Jump the Gate

Wir bauen und bespielen eine elektronische Klangmaschine

Im Projekt *Jump the Gate* bauen Schülerinnen und Schüler in Kollaboration mit drei Kunstschaffende eine kinetische, multimediale Klanginstallation mit Lichtschranken, die durch Bewegung Musik erzeugen und Bewegungen auslösen. Dabei kreieren die Jugendlichen nach ihren eigenen Vorstellungen Klang-Objekte, sie experimentieren mit elektronischer Musik, Textfragmenten, Tanz und Bewegung. Zudem lernen sie zu löten, mit Elektromotoren umzugehen und LED, Hubmagnete und Lichtschranken gestalterisch einzusetzen.

Die Installation wird in einem Raum der Schule realisiert und während verschiedener Aufführungen zum Leben erweckt. In einer selbst entwickelten, musikalisch-theatralen Performance führt die Klasse dem Publikum vor, welche Sounds in ihren eigens kreierten Skulpturen stecken und was für Bewegungen ihre Objekte vollziehen können. In einer weiteren Phase bieten zwei Kunstschaffende Workshops für Schulklassen aus der Umgebung in und mit der Installation an.

Jump the Gate bietet durch seine Vielschichtigkeit Möglichkeit zu Vertiefungen in verschiedenste Richtungen. Die Lehrpersonen der Projektklasse können sich mit ihren Vorlieben, Interessen und Stärken einbringen. Das Projekt wurde in ähnlicher Form in Rahmen des Blickfelder Festivals unter dem Namen *Dance the Robot* in Zürich bereits erprobt.

Projektaufbau:	Projekteinführung (5 Besuche der Künstlerinnen in der Klasse, verteilt über einen Monat von je 2 bis 4 Lektionen), Bauen der Installation (5 Projekttage), Einstudieren Performance (4 Projekttage), Aufführung (1/2 Projekttag), Durchführung Januar bis Mitte Februar 2021 oder nach Absprache
Sparte:	Kunst/Musik/Performance
Stufe:	Sek I, Sek II
Projektverantwortliche:	Jonas Guggenheim (Projektleitung), Simone Baumann, Erika Gedeon, Stefan Schmidhofer
Links:	Musikinstallation mit Lichtschranken des Projektleiters Jonas Guggenheim: http://www.thesporthorses.com/

Forschungslabor «Mehr?Weniger!Action!»

Ein Videoprojekt zu nachhaltigem Konsum von Kleidung

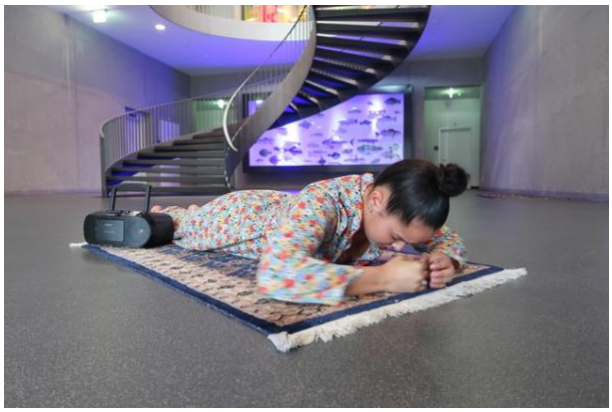
Im *Forschungslabor «Mehr!Weniger?Action!»* setzen sich Schülerinnen und Schüler der Oberstufe über künstlerisch-forschende Methoden lustvoll mit dem nachhaltigen Konsum von Kleidung auseinander und drehen gemeinsam kurze Videos zu diesem Thema. Die Jugendlichen dokumentieren ihren eigenen Kleiderkonsum filmisch und beantworten folgende Fragen: Wieviel Kleidung konsumiere ich? Wie lange nutze ich sie? Unter welchen Bedingungen stellen Menschen diese Kleidung her? Welche Auswirkungen hat mein Konsum auf die Umwelt? Sie recherchieren ausserhalb des Schulhauses bei Experten und Expertinnen, die ihre Fragen zum Rohstoffverbrauch, zu Bedingungen in der Herstellung und Distribution der Kleidung beantworten bzw. ihnen die Konzepte Fast Fashion und Slow Fashion vorstellen. Auch lernen sie Alternativen kennen wie Kleidertauschbörsen, Secondhandläden oder Läden, die nachhaltige Mode verkaufen.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln filmische Ideen, schreiben ihr eigenes Drehbuch und verdichten ihre Recherche zu kurzen Videos, die den nachhaltigen Konsum von Kleidung im Fokus haben. Zum Abschluss des Projektes präsentieren sie ihre Videos und den künstlerisch-forschenden Prozess, den sie durchlaufen haben, anderen Schulklassen im Schulhaus oder den Eltern.

Projektaufbau:	8 Projekttage im Schuljahr 2020/21, Herbst oder Frühjahr
Sparte:	Film
Stufe:	Sek I, Sek II
Projektverantwortliche:	Wolkenkratzerkombinat, Grit Röser (Projektleitung/Input Nachhaltigkeit/Schauspiel), Florine Leoni und Chari Santos (Videokünstlerinnen)

Schau-Spiel-Ort

Belebte Bilder für flanierende Betrachter und Betrachterinnen



Wir inszenieren Theaterminiaturen für ungewöhnliche Spielorte. Gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern werden Mittel erforscht, um im Stadtraum Spielorte zu etablieren, welche zuvor nicht Schauplätze künstlerischer Darbietung waren. Die Jugendlichen nehmen direkten Einfluss auf die Form der städtischen Interventionen. Von Anfang an bestimmen die Schüler und Schülerinnen den Gestaltungsprozess und definieren ihn durch ihre Fähigkeiten: Wer spielt ein Instrument? Wer kann Geschichten schreiben? Wer kann tanzen? etc. Die treibende Kraft für das Projekt ist somit die unbändige Lust, sein eigenes Können in Szene zu setzen und dabei die Grenzen des bereits Erlernten zu erweitern oder gar zu sprengen.
Die szenischen Interventionen im öffentlichen Raum sind für ein breites Publikum zugänglich und einzeln begehbar.

Projektaufbau:	Projektwoche bzw. 5-7 Projekttage. Nach einer Einführung gliedert sich das Projekt in drei Phasen: Konzeptionsphase (2 Tage), Produktionsphase (3 Tage), Umsetzung und Präsentation (2 Tage)
Sparten:	Kunst/Theater
Stufe:	6. Klasse, Sek I, Sek II
Projektverantwortliche:	Bettina Eberhard (Künstlerin und Filmemacherin), Michael Eul (Künstler)
Links:	https://www.youtube.com/watch?v=DTSLkCuWYSY

Wo ich wohne

Schüler und Schülerinnen erkunden Baukultur

Wo ich wohne sensibilisiert Schüler und Schülerinnen für den gebauten Raum. Die Kinder erkunden ihre unmittelbare Umgebung und entwickeln ein Bewusstsein für den Raum, die Häuser und die Quartiere ihrer Wohngemeinde. Durch eine zunehmend differenzierte Wahrnehmung erarbeiten und erweitern sie ihr Baukultur-Vokabular und lernen die entsprechenden Grundbegriffe kennen.

Ausgehend von verschiedenen Fragestellungen setzen sich die Beteiligten mit den unterschiedlichsten Aspekten von Baukultur auseinander. Farbe, Licht und Körper als Grundelemente des Bauens sind genauso Thema wie der Umgang mit Plänen, Fragen zu Konstruktion und Materialien, das Nebeneinander und der Wandel von Bauwerken oder Berufe rund ums Bauen.

Die Arbeitsweisen der Schüler und Schülerinnen sind vielfältig: Sie schulen ihr Auge, indem sie vor Ort «Feldforschung» betreiben und ihre Beobachtungen festhalten. Beim Experimentieren und Gestalten sammeln sie eigene Erfahrungen zu Statik oder zur Wirkung von Farbe. Für vertiefte Recherchen steht den Beteiligten weiterführende Literatur zur Verfügung. Darüber hinaus teilen Fachpersonen des Bauens (Bauführer, Denkmalpflegerin, etc.) ihr Wissen mit der Klasse. Schliesslich sollen die Beobachtungen und Erkenntnisse dokumentiert und in eine präsentable Form gebracht werden. Diese widerspiegelt den nun differenzierten Blick auf Gewohntes und Alltägliches und regt dazu an, die Umgebung neu zu entdecken.

Projektaufbau:	Projektwoche bzw. 5 Projekttage inkl./plus Präsentation der Ergebnisse. *Wo ich wohne* ist modulartig aufgebaut. Die einzelnen Themenbereiche lassen sich je nach Stufe, Schwerpunkt und Zeitrahmen unterschiedlich zusammenstellen und werden mit den beteiligten Lehrpersonen festgelegt.
Sparte:	Baukultur
Stufe:	2. und 3. Zyklus
Projektverantwortliche:	Ueli Vogt (Kurator Zeughaus Teufen und Architekt), Rebekka Ray (Kunstvermittlerin und Kunsthistorikerin)