****

 ***Modul „Motivtellermutation“***

Der Zweite Blick – Bild-Text-Kommentare durch die App Augmelity

**Abbildung:** SchülerInnenarbeit

Die Idylle des Waldes birgt ein trauriges Geheimnis. Im Bild lenkt kein Kommentar von der vordergründigen Idylle ab. Erst in der Kombination mit der Geschichte erfährt die Arbeit ihre volle Bedeutung.

Für die Präsentation kann man die App Augmelity nutzen, die durch den Scan eines Bildes des Tellers oder des Tellers selbst, den Bildschirm mit bis zu 30 zusätzlichen Dateien verknüpft. Der Betrachtende des Tellers kann darin verbundene Informationen (Texte, Audios oder Videos) abrufen.

Auf den ersten Blick scheinen die traditionellen Wandteller in Delfter Blau ästhetisch und unspektakulär. Beim zweiten Blick erkennen Betrachtende einen Bruch, den sie noch nicht klar benennen können. Themen wie Heimat, Idylle, Nostalgie, Windmühlen und regionale Landschaften als nostalgische Zeugnisse menschlicher Agrar- und Nationalkultur stilistisch zu imitieren und mit modernen, negativen oder erschreckenden Inhalten zu füllen, die erst nach und nach die verstörende Wirkung preisgeben und beim Betrachten ein Unbehagen wachsen lassen sollen, war Ziel dieser Adaptionen der idealisierenden Gebrauchskunst der Wandteller. Anders als konventionelle Beschriftungen führt das Zusammenfügen von Resultaten der praktischen Gestaltung und der Auflösungen der verborgenen Inhalte in der App „Augmelity“ zu einer zeitlichen und technisch bedingten Verzögerung des Verstehens (siehe Abbildung). Die Entschlüsselung scheint den Betrachtenden und Nutzenden der App wie eine investigative Recherche. Spielerisch können Lernende ihre eigenen Rechercheergebnisse in den verknüpften Inhalten verbergen. Ebenso spielerisch kann jede einzelne Betrachterin und jeder einzelne Betrachter der Teller deren unheimliches Geheimnis später wieder entschlüsseln.

Beispiele für geheimnisvolle Orte

Die Schülerinnen und Schüler haben im Unterrichtsverlauf unspektakuläre und erschreckend gewöhnliche Wohnhäuser von Massenmördern in idyllische Landschaften gesetzt. Mahnmale für Verbrechen oder Kriege wurden in dörfliche Idyllen eingebettet. Naturdenkmäler von Katastrophen wurden in klassischen Landschaftsansichten verborgen. Auch scheinbar romantische Ruinen, die ein unheimliches Geheimnis bewahren und anmutige Seen, die auf ihrem Grund weit unter der Oberfläche verschollene Dörfer verbergen, die vor Jahrzehnten in den Fluten von Staugewässern verschwanden, wurden als Motive für die Wandteller gewählt. Die Schülerinnen und Schüler sind in dieser Aufgabe dazu angehalten, mit ihren Gestaltungsmitteln die vermeintliche, positive Nähe, die sich auch im Format des Wand- und Motivtellers begründet, zu erschaffen und sie dann bewusst inhaltlich mittels der unvorhergesehen negativen Thematik zu brechen.

******

**Aufgabenstellung**

1. Gestalten Sie einen Wandteller, der einen Ort abbildet, bei dem die formale Idylle und die mit dem Ort verbundene historisch belastete Geschichte (bspw. Aberglaube, Gewalt, Ungerechtigkeit, Naturkatastrophe oder andere negative Themen) eine Diskrepanz von Idylle und Bedeutung ergeben.
2. Stellen Sie die Teller so aus, dass der Betrachter durch die Idylle der Darstellung auf den ersten Blick die Irre geführt wird. Vielleicht brechen schon gestalterische Hinweise oder randständige Motive das Bild der Idylle. Mit der App Augmelity (siehe Info unten) können Sie Ihrem Bild ganz ohne QR-Codes oder andere technische Ablenkungen, direkt beim Betrachten durch eine Smartphone-Kamera zusätzliche filmische, auditive oder bildliche oder schriftliche Hinweise geben.

Material

• Skizzenpapier A4

• Bleistift, Radiergummi

• Feine Haarpinsel (Gr. 1 und 2)

• Spülmaschinenfeste Porzellanmalfarbe (Delfter Blau oder entsprechender Farbton)

• Lösungsmittel

• Wasserglas

Informationstext für Schülerinnen und Schüler

Windmühlen in Delfter Blau sind typische Motive für Wandteller, die für Heimat, Idylle und den nostalgisch verklärten Blick auf eine romantische Vergangenheit stehen. Die Autorin und Regisseurin Mia Grau und der Architekt und Gestalter Andree Weissert haben das Projekt „Wandteller“ in die moderne Gegenwart übersetzt. Wegen der Gefährlichkeit von Energiebauten in unmittelbarer Nähe von Zivilisation sind ihre Standorte meist in unberührter, natürlicher Alleinlage. Schöne Flüsse oder natürliche Seen sind an ihren Flanken, um nötiges Kühlwasser für die Reaktorkühlung abzuzweigen; und idyllische Naturlandschaften umgeben meist auch die umstrittenen Bauwerke zur Energiegewinnung. Von den ehemals 19 deutschen Atomkraftwerken sind noch 6 Werke in Nutzung, aber auch ihre Abschaltung ist in unserer modernen Gegenwart längst besiegelt und so werden die sterbenden Großbauten heute langsam selber zu nostalgischen Relikten des Atomzeitalters und wie im Projekt von Grau und Weissert zu verklärten Wandtellern in Delfter Blau. Die beiden Kunstschaffenden schreiben auf ihrer Homepage zu der Tellerserie aller 19 Atomkraftwerke, dass es höchste Zeit wird, die Kernkraftwerke als das zu zeigen, was sie sind: „Denkmäler des Irrtums – Hoffnung von Gestern – Folklore von Morgen“ (atomteller.de).

Die „Atomteller“ arbeiten mit der Projektidee, die umstrittene, polarisierende, gefährliche, bedrohliche, gewaltige, kommerzielle Atmosphäre von Atomkraftwerken der Beschaulichkeit und der Idylle des traditionellen Wandtellers gegenüberzustellen. Wandteller zieren das bürgerliche Wohnzimmer und hatten mitnichten die Aufgabe, auf gesellschaftliche Kontroversen aufmerksam zu machen und in eine Diskussion mit Betrachtenden zu treten. Sie erfüllten vielmehr einzig und allein die Aufgabe einer idyllischen, ästhetischen Verklärung von oft nationaler Identität stiftender Landschaft und dienen der Verzierung des Wohnraums.

Vorgehen/Arbeitsweise

Anleitungen der einzelnen Arbeitsschritte:

* Erschaffen Sie einen Ort, an dem eine Diskrepanz von Idylle und Bedeutung vorherrscht. Recherchieren Sie dazu nach Orten, an denen historisch belastete, katastrophale oder toxische Geschichten bzw. Geschehnisse stattgefunden haben.
* Skizzieren Sie mit Bleistift diesen Ort so, dass er eine auf das Rund des Tellers bezogene Komposition hat. (Als Vorlagen und Beispiele für mögliche Landschaftskompositionen können die „Atomteller“ auf der Seite atomteller.de genutzt werden.)
* Für die runde Skizzenvorlage können Sie einen leeren Teller auf ein Skizzenblatt legen und mit dem Bleistift umfahren, sodass ein entsprechendes Format entsteht.
* Erproben Sie die Übertragung der Bleistiftskizze mit blauer Aquarellfarbe auf Papier.
* Übertragen Sie nun Ihre Vorarbeiten mit den Pinseln und Porzellanmalfarbe direkt auf einen weißen Teller. Eine Vorzeichnung ist nicht möglich. Bei Fehlern kann man aber mit einem Tuch und etwas Lösungsmittel (Malmittel) die frische Farbe entfernen.
* Erstellen Sie im Anschluss Medienprodukte zur Erläuterung der Bildinhalte wie Texte, Textanimationen, Sprachaudios und bzw. oder Videos. Diese sollen in einer Sprach-/Text-/Filmmontage in der Augmented-Reality-App „Augmelity“ mit dem fertigen Teller kombiniert werden.
* Achten Sie bei der Gesamtdarstellung bzw. in den Montagen darauf, dass Sie angemessen auf die Problematik der Inhalte eingehen und nicht oberflächlich, ironisch oder respektlos auf eine mögliche tragische Geschichte reagieren.

****

Unterrichtsverlauf

Wie die vorherigen Module gezeigt haben, sind Bilder oft traditionellen Religions-, Moral- und Wertevorstellungen verpflichtet, die sich in idealisierenden Darstellungen zeigen. Hier finden die Schülerinnen und Schüler das ästhetische Repertoire für verklärte, nostalgische Landschaftsdarstellungen. Darüber hinaus ließen sich auch Erfahrungen der Jugendlichen zum Computerspieldesign mit einbeziehen.

Auf der Basis dieser Inhalte können die bildnerischen Mittel der Atomteller des Gestaltungsduos Grau/Weissert analysiert werden und Kompositionen und das Vorgehen (insbesondere die Erschaffung der Diskrepanz zwischen Ort und Inhalt) für die spätere, gestaltungspraktische Aufgabe erarbeitet werden. Hierbei gibt es folgende Aspekte zu beachten:

• die Orientierung an der Technik der Wandtellermalerei und der traditionellen Codierung der speziellen Farbgebung des bekannten, historischen Designs der ‚Delfter Teller‘,

• die kompositorische Orientierung an traditioneller Landschaftsmalerei,

• der Verzicht auf direkte Darstellung von Modernität,

• landschaftliche Weite statt Nahblick.

Wesentlich für die Wirkung der Arbeit der Schülerinnen und Schüler am Narrativ des Ortes, den sie beschreiben, ist die Vollständigkeit der Auflösung und der sukzessive und progressive Charakter der Erklärung der Zusammenhänge. Als zweites Produkt sollte, neben dem gestalteten Teller, also eine Sammlung von Audio-, Text-, Bild- und Filmdateien entstehen, die in ihrer Gesamtheit unmissverständlich den Ort entschlüsselt.