccol. Die Menschheit kann das Erbgut bis ins Detail entschlüsseln. Die Menschen werden entsprechend ihrem Erbgut nach in „valid“ und „invalid“ eingeteilt.

Die Insel (USA, 2005), Michael Bay. Mit Unterstützung der Regierung züchtet Dr. Merrick menschliche Klone heran. Diese leben in dem Glauben, die Erde sei verseucht – und ihr Sehnsuchtsort, die „Insel“, das einzige noch natürliche und unverseuchte Gebiet der Erde.

1984 (GB, 1984), Michael Radford. Im totalitären Überwachungsstaat „Ozeanien“ gibt es keine Privatsphäre mehr.

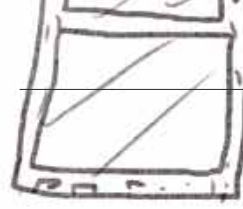
Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

SEHNSÜCHTE

Das Ideal von Glück und Liebe ist so alt wie die Romantik. Beide sind wichtig für ein erfülltes Leben. Aber was bedeutet das heute, was macht ein erfülltes, „traumhaftes“ Leben heutzutage aus? Von welchem Leben träumen Ihre Schülerinnen und Schüler?

„In der Kunst wie im Leben ist alles möglich, wenn es auf Liebe gegründet ist.“
Marc Chagall





DER TRAUM VOM GLÜCK

Heutige Jugendliche in Deutschland haben meist ein eigenes Zimmer, häufig voll mit unzähligen Gegenständen – darunter zahlreiche technische Geräte. Noch vor 100 Jahren waren viele Jugendliche froh, wenn sie eine ordentliche Hose zum Wechseln besaßen. In den 1960er Jahren träumten junge Menschen von der Befreiung von althergebrachten Normen. Heute können sie zwischen vielen verschiedenen Lebensentwürfen wählen und relativ problemlos in andere Länder reisen. Doch wovon träumt man, wenn man schon alles hat? Was sind die großen Träume der jungen Generation? Gibt es überhaupt solch große Träume oder ist das eine sehr individuelle Frage? Um sich der Beantwortung dieser Fragen zu nähern, sammeln die Schülerinnen und Schüler zunächst jeder für sich, was ihnen wichtig ist: Welche Personen sollen in ihrem Leben eine Rolle spielen? Welche Bedeutung spielt der Beruf? Wozu sehen sie sich? Wo und wie wollen sie leben? Was brauchen sie, um sich wohlfühlen? Was ist für sie Glück? Zunächst können sich die Schülerinnen und Schüler Stichpunkte machen und diese dann in Schlagworten zusammenfassen. Ihre Schlagworte schreiben sie auf Karten und bringen sie an der Tafel oder einer Pinnwand an. Anschließend werden die Karten nach Lebensbereichen (z. B. Familie, Freunde, Beruf usw.) geordnet, so wird bereits eine Gewichtung vorgenommen. Damit diese repräsentativer für die Generation ist, können die Schülerinnen und Schüler auch Umfragen bei Freunden, via Social Media oder in der Schule starten und die Antworten in die Gewichtung einfließen lassen. Aus den Ergeb-

nissen soll nun ein Plakat mit Symbolbildern zum Thema „**Träume unserer Generation**“ entstehen. Für jeden als wichtig erachteten Lebensbereich werden Bilder mit Symbolcharakter gestaltet. Entsprechend der beigemessenen Wichtigkeit der Lebensbereiche werden die Bilder in unterschiedlicher Größe gestaltet. Zum Schluss können sie alle auf einem Plakat angeordnet werden, in dessen Mitte z. B. die Ausgangsfrage steht oder ebenfalls als Symbol dargestellt ist.

Die Symbolbilder eignen sich auch für ein **Erklärvideo**: Die einzelnen Bilder mit Symbolcharakter werden nach und nach ins Bild einer fest installierten Kamera (etwa durch ein Stativ) geschoben. Alternativ lässt sich das Video auch mit vielen Einzelbildern, der **Stop-Motion-Technik**, umsetzen. Zum Film erzählen die Schülerinnen und Schüler, was das jeweilige Bild symbolisiert und warum ihnen dieser Lebenstraum so wichtig ist. Damit die ganze Klasse bei der Erstellung des Erklärvideos beteiligt ist, bietet es sich an, in Kleingruppen verschiedene Teile zu drehen und diese am Ende zu einem Film zusammenzuschneiden.

Ein interessanter, aufschlussreicher Kontrast entsteht, wenn sich die Jugendlichen der Frage widmen:

Wovon träumten junge Menschen vor 50 Jahren?

Hierzu können sie ihre Großeltern befragen oder sich im Geschichtsunterricht über die Zeit informieren und daraus die Träume damaliger junger Menschen ableiten. Abschließend wird verglichen: Was hat sich alles verändert? Sind grundlegende Lebensträume vielleicht gleich geblieben?

THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Lebensplanung, Beruf und Familie, Freundschaft und Liebe, Glücksvorstellungen, Hoffnung, Gouache, Pastellmalerei, Stop-Motion

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Philosophisches Kopfkino: „Was ist Glück“ auf YouTube: tinyurl.com/44IJW-glueck

Beispiele für Erklärvideos von „explainity“ auf YouTube: tinyurl.com/44IJW-explainity

Hinweise und Tutorials zur Stop-Motion-Technik:

stopmotiontutorials.com

„Was träumt die Jugend“,

Bilderreihe in „Die Zeit“: tinyurl.com/44IJW-traume-jugend

„Ich habe einen Traum“ – berühmte Persönlichkeiten erzählen, wovon sie träumen, Serie im „ZEITmagazin“: tinyurl.com/44IJW-traume-beuehmt

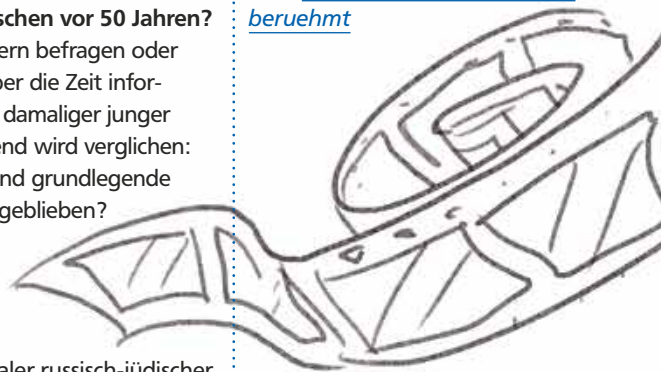
SOMMERNÄCHTE ZUM TRÄUMEN



Marc Chagall: „Midsummer Night's Dream“
Photo Scala, Florence
© VG Bild-Kunst, Bonn 2013

Marc Chagall (1887 bis 1985), ein französischer Maler russisch-jüdischer Herkunft, stammte aus einer einfachen Arbeiterfamilie, deren Lebensverhältnissen er entkommen wollte. In seinen Werken griff er allerdings vielfach sowohl stilistisch wie auch inhaltlich auf seine Wurzeln zurück. Einer festen Stilrichtung sind Chagalls traumhaft anmutende Werke nicht eindeutig zuzuordnen, vielmehr nutzte er Elemente des Fauvismus, Kubismus, Expressionismus und Surrealismus, der russischen Volkskunst und jüdischen Mythologie für die Entwicklung seines sehr eigenen Stils. Durch die Farbgebung, den Eindruck von Unschärfe und die surrealen Elemente haben Chagalls Werke immer etwas **Traumhaftes**, von dem sich Ihre Schülerinnen und Schüler inspirieren lassen können: Wie sieht es im Vergleich aus, wenn man einen Baum realistisch zeichnet und wie, wenn man einen Traumbaum darstellt? Wie würden Ihre Schülerinnen und Schüler den Unterschied herstellen? Möglichkeiten zur Darstellung von „Traumhaftem“ bieten folgende Techniken: Für die Traumbilder können etwa die Gouache- oder die Pastellmalerei angewandt werden, die auch Chagall vielfach in seinen Werken nutzte. Je nachdem, wie viel Wasser hinzugegeben

wird, können die Schülerinnen und Schüler mit **Gouachefarbe** deckend wie mit Ölfarbe oder lasierend wie mit Aquarellfarbe malen. Durch diese Kombination lassen sich die gemalten Objekte verfremden und traumhaft gestalten. Auch **Pastellmalerei** bietet sich an. Der Eindruck von Unschärfe, der den Bildern in Träumen ähnelt, kann erzielt werden, indem die Pigmente als staubige Schicht auf einen möglichst rauen Untergrund aufgetragen und mit den Fingern oder speziellen Pinseln verwischt werden.



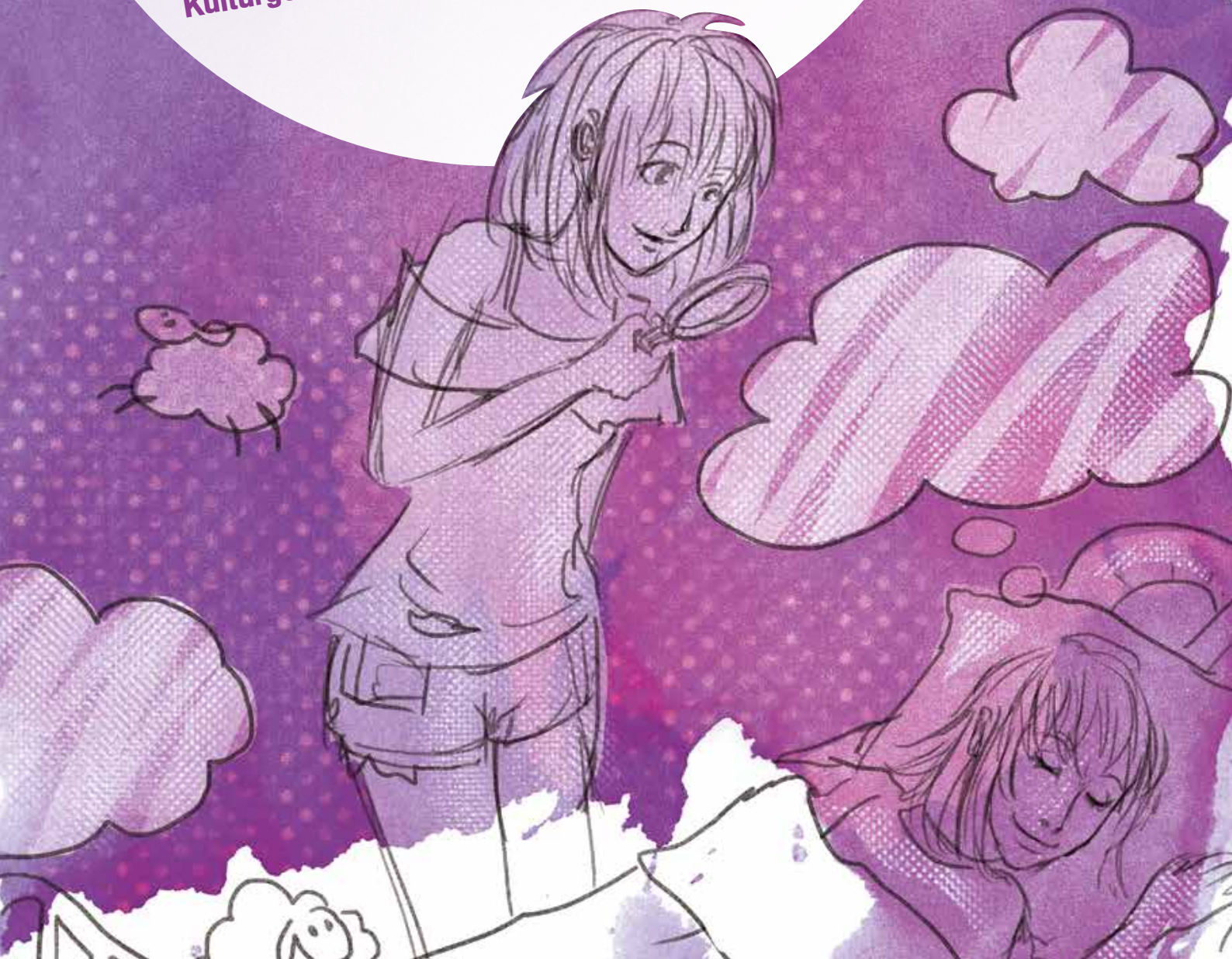
Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

ARBEITSBLATT 4 GLÜCK, GLÜCKLICHER, HANS IM GLÜCK?

Anhand von Zitaten berühmter Philosophen und anderer Persönlichkeiten der Weltgeschichte setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Frage auseinander: Was ist Glück?

WORAUS SIND TRÄUME GEMACHT?

Was sind Träume eigentlich – Zukunftsvisionen, Anzeichen unterdrückter Wünsche oder einfach nur Abfallprodukte des Gehirns? Auch in der Wissenschaft besteht hierüber keine Einigung. Annahmen und Theorien darüber, welche Bedeutung unsere nächtlichen Ausflüge in fantastische Welten haben, gab und gibt es in der menschlichen Kulturgeschichte umso mehr.



VON DER GÖTTLICHEN EINGEBUNG BIS ZUM ABFALLPRODUKT

Um sich dem Thema anzunähern, können **Traumsequenzen aus Filmen** ein motivierender Ausgangspunkt für Ihre Schülerinnen und Schüler sein. Traumsequenzen dienen zumeist dazu, die tiefer liegenden Motive, Sehnsüchte, Wünsche oder Ängste eines Charakters aufzuzeigen. Gleichermassen können Träume von Filmcharakteren aber auch Einsichten übermitteln, zukünftige Ereignisse voraussagen oder Erinnerungen an Kindheitserlebnisse wachrufen. Sammeln Sie mit Ihrer Klasse verschiedene Filmsequenzen – dies kann vor allem auch eine Hausaufgabe sein – und filtern Sie gemeinsam die verschiedenen Bedeutungen und Interpretationen der Träume heraus. In der Linkliste finden Sie Tipps zu Filmen mit besonderen Traumsequenzen. Im Anschluss an diese Sammlung von Trauminterpretationen aus der Fiktion widmen Sie sich gemeinsam der **Geschichte der Traumforschung**. Wovon geträumt wird und wie diese Träume interpretiert werden, sagt sehr viel über eine Zeit bzw. Epoche. Welche Rolle spielten Träume beispielsweise im alten Griechenland? Welche Bedeutung hatten sie im Alten Testament? Von der Antike bis zur Neuzeit gibt es zudem Legenden von Berühmtheiten, die in ihren Träumen Eingebungen bekamen. Abraham Lincoln soll wenige Tage vor seiner Ermordung von seiner eigenen Beerdigung geträumt haben und Albert Einstein gab an, sein Schaffen beruhe auf einem Traum, in dem er beinahe mit Lichtgeschwindigkeit auf einem Schlitten einen Berg hinunterglitt. Vom hellseherischen Charakter der Träume über Botschaften des Unterbewussten hin

zur Informationsverarbeitung der Tageserlebnisse – Ihre Schülerinnen und Schüler sammeln verschiedene Interpretationen von Träumen und widmen sich auch der Frage, wie die **heutige Wissenschaft** Träume beurteilt. In den weiterführenden Links sowie der Linkliste finden Sie Hinweise auf aktuelle Zeitungsartikel und Reportagen zum gegenwärtigen Forschungsstand. Zum Abschluss der Traumbeurteilung können Ihre Schülerinnen und Schüler in Gruppen selbst einen **Kurzfilm** drehen, in dem eine Traumsequenz eine zentrale Rolle spielt. Darin soll ihre persönliche Interpretation von Träumen bzw. bestimmter Träume zum Ausdruck kommen. Sie können aber auch auf die verschiedenen gesammelten Interpretationen und den aktuellen Forschungsstand zurückgreifen. Traumsequenzen stellen eine eigene Erzähltechnik im Film dar und bringen dementsprechend besondere stilistische Mittel mit sich, an denen sich die Schülerinnen und Schüler orientieren können: Verschwimmen des Bildes, besondere Farbgebung – z. B. durch die Nutzung von Filtern – oder die Verwendung gleichfarbiger Objekte und Kostüme, Verschiebungen von Schärfe und Beleuchtung, Einbindung surrealer Gegenstände. Wenn sie die Möglichkeit dazu haben, kann es sehr spannend sein, den filmisch gezeigten Traum durch zusätzliche Geräusche wie etwa die Nachahmung des Herzschlags oder schneller Atmung, Rascheln, Rauschen oder disharmonische Klänge zu unterlegen und dadurch zum besonderen Traumerlebnis zu machen.

DER PERSONIFIZIERTE ALBTRAUM



Johann Heinrich Füssli: „Der Nachtmahr“
akg-images

Träume und Visionen bildeten das zentrale Thema in den Werken des schweizerisch-englischen Malers Johann Heinrich Füssli (1741 bis 1825). Zumeist stellte er Albträume dar, inspirieren ließ er sich dabei von englischen Gespenstergeschichten. „Der Nachtmahr“ existiert in verschiedenen Versionen und war wiederum selbst Inspiration: Salvador Dalí griff in seinem auf Seite 25 abgebildeten Werk darauf zurück. In Albträumen zeigen sich verschiedenste menschliche Ängste. Welche **Gefühlswelten oder Albtraumszenen** kennen Ihre Schülerinnen und Schüler aus ihren Träumen? Flucht-, Prüfungssituationen oder der endlose Fall offenbaren Urängste des Menschen. Ihre Schülerinnen und Schüler können ebensolche Albtraumsituationen in einem Bild darstellen oder auch andere Symbole oder symbolhafte Situationen für ihre Ängste abbilden. Dabei können sie sich von der Symbolhaftigkeit und Bildsprache Füsslis inspirieren lassen, das Angstgefühl für die jeweilige Situation kann durch die Anwesenheit von Nachtmahren oder anderen Nachtgestalten verdeutlicht werden.



THEMENBEREICHE UND TECHNIKEN:

Geschichte der Traumdeutung, Wünsche und Gefühle, Unterbewusstsein

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Bildanalyse zu Füsslis „Nachtmahr“:

tinyurl.com/44IJW-nachtmahr
„Unser Nachtleben“, Artikel zur aktuellen Traumforschung von „Die Zeit“: tinyurl.com/44IJW-traumforschung

Traumsequenz aus Hitchcocks „Spellbound“ (1945) von Salvador Dalí auf YouTube:

tinyurl.com/44IJW-spellbound



Weitere interessante Links und Literaturhinweise unter jugendcreativ.de/linksammlung

MITMACHEN UND GEWINNEN!

Im Traum ist alles möglich: Du bist mit deinem Lieblingsstar befreundet, kannst fliegen und ohne Mühe an vielen Orten gleichzeitig sein. Träume bringen uns auf neue Ideen, lassen uns in fantastische Welten abtauchen – manche verändern sogar die Welt! Wie sehen deine Traumbilder aus?

Der 44. Internationale Jugendwettbewerb „jugend creativ“ ruft Kinder und Jugendliche zur Darstellung ihrer Träume in Bildern und Kurzfilmen auf. Zu dem Thema „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“ können Ihre Schülerinnen und Schüler sich mit dem nächtlichen Träumen, mit Visionen einer besseren Welt oder auch ihrer eigenen Zukunft auseinandersetzen. Ihre Traumbilder können sie zeichnerisch, fotografisch, in Collagen oder Kurzfilmen einfangen. Wir freuen uns auf die traumhaften Werke Ihrer Schülerinnen und Schüler!



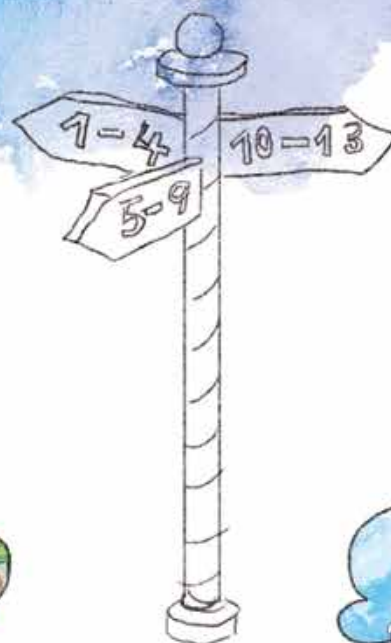
KLASSEN 1 BIS 4: **Zeig uns deine Träume!**

Im Traum ist alles möglich – das hast du sicherlich auch schon einmal erlebt: Im Traum können Fische sprechen, Hasen singen und du kannst fliegen und ohne Mühe an vielen Orten gleichzeitig sein. Vielleicht hast du dich auch schon einmal nachts gefürchtet, weil du einen schlechten Traum hattest? Oder du träumst am Tag von Fantasietieren oder lustigen Erfindungen, vielleicht einer Hausaufgaben- oder Süßigkeitenmaschine? Wie sieht deine Fantasiewelt aus? An welche Orte träumst du dich? Was oder wer begegnet dir in deinen Träumen? Schnapp dir Farbe, einen Pinsel und zeig uns, wovon du träumst!



KLASSEN 5 BIS 9: **Traumhafte Welt!**

Stell dir vor, es geht so fantastisch zu wie im Schlaraffenland: Gebratene Hühnchen fliegen durch die Luft, du bist mit deinem Lieblingsstar befreundet oder kannst schon Auto fahren. In Fantasiewelten ist alles möglich und in deinen Träumen geht es bestimmt oft ziemlich verrückt zu. Auf welche Reise gehst du in deinen Träumen? Welche Wesen triffst du dort? Was wäre, wenn ein Traum Wirklichkeit würde? Ist es vielleicht auch manchmal ganz gut, dass der Traum nur ein Traum bleibt? Welcher Traum soll in Erfüllung gehen – und welcher auf keinen Fall? Zeig uns deine Bilder von einer traumhaften Welt! Malerei, Zeichnung, Kurzfilm oder Collage – du entscheidest, wie dein Traum aussieht!



KLASSEN 10 BIS 13: **Traumwandler gesucht!**

Malen kann die Fortsetzung eines Traums sein, in deinen Bildern kannst du deine Träume festhalten. Der Surrealist Salvador Dalí lässt in seinen Werken die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit gleich ganz verschwinden. Lass auch du dich von deinen Träumen inspirieren: Schon mal eine zündende Idee im Traum gehabt, wilde Dinge erfunden oder merkwürdige Wesen getroffen? In Tagträumen deinen Traumprinzen oder deine Traumfrau erobert oder das andere Ende der Welt gesehen? Bist du Fantast oder großer Visionär? Fang deine Träume ein, sei ein Wandler zwischen Realität und Fiktion und zeig uns deine Fantasiewelten und Traumbilder als Malerei, Zeichnung, Kurzfilm oder Collage!



TERMINE

auf einen Blick

1. Oktober 2013	Bundesweiter Start des Jugendwettbewerbs
3. Februar 2014	Abgabeschluss in Bayern
20. Februar 2014	Abgabeschluss bundesweit
Februar 2014	Ortsjurys Bayern
März 2014	Ortsjurys bundesweit
März 2014	Landesjury Bayern
April 2014	Landesjurys bundesweit
20. Mai 2014	Bundesjury Bildgestaltung
22. Mai 2014	Bundesjury Kurzfilm
Juni 2014	Internationale Jurierung und Schlussveranstaltung in der Schweiz
August 2014	Preisträgerakademie mit künstlerischen Werkstätten für die Bundessiegerinnen und Bundessieger in der Internationalen Bildungsstätte Jugendhof Scheersberg



TEILNAHMEBEDINGUNGEN



In der Kategorie „Bildgestaltung“ können Schülerinnen und Schüler der Klassen 1 bis 13 teilnehmen sowie Jugendliche bis einschließlich 20 Jahre, die nicht mehr zur Schule gehen. Beiträge für die Kategorie „Kurzfilm“ können ab der Klasse 5 eingereicht werden. Den Einreichungen muss der ausgefüllte und unterschriebene Teilnahmechein beigelegt werden. Die teilnehmenden Volksbanken und Raiffeisenbanken nehmen die Beiträge bundesweit bis zum 20. Februar 2014, in Bayern bis zum 3. Februar 2014 entgegen.

KATEGORIE BILDGESTALTUNG (KLASSEN 1 BIS 13)



Ob Malerei, Zeichnung oder Collage, ob Kohlezeichnung, Graffiti oder Fotografie – Ihre Schülerinnen und Schüler sind frei in der Wahl verschiedener Stile und Techniken. Zweidimensional muss der Beitrag allerdings sein und im DIN-A3-Format. Akzeptiert werden nur Einzelarbeiten im Original, die eigenständig und ohne fremde Hilfe oder Vorlage erstellt wurden.

KATEGORIE KURZFILM (KLASSEN 5 BIS 13)

Kurzer Spielfilm, Animation, Slow Motion oder Stummfilm – auch in der Kategorie „Kurzfilm“ sind hinsichtlich der Genres und Techniken keine Grenzen gesetzt. Die Filme können zudem als Gemeinschaftsprojekt erstellt werden. Die Maximallänge von 10 Minuten sollten sie allerdings nicht überschreiten. Die Filme werden auf DVD oder CD zusammen mit einer kurzen Projektbeschreibung eingereicht. Diese gibt es auf: www.jugendcreativ.de/filmskizze.

„JUGEND CREATIV“-VIDEOPORTAL



Um ihre Chancen auf den begehrten Bundessieg zu erhöhen und ihre Kurzfilme Familie, Freunden und Bekannten zugänglich zu machen, können Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Filme bis zum 20. Februar 2014 auf das interaktive Videoportal www.jugendcreativ-video.de hochladen. Hier stimmen die Besucherinnen und Besucher der Seite ab. Die Bundesjury wählt dann aus den zehn beliebtesten Filmen drei

zusätzliche Siegerinnen und Sieger aus, die im Sommer 2014 mit in die Internationale Bildungsstätte Jugendhof Scheersberg fahren. Auf dem Videoportal gibt es zudem zahlreiche Tipps und Hinweise für die Produktion eines Kurzfilms.

QUIZ (KLASSEN 1 BIS 9)



Schülerinnen und Schüler der Klassen 1 bis 9 finden in den Teilnahmeheften eine Quizaufgabe. Wenn sie das Rätsel richtig lösen, haben sie die Möglichkeit, zusätzliche Sachpreise auf Ortsebene zu gewinnen (in Bayern auch auf Landesebene). Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

TOLLE PREISE ZU GEWINNEN!



Auf Orts-, Landes- und Bundesebene werden in den Kategorien „Bildgestaltung“ und „Kurzfilm“ jeweils Siegerinnen und Sieger für ihre Werke ausgezeichnet und zahlreiche Geld- und Sachpreise vergeben.

GEWINNER AUF DEM SCHEERSBERG



Diejenigen, die mit ihrem Bild oder Film den Bundessieg erringen, verbringen im Sommer 2014 eine Kreativwoche in der Internationalen Bildungsstätte Jugendhof Scheersberg an der Ostsee. Dort werden sie von professionellen Künstlerinnen und Künstlern bei verschiedensten Disziplinen wie Bildgestaltung, Fotografie oder Filmdreh begleitet. Das breitgefächerte Kursangebot bringt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern viele neue Erfahrungen und Fertigkeiten – und natürlich viel Spaß! Künstlerischer Leiter der Sommerakademie auf dem Jugendhof Scheersberg ist Prof. Dr. Klaus-Ove Kahrmann, Kunstpädagoge und langjähriger Juryvorsitzender von „jugend creativ“.

INTERNATIONALE GEWINNER



Im Sommer 2014 werden auf der internationalen Abschlussveranstaltung in der Schweiz die internationalen Siegerinnen und Sieger der Kategorie „Bildgestaltung“ gekürt. Die drei Erstplatzierten der Altersgruppe 5 (Klassen 10 bis 13) auf Bundesebene sind bei der Abschlussveranstaltung dabei.

SO ENTSTEHEN SIEGERBILDER

Foto: BVR / Bernd Lammert



Träume haben ihre eigene Wirklichkeit. Gelöst von den Regeln der Wirklichkeit, sind sie doch mit unserer Erfahrung eng verbunden, mit Alltags- und Medienerlebnissen. Partikel aus der Lebenswirklichkeit werden im Traum auf neue, eigene Weise zusammengesetzt, verfremdet, verändert. Fantastische Handlungen entstehen, räumliche und zeitliche Grenzen verschmelzen. Während wir auf die Nachträume bewusst keinen steuernden Einfluss haben,

sie somit Unbewusstes – auch unsere Ängste – sichtbar machen, können wir in Tag- und Wachträumen deutlicher eingreifen. Träume können unsere Wünsche zum Bild werden lassen. Träume erleben wir – wenn wir sie erinnern – als Bilder, und so besteht zwischen Traum, Fantasie und Imagination ein enger Zusammenhang. Wie können wir Traumbilder gestalten? Zunächst können wir versuchen, uns an Träume zu erinnern, können – liegend bei geschlossenen Augen – eine Traumreise wagen, können uns Wünsche vorstellen und ihnen Bilder in der Vorstellung geben. Es geht um fantastische Motive, und es geht darum, sie traumhaft darzustellen. Die eigene Wirklichkeit von Träumen soll sichtbar werden – durch eine verfremdende Farbgebung, durch collagenhafte Verbindungen, die die Realität nicht kennt, durch das Vernachlässigen der Naturgesetze, wie z. B. Schweben, Fliegen, Tanzen im Raum. Man kann auch den Gegensatz von Realität und Traum im Bild sichtbar machen – durch Schwarzweiß und Farbe, durch Stil- und Technikunterschiede. Auch der Zufall kann ein Mittel sein, der Traumimagination Gestalt zu geben – Abklatschmuster, Farbkleckse, blind Gezeichnetes können Impulse zum Ausgestalten geben. Wenn Träume „Spiegel der Seele“ sind, so sollte jedes Traumbild etwas ganz Persönliches, Eigenes aufweisen – und zeigen, welche eigenen Lebensweltpartikel es angeregt haben. Form und Farbe, die Wahl der Technik korrespondieren mit diesem individuellen Aspekt und lassen den Betrachter so assoziierend erkennen, was das Traumbild als fantastisches Bildspiel ausdrücken will.

Dr. Dietrich Grünewald, lehrte bis WS 12/13 als Professor für Kunstwissenschaft/Kunstdidaktik an der Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz. Er hat zahlreiche praxisorientierte Publikationen zum Kunstunterricht vorgelegt, z. B. das Schulbuchwerk „Kunst entdecken“, und in der Fachzeitschrift „Kunst + Unterricht“ veröffentlicht. Er ist Mitglied der Bundesjury des Jugendwettbewerbs „jugend creativ“.



BEWERTUNG DER BILDER

Fachkundige Juries bewerten die Bilder auf Orts-, Landes-, Bundes- und abschließend auf internationaler Ebene. Die Einsendungen werden in Deutschland in folgenden Altersgruppen bewertet:

Altersgruppe I: Klassen 1 und 2

Altersgruppe II: Klassen 3 und 4

Altersgruppe III: Klassen 5 und 6

Altersgruppe IV: Klassen 7 bis 9

Altersgruppe V: Klassen 10 bis 13



Teilnehmerinnen und Teilnehmer bis einschließlich 20 Jahre, die nicht mehr zur Schule gehen, werden ihrem Alter entsprechend eingeordnet. Bei ihrer Bewertung orientieren sich die Juries an folgenden Kriterien:

INHALT

Ist die Aufgabe mittels eigener, neuer Ideen und in origineller und individueller Gestaltungsweise bearbeitet worden?

GESTALTUNG

Wie wurde das Thema ins Werk gesetzt? Wurden verschiedene gestalterische und technische Möglichkeiten ausgeschöpft? Ist das Werk überzeugend durchgearbeitet?

ORIGINALITÄT

Bietet die Arbeit einen besonderen Blick auf das Thema? Regt sie zum Nachdenken an? Kommen im Bild Fantasie und Experimentierfreude zum Ausdruck? Zeigt das Bild Hintergründigkeit und/oder Witz auf?

EIGENSTÄNDIGKEIT

Sind stilbildende Elemente sichtbar? Wird eine eigene Handschrift deutlich?



... UND -FILME!



Foto: privat



Wenn wir uns mit unseren Wunschträumen beschäftigen, sie künstlerisch in Bildern oder Filmen festhalten, hilft uns das, neue Ideen für unseren Weg durchs Leben zu entwickeln, sodass es uns vielleicht sogar gelingt, dass mancher Wunschtraum Wirklichkeit wird. Ein gelungener Film gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, den Blick der Jugendlichen einzunehmen. Was berührt die jugendlichen Filmemacher? Welche Probleme lösen sie jeden Tag, was wünschen sie sich?

Der Filmdreh an der Schule birgt die eine oder andere Klippe, die es zu umschiffen gilt. Meist stellt heute die Beschaffung der technischen Ausstattung kein Hindernis dar und auch praktische Anleitungen zum Filmemachen finden sich bereits auf YouTube. Doch wie entwickelt man eine gute Filmidee? Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten. Sie können beispielsweise Ihren Schülern die Aufgabe stellen, ihre eigenen Lebensläufe durchzugehen. Welche Stationen, Krisen oder Glücksmomente hatten sie bisher? Von diesem Erlebnis ausgehend lässt sich dann die Geschichte weiterdenken. Oder machen Sie einen Ausflug in die Stadt und geben Sie Ihren Schülern die Aufgabe, sich eine Person zu suchen, deren Lebensgeschichte sie sich ausdenken sollen. Wieso ist z. B. das Mädchen im Café so traurig? Was sind seine Zukunftsträume? Nachdem die Kleingruppen eine Filmidee entwickelt haben, sollten sie die Idee vor dem Plenum „pitchen“. In einer Mini-Präsentation überzeugen sie ihre Mitschüler, warum es diesen Film zu produzieren gilt. Die Gruppen sollen sich dabei gegenseitig Tipps geben und die Geschichte weiterentwickeln. Nach dem Pitch sollte die Geschichte als Drehbuchskizze niedergeschrieben werden, sodass alle Personen im Team wissen, was für den Film wann benötigt wird und wie die Geschichte aussehen soll.

Fides Marie Brückner, Kulturwissenschaftlerin, leitet regelmäßig Seminare in der praktischen Filmarbeit sowie der historisch-politischen Bildung für Kinder, Jugendliche und MultiplikatorInnen. Zudem moderiert und organisiert sie verschiedene Filmfestivals und arbeitet als Produktionsleiterin und Regieassistentin für Kurzfilmproduktionen. Als Mitglied im Vorstand des Bundesverbandes Jugend und Film e. V. (BJF) gehört sie seit mehreren Jahren zu den Bundesjuroren im Bereich Kurzfilm.

BEWERTUNG DER KURZFILME

Fachkundige Jurys bewerten die abgegebenen Filme auf Ortsebene, hauptsächlich aber auf Landes- und Bundesebene. In dieser Wettbewerbskategorie können Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus den Klassen 5 bis 13 ihre Filme einreichen. Das Alter der Kinder und Jugendlichen fließt in die Bewertung der Jurys ein. Auf Bundesebene werden insgesamt sechs Siegerinnen bzw. Sieger prämiert: drei auf klassischem Wege – durch die Abgabe des Films bei der teilnehmenden Volksbank oder Raiffeisenbank – und drei aus den zehn beliebtesten Filmen des Videoportals www.jugendcreativ-video.de, auf dem die Besucherinnen und Besucher abstimmen können. Für die Bewertung der Beiträge orientieren sich die Jurys an folgenden Kriterien:

INHALT

Wie ist auf die Aufgabenstellung eingegangen worden? Der Film soll authentisch sein und auf persönlichen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler basieren.

GESTALTUNG

In welcher Art und Weise wurden die Gestaltungsmittel des Films eingesetzt? Wie wurde der Plot bearbeitet und welche Auflösung erfuhr er am Schluss des Films? Haben die Schülerinnen und Schüler die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel genutzt? Falls Spielhandlungen vorkommen: Überzeugt die schauspielerische Leistung? Wurde die musikalische Gestaltung eigenständig vorgenommen und sind Licht, Ton und Kamera aufeinander abgestimmt?

ORIGINALITÄT

Zeugt der Film von einem kreativen Umgang mit dem Medium? Zeigt der Film Improvisationstalent?

EIGENSTÄNDIGKEIT

Ist eine eigenständige Gestaltungssprache erkennbar?



RÜCKBLICK

Der 43. Internationale Jugendwettbewerb
„Entdecke die Vielfalt: Natur gestalten!“

Die Siegerbilder zum 43. Wettbewerb sind unter
www.jugendcreativ.de veröffentlicht.



Hast du schon einmal beobachtet, wie der Löwenzahn im Sommer zur Pusteblume wird? Welche spannenden Tiere und Pflanzen gibt es vor deiner Tür? In der letzten Wettbewerbsrunde haben uns Kinder und Jugendliche die Vielfalt der Flora und Fauna gezeigt. Dabei haben sie sich mit den Gefahren für die Artenvielfalt ihrer Umgebung auseinandergesetzt und dargestellt, warum es so wichtig ist, diese zu schützen.

Die Bilder der Preisträger in der Kategorie „Bildgestaltung“ können Sie sich in der Galerie auf www.jugendcreativ.de anschauen, die Siegerfilme auf dem Videoportal www.jugendcreativ-video.de.

SIEGERBILDER ALTERSGRUPPE 1 (KLASSEN 1 UND 2)

1. PLATZ

Luis P.
7 Jahre



Gämsen im Gebirge
Raiffeisenbank Riedenburg-Lobsing eG

2. PLATZ

Yasmina S.
6 Jahre



Schöne Raupe – toller Schmetterling
Volksbank Straubing eG

3. PLATZ

Joris S.
8 Jahre



Ein Imker mit seinen Bienen
Volksbank Ganderkesee-Hude eG

4. PLATZ

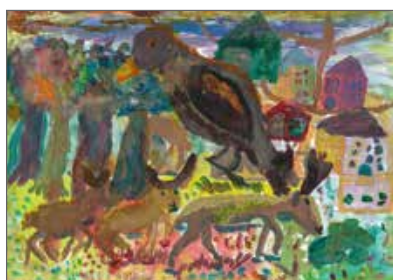
Henrik W.
6 Jahre



Fuchs
Volksbank Brilon-Büren-Salzkotten eG

5. PLATZ

Veronika N.
7 Jahre



In der Wildnis
Volksbank Hunsrück-Nahe eG

SIEGERBILDER ALTERSGRUPPE 2 (KLASSEN 3 UND 4)

1. PLATZ

Savio H.
9 Jahre



Der nachtaktive Baum
Volksbank Bruchsal-Bretten eG

2. PLATZ

Jakub S.
8 Jahre



Leoparden
VR Bank Rosenheim-Chiemsee eG

3. PLATZ

Julian van D.
9 Jahre



Die einzigartigen Getreidepflanzen
Volksbank Baumberge eG

4. PLATZ

Luca W.
9 Jahre



Die Katze im Feld
Volksbank Saaletal eG

5. PLATZ

Michael T.
9 Jahre



So wird ein Frosch groß
Volksbank Metzingen-Bad Urach eG

SIEGERBILDER ALTERSGRUPPE 3 (KLASSEN 5 UND 6)

1. PLATZ

Jonas M.
11 Jahre



ohne Titel
VR-Bank Rottal-Inn eG

2. PLATZ

Alexander G.
10 Jahre



Bienen
Genobank Rhön-Grabfeld eG

3. PLATZ

Jonas H.
12 Jahre



ohne Titel
Volksbank Metzingen-Bad Urach eG

4. PLATZ

Sarah L.
11 Jahre



Der Dschungel versorgt uns mit Sauerstoff
und fasziniert uns mit seiner Schönheit
Volksbank Rietberg eG

5. PLATZ

Julia A. G.
11 Jahre



ohne Titel
Volksbank Leipzig eG

SIEGERBILDER ALTERSGRUPPE 4 (KLASSEN 7 BIS 9)

1. PLATZ

Tim E.
13 Jahre



Meine Käfersammlung
Raiffeisenbank eG Gundelfingen

2. PLATZ

Marc T.
14 Jahre



Großer Zug
Volksbank Halle (Saale) eG

3. PLATZ

Frances C.
14 Jahre



Die Natur deckt den Tisch
Märkische Bank eG

4. PLATZ

Isabel A.
13 Jahre



Zebrastreifen
Raiffeisenbank Straubing eG

5. PLATZ

Katherina L.
14 Jahre



ohne Titel
Volksbank Möckmühl-Neuenstadt eG

SIEGERBILDER ALTERSGRUPPE 5 (KLASSEN 10 BIS 13)

1. PLATZ

Maria T.
18 Jahre



Jeder nach seinen Fähigkeiten,
jedem nach seinen Bedürfnissen
VR Bank Bamberg eG

2. PLATZ

Karolina G.
19 Jahre



Von Aussterben bedroht: Farbe Natur
Volksbank Hellweg eG

3. PLATZ

Miriam K.
20 Jahre



Supermarkt der Zukunft
Volksbank Pforzheim eG

4. PLATZ

Nele E.
16 Jahre



Vergiftung der Felder
VR Bank eG, Niebüll

5. PLATZ

Meret K.
18 Jahre



Botanisieren mit Alexander von Humboldt –
die Vielfalt der Natur entdecken und bewahren
Volksbank Siegerland eG

FÖRDERPREISE

Julia M.
19 Jahre



Paradiesische Aussichten
VR Bank Uckermark-Randow eG

Margarete W.
17 Jahre



Die Artenwalze
VR Bank Bamberg eG

Michelle T.
16 Jahre



Das Wertvollste sichern!
Volksbank im Ostmünsterland eG

Annemarie H.
17 Jahre



Vielfalt der Natur
Volksbank Hellweg eG

Tatjana W.
16 Jahre



Zerstörung der Natur
Raiffeisenbank Straubing eG

SIEGERFILME DER 43. RUNDE

1. PLATZ

WEITER SO?

Christian H., 19 Jahre
Volksbank Emmerich-Rees eG



Aus der Jury:

Der Kurzfilm der Gruppe um Christian beschäftigt sich mit der Frage, wie es auf der Welt wäre, wenn es nur eine Pflanze, nämlich die Kartoffel, gäbe. Die Filmemacher haben diese Idee auf vielfältige Weise beleuchtet. Ihr Film ist sowohl originell als auch lustig geworden und bringt die Antwort kurz und bündig auf den Punkt. Ein überzeugender Beitrag und ein verdienter erster Platz.

2. PLATZ

GEWAAGT!

Michael F., 16 Jahre
Volksbank Alzey-Worms eG



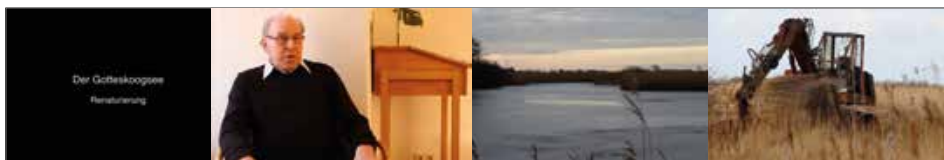
Aus der Jury:

Michael bedient sich in seinem Animationsfilm einer trickfilmtypischen Sprache. Besonders gelungen ist die spannende Erzählweise. Der junge Filmemacher weckt die Neugierde und die Fantasie des Zuschauers, indem er Ereignisse außerhalb des Bildes nur durch Ton darstellt. Bereits im Titel greift er das Wettbewerbsthema auf und spielt mit der Zweideutigkeit des Wortes. Im Film symbolisiert die Waage das ökologische Gleichgewicht, das am Ende durch den Menschen zerstört wird.

3. PLATZ

DER GOTTESKOOGSEE

Niklas M., Bastian K., Philipp J., Janik N.,
Jan P., 16 bis 19 Jahre
VR Bank eG, Niebüll



Aus der Jury:

Die Film-Erstlinge wählten einen konsequenten, dokumentarischen Ansatz. Sie gingen von einer heimatlichen Besonderheit aus – dem Gotteskoogsee an der Westküste von Schleswig-Holstein. Der Deichvogt gab seine umfangreichen Kenntnisse in einem Interview wieder. Szenen aus dem Gotteskoog geben dem Film den notwendigen stimmungsmäßigen und emotionalen Bezug.

GEWINNER VIDEOPORTAL

1. PLATZ

ÖKOSYS...WAS?

Klasse 6a der Landeck-Schule Bad Krozingen
Preisübergabe durch die Volksbank
Breisgau-Süd eG



Aus der Jury:

Der Film besticht durch eine große Zahl von kleinen Entwicklungen szenischer Art, die sich in einen Gesamtrahmen einordnen. Besonders die leicht humoristische, aber dennoch glaubwürdige Erzählweise, mit der die Figuren geführt werden. Mit einfachen technischen Mitteln hat die Klasse einen sehr gelungenen Kurzfilm erstellt.

2. PLATZ

GÜNSTIGER STROM FÜR UMWELTZERSTÖRUNG?

Gruppenarbeit eingereicht von Anton M.,
15 Jahre
Preisübergabe durch die Volksbank
Hildesheimer Börde eG



Aus der Jury:

Der Film erzählt mit Steckfiguren eine bewegte Geschichte – wunderbar dargestellt im Part des Wassers, in dem sich die Stecksteine symbolisch fließend voranschieben. Die Kamera zeigt große Bildelemente, wie einen mit enormem Aufwand gefertigten Atompilz, und sehr nahe Aufnahmen, die individuelle Mimik einzelner Figuren. Hier wird eine wirklich lebendige und abwechslungsreiche Geschichte erzählt.

3. PLATZ

TRAGT LEBEN IN EURE STADT!

Gruppenarbeit eingereicht von Lisa G.,
17 Jahre
Preisübergabe durch die Volksbank
Saaletal eG



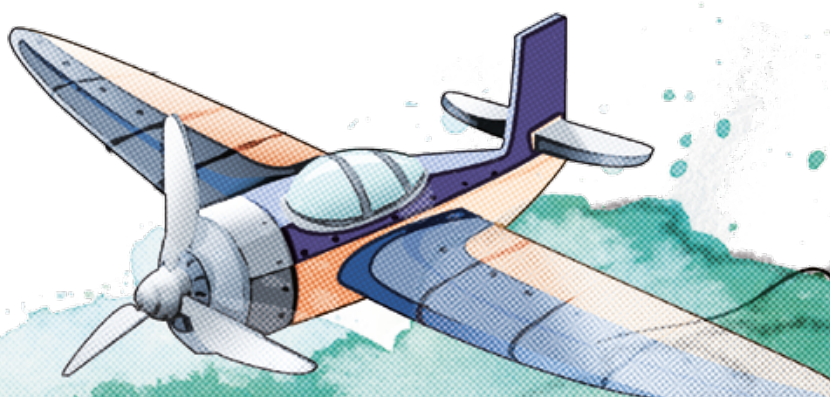
Aus der Jury:

Der Inhalt des Films – Artenvielfalt in die Stadt zu bringen – wird vor allem durch filmgestalterische Mittel ausgedrückt. Laufsituationen, schnelle Bewegungen, Hindernisse und ein geheimnisvoller Koffer – all dies wird filmisch geschickt ausgeschöpft, um den Betrachter neugierig zu machen und dann im Plot gut aufzulösen. Der kurze Film ist gelungen konzentriert aufgebaut, ausgeführt und aufgelöst.

GEWINNER NATIONAL UND INTERNATIONAL

Im August 2014 kommen die Bundessiegerinnen und Bundessieger des 44. Internationalen Jugendwettbewerbs aus ganz Deutschland zusammen zur Sommerakademie in der Internationalen Bildungsstätte Jugendhof Scheersberg an der Ostsee. Unter Anleitung erfahrener Künstlerinnen und Künstler werden sie eine Woche lang in verschiedenen Werkstätten in den Bereichen Bildgestaltung, Fotografie oder Film kreativ tätig. Das breitgefächerte Kursangebot bringt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern viele neue Erfahrungen und Fertigkeiten – und natürlich viel Spaß! Künstlerischer Leiter der Sommerakademie auf dem Jugendhof Scheersberg ist Prof. Dr. Klaus-Ove Kahrmann, Kunstpädagoge und langjähriger Juryvorsitzender von „jugend creativ“.

Zum Abschluss des Wettbewerbs findet jedes Jahr im Sommer die internationale Schlussveranstaltung in einem der beteiligten Länder – in Deutschland, Finnland, Frankreich, Italien/Südtirol, Luxemburg, Österreich oder der Schweiz – statt. Dort wählt die internationale Jury aus den Bildern der Siegerinnen und Sieger der einzelnen Teilnehmerländer jeder Altersgruppe die internationalen Gewinnerbilder aus. Die diesjährige Abschlussveranstaltung und Preisverleihung für die internationalen Gewinner, zu der die drei Erstplatzierten der Altersgruppe 5 des 44. Internationalen Jugendwettbewerbs eingeladen werden, findet im Juni 2014 in der Schweiz statt.



ARBEITSBLÄTTER FÜR IHREN UNTERRICHT

GRUNDSCHULE

ARBEITSBLATT 1

Halte deine Träume fest!

Ein Fragebogen mit Bildern ermöglicht es den Kindern, die wichtigsten Aspekte ihrer Träume nach dem Aufwachen festzuhalten.

ARBEITSBLATT 2

Gibt's doch gar nicht!

Aus verschiedenen abgebildeten Gegenständen erschaffen die Kinder surreale Figuren wie etwa eine Katze mit einem Telefonhörer anstelle ihres Schwanzes. Für ihre Figuren können sie andere Bilder hinzunehmen und mit Deckfarben ausmalen oder Veränderungen vornehmen.

SEKUNDARSTUFE I

ARBEITSBLATT 3

Wie von Geisterhand

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Anregungen zur Entwicklung einfacher Bewegungsapparaturen und -abläufe. Sie können diese für ihre Traumfabriken verwenden und abwandeln.

SEKUNDARSTUFE II

ARBEITSBLATT 4

Glück, glücklicher, Hans im Glück?

Anhand von Zitaten berühmter Philosophen und anderer Persönlichkeiten der Weltgeschichte setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Frage auseinander: Was ist Glück?

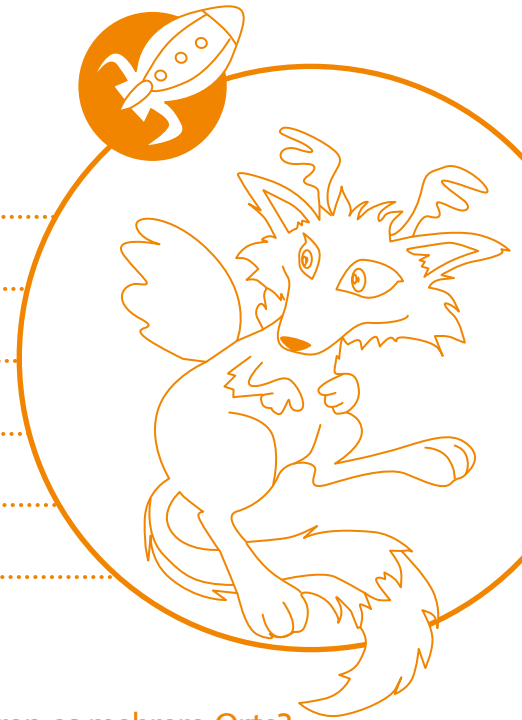
HALTE DEINE TRÄUME FEST!

AUFGABE

Was hast du geträumt? Schreibe Stichpunkte auf oder male deinen Traum auf der Rückseite auf. Der Fragebogen unten kann dir helfen.

Welche Personen und Figuren kamen in deinem Traum vor?
Versuche unbekannte Menschen oder Wesen zu beschreiben.

- ☐ Familie:
- ☐ Freunde:
- ☐ Bekannte:
- ☐ Unbekannte Personen:
- ☐ Tiere:
- ☐ Traumwesen:



An welchem Ort warst du? Male oder beschreibe den Ort. Waren es mehrere Orte?
Waren die Orte

- ☐ bekannt ☐ unbekannt ☐ anders als in Wirklichkeit, nämlich

.....

Wie hast du dich in deinem Traum gefühlt?

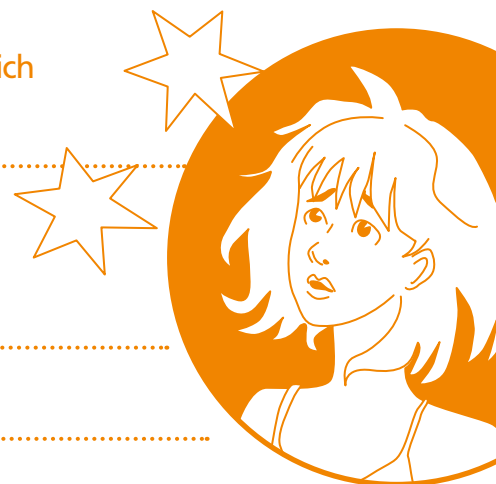
- ☐ ängstlich ☐ fröhlich ☐ traurig ☐ anders:

.....

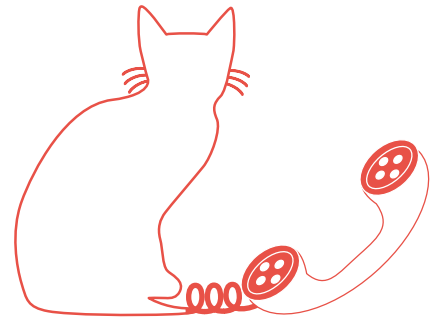
Gab es ein besonderes Ereignis in der Wirklichkeit, von dem du geträumt hast, z.B. dein Geburtstag, ein Schultest oder ein Ausflug?

Hast du bestimmte Dinge oder Personen am Tag vor deinem Traum gesehen? Schreibe sie zusätzlich hier auf:

.....



GIBT'S DOCH GAR NICHT!



AUFGABE 1

Surreale Figuren sind aus Gegenständen zusammengesetzt, die in unserer Realität nicht zusammengehören, z. B. eine Katze mit einem Telefonhörer anstelle ihres Schwanzes. Gestalte deine eigenen surrealen Figuren. Wähle dazu einige der abgebildeten Gegenstände aus oder nimm andere Bilder hinzu. Mit deckender Farbe kannst du deine Figuren ausmalen oder verändern.

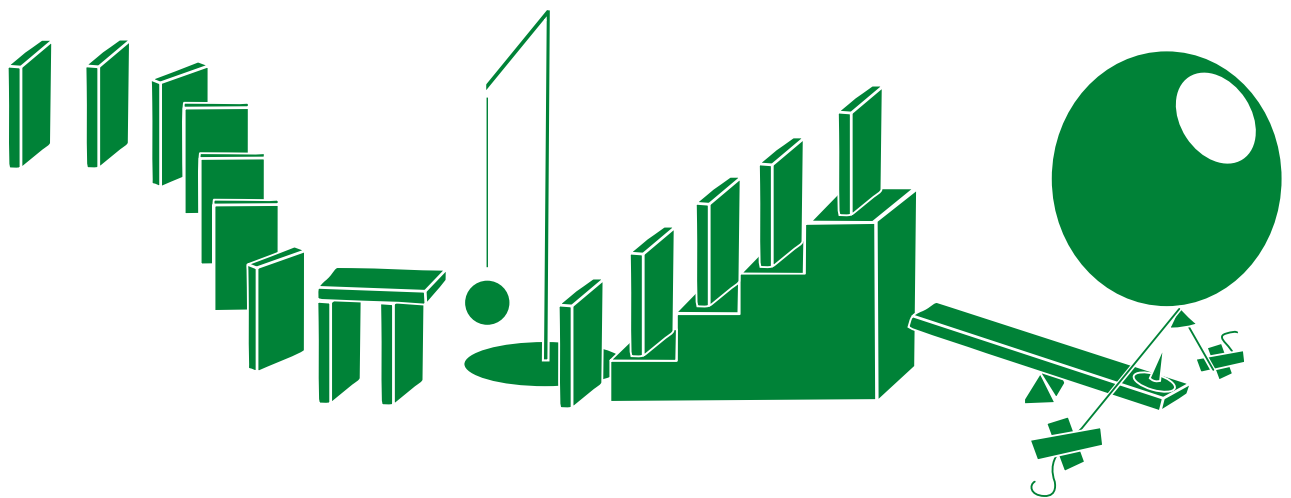


WIE VON GEISTERHAND

AUFGABE

Erschaffe dir deine eigene Traumfabrik! Bau eine Maschine, die du z.B. durch Dominosteine, Wippen, Pendel, Hebel oder Gewichte selbst in Bewegung bringen kannst. Die untenstehende Anleitung kann dir bei der Ideenfindung helfen.

Zerplatzter Traum



DAS KANNST DU VERWENDEN:

Dominosteine, Bauklötze, Holzstäbchen für ein Pendel, Schnur, eine Kugel oder Murmel, Holzstücke für eine Treppe, Klebestreifen, Reißzwecken, Luftballon, Filzstifte, Ausschnitte aus Magazinen, Kleister

Bau mit den Dominosteinen eine Bahn auf. Diese kannst du mit Pendeln, Hebeln, Treppen oder Wippen ergänzen. Auf dem aufgeblasenen Ballon kannst du mit Filzstiften ein Traumbild malen. Du kannst den Luftballon aber auch mit einer Collage gestalten, für die du Bilder aus Magazinen verwendest.

WELCHE DINGE BRAUCHST DU FÜR DEINE TRAUMFABRIK?

WIE FUNKTIONIERT DEINE TRAUMMASCHINE?

.....

.....

.....

GLÜCK, GLÜCKLICHER, HANS IM GLÜCK?

AUFGABE 1

Was ist Glück? Darüber haben schon viele schlaue Köpfe gegrübelt. Lies dir die Zitate durch. Welche Aussagen spiegeln deine Auffassung von Glück wider? Gibt es eine, mit der du gar nicht übereinstimmst? Warum?

AUFGABE 2

Such dir ein Zitat aus, das du besonders interessant findest, und erörtere, aus welchem Grund es besonders zutrifft bzw. überhaupt nicht zutrifft.

Pearl S.
Buck

Viele Menschen versäumen das kleine Glück,
während sie auf das große vergebens warten.

Wilhelm
Busch

Glück entsteht oft durch Aufmerksamkeit in
kleinen Dingen, Unglück oft durch Vernachlässi-
gung kleiner Dinge.

Epikur
von Samos

Wenn du einen Menschen glücklich machen willst,
dann füge nichts seinem Reichtum hinzu, sondern
nimm ihm einige von seinen Wünschen.

Theodor
Fontane

Abraham
Lincoln

Es gibt kein unbedingtes und ungetrübtes Glück,
das länger als fünf Minuten dauert.

Die meisten Menschen sind so glücklich, wie sie es
sich selbst vorgenommen haben.

IMPRESSUM

Bundesverband der Deutschen
Volksbanken und Raiffeisenbanken e.V. (BVR)
Abteilung Geschäftspolitik/Kommunikation
Schellingstraße 4, 10785 Berlin
Objektleitung/Projektkoordination:
Kathleen Wallner
www.bvr.de
www.jugendcreativ.de
www.jugendcreativ-video.de

Redaktion und Gestaltung:
capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH, Berlin
www.capito.de

Pädagogische Beratung:
capito – Agentur für Bildungskommunikation
Pädagogischer Beirat, capito

In Zusammenarbeit mit:
Prof. Dr. Klaus-Ove Kahrmann, Universität Bielefeld
Prof. Dr. Heidrun Richter, Universität Erfurt

Verlag:
Deutscher Genossenschafts-Verlag eG,
Leipziger Straße 35, 65191 Wiesbaden

Druckerei:
Görres-Druckerei und Verlag GmbH, Koblenz

Bildnachweis:
capito – Agentur für Bildungskommunikation

Hinweise:
Wir erklären mit Blick auf die genannten Internet-Links,
dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und die
Inhalte der Seiten haben und uns ihre Inhalte nicht zu
Eigen machen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei der Nennung
von Personen (z.B. Gewinner, Lehrer, Schüler) teilweise nur
die männliche Form benutzt. In diesen Fällen sind natürlich
auch immer Mädchen und Frauen gemeint.

Das Manuskript ist mit äußerster Sorgfalt bearbeitet
worden. Eine Gewähr auf die Richtigkeit kann jedoch
nicht übernommen werden.

SAGEN SIE UNS IHRE MEINUNG!

Helfen Sie uns, die didaktischen Materialien noch besser auf Ihre
Bedürfnisse zuzuschneiden. Im Internet finden Sie einen Fragebogen auf:
www.jugendcreativ.de/umfrage
Unter allen Einsendern verlosen wir 50 Wandkalender für das Jahr 2014
mit den Siegerbildern des 43. Wettbewerbs zum Thema „Natur gestalten“.



JUGEND CREATIV ...

... **ist riesig!** Mit jährlich rund 1 Million Teilnehmerinnen und Teilnehmern gehört der Internationale Jugendwettbewerb der Volksbanken und Raiffeisenbanken zu den größten Jugendwettbewerben weltweit.

... **bewährt!** Bereits seit über 40 Jahren begeistert der Jugendwettbewerb Kinder und Jugendliche und fördert junge Kunsttalente.

... **wegweisend!** Jedes Jahr wird zur künstlerischen Auseinandersetzung mit einem gesellschaftlich relevanten Thema aufgerufen. Dieses Jahr lassen Kinder und Jugendliche ihrer Kreativität freien Lauf zum Thema „Traumbilder: Nimm uns mit in deine Fantasie“.

... **international!** Der Wettbewerb verbindet fantastische Ideen über die Landesgrenzen hinaus: Wovon träumen Kinder und Jugendliche aus Finnland, Frankreich, Luxemburg, Italien/Südtirol, Österreich und der Schweiz?