

Alea incta est.

Kinder werden zu aleatorischen Akrobat*innen, die mit dem Würfel mir nichts, dir nichts eine Delaunay, einen Miró, Magritte oder Picasso komponieren.

Motto

Die Würfel sind gefallen.

Abstract

Aleatorische Kunst kennt man vor allem aus der Musik. Kinder übertragen sie auf die bildende Kunst.

Fächer

Bildnerisches Gestalten
Medien und Informatik

Stufe

Kindergarten
bis 3. Primarstufe

Zeitbedarf

90 Minuten

Arbeitsform

Einzelarbeit
Plenum

Vorbereitung

Lektion: Kunst aufräumen

Material

Ausdrucke diverser Bilder von Hilma af Klint, Wassily Kandinsky, Sonia Delaunay, Joan Miró ...

Digikult-Modul

#3 Zwiebeln, Rezepte und Algorithmen

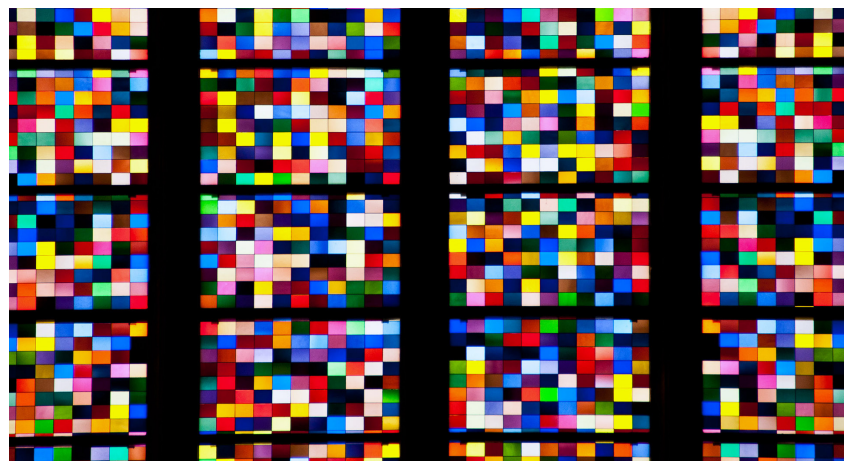
Ziele

1. Die Kinder entdecken den **Zufall** als Quelle von Kreativität.
2. Die Schüler*innen erkennen, wie sich abstrakte Kunst neu **Komponieren** lässt.
3. Die Kinder erkennen den Zusammenhang von digitaler Kunst und **Aleatrik**.

Idee

Kann der Computer Kunst schaffen? 2007 liess der deutsche Maler Gerhard Richter den Computer für sich arbeiten. Dieser hatte 25 unterschiedliche Farben auf ein Raster mit insgesamt 4900 Feldern zu verteilen – per **Zufall**. Das Ergebnis bildete auch die Vorlage für das von Richter gestaltete Kölner Domfenster.

Gerade mit Kunstwerken, deren Formensprache **digital** wirkt (vgl. Lektion: Kunst aufräumen) lässt sich trefflich „würfeln“. Hierbei entscheidet der Zufall, welche Elemente in einer Komposition zueinander finden. Das Vorgehen kennt man insbesondere aus der **aleatorischen**, d. h. „gewürfelten“ Musik etwa eines John Cage. Allerdings nutzte bereits Wolfgang Amadeus Mozart in seinem „Musikalischen Würfelspiel“ den Zufall, um aus **vorgegebenen** Takten ganze Walzer zu komponieren.



Alea incta est.

Bezug zu Lehrplan 21

BG.2.A.1

Die Schülerinnen und Schüler können eigenständige Bildideen zu unterschiedlichen Situationen und Themen alleine oder in Gruppen entwickeln.

BG.2.B.1

Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Grundelemente untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.

BG 2.C.2.a

Die Schülerinnen und Schüler können durch Zerlegen, Vergrössern, Verkleinern, Drehen und Wiederholen Darstellungsmöglichkeiten entdecken.

MI.2.1.1

Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden.

Doch gerade die abstrakte Kunst des 20. Jahrhunderts macht Aleatorik zum Kinderspiel: Die „digitalen“ Elemente einer Taeuber-Arp oder eines Miró lassen sich mit dem Würfel eindrucksvoll neu komponieren.

Ablauf

1. Sequenz: Betrachten

Die Kinder betrachten und analysieren Bilder von ausgewählten Künstler*innen. Wenn möglich: im Kunstmuseum! Lassen sich einzelne Elemente ausmachen und wie sind sie angeordnet?

2. Sequenz: Analysieren

Kinder erhalten kleine Kärtchen mit dem Auftrag, Elemente, die auf den Bildern immer wieder auftauchen, zu extrahieren und auf die Kärtchen zu übertragen.

3. Sequenz: Sortieren

Gemeinsam werden die Kärtchen gesichtet und es wird festgelegt, welche Symbole und Elemente in das Würfelraster übernommen werden können.

4. Sequenz: Würfeln

Für jeden Wurf werden sechs Elemente der Augenzahl eines Würfels zugeordnet. Für vier Würfe wären das 24 Elemente. Mithilfe dieses Rasters (vgl. Anhang) würfeln nun die Kinder ihren Miró, oder ihre Delaunay und zeichnen die Elemente auf ein Papier.

Expert*innenwissen

Ein Computer ist ein deterministischer Automat: Gleiche Anfangsbedingungen führen immer zum gleichen Ergebnis. Kein gebrochenes Herz und keine Launen trüben seine Berechnungen. Wie aber kommt da der Zufall ins Spiel? Dafür muss der Computer gleichsam aus sich selbst „ausbrechen“, indem er seine physikalische Umgebung misst: die Temperatur eines Bausteins, die Zeit oder radioaktive Zerfallsvorgänge. Aus diesen Messungen bastelt er sich dann Zufallszahlen.