

Aktionswochen Herbst 2021

PÄDAGOGISCHES DOSSIER

EMMA TALBOT / VANESSA BILLY



Ausschnitt des Flyers der Aktionswochen

KUNSTHAUS PASQUART

KUNSTVERMITTLUNG

INHALT

1	Vorwort	3
1.1	Über das pädagogische Dossier	3
1.2	Die Workshops der Aktionswochen	3
2	Ausstellung: Emma Talbot <i>Ghost Calls and Meditations</i>	3
3	Ausstellung: Vanessa Billy <i>We Become</i>	5
4	Workshop 1: «WACHSENDE TRÄUME AUS FARBIGEN LINIEN»	7
4.1	Kurzbeschrieb	7
4.2	Lernziele	7
4.3	Recherche und Kontext zum Workshop	7
4.3.1	Träume	9
4.3.2	Automatisches Zeichnen	10
4.3.3	Werkbeispiel: Joan Miró	12
4.4	Weitere Ideen für den Unterricht.....	13
4.5	Medientipps	14
5	Workshop 2: «PLASTIKCREVETTEN ODER KRUMME FINGER?»	15
5.1	Kurzbeschrieb	15
5.2	Lernziele	15
5.3	Recherche und Kontext zum Workshop	15
5.3.1	Industrielle Produktion	17
5.3.2	Wie entsteht Ekel?	19
5.3.3	Werkbeispiel: Jana Sterbak	20
5.4	Weitere Ideen für den Unterricht.....	21
5.5	Medientipps	22
6	Workshop 3: «NEUANFÄNGE IN STOP MOTION»	23
6.1	Kurzbeschrieb	23
6.2	Lernziele	23
6.3	Recherche und Kontext zum Workshop	23
6.3.1	Emma Talbots Animationen	24
6.3.2	Stop Motion Animation	25
6.3.3	Werkbeispiel: Quirino Cristiani	26
6.4	Weitere Ideen für den Unterricht.....	28
6.5	Medientipps	28
7	Quellen	29
8	Abbildungsverzeichnis	31

1 Vorwort

1.1 Über das pädagogische Dossier

Das vorliegende Dossier soll der Lehrperson als zusätzliche Informationsquelle zu den Themen der Ausstellungen bzw. Workshops dienen. Die Teilnahme/Teilhabe an den Workshops verlangt keine Vor- oder Nachbereitung. Das vorliegende Dossier enthält jedoch in den Kapiteln 4.4, 5.4 und 6.4 Anregungen, wie der Kunsthaus-Besuch mit der Klasse vertieft werden kann.

Dieses Dossier wurde erstellt von: Lauranne Eyer, Anna-Lena Rusch und Sarah Lütolf, August 2021

1.2 Die Workshops der Aktionswochen

Die kostenlosen Workshops der Aktionswochen richten sich an Klassen von Kindergarten bis Sekundarstufe II und sind auf die verschiedenen Altersstufen zugeschnitten. Im Detail werden sie auf die jeweilige Schulgruppe angepasst. Jeder Workshop soll ein individuelles Erlebnis für die jeweilige Schulgruppe sein! Dank den Erfahrungen im Verlauf der Aktionswochen kann sich der Ablauf der Workshops da und dort verändern. Falls Sie mehr über den genauen Ablauf Ihres Workshops erfahren möchten, melden Sie sich bei uns:

Lauranne Eyer & Anna-Lena Rusch
Kunstvermittlung Kunsthaus Pasquart
032 322 24 64 / info@kulturvermittlung-biel.ch

2 Ausstellung: Emma Talbot *Ghost Calls and Meditations*

In Emma Talbots (*1969, GB) multimedialem Werk bildet die Zeichnung den Ausgangspunkt für ihre Auseinandersetzungen mit Fragen unserer Zeit, von der Umwelt über Feminismus und Gender, bis hin zur Art und Weise, wie wir kommunizieren. Ihre leuchtenden, auf Seide gemalten Zeichnungen und die dazugehörigen Animationen erinnern sowohl an Traumtagebücher als auch an automatisches Zeichnen und verknüpfen oft Wort und Bild, um die Lyrik und den Schmerz der Subjektivität auszudrücken. Indem sie ihr eigenes Schreiben sowie Verweise auf andere literarische und poetische Quellen miteinbezieht, kombiniert Talbot gemalten Text, figurative Darstellung, Markierung und Muster. Für ihre jüngsten, von Hand gefertigten dreidimensionalen Arbeiten verwendet sie einfache Materialien und Techniken wie Pappmaché und genähte weiche Formen. In ihrer Ausstellung, die in einer Zeit stattfindet, in der unsere Welt unsicherer ist als je zuvor, verwebt Talbot die Nachwirkungen des Zusammenbruchs unseres Systems mit Interpretationen wilder und beeindruckender Landschaften. Es sind Geschichten, welche die alte Mythologie wachrufen und ganzheitliche Wege des Handwerks, des Machens und der Zugehörigkeit anklingen lassen – alles dargestellt von einer Gruppe wehklagender Frauen.

Durch Zeichnung, Malerei, Animation und Skulpturen erkundet Emma Talbot die innere Landschaft ihrer Gedanken und Gefühle, die auf eigenen Erfahrungen und Erinnerungen beruhen. Diese subjektiven Eindrücke werden dann in umfassendere Erzählungen eingebettet, die sich mit wichtigen zeitgenössischen Themen befassen. Die Verschiebung von Sprachebene und Lesarten in ihrer Arbeit zwischen dem Symbolischen und dem Alltäglichen,

dem Autobiografischen und dem Kollektiven kommt in der Verflechtung von Text und Bild in einer Form von visueller Poesie zum Ausdruck.

Die Beziehung zwischen der physischen Präsenz des Werks und der unbeständigen Natur des Themas spiegelt sich in Talbots Materialwahl wider: Von Hand gezeichnet und auf Seide oder Papier gemalt, vermitteln ihre Bilder unmittelbare Darstellungen ihrer Gedanken und überraschen die Künstlerin bisweilen mit der Enthüllung von Dingen, die ihr selber unbewusst sind. Grossformatige Malereien auf Seide hängen in mehrteiligen Installationen von der Decke, während die Mixed-Media-Skulpturen die weiblichen Geister aus Talbots Zeichnungen in traumhafte Landschaften versetzen, wo sie in Akten des Sammelns, Reisens und Erkundens dargestellt werden. In ihren Animationen, deren Erzeugung sich die Künstlerin während des ersten Lockdowns selbst angeeignet hat, werden handgezeichnete Landschaften von natürlicher Schönheit, reich an floralen und körperlichen Formen, von poetischen Texten der Künstlerin unterbrochen und von einem überirdischen Soundtrack aus perkussiven Rhythmen, elektronischen Melodien und klagenden Gesangsintonationen begleitet.

Talbots eigenwillige Bildsprache umfasst aufgeblähte Köpfe mit eigenschaftslosen Gesichtern und Wellen aus langem Haar, die sich oft zu starken rhythmischen Mustern ausweiten. Die Künstlerin hat eine einzigartige Schriftsprache entwickelt, um ihren inneren Monolog in das Werk zu überführen; eine Mischung aus Gross- und Kleinbuchstaben und unterschiedlichen Formaten, die eine maximale Variation der Betonungen ermöglicht. Ihr Werk verweist auf eine Vielzahl von Quellen, von Jugendstilillustrationen und der üppigen Fin-de-Siècle-Farbpalette aus Ocker und Amethyst, Silber und Jade bis hin zu Protestbannern und frühen feministischen Darstellungen des Körpers als Landschaft.

Die Ausstellung konzentriert sich in erster Linie auf Talbots Untersuchungen der alten keltischen Tradition des Wehklagens (Keening). Totenkläger*innen waren professionelle Trauernde, oft Frauen, die die Häuser der kürzlich Verstorbenen besuchten, um mit ihren Klageliedern die Seelen aus dem Diesseits ins Jenseits zu geleiten. Diese Frauen tauchen in der Ausstellung in verschiedenen Formen auf: Sie erzählen von dem kataklysmischen Ereignis, das die Welt umgestaltet; sie bewegen sich durch diese neu zerbrochene Welt; sie erforschen fantastische Landschaften und werden von mythischen Vögeln durch diese transportiert, während über ihnen geisterhafte Erscheinungen schweben. All diese Erzählstränge werden in Talbots neuer Animation *Keening Songs* (2020) zusammengeführt und mit Bewegung und Klang vereint. Hier sehen wir, wie diese Frauen sich bewegen, trauern und füreinander sorgen und dabei auf verschiedene Tiere, Geister und unbekannte Seelen treffen.

Mit diesem neuen Werk lädt Talbot ein, uns diese ungewissen Zukünfte gemeinsam vorzustellen und sorgfältig darüber nachzudenken, wie wir uns in der heutigen Situation der unbestreitbaren Unsicherheit und des Wandels zurechtfinden. Obwohl sie diese Themen mit Ehrlichkeit angeht, verzichtet Talbot auf Pessimismus und Zynismus zugunsten einer hoffnungsvollen Zukunft, in der Machtstrukturen umgestaltet wurden.

Emma Talbot studierte am Birmingham Institute of Art & Design und am Royal College of Art. Sie ist Dozentin für Malerei an der School of Arts and Humanities des Royal College of Art. Ihre Arbeiten wurden bereits bei Eastside Projects, Birmingham; Arcadia Missa, New York; GEM Kunstmuseum, Den Haag; Petra Rinck Galerie, Düsseldorf; Turner Contemporary, Margate; Drawing Room, London, The Freud Museum; London; Galerie Onrust, Amsterdam; Neuer Aachener Kunstverein, Aachen und Tate St. Ives, Cornwall ausgestellt. Sie wird von der Galerie Onrust, Amsterdam und der Petra Rinck Galerie, Düsseldorf vertreten.

Im Jahr 2020 wurde Emma Talbot mit dem 8. Mara Art Prize for Women ausgezeichnet, einem alle zwei Jahre vergebenen Preis, der 2005 in Zusammenarbeit mit der Whitechapel Gallery in London und der Maramotti Foundation in Italien ins Leben gerufen wurde.

Die Ausstellung wurde in Zusammenarbeit mit Dundee Contemporary Arts, Dundee, Schottland, GB, produziert, wo sie vom 28. April bis 8. August 2021 gezeigt wurde.

3 Ausstellung: Vanessa Billy *We Become*

Vanessa Billy (*1978, Genf; lebt und arbeitet in Zürich) gehört seit einigen Jahren zu den profilierten, im nationalen und internationalen Ausstellungsbetrieb präsenten Schweizer Künstler*innen. Sie beschäftigt sich mit intrinsischen und transformativen Eigenschaften von Materialien, mit der Materialwerdung von Prozessen des ständigen Austauschs innerhalb unserer Umwelt sowie zwischen Menschen und anderen Lebewesen. Die Künstlerin verwendet eine breite Palette organischer und synthetischer Materialien sowie Abfallprodukte, darunter Bronze, Silikon, biobasiertes Harz, Wasser, Metalle, Altöl, Glas und Kunststoffe; ausserdem industrielle Gegenstände wie elektrische Kabel, Automotoren und Glühbirnen. Thematisch erforscht Billy mit ihrer skulpturalen Praxis ökologische Aspekte, Energiekreisläufe, dystopische Visionen und alchemistische Prozesse. Sie zieht Parallelen zwischen physischen und mentalen Konstrukten und hinterfragt die Auswirkungen menschlichen Handelns auf den Planeten.

Die Ausstellung *We Become* fokussiert auf die Themen Energie und Transformation in Vanessa Billys Werk und dessen Entwicklung über einen Zeitraum von fünfzehn Jahren. Sie ist eine Kooperation mit der Villa Bernasconi in Lancy bei Genf, welche parallel die Ausstellung *Redevenir* (4.9.-14.11.2021) mit dem Schwerpunkt menschlicher Körper zeigt.

Vanessa Billy schafft Skulpturen als Mittel, sich selbst in der Welt zu verorten und mit den Substanzen in Beziehung zu treten, die unsere Lebensbedingungen mitbestimmen. Sie entwirft Umgebungen, in denen sich Darstellungen von tierischen, pflanzlichen, mineralischen oder mikrobiellen Organismen mit mechanischen Objekten verbinden. Im Mittelpunkt ihres Schaffens steht die Verschmelzung gegensätzlicher formaler Möglichkeiten. Sie unterwirft Materie, ob natürlicher Art wie Vulkangestein oder Seetang, oder konstruiert wie ein Modem, einem Transformationsprozess, dessen Ursprünge schwer zu ermitteln sind. Frühere Werke sind poetische Untersuchungen von Themen wie Natur und Natürlichkeit: Sie bestehen aus einfachen und bescheidenen Materialien, deren Eigenschaften und Wesen Billy schon immer fasziniert haben, und sind oft surreale Gegenüberstellungen oder minimale Arrangements: ein schwerer Stein in einer Plastiktüte, die zu schwach ist, um ihr Gewicht zu tragen, oder eine Glasvase mit gebrauchten Glühbirnen, die in trübem Wasser schwimmt. Diese älteren Arbeiten offenbaren einen raffinierten handwerklichen Ansatz und den Anspruch der Künstlerin, dass die dem Material innewohnenden Qualitäten in einem Werk sichtbar werden, das sowohl konzeptionelle als auch sinnliche Aspekte vereint.

In jüngerer Zeit sind Vanessa Billys Untersuchungen von Stofflichkeit metaphorisch expliziter und inhaltlich dringlicher geworden. Sie beschäftigt sich mit der Verstrickung der zeitgenössischen Menschen in den Kreislauf von Konsum und Abfall. Oft sind sie in ihrem Werk jedoch nur angedeutet und besitzen eine fragmentarische Präsenz. Stattdessen richtet die Künstlerin ihr Augenmerk auf deren Verhältnis zur Welt, auf die Ergebnisse ihres

schädlichen Eingriffs in die Natur und auf die Entfremdung von ihr. In ihren Installationen arbeitet Billy mit industriell gefertigten Werkstoffen und Maschinen, aber auch mit natürlichen Materialien wie Sand, Vogelfedern und Kuhhaut. Häufig verwendet sie auch Kunstharze auf Biobasis, wobei sie sich die zähflüssigen Eigenschaften des Materials zunutze macht: Zunächst flüssig, härtet es mit der Zeit aus, wobei die eingeschlossene Luft ihre Spuren hinterlässt und ein Muster bildet, das an Moleküle oder einzellige Organismen erinnert.

Im Zusammenhang mit den Umweltproblemen, mit denen die Welt zunehmend konfrontiert ist, bemerkt Vanessa Billy, dass wir, nachdem wir unsere Energie in den Aufbau gesteckt haben, lernen müssen, die Dinge wieder zu dekonstruieren. Sie schlägt vor, dies über die Idee des Netzwerks zu entwickeln, darüber, wie wir als Lebewesen koexistieren können. Darauf spielen die Ausstellungstitel von Biel und Lancy – *We Become* und *Redevenir* – an, dass wir Teil von etwas Grösserem sind, das sich ständig weiterentwickelt. In den neuen, für die Salle Poma geschaffenen Werken betrachtet die Künstlerin diese Herausforderung aus der Perspektive der Natur: Pflanzen und Tiere, die vom Menschen ausgebeutet werden, scheinen als Reaktion darauf neue Formen zu entwickeln, um sich dieser Beherrschung zu entziehen. Werke wie *Chenille* (2019) und *Fishbones* (2021) spiegeln anthropogene Einflüsse wider: ein Traktorreifen, der sich in einen kolossalen, krabbelnden Organismus verwandelt, und 3D-Drucke aus Flachsfaser, die eine Wirbelsäule nachbilden. Im Gegensatz zu evolutionistischen Modellen schlägt Billy hybride Formen als einen Weg vor, dem Dualismus zwischen Natur und Kultur zu entkommen, als Versuch, den Menschen in ein de-hierarchisiertes Kontinuum einzuschreiben. Sie präsentiert eine Installation von komplexer Materialität, in der jedes Werk autonom ist, sich aber zu einer Landschaft von veränderter Natur zusammenfügt. Dieses Ensemble simuliert eine mechanisierte oder industriell hergestellte Umgebung, in der der Metabolismus von Tieren und Pflanzen aus dem Ruder gelaufen ist. Auf diese Weise macht die Künstlerin die unzähligen makro- und mikroökonomischen Veränderungen, die der Erde und anderen Lebensformen zugefügt werden, erfahrbar.

4 Workshop 1: «WACHSENDE TRÄUME AUS FARBIGEN LINIEN»

4.1 Kurzbeschreibung

Die Figuren in Emma Talbots (*1969) Werken bewegen sich in geheimnisvollen Traumwelten. Um in diese Welten einzutauchen betrachten die Kinder die zahlreichen Farben und Formen und versuchen in Worte zu fassen, wie diese auf sie wirken. Dabei erinnern sie sich an Orte in ihren eigenen Träumen und tauschen sich darüber aus, wie es sich anfühlt, am Morgen nach dem Träumen aufzuwachen. Im Atelier lassen die Schüler*innen mit Stift und Pinsel dichte Netze aus Linien wachsen: Nach und nach verwandeln sich die gezeichneten und gemalten Spuren in persönliche Traumlandschaften.

(Für Kindergarten bis 6. Klasse geeignet)

4.2 Lernziele

Lernziele Kindergarten bis 2. Klasse:

- Die Kinder üben sich im genauen Beobachten und Beschreiben von Farben und Formen.
- Sie lernen, die Stimmung eines Werks zu verstehen und in Worte zu fassen.
- Indem die Kinder verschiedene Mal- und Zeichentechniken kennenlernen, erfahren sie das Gestalten als kreativen Prozess und schulen ihre feinmotorischen Fertigkeiten.
- Sie üben sich darin, für eine kurze Zeit konzentriert und ausdauernd zu arbeiten.

Lernziele 3. bis 6. Klasse:

- Die Schüler*innen üben sich darin, anhand von Farben und Formen die Stimmung eines Kunstwerks zu beschreiben und mit anderen Kunstwerken zu vergleichen.
- Beim Erinnern an die eigenen Träume lernen sie, visuell wahrgenommene Erlebnisse zu verbalisieren.
- Durch das Ausprobieren des automatischen Zeichnens lernen sie eine künstlerische Technik kennen, welche zu neuen Ideen führen kann.
- Sie lernen, verschiedene Mal- und Zeichentechniken zu kombinieren und damit zu experimentieren. Dabei festigen sie ihre feinmotorischen Fähigkeiten und erweitern ihre gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten.

4.3 Recherche und Kontext zum Workshop

Für Emma Talbot ist das Zeichnen eine Möglichkeit, eine eigene Welt zu erfinden und ihre eigenen Gedanken, Erinnerungen, Fragen und Träume darzustellen. Wie sie in einem Interview erzählt, versucht sie, nicht mit einem vorgefertigten Plan an eine Zeichnung heranzugehen, sondern unbewusste Bilder, die man vor dem geistigen Auge sieht, zum Ausdruck zu bringen. Dies erinnert stark an die Technik des automatischen Zeichnens, welche von den Surrealisten¹ entwickelt wurde. Auch bei dieser soll kein spezifisches Endergebnis erzielt, sondern durch das Zeichnen unbewusste Bilder zum Vorschein gebracht werden.

¹ Die Surrealisten waren eine Gruppe von Künstler*innen, die sich in den 1920er Jahren zusammenschlossen und Surrealismus als Haltung gegen die traditionellen Normen der Bourgeoisie sahen. Sie suchten die eigene Wirklichkeit des Menschen im Unbewussten. Traumhaftes, Unbewusstes, Absurdes und Fantastisches sind Merkmale ihrer literarischen, bildnerischen und filmischen Ausdrucksmittel.

Für Emma Talbot gibt es auch keine richtigen und falschen Zeichnungen. Ihr ist es vor allem wichtig, dass ihre Arbeit eine Bedeutung hat. Sie meint, dass von Hand gezeichnete Bilder dem Erfindungsreichtum der Bilder in unseren Köpfen am nächsten kommen.²

Diese Art zu Zeichnen probieren die Kinder durch die Technik des automatischen Zeichnens aus und bringen so ihre eigenen Traumlandschaften zum Vorschein.

In den folgenden Kapiteln werden die Themen Träume und das automatische Zeichnen genauer eingeführt, abschliessend wird das Werk von Joan Miró (1893-1983) besprochen, welcher auch die Technik des automatischen Zeichnens nutzte.

² Informationen aus dem Interview von Artspace mit Emma Talbot vom März 2021:

https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/meet_the_artist/emma-talbot-why-i-draw-56718 [Stand: 18.08.21]

4.3.1 Träume

Träume bezeichnen das Erleben während des Schlafens. Weshalb wir träumen ist jedoch wissenschaftlich noch nicht ausreichend geklärt. Die häufigsten Theorien besagen, dass wir im Traum unser Gedächtnis festigen, Gefühle verarbeiten oder Probleme des Alltags lösen. Um etwas mehr über den Traum zu erfahren, ist es sinnvoll, die Schlafphasen zu betrachten: Stufenweise sinken wir immer tiefer in den Schlaf. Aus der Tiefschlafphase ist eine schlafende Person nur schwierig zu wecken. Wenn es doch gelingt, fühlt sich die Person desorientiert und müde. Auf die Tiefschlafphase folgt die REM-Phase (Rapid Eye Movement). Hier bewegen sich die Augen der schlafenden Person hinter den geschlossenen Lidern schnell hin und her, die Person atmet unregelmässiger, wobei ihre Skelettmuskulatur entspannt ist.

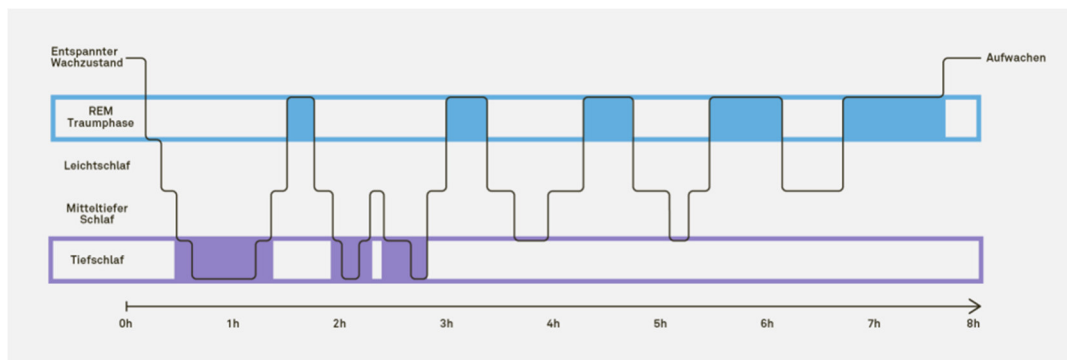


Abbildung 1: Schlafphasen während 8 Stunden Schlaf

In allen Schlafphasen wird geträumt, jedoch sind die Träume während der REM-Phasen am intensivsten und werden auch am häufigsten erinnert. Das grosse Problem der Traumforschung ist jedoch, dass die Erlebnisse des Traums nur durch die Erzählung des Träumenden zugänglich werden.

4.3.2 Automatisches Zeichnen

Das automatische Zeichnen wurde analog dem automatischen Schreiben (*Écriture automatique*) von den Surrealisten benutzt, um unbewusste, traumhafte oder spontane Ideen zum kreativen Arbeiten hervorzubringen. Die Ursprünge der *Écriture automatique* liegen in der Psychotherapie, welche durch die Technik versuchte, Unbewusstes hervorzuholen um diese Erlebnisse zu verarbeiten. Die Surrealisten nutzten die Technik aber nicht zur Heilung von psychischen Krankheiten, sondern als Grundlage für eine neue Art der Kreativität.

Die *Écriture automatique* (dt.: Automatisches Schreiben) ist eine Form der freien Assoziation und bezeichnet eine Methode des Schreibens, bei welcher ohne Absichtlichkeit und kritischem Eingreifen geschrieben wird. So sollen Gefühle und unterbewusste Ideen wiedergegeben werden. Es muss kein Fliesstext entstehen, es dürfen auch Satzstücke oder einzelne Wörter geschrieben werden. Auch auf die Rechtschreibung und Grammatik soll nicht geachtet werden. Es geht darum, möglichst authentische Einfälle zu Papier zu bringen.

Das automatische Zeichnen ist die Weiterentwicklung der *Écriture automatique*, anstatt geschrieben wird gezeichnet oder gemalt. Auch hier soll ohne Vorstellung des fertigen Bildes begonnen und ohne rationales Denken gezeichnet werden, sodass etwas Unbewusstes zum Vorschein kommen kann.



Abbildung 2: André Masson, *Dessin automatique*, 1924

Der Surrealist André Masson (1896-1987) gilt als Erfinder des automatischen Zeichnens und nutzte diese Technik ausgiebig. Ende der 1920er löste sich die Gruppe der Surrealisten auf und Masson widmete sich figürlicheren Zeichentechniken, da er das automatische Zeichnen als zu restriktiv empfand.

Auch in heutigen Zeiten wird die Technik gerne von Kunstschaffenden als Kreativtechnik genutzt. Der französische Comiczeichner Jean Giraud (1938-2021), bekannt unter dem Pseudonym Moebius, nutzte das automatische Zeichnen um durch den meditativen Zustand Blockaden zu lösen, Ideen herbeizuführen, oder auch die zeichnende Hand zu lockern.

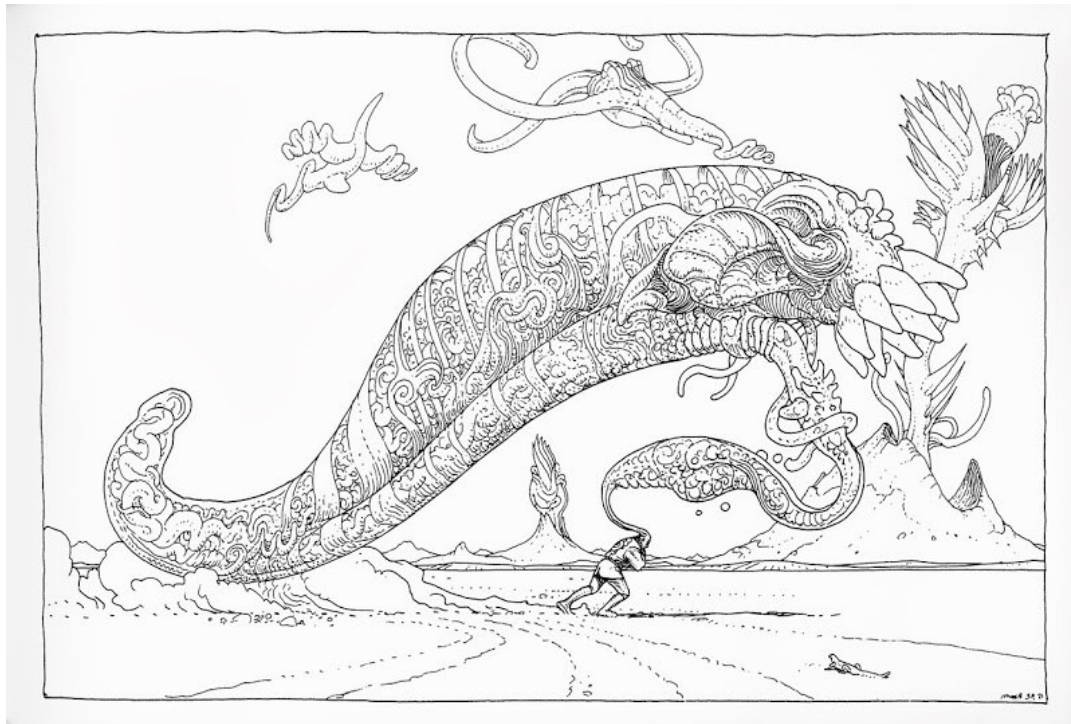


Abbildung 3: Moebius, Ausschnitt aus: *40 jours dans le désert B*, 2020

4.3.3 Werkbeispiel: Joan Miró



Abbildung 4: Joan Miró, *La naissance du monde*, 1925

«Rather than setting out to paint something I began painting and as I paint the picture begins to assert itself, or suggest itself under my brush...»³ (Joan Miró)

Der katalanische Künstler Joan Miró (1893–1983) gilt als einer der bekanntesten Surrealisten. Auch er arbeitete mit der Methode des automatischen Zeichnens. Die automatisch entstandenen Zeichnungen benutzte er oft als Entwürfe, aus welchen er Formen herauslas, welche er zu seiner eigenen Symbolsprache entwickelte.

Bei seinem Werk *La naissance du monde* (siehe Abb. 4) hat Miró diesen Automatismus für das Malen des Hintergrundes benutzt. Er goss, pinselte, schleuderte und tropfte Farben auf die ungleichmässig grundierte 1.8mx2.5m grosse Leinwand. Dadurch durchtränkt die Farbe an einigen Stellen die Leinwand und ruht an anderen Stellen als klare Schicht über der Grundierung. Diesen unbewussten Farbauftrag ergänzte er mit Linien und Formen, welche er zuvor aus anderen automatischen Zeichnungen herausgelesen hatte.

Diese Mischung von Unbewusstem und Bewusstem weist auch Ähnlichkeiten zur Arbeitsweise von Emma Talbot auf. Sie produziert zuhause sehr viele automatische Zeichnungen. Im Atelier identifiziert sie darin für sie interessante Themen und Motive, welche sie dann bewusst weiter ausarbeitet.

³ Zitat von Joan Miró über seine Arbeitsweise: https://www.moma.org/learn/moma_learning/joan-miro-the-birth-of-the-world/ [Stand: 12.08.21]

Automatisches Zeichnen

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich bequem hin, Stift und Papier liegen bereit. Für einen bestimmten Zeitrahmen versuchen die Kinder möglichst ohne bewusstes Ziel, Denken oder Steuern zu zeichnen. Anschliessend können die entstandenen Zeichnungen betrachtet, Formen und Figuren herausgelesen werden. Diese können für weitere Arbeiten verwendet werden.

Es können auch andere Materialien benutzt werden, es kann bspw. auch mit Pinsel und Farbe gearbeitet werden, oder mit Kohle. Man kann auch Einschränkungen vorgeben, um den Prozess mehr zu steuern. Beispielsweise darf der Stift nicht abgesetzt werden.

Cadavre exquis, ein Spiel der Surrealisten

Gruppen von 3-5 Kindern spielen jeweils zusammen. Jedes Kind erhält ein Blatt Papier, welches in so viele Segmente gefaltet wird, wie Spieler*innen mitspielen. Jede*r zeichnet nun im obersten Feld und lässt nur kleine Linienenden über die Falte hervorkommen, sodass die nächste Person einen Anhaltspunkt hat.

Jetzt wird das oberste Segment nach hinten gefaltet, so dass sie nicht sichtbar sind und die Blätter werden im Kreis weitergegeben. So wird weiterverfahren, bis alle Segmente gefüllt sind. Dann können die Bilder aufgefaltet, betrachtet und ev. mit einem Titel versehen werden.

Als Einschränkung kann zum Beispiel vorgegeben werden, dass eine Figur gezeichnet werden soll. Das Spiel kann auch in schriftlicher Form erfolgen, will man mit einzelnen Worten arbeiten, lohnt es sich, vorher eine Satzstruktur vorzugeben. Oder aber jede Person schreibt einen Satz oder mehrere Sätze auf, dabei kann nur ein Wort oder ein ganzer Satz für die nächste Person freigelassen werden.

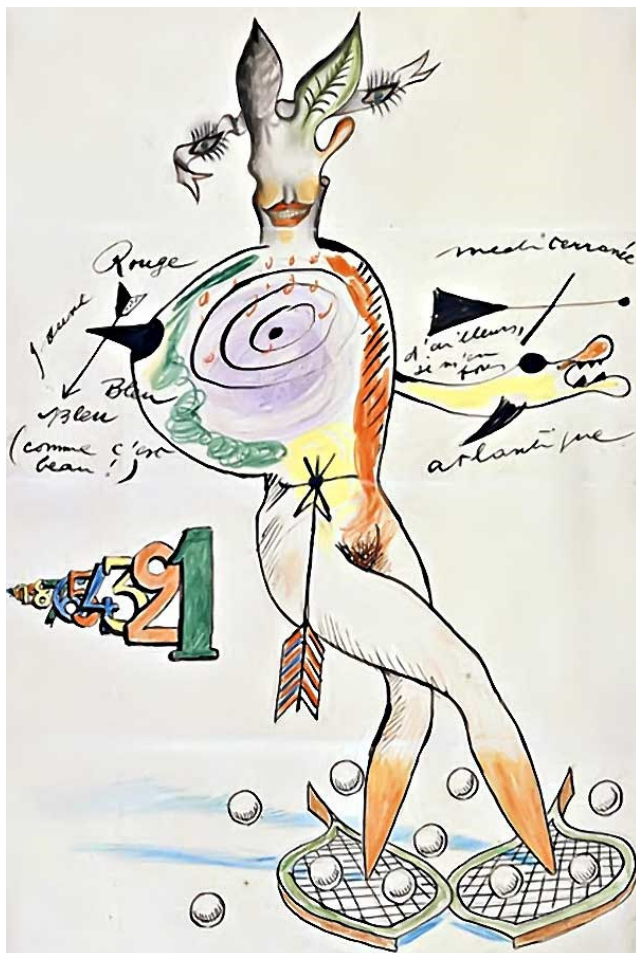


Abbildung 5: Man Ray, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Cadavre exquis, 1926-27

Bücher:

- Mel Gooding, *A Book of Surrealist Games*. Boulder: Shambhala Publications, 1995.
Weitere Spiele, Übungen und Techniken der Surrealisten.
- Sören Diedrich, *Bastian und die verschwundenen Träume*. Norderstedt: Books on Demand, 2017
Bastian der Bär sucht seine Träume. Für Kinder von 3-5 Jahren.
- Leonie Bandurski, Melina Werner, *Der Schmetterling, der seine Träume finden möchte*. Norderstedt: Twentysix, 2020.
Der Schmetterling Jona möchte wissen, wo seine Träume herkommen und entdeckt so seine eigene Traumwelt. Für Kinder von ca. 3-5 Jahren.
- Sandro Hübner, *Roy Raperpotz im Land der Träume*, Norderstedt: Twentysix, 2019.
Roy ist ein Prinz aus dem Land der Träume und muss dieses retten. Dazu muss er wieder lernen, den Menschen Träume zu bringen. Für Kinder von ca. 5-8 Jahren.
- Yvette Himmel, *Die Erfindung der Träume*. Independently Published, 2021
Der Elf Elias muss die Träume retten, die aus der Traumbibliothek gestohlen werden. Für Kinder von ca. 6-8 Jahren.
- Sabine Seyffert, *Traumreise zu den Sternen. Entspannungsgeschichten zur guten Nacht*. Würzburg: Arena, 2017.
Entspannungsgeschichten und Fantasiereisen ins Land der Träume, für Kinder von ca. 3-6 Jahren.
- Mamen Duch und Guridi, *Entspannung. Achtsamkeit für Kinder*. Berlin: Mentor, 2019.
Schön illustriertes Buch über Meditation, Achtsamkeit und Visualisierung. Für Kinder von ca. 6-8 Jahren.

Audio:

- Simon Jäger, Susanne Keller, *Meditationen für Kinder*, Berlin: Universal Music Vertrieb, 2019.
Hörbuch mit verschiedenen kindgerechten Meditationen. Für Kinder von 4-12 Jahren.

Video:

- Proko, *Meditation for Artists – The Automatic Drawing Technique*, 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=MJYGFwGhHnA> [Stand: 18.08.21]
Über das automatische Zeichnen als meditative künstlerische Technik, wie sie auch Moebius angewendet hat.

5 Workshop 2: «PLASTIKCREVETTES ODER KRUMME FINGER?»

5.1 Kurzbeschreibung

Weshalb lösen manche Materialien Unbehagen oder sogar Ekel in uns aus? Vanessa Billy (*1978) experimentiert mit Materialien wie Silikon, alten Glühbirnen oder Kaugummi und interessiert sich dabei für die Spuren, die der Mensch auf der Erde hinterlässt. Der Rundgang durch die Ausstellung *We Become* richtet unseren Blick auf den Kreislauf industriell verarbeiteter Lebensmittel. Wie gelingt es der Künstlerin, die Werke gleichzeitig anziehend und abstossend wirken zu lassen und welche Fragen stellt sie damit? Im zweiten Teil setzt die Klasse das Entdeckte gestalterisch um: Das Atelier wird zur Fabrik, wo täuschend echte Esswaren angefertigt werden. Die dreidimensionalen Objekte werden dann collageartig inszeniert und fotografiert.

(Für 5. Klasse bis Sekundarstufe II geeignet)

5.2 Lernziele

- Die Schüler*innen nähern sich den Themen Nachhaltigkeit und Ökologie in der zeitgenössischen Kunst an und erfahren, wie durch Kunstwerke kritische Fragen gestellt werden können.
- Indem sie Werke nach deren abstossenden oder anziehenden Wirkung untersuchen, erkennen sie die Rolle des Materials in den Kunstwerken.
- Sie lernen, Esswaren mit einfachen Mitteln nachzubilden und dabei einen eigenen Zugang zur Wirkung von Material zu finden.
- Mit dem spielerischen Inszenieren von Objekten auf der Fläche gewinnen die Schüler*innen einen Sinn für eine stimmige Komposition.

5.3 Recherche und Kontext zum Workshop

Im Workshop «Plastikcrevettes oder krumme Finger» begegnen den Klassen Kunstwerken, die einen körperlich berühren. Thematisch behandelt die Künstlerin Vanessa Billy die unsichtbaren Umwelteinwirkungen der Menschen, die gefangen sind im Kreislauf von Konsum und Abfall. Mit den verschiedensten Materialien kreiert Billy Kunstwerke, die einem «unter die Haut gehen». Die Klassen befassen sich einerseits mit diesen Materialien, die sowohl anziehen wie auch abstossen und thematisieren andererseits unsere teilweise absurde Industrieproduktion, auf welche die Künstlerin mit ihren Werken verweist.

«Die Plastiken von Vanessa Billy sind ungewöhnlich und so ausdrucksstark wie assoziationsreich. Vor allem lösen sie eine unmittelbare, fast physische Reaktion aus. Diese changiert zwischen Abstossung, ja sogar Ekel [...], und einer Faszination, gar einem unmittelbaren Berührungswunsch [...]»⁴

Beim Werk *Fingers* (2018) etwa schwimmen rosarote Plastikcrevettes in mit Wasser gefüllten Plastikbeuteln. Sind es Crevettes in Salzlake, wie sie auch im Supermarkt verkauft werden? Oder sind es doch, wie der Titel sagt, abgetrennte Finger und woher kommen diese? Auch die Materialien des Werkes werden angezweifelt: Sind die Crevettes echt oder künstlich? Falls sie echt sind, was passiert während der Dauer der Ausstellung? Werden sie zu verwesen beginnen und blähen sich so die Plastiksäcke bald auf?

⁴ Kunst Newsletter 04/20 der Stadt Zürich, Zitat von Barbara Basting: https://www.stadt-zuerich.ch/kultur/de/index/foerderung/bildende_kunst/kunst-newsletter/KNL_2020-4.html [Stand: 18.08.21]

Billy selbst erklärt, dass sie versuche, instinktive Reaktionen auszulösen, bei denen man körperlich spürt, dass da etwas ist, das uns betrifft, uns anspricht. Es solle kein Schock oder Schrecken sein, eher eine emotionale Unruhe.⁵



Abbildung 6: Vanessa Billy, *Fingers*, 2018

Die folgenden Kapitel zeigen einen industriellen Produktionskreislauf auf, behandeln das Thema Ekel und zeigen ein Werk der Künstlerin Jana Sterbak (*1955), welche sich auch mit Fleisch und Ekel beschäftigt.

⁵ Kunst Newsletter 04/20 der Stadt Zürich

5.3.1 Industrielle Produktion

Vanessa Billy interessiert sich für Kreisläufe, für industrielle Prozesse und für den Einfluss des Menschen auf die Erde, wie am Werk *Bodies of Industry* verdeutlicht wird.

Bei dem Werk handelt es sich um einen Stapel von Stickern, auf welchen ein Stück Fleisch abgebildet ist. Nicht nur die Sticker des Werks wurden industriell und in grosser Menge produziert, auch das abgebildete Stück Fleisch wird industriell in riesigen Mengen produziert.



Abbildung 7: Vanessa Billy, *Bodies of Industry*, 2015

In diesem Kapitel wird der Weg des Fleisches über die Produktion, den menschlichen Verdauungsapparat bis zur Kläranlage aufgezeigt. So wird uns bewusst, dass alle Teile zusammen einen hochspezialisierten industriellen Kreislauf ergeben.

Am Anfang steht die Milchkuh. Sie wird künstlich besamt und gebärt in ca. 9 Monaten ein Kalb. Die Milch der Kuh wird als Lebensmittel für die Menschen verwendet. Damit die Kuh weiterhin Milch gibt, wird sie schon bald wieder besamt. So gebärt eine Milchkuh jedes Jahr ein Kalb. Nach etwa 5 Jahren lässt die Milchproduktion nach, dann wird die Kuh geschlachtet. Aus ihrem Fleisch entstehen Hackfleisch oder Würste, aus ihren Knochen wird Gelatine gekocht, ihre Haut wird zu Leder verarbeitet und ihre Hufe und Hörner zu Hornspänen.

Das Kalb wird nach einem Tag von der Kuh getrennt und mit Milchersatzpulver gefüttert. Später kommt Heu und Getreide dazu. Nach ca. 1,5 Jahren werden die weiblichen Tiere besamt, um in den Kreislauf der Milchkuh einzutreten. Die männlichen Kälber werden entweder im Alter von einem halben Jahr geschlachtet, um als Kalbfleisch verkauft zu werden, oder sie werden gemästet, bis sie zwischen 1,5 und 2 Jahren alt sind und anschliessend als Rindfleisch auf den Markt kommen.

Der Mensch konsumiert diese tierischen Produkte. Er trinkt die Milch, isst das Fleisch und die Gelatine (z.B. in Gummibärchen), trägt Schuhe oder Jacken aus Leder.

Die verdauten Lebensmittel landen über die Toilette in der Kläranlage. Das Restprodukt der dortigen Wasseraufbereitung, der Klärschlamm, kann als Dünger in der Landwirtschaft eingesetzt werden. Auch die Ausscheidungen der Kühe und die vorhin erwähnten Hornspäne

werden als Dünger eingesetzt, um beispielsweise Mais und Getreide anzubauen, welches von den Kühen oder den Menschen wiederum verzehrt wird.

Wer auf die Kuh verzichten möchte, dem*der werden heutzutage verschiedenste Fleischersatzprodukte angeboten. Diese werden etwa aus Erbsen-, Weizen- oder Sojaprotein sowie Pilzen, Bohnen und Gewürzen hergestellt. Doch wer isst diese Alternativen? Es gibt verschiedene Gründe, auf Fleisch zu verzichten resp. weniger Fleisch zu essen. Man kann sich aus rein ethischen, ökologischen oder gesundheitlichen Gründen dazu entscheiden und auf Ersatzprodukte ausweichen.

Neben den Ersatzprodukten wie bspw. dem Gemüse- oder Linsenburger kommen auch immer mehr Fleischalternativen auf den Markt, die dem Aussehen, Geschmack, Biss und sogar der Nährstoffzusammensetzung von Fleisch sehr nahekommen. Menschen, die Fleisch und Fisch mögen, können rein pflanzliche Burger kaufen, die sogar etwas blutig sind oder «Fischstäbchen», die den Geschmack und die Struktur von Fisch perfekt imitieren. Es wird versucht, eine möglichst perfekte Kopie aus pflanzlichen Materialien herzustellen, um mit dieser Vertrautheit die Kund*innen anzuziehen.⁶

Doch ist es ethisch vertretbarer, Fleischersatz aus Soja zu kaufen? Was sind die ökologischen Auswirkungen der Sojaproduktion? Und ist es für meine Gesundheit wirklich besser?

Am Beispiel des Sojas wird deutlich, wie schwierig es ist, Antworten auf solche Fragen zu finden: Ein Grossteil der Gebiete, die im Amazonas-Regenwald abgeholzt werden, verwendet man für den Anbau von Soja. Andererseits wird mehr als drei Viertel des weltweit produzierten Sojas als Futtermittel für Nutztiere verwendet. Die Sojabohnen für den menschlichen Verzehr stammen hauptsächlich aus Europa und Kanada.⁷ Und wie bei allen Lebensmitteln gilt, dass sehr stark verarbeitete Produkte oft ungesünder sind als wenig verarbeitete, pflanzliche Lebensmittel.

Unterdessen wird daran geforscht, wie Fleisch im Labor hergestellt werden kann: Fleisch, dass genetisch ein Tier ist, ohne dass ein Tier gezüchtet werden muss. Dazu werden nur ein paar Zellen des echten Tieres benötigt, welche in Behältern gezüchtet und dann sogar 3D-gedruckt werden können. Die meisten Analysen dieser Produktionsarten legen nahe, dass sie viel weniger Land und Wasser benötigen und weniger CO₂ ausstossen als herkömmlich produzierte, tierische Produkte, speziell, wenn auch nachhaltige Energien zur Produktion genutzt werden.⁸

Doch welche dieser Fleischalternativen ist nun am wenigsten schädlich für das Klima? Und welches ist die gesündeste Alternative? Möchte ich Fleisch probieren, das aus dem Labor kommt? Und gibt es eine Möglichkeit, die undurchsichtige Lebensmittelindustrie für die Konsument*innen transparenter zu gestalten?

⁶ <https://uxdesign.cc/bleeding-vegan-burgers-design-skeuomorphism-881934b43d2c?gi=8e835525a996> [Stand: 01.09.21]

⁷ <https://www.peta.de/themen/soja-regenwald/> [Stand: 01.09.21]

⁸ <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/29/lab-grown-meat-factory-farms-industrial-agriculture-animals> [Stand: 01.09.21]

5.3.2 Wie entsteht Ekel?

Ekel entsteht vermutlich in der Amygdala (Mandelkern) des Gehirns, wo auch andere Emotionen verarbeitet werden. Oft wird er durch die Überschreitung von physischen oder psychischen Grenzen ausgelöst. Durch diese Überschreitung entsteht eine ungewollte Nähe, welche eine starke Abwehrreaktion auslöst. So kann Ekel auch körperliche Reaktionen von Brechreiz bis hin zur Ohnmacht auslösen.

Die häufigsten Ekelauslöser sind Dinge wie Kot, Eiter oder Leichen. Deren Gemeinsamkeit ist, dass sie mit Krankheiten und Infektionen in Zusammenhang stehen. So könnte die biologische Funktion des Ekels als Instinkt angeboren sein, und darin bestehen, vor Krankheiten und dem Tod zu schützen.

Viele Ekelgefühle werden aber auch erst durch Sozialisation erworben: Wir ekeln uns vor Dingen, die in unserer Kultur als ekelhaft gelten, in anderen Kulturen jedoch nicht.

Beispielsweise gilt die eigene Esskultur als «richtig», eine davon abweichende als «falsch» und eklig.

Zudem ekeln wir uns weniger schnell vor Dingen, die wir hören oder sehen, als vor Dingen, die wir riechen, schmecken oder ertasten, da die Distanz vom ekligen Ding zum eigenen Körper beim Hören und Sehen noch grösser ist.

Auch Vanessa Billys Kunstwerke können nur visuell oder akustisch wahrgenommen werden. Die Besuchenden können sich bloss vorstellen, wie sich gewisse Materialien anfühlen, wie sie schmecken oder riechen könnten. Natürlich gibt es auch Kunstwerke, die mit allen Sinnen erlebt werden können. Ein Beispiel eines solchen Kunstwerks wird im nächsten Kapitel beschrieben.

5.3.3 Werkbeispiel: Jana Sterbak



Abbildung 8 und 9: Jana Sterbak, *Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorexic*, 1987

Die kanadische Konzeptkünstlerin Jana Sterbak (*1955) beschäftigt sich in ihrer Arbeit mit dem weiblichen Körper und Themen von Macht, Freiheit und Kontrolle. Eines ihrer bekanntesten Werke ist *Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorexic* (siehe Abb. 8 und 9). Es besteht aus 23kg zusammengenähtem salzgepökeltem Steak. Ausgestellt wurde das Kleid an einer Kleiderbüste, daneben hing ein Bild einer Frau, die das Kleid trägt. Durch das Salz wird dem Fleisch Wasser entzogen, welches auf den Boden tropft, das Fleisch trocknet so langsam aus.

In einer Ausstellung ermöglicht dieses Kunstwerk eine direktere Konfrontation mit den Besuchenden. Die Besucherinnen und Besucher können das Kunstwerk nicht nur mit den Augen wahrnehmen, sondern auch mit der Nase riechen. Da das Werk *Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorexic* hier als Fotografie abgedruckt ist, können wir es nur visuell wahrnehmen. Das Bild der Frau im Kleid lässt uns sofort daran denken, wie sich das Fleisch auf unserer Haut anfühlen würde: Was, wenn wir uns damit bewegen oder hinsetzen würden? Wie würde sich das getrocknete Fleisch auf der Haut anfühlen? Wie auch bei den Crevetten in Vanessa Billys *Fingers* sind es unsere Assoziationen und Vorstellungen, welche in uns unbehagliche Gefühle und Unwohlsein auslösen.

Materialexperimente:

Verschiedenste Materialien sammeln und mit diesen experimentieren: Was hat das Material für Eigenschaften, wie verhält es sich und wie kann es bearbeitet werden? Materialbeispiele: Ton, Knete, Alufolie, Stoffe, PET-Flaschen, Verpackungsmaterialien, Wachs, Karton.

Installatives Arbeiten mit Abfallmaterialien:

Aus gesammelten Abfallmaterialien grosse, installative künstlerische Arbeiten gestalten. Verschiedene Materialien zusammenstellen, um eine Wirkung zu erzeugen. Weshalb wurden genau diese Materialien ausgewählt?

Upcycling:

Abfallmaterialien zu neuem Leben erwecken. Beispielsweise können aus PET-Flaschen kleine Treibhäuser für Kräuter gemacht werden:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/895-rtkl-upcycling-flaschen-gewaechshaus> [Stand: 18.08.21]

Bücher:

- Anja Foerschner, *Ent-Grenzung und Groteske: Ekel in den performativen Installationen Paul McCarthys*. kunsttexte.de, 4/2016, S. 1-6
<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/8007/foerschner.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
[Stand: 18.08.21]
Die ersten drei Kapitel bilden eine spannende Einführung ins Thema Ekel in der Kunst.
- Melissa Stewart, *Igitt! So herrlich eklig fressen, wohnen und verteidigen sich Tiere*. National Geographic Kids. Milano: Edizioni White Star SrL, 2020.
Ekliges im Tierreich, für Kinder im Alter von ca. 8-12 Jahren.
- Bärbel Oftring, *Voll eklig! 55 eklige Dinge und was dahinter steckt*. Bern: Haupt Verlag, 2014.
Infos zu verschiedenen, bekannten, ekligen Dingen mit Forscheraufgaben und Experimenten. für Kinder im Alter von ca. 8-12 Jahren.
- Beatrix Patzak, *Faszination und Ekel. Das pathologisch-anatomische Bundesmuseum im Wiener Narrenturm*. Graz: Stocker Leopold Verlag, 2009.
Über das pathologisch-anatomische Bundesmuseum in Wien in dem viele medizinische Präparate von Fehlbildungen und Krankheiten ausgestellt sind. Diese werden auch als Anschauungsmaterial für Medizinstudenten genutzt.
- Heinrich Böll Stiftung, *Iss was?! Tiere, Fleisch & Ich*. Berlin: Heinrich Böll Stiftung, 9. Aktualisierte Auflage, 2019.
https://www.boell.de/sites/default/files/2020-04/WEB_200331_isswas_Update%202020_buch%20%281%29.pdf?dimension1=ds_is_s_was [Stand: 18.08.21]
Objektive Broschüre mit aktuellen Bildstatistiken über die Fleisch- und Lebensmittelindustrie. Für Kinder ab 11 Jahren.
- Heinrich Böll Stiftung, *Factsheet: Big Meat and Dairy's Supersized Climate Footprint*. Berlin: Heinrich Böll Stiftung, 2017.
https://www.boell.de/sites/default/files/factsheet-big-meat-and-dairys-supersized-climate-footprint.pdf?dimension1=division_iap [Stand: 01.09.21]

Video:

- Vimeo, *Sam Taylor-Johnson – A little Death (2002)*, Video 4min
<https://vimeo.com/8935507> [Stand: 18.08.21]
Kunstwerk in welchem die Verwesung eines Hasen im Zeitraffer gezeigt wird.

6 Workshop 3: «NEUANFÄNGE IN STOP MOTION»

6.1 Kurzbeschreibung

In ihrer Ausstellung *Ghost Calls and Meditations* beschäftigt sich Emma Talbot (*1969) mit dem Bruch, der durch die Pandemie entstanden ist und schlägt mögliche Neuanfänge und Zukunftsperspektiven vor. Neben ihren poetischen Malereien auf Seide und Papier zeigt sie im Kunsthaus ihre neu entstandenen Animationen, in welchen sie ihre Figuren lebendig werden lässt. Nach dem Austausch über diese besonderen Kurzfilme erfinden die Schüler*innen Momente des Neuanfangs und lernen dabei die Technik der Stop Motion Animation kennen. In kleinen Gruppen entwickeln sie kurze Szenen, welche sie anschliessend, Bild für Bild, in Bewegung setzen – und zum Schluss mit Geräuschen ergänzen.

(Für Sekundarstufe I & II geeignet)

6.2 Lernziele

- Die Schüler*innen entdecken den Umgang einer zeitgenössischen Künstlerin mit der Pandemiesituation und deren Beschäftigung mit aktuellen Fragen.
- Sie lernen die Technik der Stop Motion Animation kennen, können sie erkennen und lernen, sie selbst anzuwenden.
- Durch das Entwickeln einer Szene und die Umsetzung in der Gruppe lernen sie, in kurzer Zeit zu einem gemeinsamen Ergebnis zu gelangen, mit dem alle zufrieden sind.
- Die offene Aufgabenstellung ermöglicht es den Schülern und Schülerinnen, ihre eigene Kreativität zu erweitern.

6.3 Recherche und Kontext zum Workshop

Erst 2020, während des ersten Lockdowns in Grossbritannien, begann Emma Talbot mit der Stop Motion Animation. Da sie nicht in ihr Atelier gehen konnte und zuhause arbeitete, begann sie ihre Zeichnungen zu animieren und selbst Ton dafür zu kreieren. Talbot sieht ihre Animationen als Möglichkeit für das Publikum, in die Welt ihrer Zeichnungen einzutauchen und sich darin zu bewegen.

In den folgenden Kapiteln wird einer von Emma Talbots Animationsfilme genauer analysiert, die Technik der Stop Motion Animation erklärt und Quirino Cristiani, der Mann hinter dem ersten animierten Spielfilm, vorgestellt.

6.3.1 Emma Talbots Animationen



Abbildung 10 und 11: Filmstills aus: Emma Talbot, *Keening Songs*, 2020

Emma Talbot arbeitet mit ihren eigenen Zeichnungen, welche sie aus- und zerschneidet. Diese Technik nennt man auch Cut-Out-Animation, in welcher mit ausgeschnittenen Zeichnungen, Bildern, Figuren, Formen oder Schablonen gearbeitet wird.

Talbots Animationen sind im Lockdown entstanden und behandeln auch die Auswirkungen der Covid-19-Pandemie. Wie sollen wir unser Leben auf der Erde fortführen? Wie wollen wir in der Zukunft leben? Wie könnte ein Neuanfang nach dem Lockdown aussehen? Talbot sieht die Pandemie als Portal zwischen zwei Welten, da sie uns zwingt, uns unsere Lebenswelt neu vorzustellen.

Die Frauen in Talbots Werk stehen nicht nur für Emma Talbot selbst, die durch ihre Gedankenwelt streift, sondern auch für «keening women» aus der keltischen Tradition. Diese Frauen sind professionelle Trauernde, die zum Haus von Verstorbenen gehen und der Familie beim Trauern helfen. Durch ihre Gesänge soll die Seele der Verstorbenen ins Jenseits transportiert werden.

Diese Trauergesänge werden auch auf der Tonspur von Talbots Animationsfilm aufgegriffen. So helfen uns Emma Talbots «keening women» das Leben zu betrauern, das wir vor der Pandemie hatten, und dabei in die Zukunft zu gehen.

6.3.2 Stop Motion Animation

Der Stop Motion Film funktioniert eigentlich wie ein Daumenkino. Die Illusion von Bewegung wird erzeugt, indem einzelne (unbewegte) Bilder oder Fotos aneinandergereiht und abgespielt werden. Jedes Bild wird jeweils nur geringfügig verändert. Je mehr Bilder pro Sekunde abgespielt werden, desto flüssiger wirkt der Film. Ein «normaler» Kinofilm besteht aus 24 Bildern pro Sekunde, welche von unserem Gehirn als flüssige Bewegung gelesen werden. Stop Motion Filme bestehen oft aus 10-15 Bildern pro Sekunde.

Es gibt verschiedene Techniken des Stop Motion Films, beispielsweise der Puppentrickfilm, Pixilation (Stop Motion mit Menschen anstatt Puppen), Claymation (Knetanimation), oder die Cut-Out-Animation, welche auch Emma Talbot nutzt.

Den Stop Motion Film gibt es schon seit es Filme gibt. Oft wurde die Stop Motion Technik auch innerhalb von Spielfilmen genutzt, um einfache Spezialeffekte herbeizuführen (bspw. Dinge, die sich wie von Geisterhand bewegen; eine King Kong Puppe, die auf ein Hochhaus klettert, usw.).

Um mit einfachen Mitteln fantastische Geschichten zu zeigen, ohne ganze Welten digital animieren zu müssen, ist der Stop Motion Film sehr gut geeignet. Da für einen flüssigen Film 24 Bilder pro Sekunde aufgenommen werden müssen, wird sehr viel Zeit für die Produktion von Stop-Motion-Spielfilmen benötigt.

Es gibt jedoch auch sehr arbeits- und zeitaufwändige Stop Motion Filme. Am Film *Coraline* (2009) arbeiteten zu Spitzenzeiten 450 Menschen gleichzeitig. Es wurde sogar eine Person angestellt, um Pullover, Handschuhe und andere winzige Kleider für die Puppen zu stricken. So wurden 90-100 Sekunden Film pro Woche produziert, wobei der gesamte Film 1h40min (also 6000 Sekunden) dauert. Für den Hauptcharakter Coraline gab es 28 Figuren, welche im Innenraum über ein bewegliches Gerüst verfügten. Für die Gesichtsausdrücke der Figuren wurden Ersatzgesichter mit einem 3D-Drucker hergestellt. Auch die Filmsets mussten genau durchdacht werden, da spezielle Öffnungen eingeplant werden mussten, durch welche die Animator*innen die Puppen bewegen konnten.

Weniger zeitaufwändig produziert, dafür in der Schweiz umso beliebter, ist die Stop Motion Serie *Pingu* (1986-2006). Hier wurden Styroporformen als Grundgerüst hergestellt, welche mit Knete überzogen wurden. Durch das Verformen der Knete können dann bspw. die Flügel bewegt werden. Auch ist die Formbarkeit der Knete gut dafür geeignet bspw. die Formbarkeit von Schnee darzustellen.



Abbildung 12: Hinter den Kulissen für die Produktion von Pingu

6.3.3 Werkbeispiel: Quirino Cristiani



Abbildung 13: Cristiani in seinem Studio, umgeben von ausgeschnittenen Figuren, 1918

Quirino Cristiani (1896-1984) arbeitete nicht nur mit der Cut-Out-Animations-Technik, sondern war auch verantwortlich für einen der ersten animierten Spielfilme («El Apóstol» 1917). Leider wurden viele seiner Filme bei Bränden zerstört.

Er begann seine Karriere in Argentinien als Karikaturist für Wochenschaun und erstellte für diese 1916 einen ersten Kurzfilm. Da der Kurzfilm sehr gut ankam, beschloss Cristiani, einen Film in Spielfilmlänge zu produzieren. «El Apóstol» entstand aus ca. 58'000 Einzelbildern und dauerte 70 Minuten. Der Film handelte von der Politik des damaligen argentinischen Präsidenten. Auch sein zweiter Spielfilm behandelte eine politische Affäre und wurde konfisziert. Cristiani begann daraufhin wieder Karikaturen zu machen und produzierte anschliessend Filme über das Boxen und Fussball, bevor er sich an einen neuen politischen Spielfilm wagte. Der Zeitpunkt der Filmpublikation war aber denkbar ungünstig, da der im Film thematisierte Präsident Argentiniens während der Produktion des Filmes durch einen Militärcoup entmachtete wurde. Auch weitere Filme Cristianis hatten kaum mehr Erfolg, da Disney-Zeichentrickfilme in Argentinien immer beliebter wurden. Cristiani zog sich aus der Filmproduktion zurück und übersetzte und untertitelte in seinen Studios ausländische Filme.

Ein kurzes Making-Of seines letzten Spielfilmes «Peludópolis»⁹ (1931) ist vermutlich eine der wenigen Aufnahmen, die nicht vom Brand zerstört wurden. Zuerst zeichnete er die Figuren, Bild für Bild. Anschliessend schnitten mehrere Mitarbeitende diese Figuren aus. Die Figuren wurden in Schubladen sortiert aufbewahrt und, sobald die Szene an der Reihe war, auf dem Hintergrund platziert und fotografiert. Nach und nach, mit fast endlos wiederholtem Vorgang, entstanden dadurch ganze Szenen, die beim Abspielen eine flüssige Bewegung zeigen. Die Filme wurden anschliessend entwickelt und auf Filmrollen aufgerollt. Zum Schluss wurde der Ton eingespielt. «Peludópolis» war auch der erste animierte Spielfilm, der mit Ton vertrieben wurde.

⁹ Es kann auf YouTube unter: https://www.youtube.com/watch?v=heHnP_JpLhE [Stand: 18.08.21] angesehen werden.

Heutzutage wird die Cut-Out-Animation kaum mehr für Spielfilme benutzt, da der Aufwand im Vergleich zu modernen, computerunterstützten 2D-Animationen sehr gross ist. Grosse Stop-Motion-Spielfilme werden aber trotzdem immer wieder produziert. Meist wird dazu der Puppentrick oder Claymation genutzt. Oft werden heute die Übergänge zwischen den Positionen der Figuren mit Computerprogrammen animiert, sodass der Übergang flüssiger ist und mit weniger Bildern gearbeitet werden muss.

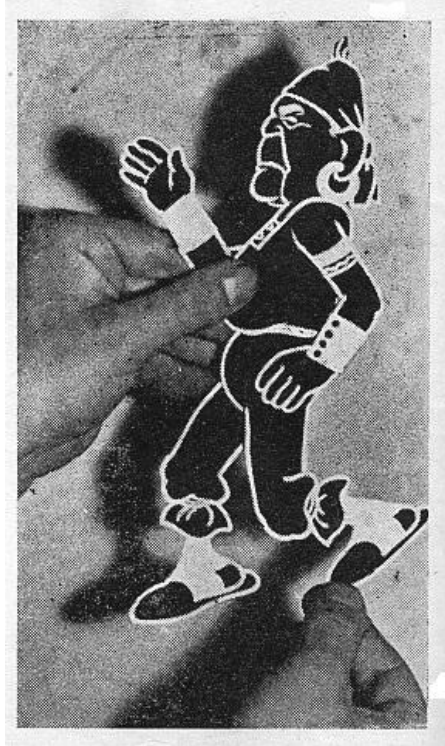


Abbildung 14: Figur aus Cristianis Film

Daumenkinos basteln:

Mithilfe von Karteikarten und Fold-Back-Klammern oder Heftklammern ein eigenes Daumenkino basteln. Hier können etwa auch ein Kopiergerät oder sogar digitale Zeichentechniken und ein Drucker eingesetzt werden. So können auch Bilder ausgeschnitten und auf die Kärtchen geklebt werden.

<https://famigros.migros.ch/de/ausfluege-und-freizeit/basteln/daumenkino> [Stand: 18.08.21]

Stop Motion Projektwoche:

Mit der ganzen oder mehreren Klassen einen gemeinsamen Stop Motion Film erstellen. Gemeinsam das Drehbuch schreiben, den Film planen und umsetzen und abschliessend vertonen. Es können auch verschiedene Techniken gemischt werden.

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dooZVE1MHK8&list=PLmDQa7vRhM4DWKw8Wf-7CYaQW_BHls_oS&index=16 [Stand: 18.08.21]

Stop Motion Musikvideo:

In Gruppen ein Musikvideo in Stop Motion erstellen, dabei versuchen, den Rhythmus der Musik im Video aufzunehmen.

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dooZVE1MHK8&list=PLmDQa7vRhM4DWKw8Wf-7CYaQW_BHls_oS&index=16 [Stand: 18.08.21]

6.5 Medientipps

Filme:

- Quirino Cristiani: *The mystery of the first animated movies* (2007)
Dokumentarfilm über Quirino Cristiani.
- *La planète sauvage* (1973)
Cut-Out-Animation Science-Fiction Film.
- *Coraline* (2009)
Aufwändig gestalteter Stop Motion Animationsfilm.

Bücher:

- Eva Hauck, Dorina Tessmann, *Kinder-Werkstatt Animation. Vom Daumenkino zum Stop-Motion-Film*. Bern: Haupt Verlag, 2021.
Für Kinder und Jugendliche von ca. 5-15 Jahren.
- Alexander Altendorfer, *Stop Motion Animation. Kreative Filme mit LEGO®-Figuren. Vom Setaufbau über Spezialeffekte bis zur Nachbereitung*. Frechen: mitp, 2020.
Ab 12 Jahren.

Video:

- Making of des Stop Motion Films *Coraline* (2009):
https://www.youtube.com/watch?v=6AP9aC_5L4k [Stand: 18.08.21]
- Making of der Stop Motion Serie *Pingu* (1986-2006):
<https://www.youtube.com/watch?v=u6-UpLcSpXg> [Stand: 18.08.21]

Workshop 1:

<https://vimeo.com/499646700> [Stand: 18.08.21]

https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/meet_the_artist/emma-talbot-why-i-draw-56718 [Stand: 18.08.21]

Quellen Traum:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Traum> [Stand: 18.08.21]

<https://www.sleepfoundation.org/dreams> [Stand: 18.08.21]

<https://www.sleepassociation.org/about-sleep/stages-of-sleep/> [Stand: 18.08.21]

Quellen automatisches Zeichnen:

https://de.wikipedia.org/wiki/Écriture_automatique [Stand: 18.08.21]

https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/surrealism/tapping-the-subconscious-automatism-and-dreams/ [Stand: 18.08.21]

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/automatism> [Stand: 18.08.21]

<https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/glossary-terms/automatism> [Stand: 18.08.21]

<https://www.widewalls.ch/magazine/automatic-drawing> [Stand: 18.08.21]

https://en.wikipedia.org/wiki/André_Masson [Stand: 18.08.21]

<https://www.openculture.com/2019/12/meditation-for-artists-learn-moebius-meditative-technique-automatic-drawing.html> [Stand: 18.08.21]

https://de.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud [Stand: 18.08.21]

Quellen Miró:

https://de.wikipedia.org/wiki/Joan_Miró [Stand: 18.08.21]

https://www.moma.org/learn/moma_learning/joan-miro-the-birth-of-the-world/ [Stand: 18.08.21]

<https://curiositybysunil.wordpress.com/2018/04/30/automatism/> [Stand: 18.08.21]

<https://officeofsurrealistinvestigations.com/2012/06/28/joan-miro-and-automatism/> [Stand: 18.08.21]

<https://www.moma.org/collection/works/79321> [Stand: 18.08.21]

Workshop 2:

https://www.stadt-zuerich.ch/kultur/de/index/foerderung/bildende_kunst/kunst-newsletter/KNL_2020-4.html [Stand: 18.08.21]

Quellen Ekel:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Ekel> [Stand: 18.08.21]

<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/8007/foerschner.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Stand: 18.08.21]

Quellen Sterbak:

https://en.wikipedia.org/wiki/Jana_Sterbak [Stand: 18.08.21]

<https://150ans150oeuvres.uqam.ca/en/artwork/1987-vanitas-flesh-dress-for-an-albino-anorexic-by-jana-sterbak/#description> [Stand: 18.08.21]

<https://www.kultur-online.net/inhalt/jana-sterbak-life-size> [Stand: 18.08.21]

<https://www.artsy.net/artist/jana-sterbak> [Stand: 18.08.21]

<https://awarewomenartists.com/en/artiste/jana-sterbak/> [Stand: 18.08.21]

Quellen industrielle Produktion:

<https://www.juckerfarm.ch/farmticker/bauern-lexikon/der-kreislauf-von-milch-und-fleisch/>
[Stand: 18.08.21]

<https://www.landschaftleben.at/lebensmittel/milch/herstellung/aufzucht> [Stand: 18.08.21]

<https://www.schweizerbauer.ch/pflanzen/futterbau/wer-frisst-was/> [Stand: 18.08.21]

<https://www.food-monitor.de/2021/03/was-passiert-mit-den-kaelbern-von-milchkuehen/>
[Stand: 18.08.21]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Horndünger> [Stand: 18.08.21]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kläranlage#Schlammverwertung> [Stand: 18.08.21]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Müllverbrennung#Heizwert> [Stand: 18.08.21]

<https://www.theguardian.com/news/2021/jul/29/lab-grown-meat-factory-farms-industrial-agriculture-animals> [Stand: 01.09.21]

<https://www.peta.de/themen/soja-regenwald/> [Stand: 01.09.21]

<https://uxdesign.cc/bleeding-vegan-burgers-design-skeuomorphism-881934b43d2c?gi=8e835525a996> [Stand: 01.09.21]

Workshop 3:

Quellen Emma Talbot:

<https://vimeo.com/499646700> [Stand: 18.08.21]

Quellen Stop Motion:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Daumenkino> [Stand: 18.08.21]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Stop-Motion> [Stand: 18.08.21]

https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion [Stand: 18.08.21]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Flachfigurenfilm> [Stand: 18.08.21]

<https://www.stopmotiontutorials.com/anleitung/der-stop-motion-dreh/> [Stand: 18.08.21]

[https://en.wikipedia.org/wiki/Coraline_\(film\)#Production](https://en.wikipedia.org/wiki/Coraline_(film)#Production) [Stand: 18.08.21]

<https://www.laika.com/our-films/coraline> [Stand: 18.08.21]

<https://www.awn.com/animationworld/set-coraline-where-motion-doesnt-stop> [Stand: 18.08.21]

Quellen Quirino Cristiani:

https://de.wikipedia.org/wiki/Quirino_Cristiani [Stand: 18.08.21]

https://en.wikipedia.org/wiki/Quirino_Cristiani [Stand: 18.08.21]

<https://www.skwigly.co.uk/magic-wilderness-el-apostol/> [Stand: 18.08.21]

<https://en.wikipedia.org/wiki/Peludópolis> [Stand: 18.08.21]

8 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Schlafphasen während 8 Stunden Schlaf

<https://www.helsana.ch/de/blog/themen/gesundheitswissen/schlafphasen.html>

[Stand:18.08.21]

Abb. 2: André Masson, Dessin automatique, 1924

https://www.moma.org/learn/moma_learning/andre-masson-automatic-drawing/ [Stand: 18.08.21]

Abb. 3: Moebius, Ausschnitt aus: 40 jours dans le desert B, 2020

[https://lh3.googleusercontent.com/-](https://lh3.googleusercontent.com/-Nl3fsF5AnuQ/UaR1aZF1rEI/AAAAAAAAAGaI/iZdQyCp1Lps/s800/tumblr_mmgs79ZSWe1qf0aaf01_1280.jpg)

[Nl3fsF5AnuQ/UaR1aZF1rEI/AAAAAAAAAGaI/iZdQyCp1Lps/s800/tumblr_mmgs79ZSWe1qf0aaf01_1280.jpg](https://lh3.googleusercontent.com/-Nl3fsF5AnuQ/UaR1aZF1rEI/AAAAAAAAAGaI/iZdQyCp1Lps/s800/tumblr_mmgs79ZSWe1qf0aaf01_1280.jpg) [Stand: 18.08.21]

Abb. 4: Joan Miró, La naissance du monde, 1925

https://www.moma.org/learn/moma_learning/joan-miro-the-birth-of-the-world/ [Stand: 18.08.21]

Abb. 5: Man Ray, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Cadavre exquis, 1926-27

<http://www.functionalstone.com/241/exquisite-corpse.htm> [Stand: 18.08.21]

Abb. 6: Vanessa Billy, Fingers, 2018

<http://www.vanessabilly.com/#/work/1141/fingers> [Stand: 02.09.21]

Abb. 7: Vanessa Billy, Bodies of Industry, 2015

<http://www.vanessabilly.com/#/work/1124/bodies-of-industry> [Stand: 02.09.21]

Abb. 8: Jana Sterbak, Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorexic, 1987

<https://lehmbruckmuseum.pr.co/142252-jana-sterbak-life-size-lebensgrosse/> [Stand: 18.08.21]

Abb. 9: Jana Sterbak, Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorexic, 1987

<https://www.cheatsheet.com/entertainment/lady-gagas-meat-dress-predecessors.html/> [Stand: 18.08.21]

Abb. 10: Filmstill aus: Emma Talbot, Keening Songs, 2020

<https://vimeo.com/499635280> [Stand: 18.08.21]

Abb. 11: Filmstill aus: Emma Talbot, Keening Songs, 2020

<https://vimeo.com/499635280>: [Stand: 18.08.21]

Abb. 12: Hinter den Kulissen für die Produktion von Pingu

https://pingu.fandom.com/wiki/Behind_the_Scenes?file=Pingu_Props_2.jpg [Stand: 18.08.21]

Abb. 13: Cristiani in seinem Studio, umgeben von ausgeschnittenen Figuren, 1918

<https://twitter.com/AGNArgentina/status/607978285365116928/photo/1> [Stand: 18.08.21]

Abb. 14 : Figur aus Cristianis Film

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Quirino_Cristiani_con_una_figura.jpg [Stand: 18.08.21]