



Elektrische Schatten

Objekttheater mit Live-Musik ohne Worte
für alle ab 4 Jahren

Eine seltsame Maschine ist das: sie wickelt auf und ab, vorwärts, rückwärts, ruckelt, brummt, murmelt, quietscht und rattert wie ein Zug, der in Fahrt kommt. Volle Kraft voraus in die Phantasie! Alles dreht und verwandelt sich. Alltägliche Dinge, wie wir sie kennen, machen auf einmal verrückte Sachen und entwickeln ein Eigenleben. Selbst die Schatten lösen sich von den Dingen und gehen spazieren.

Willkommen in einer phantastischen Werkstatt, in der die Sinne geschärft werden!
40 Minuten Umdrehungen mit Licht und Schatten, Geräuschen und Musik.

Altersempfehlung: 4-8 Jahre (Vorschule, 1.+2. Klasse)
Dauer: 40 Minuten
Uraufführung: 15. September 2018 Schaubude Berlin

In der Inszenierung geht es um:
Phantasiemaschine
Forschen und Experimentieren
Sensibilisierung der Sinneswahrnehmung
Assoziatives Denken
Materialität und Immaterialität
Das Theaterstück eignet sich auch für Menschen ohne deutsche Sprachkenntnisse.

Produktion: florschütz & döhnert. Koproduktion: Festival Momix du CRÉA – Scène conventionnée jeune public d'Alsace, ROTONDES Luxembourg, Schlachthaus theater Bern, TAK Theater Liechtenstein. Gefördert von: Bezirkssamt Pankow von Berlin, Fonds Darstellende Künste e.V., Senatskanzlei Berlin Kulturelle Angelegenheiten. Unterstützung: SCHAUBUDE Berlin
Idee: Michael Döhnert, Joachim Fleischer, Melanie Florschütz. Künstlerische Begleitung und Licht: Joachim Fleischer. Spiel, Objekte und Bühnenbild: Michael Döhnert und Melanie Florschütz. Live-Musik und Komposition: Michael Döhnert. Bühnenmalerei: Wolf Dieckmann. Kostüme: Adelheid Wieser.



Stückbeschreibung:

Die Vorstellung beginnt im leeren Raum. An einem Steuerpult blinken Lichter. Auf zwei Stativen steht eine horizontale 5 Meter lange Achse auf 2,50 Meter Höhe. Auf den ersten Blick scheint hier nichts weiter zu sein. Erst wenn die beiden Performer im ganzen Raum unsichtbare Schrauben anziehen und per Klang ihrer Werkzeuge den Raum justieren verwandelt sich dieser in eine Maschinerie. In deren Mitte beginnt sich eine Metallachse langsam leise ächzend zu drehen. Sie erinnert an das Getriebe eines Zuges, der in Fahrt kommt und das Publikum mit auf die Reise nimmt: volle Kraft voraus in eine entschleunigte Welt!

Die rotierende Achse ist der treibende Motor und Klangerzeuger zugleich: sie wickelt auf und ab, vorwärts, rückwärts, steht still, rast lautlos, bremst quietschend, brummt, murmelt, knackt und knistert, sie tönt und füllt den Raum mit Klang. Ihr Rhythmus bestimmt das Theaterstück.

Die beiden Maschinisten füttern die Maschine, die ständig Sachen frisst und ausspuckt. Dinge, wie wir sie aus unserem Alltag kennen, wie z.B. ein Absperrband, ein Mantel, ein Stuhl, Federn, ein Eimer... entwickeln plötzlich vor unseren Augen ein Eigenleben. Wenn z.B. eine übermannsgroße Leinwand hin- und herschwingt und die Performer in turbulente Slapstick artige Ausweichmanöver verwickelt, glaubt man ein Ungetüm mit einem eigenen Willen vor sich zu sehen. Die Objekte verselbständigen sich in der Drehmaschinerie aus Bewegung, Sound und Licht. Sie scheinen sich in etwas Anderes zu verwandeln und ihre gewohnte Dinglichkeit zu verlieren. Absurderweise verdinglichen sich hier auch flüchtige Phänomene, wie z.B. der Schatten eines Stuhls, der auf einmal in die Hand genommen werden kann.

In dieser phantastischen Werkstatt wird den Dingen Raum gegeben.

Sie erzählen feine, leise Geschichten, die mit unserer Sinneswahrnehmung spielen und uns überraschen. Nebensächliche Objekte entfalten außerhalb ihrer festgelegten Funktion hier plötzlich eine ungeahnte Poesie.





Über die Stückentwicklung

Am Anfang gab es die Idee eine Maschine zu bauen, die in der Lage ist, alles, was in einem Raum vorhanden ist, aufzuwickeln. Die aber auch in der Lage wäre, Räume entstehen zu lassen. Als die motorisierte Rotationsachse gebaut war, haben wir uns sehr lange damit beschäftigt, zu untersuchen, was man alles auf- und abwickeln kann und welche Materialien und Objekte sich dabei zu etwas Anderem verwandeln. Das Wickeln selber ist ja schon ein Akt, der die Materialien und Gegenstände verformt, sie je nach Beschaffenheit herumschleudert oder platt macht.

Wir waren auf der Suche nach einer Phantasiemaschine. Eine Maschine, die etwas Neues, Unerwartetes, eine Transformation erzeugt. Das Wickeln hat uns auf die Beschaffenheit und Befindlichkeit von Dingen aufmerksam gemacht. Wir beobachteten die unterschiedlichen Eigenschaften der Dinge: dehnbar, fest, massiv, fluffig, klobig, grazil, fragil, glatt, metallisch, aus Plastik, aus Stoff, natürliche Materialien... Es ist spannend, wie unterschiedlich die Dinge sich bei jeder Drehung verhalten, die Art, wie sie sich dabei entblättern, sich sperren, sich verwursteln, tänzeln oder geschmeidig abrollen. Das ist, als ob jedes Objekt eine bis dahin noch unbekannte Persönlichkeit zeigt. Ein Koffer oder ein Mantel ist ja für etwas Bestimmtes gemacht worden. Dinge haben meistens eine Funktion. Selbst Dinge, die der Mensch nicht gemacht hat, sondern die Natur erschaffen hat, wie z. B. eine Feder, hat eine bestimmte Funktion. Wir kennen die Dinge aus ihren Zusammenhängen. Was passiert mit den Dingen, wenn wir sie ihrer Funktion berauben und sie in neue Verhältnisse zueinander stellen? Als ob die Dinge ihre eigentlichen Geschichten erst in einem funktionsfreien Raum entfalten können. Ein Raum, der mit jeder Drehung seine gewohnten Koordinaten verliert, die Zeit vergessen lässt und sich in der Beobachtung der Phänomene, die da entstehen, ausdehnt.

„Elektrische Schatten“ ist die wörtliche Übersetzung der chinesischen Schriftzeichen für „Film“, man sagt auch „bewegte Bilder“. In der Inszenierung produzieren wir mit theatralen Mitteln bewegte Bilder von Dingen. Oder besser, wir bringen mit unserer Phantasiemaschine Dinge in Bewegung, um in den Köpfen der Zuschauer einen „Film“, ablaufen zu lassen: in 40 Umdrehungen, gemacht aus Licht und Schatten, Geräuschen und Musik.

„Elektrische Schatten“ ist die dritte gemeinsame künstlerische Zusammenarbeit mit dem Regisseur und Lichtkünstler Joachim Fleischer www.joachimfleischer.de



„Elektrische Schatten“ im TAK: Poesie und Musik für Kinder und Erwachsene

Gutes Kindertheater zeigt immer wieder, wie einfach es sein kann, ein Publikum zu fesseln, und zwar ohne Worte, mit Mimik, Gestik und einfachen Geschichten. Michael Döhnert und Melanie Florschütz sind Meister in diesem Fach. Im TAK zeigten sie dies mit ihrer Produktion „Elektrische Schatten“, die im September 2018 in der Schaubude Berlin seine Premiere feierte. Das Publikum war hingerissen.

Es war eine fantastische Welt, die sich vor den Augen der Kinder und Erwachsenen entfaltete. Zunächst sah alles ganz einfach aus. Auf der Bühne stand ein Gestell mit einer Stange, im Hintergrund hing eine große weiße Leinwand. Eine Frau kam herein, sie hatte einen Mantel an und trug eine Klappleiter, die sie irgendwie hinstellen versuchte. Natürlich gelang ihr das nicht, weil sie die Leiter nicht aufklappte. Schon wollten ein paar Kinder zur Hilfe eilen, da kam ein Mann dazu und stellte die Leiter so auf, dass damit die Stange erreicht werden konnte. Die Frau klopfte an das Metall, und bei jeder Berührung gab es ein wunderschönes „Klack“. Auf einmal aber drehte sich die Stange, ein weiß-rot gestreiftes Sperrband entrollte sich, wurde länger und länger, die Frau zog es über den Boden und wieder nach oben, wollte es an der Stange befestigen, da zog es ihr den Ärmel des Mantels ein, und dann rollte sich der ganze Mantel um die Stange und drehte sich fortan den ganzen Abend lang wie ein Poulet am Spieß.

Wenn Schatten wandern

Später entfaltete sich aus der Stange ein Stuhl aus Stoff, ein Stuhl aus Holz stand vor der Leinwand, warf Schatten, die Frau tauchte einen Pinsel in einen Eimer und malte den Schatten nach, und plötzlich war der Schatten ebenfalls ein Tuch-Stuhl. Vor den Augen aller Zuschauerinnen und Zuschauer passierte immer mehr Zauberhaftes – bis neben dem Mantel auch der Stuhl an der Stange hing, dazu ein Koffer, Straußenfedern, Besen und anderen Utensilien. Sie alle warfen ihre Schatten auf die große Leinwand im Hintergrund. Zum Staunen aller wanderten die Schatten auf einmal von unten nach oben. Die Kinder konnten gar nicht fassen, was vor ihren Augen geschah. Was passierte da? Wie funktionierte das? Doch schon verklungen die Töne, die der Mann auf der Gitarre gespielt hatte, das Licht wurde langsam dunkler und die Vorstellung war zu Ende.

Staunen und Wundern

Noch lange hätte man weiter schauen und staunen mögen. Denn bei Michael Döhnert und Melanie Florschütz passiert immer das Unerwartete, Dinge enthüllen Töne, entwickeln ein Eigenleben, haben eine Seele. Damit gehen Geschichten in andere Geschichten über, werden poetisch. Und das alles geschieht im Hier und Jetzt, ereignet sich im Miteinander von Bühne und Zuschauerraum. Zwischen beiden schwingt die reine Kommunikation - Musik und Poesie. Federleicht wirkt das und traumhaft schön. Die wörtliche Übersetzung der chinesischen Schriftzeichen für „Film“ lautet übrigens „Elektrische Schatten“. Elektrisierend war diese Vorstellung auf alle Fälle.

27.01.2019 | Anita Grüneis, KULTUR Zeitschrift für Kultur und Gesellschaft

Elektrische Schatten

Das Kollektiv florschütz&döhnert führt ihr neues Kinderstück „Elektrische Schatten“ am 5. und 6. Januar im Schlachthaus Theater Bern auf. Es geht darin um eine Maschine, die sich dreht und allerlei Gegenstände umwickelt ... Doch wie genau soll das gehen und wie kam das Kollektiv auf diese Idee? Die Leporello-Nachwuchsredaktorin Nora Steiner fragt nach – bei der Figurentheaterspielerin Melanie Florschütz:

Im Stück „Elektrische Schatten“ geht es um eine Maschine, die sich dreht und dabei allerlei Gegenstände um sich herum wickelt. Wie kam es zu dieser Idee?

Wir hatten mal vor 10 Jahren in einer Abendproduktion einen Rolladenmotor für einen sich aufwickelnden Bühnenvorhang benutzt. Es war faszinierend, wie eine große Fläche von Stoff durch auf- oder abrollen so einfach aus dem Nichts von oben erscheint und verschwindet. Dieses Bild ist uns nie aus dem Kopf gegangen. Das war der Anfangspunkt für die Idee: eine Maschine zu bauen, die in der Lage ist, alles, was in einem Raum vorhanden ist, aufzuwickeln und so in der Lage wäre, neue Räume entstehen zu lassen.

Wie entwickelte sich aus dieser Idee ein Handlungsablauf? Wie haben Sie das Stück erarbeitet?

Wir haben eine fünf Meter lange rotierende Achse auf drei Meter Höhe gebaut und uns dann sehr lange damit beschäftigt zu untersuchen, was man alles auf- und abwickeln kann und welche Materialien und Objekte sich dabei in etwas anderes verwandeln. Die Frage, was im Stück konkret alles aufgewickelt werden könnte, schärfte unseren

Blick für die Materialität und Immaterialität von dem, was uns täglich umgibt. Zeit kann man nicht anfassen und trotzdem scheint es sie zu geben. Einen Schatten kann man nicht anfassen und trotzdem gibt es ihn. Kann man einen Schatten aufwickeln? Das hat uns wiederum zu einem Spiel mit den verschiedenen Ebenen von Dingen und ihren Zeichen geführt. So entwickelt sich das Stück in einem ständigen Prozess von Suchen und Finden. Es gibt einen großen Gedanken, den wir verfolgen: das ist die rotierende Achse und ihre Metapher „alles dreht sich“, „Werden und Vergehen“, „sich entwickeln“ und der „Ablauf von Zeit“ - das läuft sozusagen permanent in der Rotation mit.

Was wollen sie dem Publikum mit diesem Stück zeigen?

In unserer Drehmaschinerie aus Bewegung, Sound und Licht verselbständigen sich die Dinge. Sie scheinen sich in etwas Anderes zu verwandeln und ihre gewohnte Dinglichkeit, zu verlieren. Hier verdinglichen sich seltsamerweise aber auch flüchtige Phänomene, wie etwa der Schatten eines Stuhls, der auf einmal in die Hand genommen werden kann. Dabei entstehen feine leise Geschichten, die die Sinneswahrnehmung sensibilisieren und irritieren.

In diesem Stück wird nicht gesprochen, die Handlung wird nur durch Musik oder Geräusche unterlegt. Worauf muss man besonders achten, wenn man ohne Worte spielt?

Ein grosser Teil unserer Arbeit liegt darin, genau zu beobachten, was die Dinge selbst bereits erzählen und wie sie in den Köpfen der Zuschauer eine Erzählung auslösen. Das sind assoziative Geschichten, die durch feine Verknüpfungen entstehen und die eine gewisse Freiheit benötigen, um sich entfalten zu können. Interessanterweise darf man als Macher den Dingen nichts aufdrücken, sonst erzählen sie ihre Geschichten nicht.

Was steht zuerst, das Stück oder die Musik? Wieso? Wie beeinflussen sich diese beiden Elemente gegenseitig?

In dieser Arbeit ist die Musik mit dem Stück von Anfang an ganz eng verbunden. Die rotierende Achse, die alles auf- und abwickelt ist treibender Motor und Klangerzeuger zugleich: sie wickelt auf und ab, vorwärts, rückwärts, steht still, rast lautlos, bremst quietschend, brummt, murmelt, knackt und knistert, sie tönt und füllt den Raum mit Klang. Ihr Rhythmus bestimmt das Theaterstück. Die Musik ist wirklich sehr wichtig in dieser Inszenierung, sie schafft die Imaginationsräume, in denen sich die Dinge beginnen zu verselbständigen.

Was fasziniert Sie am Genre Objekttheater?

Für uns ist das eine sehr bildhafte und bildnerische Herangehensweise an ein Theaterstück. Das Forschen und die Untersuchung eines Materials oder Objekts führt uns immer wieder zu Geschichten, die wir uns vorher nicht ausdenken hätten können. Wir sind ja nicht spezialisiert auf eine ganz bestimmte Form innerhalb dieses Genres. Jedes Stück eröffnet uns jedes Mal eine neue Herausforderung und Entdeckung.

Sie machen auch Stücke für die jüngsten Zuschauer*innen. Was sind dabei die Herausforderungen?

Theater für Kinder ab 2 Jahren zu machen, hat uns überhaupt erst dazu gebracht, eine eigene bildhafte, sinnlich erlebbare Theatersprache ohne Textinformationen zu entwickeln. Das war eine wunderbare Herausforderung für uns, die unser Bewusstsein für alle wesentlichen Zutaten eines Theaterereignisses sensibilisiert hat. Die größte Chance liegt meiner Meinung darin, das Publikum als anwesendes Publikum ernst zu nehmen.

Was gefällt Ihnen besonders daran, für Kinder Theater zu machen?

Wir lieben die Neugier und den Forschergeist der Kinder! Da gibt es eine großartige Offenheit gegenüber Formen und Formaten. Je jünger das Publikum ist, je unkonventioneller ist es in seinen Erwartungen. Das inspiriert uns sehr, noch experimentierfreudigere Theaterstücke zu machen.

Warum ist das Stück „Elektrische Schatten“ sehenswert?

„Elektrische Schatten“ holt nicht nur Kinder ab 4 Jahren bei ihrer Forscher- und Experimentierlust ab, sondern lädt auch die Erwachsenen ein, sich für 40 Minuten in einen entschleunigten Zustand zu begeben und ihre Sinneswahrnehmungen zu schärfen. Theater für alle.

Können Sie das Stück „Elektrische Schatten“ in einem Satz zusammenfassen?

Alltägliche Dinge, wie wir sie kennen, überraschen uns plötzlich und scheinen sich zu verwandeln.

14. 12. 2018, veröffentlicht auf Leporello.ch, Familien- und Kinderkultur

Über florschütz & döhnert:

florschütz & döhnert ist ein Künstlerduo aus Berlin, das weltweit mit seinen mobilen Inszenierungen tourt. Die künstlerische Zusammenarbeit von Melanie Florschütz und Michael Döhnert beginnt 1996. 2008 gründen sie die Theaterformation florschütz & döhnert. Melanie Florschütz hat in Stuttgart Figurentheater studiert, Michael Döhnert ist Musiker und Komponist. Zusammen konzipieren und realisieren sie eigene Theaterproduktionen für Kinder und Erwachsene. Ihre Stückentwicklungen sind Kompositionen von Musik und den vielfältigen Ausdrucksmitteln des Figuren- und Objekttheaters.

Seit 2004 fokussiert sich florschütz & döhnert auf die Entwicklung einer eigenen visuellen Theatersprache für Kinder ab 2 Jahren. Aufgrund des Modellcharakters ihrer Theaterinszenierungen folgen weltweit Einladungen zu Festivals und Symposien. Ihre Produktion „Rawums (:)" wurde 2008 in Berlin mit dem IKARUS als herausragende Inszenierung ausgezeichnet. Auf dem 10. AugenblickMal! Festival in Berlin 2009 wurde „Rawums (:)" als eine von 10 bundesweit herausragenden Inszenierungen gezeigt.

„florschütz & döhnert favorisieren das stille, poetische Spiel mit den Dingen: Mit Figuren und Klängen eröffnen sie bizarre Traumwelten, in denen durch die Kraft der Fantasie das vermeintlich Udenkbare wirklich wird.“

Schaubude Berlin

„Companies such as Florschütz & Döhnert have much to teach about the imaginative possibilities of theatre.“

Sunday Herald

Weitere Kindertheaterproduktionen:

Ein Loch ist meistens rund, 4+ (2015)

Ssst!, 2+ (2012)

Herr & Frau Sommerflügel, 2+ (2010)

Rawums (:), 2+ (2007)

Hase Hase Mond Hase Nacht, 2+ (2004)



Fotos:

Joachim Fleischer (Seite 1 + 4)

Thomas Ernst (Seite 2 + 3)

Vorbereitung auf den Theaterbesuch....

davor geht es hauptsächlich darum, mit Lust und Neugierde in das Theaterstück zu kommen!

Das Theaterstück „Elektrische Schatten“ funktioniert ohne Worte. Es lässt dem Publikum viel Raum für eigene Assoziationen. Stückdienliche, spontan geäußerte Kommentare der Kinder während der Vorstellung sind herzlich willkommen!

Anregungen und Spielideen nach dem Theaterbesuch:

Alles dreht sich

Synonyme zu „drehen“

- sich im Kreis bewegen, kreisen, rollen, rotieren, umlaufen, wirbeln, zirkulieren; (norddeutsch) krüseln
- herumdrehen, im Kreis bewegen, umdrehen, wenden
- umkehren, umspringen, umwenden, wenden; (umgangssprachlich) kehrtmachen
- eine Drehbewegung ausführen, kurbeln; (umgangssprachlich) leiern
- einstellen, stellen; (landschaftlich) nuddeln
- anbelangen, behandeln, sich beziehen, die Rede sein, gehen um, handeln, kreisen, zum Gegenstand/Thema haben, zu tun haben mit
- anfertigen, fertigen, formen, herstellen, machen
- [einen Film] abdrehen/aufnehmen/herstellen/machen, Filmaufnahmen machen, filmen; (umgangssprachlich) kurbeln
- bewältigen, fertigwerden, hindeichseln, in den Griff bekommen, meistern, schaffen, zurechtkommen, zustande/zuwege bringen; (schweizerisch) bodigen; (umgangssprachlich) auf die Reihe bringen/kriegen, deichseln, hinbekommen, hinbiegen, hinkriegen, in den Griff kriegen, klarkommen, managen, packen, schmeißen, zurande kommen; (salopp) schaukeln; (landschaftlich) zwingen; (besonders Papierdeutsch) bewerkstelligen

Alles dreht sich in Redewendungen:

Däumchen drehen, jemandem den Kopf verdrehen, jemandem etwas andrehen, jemandes Worte verdrehen, krumme Dinger drehen, sich im Grab umdrehen, sich im Kreise drehen, sich um 180 Grad drehen, am Rad drehen, im Handumdrehen, durchdrehen, den Spieß umdrehen, sich drehen und winden, den Hahn abdrehen, die Augen verdrehen, die Zeit zurückdrehen, jeden Pfennig zweimal umdrehen, jeden Stein umdrehen...

Was dreht sich alles? Der Hula Hoop Reifen, das Rad, der Bohrer, das Karussell, das Windrad, die Erde, die Sonne ...



Kreisel selber basteln aus einem Stück runder Pappe und in die Mitte einen Bleistiftstummel stecken. Es lohnt sich mit Farben auf dem Kreisel zu experimentieren.

Drehwurm

Tippe mit deinem Zeigefinger auf den Boden und laufe so schnell du kannst um diesen Punkt herum, ohne deinen Finger vom Boden zu lösen. Das zieht in den Beinen... Du bist sehr gut, wenn du 1 bis 6 Umdrehungen schaffst, ohne umzufallen! Wenn du 10 oder mehr Drehungen hinbekommst, bist du ein wahrer Kreisel-Profi!

Experimente mit der Fliehkraft

Habt Ihr die Fliehkraft schon mal gespürt? In Kurven, beim Drehen, beim Schlittschuhlaufen, Rad Fahren, Tanzen, ... im Kettenkarussell? Habt Ihr schon mal beim Schleudergang durch das Fenster in der Waschmaschine geguckt? Was passiert mit der Wäsche?

Haltet Euch zu zweit über Kreuz fest an den Händen und dreht Euch gemeinsam. Den anderen bis zum Stoppen nicht loslassen. Wie fühlt sich das an? Die Fliehkraft ist zu spüren und zu sehen: an fliegenden Röcken, Tüchern, Bändern, Schals, Haaren, ...

Fliegende Murmel

Du brauchst: 1 Marmeladen- oder Konservenglas mit einem etwas engeren Hals, 1 große Murmel

Lege die Murmel in deine Hand. Mit der anderen Hand stülpst du das Marmeladenglas darauf. Nun beginne das Glas zu kreisen. Wenn du schnell genug drehst, steigt die Kugel ins Glas hoch und rotiert im Marmeladenglas. Solange du das Glas schnell kreisen lässt, kannst du die Hand unter dem Glas wegnehmen, ohne dass die Murmel herausfällt. Was passiert da? Wenn sich Gegenstände schnell drehen, entsteht eine nach außen gerichtete Kraft, die Fliehkraft. Die Kugel würde auf gerader Bahn nach außen fliegen, würde sie nicht vom Glas gebremst. Solange du das Glas kreisen lässt, ist die Kugel in ihm gefangen - hörst du mit den kreisenden Bewegungen auf, fällt sie aus dem Glas hinaus.

Wenn Du eine Murmel (oder ein Geldstück) in einen Luftballon steckst, ihn danach aufbläst und die Murmel darin kreisen lässt, klingt das erstaunlich gut!



Wie kann ich verhindern, dass aus einem Eimer Wasser über Kopf kein einziger Tropfen Wasser herausfällt?

Ein kleiner Eimer mit Wasser wird hin und her und schließlich im Kreis herumgeschwenkt. Alle sehen: Kein Wasser fließt heraus. Warum nicht? Die Kraft, die das Wasser in den Eimer drückt, ist die Fliehkraft.

Noch mehr Experimente zur Fliehkraft befinden sich auf der sehr empfehlenswerten Webseite von Arvind Gupta. Arvind Gupta ist ein indischer Wissenschaftler, der mit Hilfe von einfachen selbst hergestellten Spielzeugen wissenschaftliche Phänomene erklärt. Auf seiner Webseite erklärt er mit Bildern, kleinen Filmen und Texten die Herstellung seiner „toys from trash“. Dort gibt es auch eine Ansammlung von Bastelanleitungen zum Thema „Drehung“:

<http://arvindguptatoys.com/spinning-toys.php>

Bastle einen Akrobat, der sich dreht: <http://arvindguptatoys.com/toys/acrobat.html>

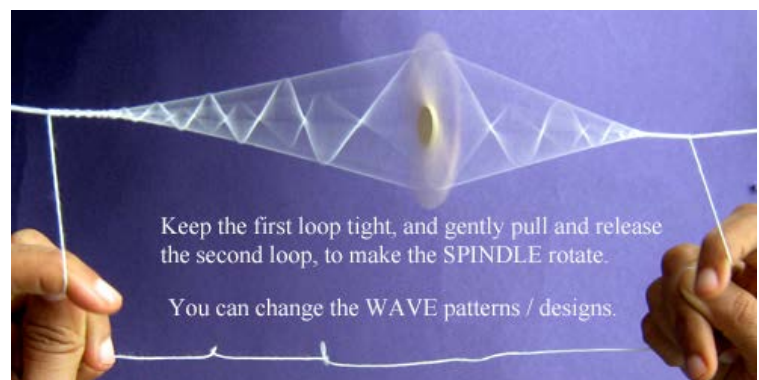
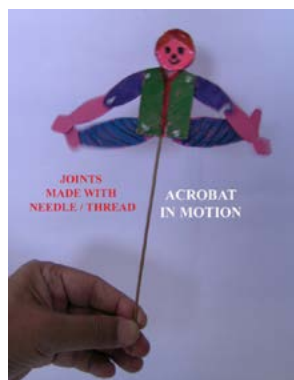
Du brauchst:

- Karton oder dickeres Papier
- Nadel und Faden
- Holzstäbchen 20-30 cm lang (wie z.B. hölzerne Sushi-Esstäbchen)
- flüssigen Kleber
-

Bastle eine Spindel: <http://arvindguptatoys.com/toys/spindle.html>

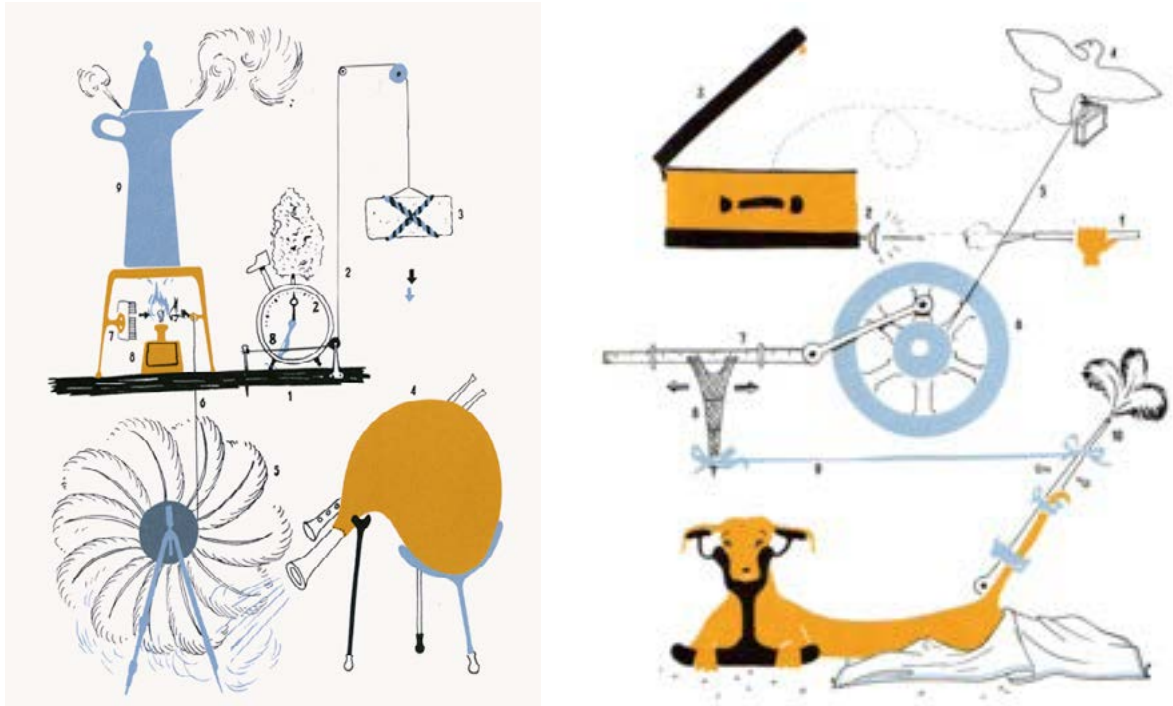
Du brauchst:

- einen Cutter
- Faden
- hölzerne Eisstiele



Die Phantasiemaschine

Wir sind in unserem täglichen Leben von allen möglichen Maschinen umgeben. Welche kennt Ihr? (Kaffeemaschine, Waschmaschine, Fahrkartenautomat, ...) Die Maschinen haben immer eine bestimmte Funktion. Wie könnte eine Maschine aussehen, die keinen anderen Sinn hat, als Euch zu vergnügen? Denkt Euch die schönsten Namen für Maschinen aus, die es nicht gibt und die Ihr bauen würdet. Zeichnet Eure eigene Phantasiemaschine.



*Schwanzwedelmaschine (links) – Maschine, um Alarmglocken zu zähmen (rechts)
Munari-Maschinen, Bruno Munari, Diaphanes Verlag*

„Munari-Maschinen“

Eine Schwanzwedelmaschine für faule Hunde? Der berühmte Taschentuchwinkapparat bei Abfahrt des Zuges? Das langersehnte Verfahren zum Außer-Gefecht-Setzen von Mücken?

Der italienische Designer Bruno Munari (1907-1988) hat solche sinnlosen phantastischen Maschinen gezeichnet und daraus ein ganzes Buch gemacht: „Munari-Maschinen“.

Eine **Rube-Goldberg-Maschine** ist eine Nonsens-Maschine, die eine bestimmte Aufgabe absichtlich in zahlreichen unnötigen und komplizierten Einzelschritten ausführt. Dies hat keinen praktischen Nutzen, sondern soll bei der Beobachtung Vergnügen bereiten. Diese Art von Maschine ist auch bekannt als Was-passiert-dann-Maschine. Rube Goldberg (1883-1970) war ein US-amerikanischer Cartoonist. Hier sieht man seine Illustration einer eigenständig arbeitenden Serviette.





Méta-Matic N°10, Jean Tinguely 1959

Von der Kunst Objekte in Bewegung zu bringen

Kinetische Kunst ist eine Ausdrucksform, in der die Bewegung ästhetischer Bestandteil des Kunstobjekts ist. Der Schweizer Künstler Jean Tinguely hat z.B. eine Maschine gebaut, die auf einem Blatt Papier zeichnen kann. Die Maschine ist aus alten Schrottteilen gebaut und man hört sie klappern, wenn sie arbeitet. Auf der Webseite des Schweizer Museum Tinguely kann man sich seine Maschinen in Bewegung anschauen: <https://www.tinguely.ch/meta/fr.html?showdetail=metamatic>

Virtuose Kettenreaktionen

Das Schweizer Künstler-Duo Peter Fischli und David Weiss hat darüber gearbeitet. Ihr Film „Der Lauf der Dinge“ aus dem Jahr 1987 ist ein absurd-poetisches Meisterwerk. Diese artistische Versuchsanordnung alltäglichster Dinge ist eine Kettenreaktion, ein kontrolliertes Happening nach den Gesetzen der Physik und Chemie. Das ganze Video ist zu sehen auf <http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-way-of-things/video/1/>



„Es gibt ein eindeutiges RICHTIG bei unseren Versuchen; das ist, wenn es funktioniert, wenn dieses Gestell zusammenbricht. Dann gibt es noch ein SCHÖN gleichsam über diesem RICHTIG; das ist, wenn es knapp wird oder wenn dieses Gestell zusammenbricht, wie wir es wollen, nämlich langsam und kompliziert, dann ist es schön zusammengebrochen. ...Anders betrachtet, ist bei uns jeder Gegenstand gut, wenn er funktioniert, denn er befreit den nächsten, gibt diesem die Möglichkeit zur Entfaltung.“

Fischli & Weiss

Experimentiert selber mit einer **Murmelbahn und Dominosteinen** bis hin zu allen möglichen Dingen, um absurde Kettenreaktionen auszulösen. Könnte sich das ganze Klassenzimmer in eine absurde Maschine verwandeln?

Kettenreaktions-Spiele

Swisch-boing-pauh

Das ist eine Übung, die Konzentration und Zusammenspiel einübt, sie arbeitet mit Geschwindigkeit. Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Immer mit „Swisch“ wird eine Bewegung aus der Hüfte heraus und mit Armen und Händen an die nächste Person weitergegeben. Die Laufrichtung muss beibehalten werden, bis sie jemand mit „Boing“ stoppt und damit die Bewegung in die andere Richtung weitergeschickt wird, bis die Laufrichtung durch ein erneutes „Boing“ wieder gewechselt wird. Das Ganze soll schnell ablaufen. Klappt der Ablauf, wird das „Pauh“ hinzugefügt. Mit „Pauh“ wird die Bewegung kreuz und quer im Kreis herumgeschickt. Die „Pauh“-Bewegung zielt auf die gemeinte Person. Derjenige der das „Pauh“ empfängt, gibt die neue Laufrichtung des „Swischs“ vor. „Pauh“ darf maximal dreimal hintereinander verwendet werden.

Eine Maschine werden

Stellt Euch vor, Eure Gruppe wird zu einer riesigen Maschine! Erst wird sie zusammengebaut, dann läuft sie – zuerst langsam, dann immer schneller, bis sie schließlich kaputt geht. Der erste Akteur kommt auf die Bühne und bewegt sich in einem festen Rhythmus. Dazu macht er ein immer wiederkehrendes Geräusch – z.B. ratta-bum, ratta-bum usw. Jetzt kommen, einer nach dem anderen dazu. Jeder führt in dem vorgegebenen Rhythmus eine andere Bewegung aus und macht ein Maschinen-Geräusch dazu. Sobald alle auf der Bühne sind, beginnt die Maschine immer schneller und schneller zu laufen. Schließlich bricht ein Teil nach dem anderen weg – immer mehr Kinder legen sich auf den Boden. Schließlich bleibt die Maschine stehen. Aus, Ende! Oder doch nicht?

Natürlich könnt Ihr die Maschine leicht reparieren! Der Spielleiter kommt mit imaginierten Werkzeugen auf die Bühne und mit ein paar Schraubendrehungen, ein paar Hammerschlägen und ein wenig Polieren bringt er die Teile ganz schnell wieder zum Laufen!

„Useless machine“

Bruno Munari hat seine mit Licht und Schatten spielenden frei hängenden Mobile „Useless machine“ genannt. Einfache geometrische Formen aus Papier, Pappe oder dünne Holzstücke drehen sich am Faden hängend im Raum und werden von einer Lichtquelle angestrahlt.

Baut **Mobiles** selber und lasst die Schatten der Objekte durch den Raum wandern! Benutzt auch lichtdurchlässige oder reflektierende Materialien. Oder hängt Dinge daran, die ihr im Alltag findet (z.B. getrocknete Blätter, Federn, einen Zweig). Um besonders scharfe Schatten zu erhalten, benötigt man eine klare Glühbirne. Die integrierte Taschenlampe eines Handys funktioniert ebenso hervorragend.



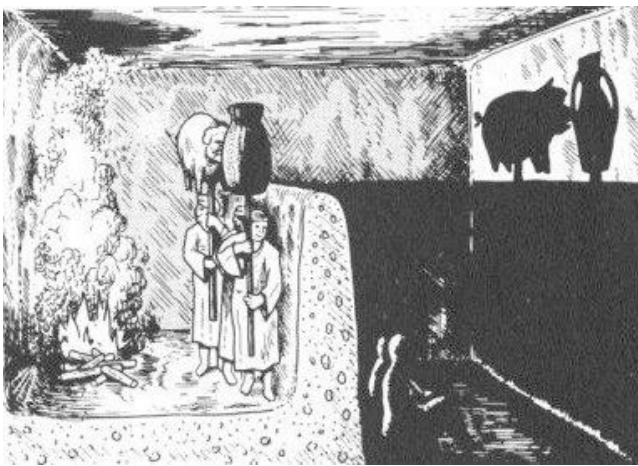
Bruno Munari, *Useless Machines* 1945-95

Die Schatten von Dingen

Beobachtet, wie die Drehung den Körper im Schatten ganz anders aussehen lässt. Man könnte an einer festeren Schnur auch größere schwere Gegenstände aufhängen und sie sich drehen lassen, während man im verdunkelten Raum eine (Schreibtischlampe-)Lampe mit einer klaren Glühbirne darauf hält. Was passiert, wenn Ihr Euch selbst auch mit der Lampe im Raum bewegt und ihr die Lampe mal hoch und mal tief haltet. Was passiert, wenn Ihr mit der Lampe ganz nahe und ganz weit weg von dem Objekt geht? Wie macht man einen großen Schatten und wie bringt

man ihn zum Verschwinden? Wie könnt Ihr den Schatten von einer Wand zur andern umlenken?
Findet heraus, welche Gegenstände im Schatten am Besten aussehen und welche kaum mehr zu erkennen sind.
Merkt Euch die Schatten, wie und von welchem Objekt sie entstanden sind und wählt die aus, bei denen man kaum mehr den Gegenstand erkennen kann, der den Schatten geworfen hat. Man könnte auch die Schatten von zwei verschiedenen Dingen miteinander verschmelzen lassen. Phantasiert, was für ein Gegenstand/Wesen der Schatten darstellen könnte.

Das ist wie bei **Platons Höhlengleichnis** (Platon ist der Ur-Großvater aller Philosophen (428/27-348/47 v. Chr.)): Menschen sitzen in einer Höhle, in der es immer stockdunkel ist. Sie sind so angebunden, dass sie nur in eine Richtung schauen können. In dieser Richtung sehen sie die Schatten von Menschen, die Gegenstände am Licht vorbeitragen. Für die Menschen in der dunklen Höhle werden die Dinge und die Menschen, die diese Gegenstände tragen, zu einem einzigen Schatten. Die Angebundenen, die die Menschen im Licht beobachten, halten diese Schatten für die Wirklichkeit. Manchmal wird einer von ihnen losgebunden, wandert hinaus und bekommt die Gelegenheit, sich alles mit eigenen Augen anzugucken und die Wirklichkeit so zu sehen, wie sie ist. Wenn er dann zurückkommt und von seinen Eindrücken erzählt, werden die anderen ihm wahrscheinlich nicht glauben.



Jetzt könntet Ihr die Welt dieser Höhlenmenschen nachspielen. Ihr braucht dazu einen dunklen Raum, eine Kerze oder eine Lampe, mit der man Licht an die Wand werfen kann. Dann bildet ihr zwei Gruppen. Jede Gruppe sucht fünf Gegenstände. Dann nimmt jeder Teilnehmer einen Gegenstand und wirft damit einen Schatten an die Wand. Die Teilnehmer der anderen Gruppe raten, um welche Gegenstände es sich handelt und was man damit tun kann.

Geht auch am Tag im Sonnenscheinlicht herum und beobachtet die Schatten von Bäumen, Häusern und Menschen. Wie verändern sich die Schatten im Laufe des Tages? Kann man sie festhalten?
Sind Schatten Wesen mit einem Eigenleben? Wieso bleiben die Schatten bei den Dingen? Wohin verschwinden die Schatten in der Nacht? Wenn die Schatten von 2 Personen sich berühren, wie fühlt sich das an? Kannst Du Deinen Schatten immer mitnehmen?

Wie kann man sich die Materialität von Schatten vorstellen? Aus was sind sie gemacht? Es gibt einen Unterschied zwischen materiell und immateriell. Manche Dinge, zum Beispiel Steine oder Tiere, bestehen aus Materie, die man anfassen kann, andere hingegen, wie Gedanken oder Traurigkeit, kann man nicht anfassen, obwohl sie ebenso da sind. Sortiert die Begriffe und unterscheidet die materiellen Dinge von den immateriellen: Auto, Baum, Wasser, Limonade, Gedanke, elektrischer Strom, Licht, Schatten, Echo, Traum usw.