

GEISTERHAUS



INSTALLATION ZUR ERFINDUNG DER VERGANGENHEIT

Eine Kooperation von Club Real, LUX:NM u. SchülerInnen der Leo-Lionni-Grundschule



2

Projektidee

Wie wollen wir leben? Wie wollten Menschen früher leben und wie haben sie gelebt? Haben sich ihre Wünsche/Hoffnungen oder Ängste erfüllt? GEISTERHAUS ist eine Übung, um zur Schriftsteller*in/ Komponist*in des Lebens zu werden:

Die Projektteilnehmer*innen wählen aus einer Sammlung „verwaister“ Fotos von Flohmärkten und aus alten Büchern (Beispiele historischer Aufnahmen anonymer Personen Abb.2) ein Bild einer unbekannt, verstorbenen Person und erfinden für sie eine Lebensgeschichte. Sie erfinden die Umstände des Lebens dieser Person: ihren Namen, Geburts- und Sterbeort, ihre Lebensdaten, ihren Beruf und ihre soziale Situation. Unterstützt durch historische Materialien und *Schickalskarten*, die in einem dafür erfundenen *Spiel des Lebens* gezogen werden, erfinden die Projektteilnehmer*innen dabei die Lebensziele, das Glück und Unglück, aber auch den Stil, die Weltanschauung und die Art der Person mit anderen Menschen umzugehen.

Die Erzählung dieses Lebens wird räumlich-bildnerisch, erzählerisch und musikalisch in der Installation GEISTERHAUS sichtbar und hörbar. Die Teilnehmer*innen konzipieren und bauen gemeinsam die Architektur der Installation. Sie erarbeiten Erzähltexte und komponieren und spielen zusammen mit den Musiker*innen des Ensembles LUX:NM Musik, die in dem Raum hörbar gemacht werden.

Anhand des fiktiven Lebens der GEISTERHAUS - Bewohner*innen setzten sich die Beteiligten spielerisch und künstlerisch damit auseinander, wie sie ihr eigenes Leben gestalten wollen.

Zur Eröffnung der Installation stellen sich die beteiligten Kinder in Videos als die Personen, deren Lebensgeschichte sie gestaltet haben, vor: „Mein Name ist Ismail Burdschomskij. Ich bin 1897 in Belgrad geboren und 1923 in Berlin gestorben, besuchen sie mich im Geisterhaus....“



3

DAS PROJEKT IN 31 ARBEITSSCHRITTEN

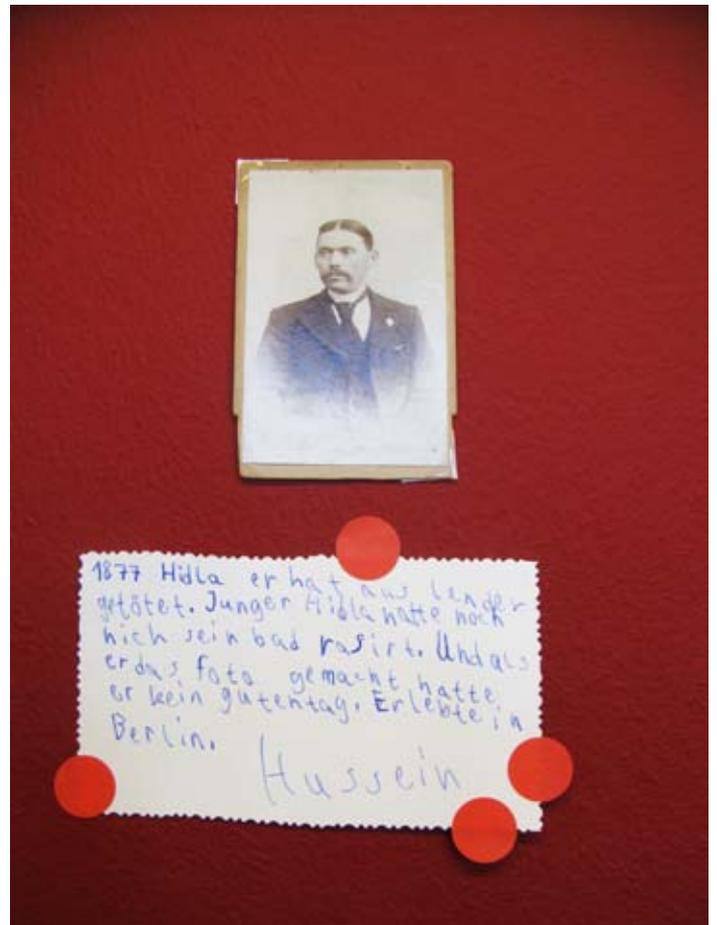
1. Vorstellung, Kennenlernen der Künstler*innen, Schüler*innen und Lehrer*innen, Erläuterung der Projektidee und der geplanten Arbeitsschritte.
 2. Fotopräsentation auf Tischen und Auswahl je eines Fotos einer Unbekannten, verstorbenen Person (die *Geister*) durch die beteiligten 20 Schüler*innen. (Abbildung 3)
 3. Notieren von ersten Eindrücken, Ideen, Sätzen, Namen, Orten,... zu der unbekannt Person auf dem gewählten Foto. Diese Informationen werden zu dem Foto dazu gehängt. (Abbildung 6) Fragen und Feedbackrunde zum Abschluss des ersten Treffens.
 4. Improvisation am Akkordeon von Silke Lange zu drei Fotos von unbekannt Personen, um mögliche musikalische/klangliche Zugänge vorzustellen.
 5. Arbeit mit den Schüler*innen in 4 Arbeitsgruppen, die nach jeweils circa 20 Minuten wechseln:
- +Bildbeschreibung
Angeleitet von Sebastian Mauksch analysieren die Schüler*innen Grundlagen und Details der Perspektive, des Bildaufbaus und der Bildgegenstände. (Abbildung 30)



4



5



6

+ Mentale Reise

Die Beteiligten legen sich auf Matten am Boden und schließen die Augen. Angeleitet durch Marianne Ramsay-Sonneck begeben sie sich auf eine mentale Reise „in das Foto“ der Person, die sie sich ausgesucht haben. Dies dient der Erfahrung von Umständen, die sich nicht durch eine Bildbetrachtung allein erschließen lassen, zum Beispiel „Ist es warm oder kalt, als dieses Bild aufgenommen wurde?“, „Wie riecht es da?“, „Was für Geräusche hören die auf dem Bild abgebildeten Personen?“ bzw. einer intuitiven Erfassung des Kontexts und dem Versuch einer Beantwortung von Fragen wie „Was passierte kurz vor und kurz nach dem das Bild aufgenommen wurde?“ „Wer hat das Foto gemacht?“

+ Klangimprovisation

Die Schüler*innen improvisieren mit einfachen Instrumenten und Alltagsgegenständen. Angeleitet von Silke Lange wird spielerisch ausprobiert welche Geräusche und musikalischen Stimmungen die Bilder inspirieren. (Abbildungen 4, 5)

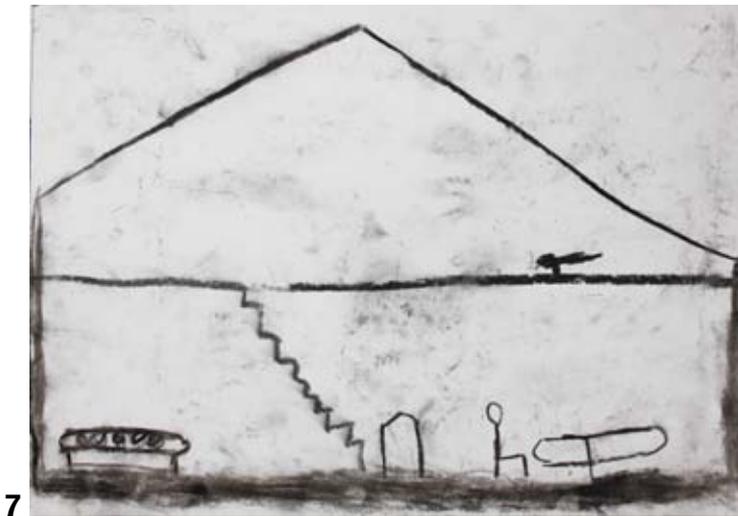
+ Spiel des Lebens

jeweils 4 Schüler*innen spielen, als die Person auf dem von Ihnen ausgewählten Foto, ein von Georg Reinhardt angefertigtes „Spiel des Lebens“. Zu Beginn wird eine rote Schicksalkarte gezogen, die die ökonomischen und örtlichen Umstände festlegt („Armut auf dem Land“, „Armut in der Stadt“, „Reichtum auf dem Land“, „Reichtum in der Stadt“). Danach würfelt jede/r Spieler*in und zieht mit einer Spielfigur dementsprechend viele Felder auf einem Weg von der Geburt bis zum Tod. Unterwegs tauchen immer wieder vier verschiedenfarbige Felder auf. Wer auf eines dieser Felder gelangt zieht eine dazupassende „Schicksalkarte“. Insgesamt erhält jede/r Spieler*in bis zum Ende des Spiels 4 Schicksalkarten. Die Schicksalkarten lauten:

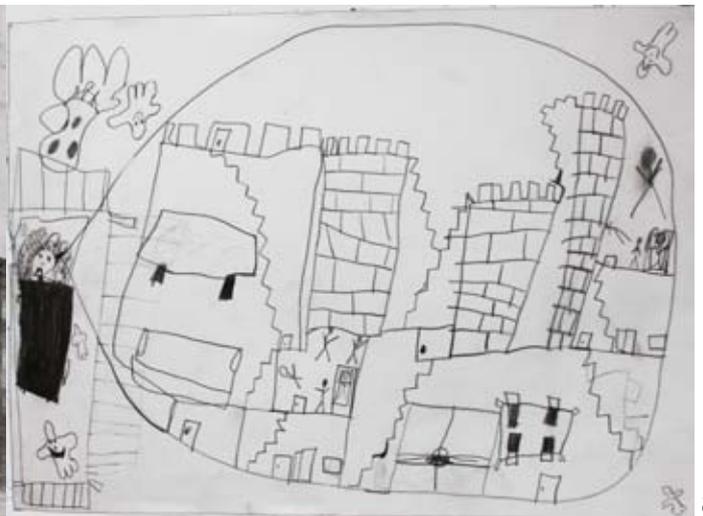
grün: Betrug, leichte Arbeit, Tod, Unfall, schwere Arbeit, Krankheit

gelb: politischer Umsturz, Gefängnis, Krieg, unerwartete Hilfe, die Fremde, Versuchung

blau: Angst, Scham, wiederkehrender Traum, Wut, Liebe, Glück



7



8



9

Zusätzlich zu den durch die Schicksalskarten erhaltenen Informationen, ergibt sich durch die Würfelzahlen, wie lange die Personen sich auf Ihrem Lebensweg befanden -ob sie also zum Beispiel alt geworden sind oder sehr früh verstarben. Die Spielergebnisse sind als Inspiration für die Lebensgeschichten der Personen auf den Fotos gedacht und können von den Schüler*innen frei interpretiert oder auch ignoriert werden.

6. Die Schüler*innen die alle Arbeitsgruppen mitgemacht haben zeichnen zum Thema „ein unheimliches Haus“. Die Zeichnungen werden vor den Mitschüler*innen präsentiert und die Erklärungen dazu als Text unter das Bild geschrieben. (Abbildungen 7, 8)



10



11

7. Übung zur Identifikation

Schüler*innen und Lehrer*innen zusammen üben mit Marianne Ramsay-Sonneck in Zweiergruppen sich in eine andere Person hineinzusetzen- Jeder/jede erzählt als der/die Andere.

8. Einzelgespräche mit einem Arbeitsblatt (Abbildung 35) bei Sebastian Mauksch und Georg Reinhardt und Einzelrecherche am Computer.

9. Kurzvorstellung der Entwürfe des unheimlichen Hauses durch die Schüler*innen.

10. Besprechung der nächsten Arbeitsschritte, inklusive Abbrennens einer Holzarchitektur bei der Feuerwehr.

11. Aufhängung der Bilder. Kohlezeichnung mit Kohle eines verbrannten Geisterhauses.

12. Übung der Beteiligten in ICHform als die Geister zu sprechen.

13. Dreh- und Fotogenehmigungen von den Eltern besorgen.

14. Planung Aufbau der Holzarchitektur, Bestellung und Abholung des Holzes.

15. Anfrage bei der Feuerwehr für eine Kooperation zum kontrollierten Abbrennen des Geisterhauses.



12



13



14



15



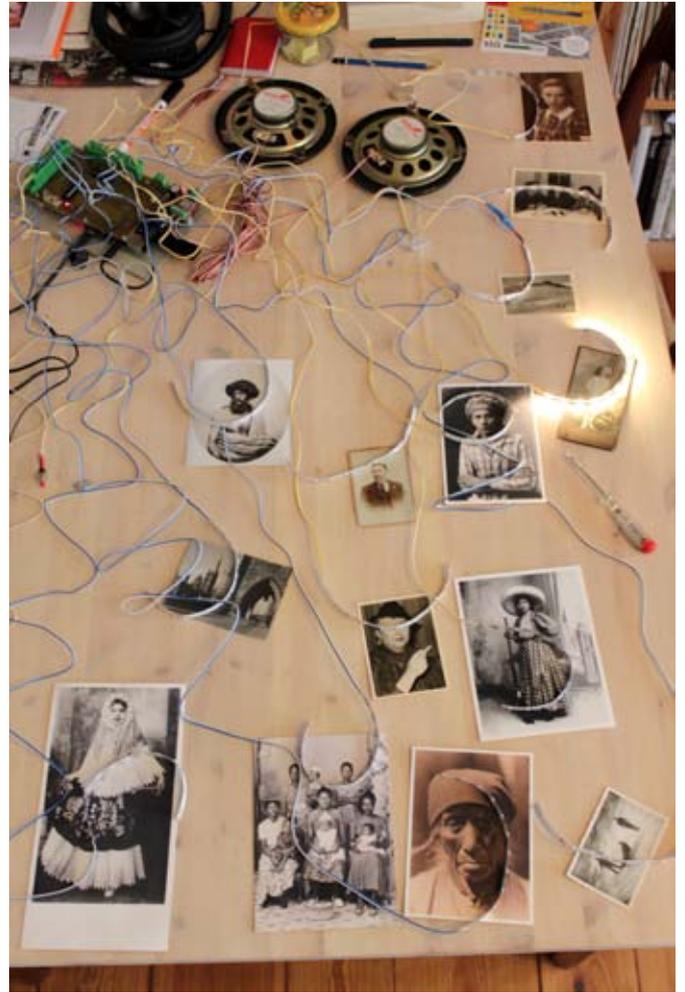
16



17



18



19

16. Zusammenbau eines 1:1 Kartonmodells des Geisterhauses mit den Schüler*innen (Abbildung 9)
17. Aufbau der zerlegbaren Holzkonstruktion in der Werkstatt (Abbildungen 10, 11)
18. Zerlegung, Transport zur Feuerwehr in Berlin Reinickendorf, Aufbau (Abbildung 12)
19. Kontrollierte Abbrennaktion in Anwesenheit der Schüler*innen durch die freiwillige Feuerwehr Berlin-Pankow, die Schüler*innen helfen beim Löschen (Abbildungen 13-17)
20. Zerlegung der angebrannten und abgekühlten Architektur, (Abbildung 18) Einlagerung
21. Kurzvorstellung der Schüler*innen als die Geister für den Trailer filmen
22. Gemeinsame Textarbeit an den von den Schüler*innen ausgedachten Geschichten zu den Fotos. (Abbildung 31-33)
23. Tonaufnahme von Geräuschen und Tönen der Schüler*innen für den Soundtrack zu den Fotos
24. Tonaufnahme der von den Schüler*innen eingesprochenen Geschichten der Geister
25. Musikalische Gestaltung des Soundtracks durch die Musiker*innen von Lux:NM unter Einbeziehung des mit den Schüler*innen aufgenommenen Materials.



20



21



10

22



23



24



25



26



27

26. Tonmischung und Fertigstellung der Soundtracks durch Wolfgang Zamastil

27. Konzeption der technischen Details und Bau des Computers zur Ansteuerung der individuellen Beleuchtung und Tonabspielung für die Einzelbilder im Geisterhaus durch Mathias Lenz (Abbildung 17)

28. Schnitt des Trailers mit der Vorstellung einzelner Kinder als Geister durch Josephine Fabian (Abbildungen 26, 27, 22)

28. Zusammenbau der Architektur und der technischen Einbauten durch Georg Reinhardt, Marianne Ramsay-Sonneck und Sebastian Mauksch (Abbildungen 17-21)

29. Erste Präsentation der Installation Geisterhaus im Heimathafen Neukölln, Berlin (Abb. 17-23)

30. Zweite Präsentation der Installation Geisterhaus in der Leo-Lionni-Grundschule in Berlin-Wedding. (Abbildungen 24-28)

31. Projektdokumentation mit Film, Text und Foto, online abrufbar:
clubrealblog.com/2017/09/07/geisterhaus/ und www.vimeo.com/clubrealberlin

32. Bewerbung und Vermittlung der Installation für weitere Präsentationsorte

Redaktion: Club Real, Georg Reinhardt Fotonachweis: Club Real and LUX:NM (Silke Lange, 4, 5, 16)



28



29



30

Zwischenstand der Geschichten von Furqan, Jeremy, Hussein und Mohammed

31



1857, Am19. März ist ein Unfall passiert. Mein Freund Apored hat mich vom Berg geschubst. An dem Tag war ich 17 Jahre alt.

1857, Am19. März ist ein Unfall passiert. Ich habe meinem Freund Capital von dem Berg runtergeschubst. An dem Tag war ich 18 Jahre alt.

32



Adolf Hidla hat Scham und Wut. Scham, weil er viele Frauen geheiratet hat und Wut, weil seine Cousins ihn immer geärgert haben. Er trägt gern einen Mittelscheitel. Er ist allein mit seiner Mutter aufgewachsen. Er war arm und hatte keine Arbeit. Sie hatten nichts zu essen und mussten um Almosen betteln. Seine Mutter wurde dann Bäckerin und arbeitete bei einem Bäcker und durfte von dort immer die Backwaren mit nach Hause nehmen. So hatten sie immer zu Essen. Doch dann klaut eine Freundin der Mutter all ihr Geld und den Schmuck. Jetzt waren sie wieder arm und die Mutter ist drei Jahre danach gestorben. Adolf ging jetzt nicht mehr in die Schule und fing ab da an zu arbeiten, damit er überleben konnte. So wurde er Automechaniker. Einmal war er wütend und tötete einen Menschen mit dem Auto. Er hat ihn einfach überfahren. Keiner hat bemerkt, dass Adolf es war. Er hatte immer Angst das seine vielen Ehefrauen etwas herausbekommen über seinen PKW-Mord. Als er selber mit 50 Jahren bei einem Autounfall starb, hat man gemerkt das er der PKW-Mörder von damals war und fackelte sein Haus ab.

33



Mariea ist 107 Jahre alt und lebt in Australien. Sie wurde im großen Krieg geboren. Sie lebte immer mit ihrer zwei Jahre älteren Schwester Katharina zusammen. Als die Schwestern 3 Jahre alt waren, starben ihre Eltern. Eine Frau Lia hat sie aufgenommen, weil sie selber keine Kinder hatte. Frau Lia hat die Schwestern als Dienerinnen benutzt. Da sind die Mädchen abgehauen und weil sie kein Geld hatten, mussten sie Essen klauen. So wurden sie zu Profidiebinnen. Sie heirateten keinen Mann, denn sie wollten für immer zusammenbleiben. Später klauten sie auch Kleider, Schmuck und sprangen wie Katzen von Dach zu Dach. So wurden sie sehr reich. Leider gab es einen Putsch der Armee und sie verloren alles. Sie zogen in die Wüste zu den Kakteen.

perspektive

Tatsächliche Bildbeschreibung

- Bildperspektive (Aus welcher Perspektive ist das Bild dargestellt?)
 - * ○ Vogelperspektive
 - Froschperspektive
 - Normalperspektive
- Vordergrund
 - * ○ Was sieht man hauptsächlich?
 - Was fällt auf, was sticht ins Auge?
 - Bei Personen: Was geht vermutlich in diesen vor?
- Mittelgrund
 - Was befindet sich zwischen Vorder- und Hintergrund?
 - Werden Vorder- und Hintergrund verbunden?
- Hintergrund
 - Welche Personen, Gebäude, Landschaften sind dargestellt?
 - Wie sieht die Landschaft aus?
 - Welche Stimmung vermitteln Farben und Licht (Tag, Nacht)?
- Bildgegenstand (Sujet)
 - Was ist das zentrale Motiv des Bildes?
 - Welche ist die hauptsächlich Darstellungsebene?
 - Gibt es noch wichtige Nebendarstellungen?
 - Gibt es zweite oder dritte Bildebenen (Bild im Bild)?
 - Gibt es ein bestimmtes Zeichen oder Symbol, das im Bild auftaucht (Ikonographie)?
- Bildaufbau (Komposition)
 - Wie ist der Bildausschnitt? Ist er angeschnitten? Gesamtansicht?
 - Ist das Hauptmotiv in einem räumlichen Zusammenhang gesetzt? Schwebt es frei im Raum?
 - Wie wird der Blick geführt? Gibt es klare Blickachsen (Diagonale, Senkrechte etc.)?
 - Wie ist die Komposition (symmetrisch, asymmetrisch, einseitig-asymmetrisch)?
 - Ist eine bestimmte Sache (Detail) ganz besonders hervorgehoben?

Bildentwicklung

Momo
 Mouste.
 Simon
 Maria
 Yasser

Fatiha
 Faruq
 Fr. Sturm



- im großen Raum wo alle Bildgestalten

wie alle diese Teile im unendlichen Raum

Bildbeschreibung im Bild-Raum

Name: Jaava Asghar

Alter: 11

Lieblingsbeschäftigung: Schwimmer im Humboldtbein

oft Fanseler Kinder mit den Kleinen
Was ist Dein Traum für die Person auf dem Foto?

Wie stellst Du Dir Ihr Leben vor?

(Was ist Dein Traum? Polizistin

Wie stellst Du Dir Dein Leben vor? Kinder

Zu welchen Ländern/Städten hast Du eine Beziehung (durch Familie, Freunde, weil da oft hinfährst))

Pakistan - alle sind da 3 Häuser in einem Dorf
7 Kinder

Wie geht der Traum mit dem was du schon von der Person weißt zusammen?

Was gibt es schon von der Lebensgeschichte? Wie reagiert die Person auf das im Lebensspiel herausgefundene Schicksal?

Wo liegt der Focus? Zeitraum Geschichte Personen?

Maria ist die älteste Tochter, sie wird Ärztin
Ochsenärztin, alle wohnen zusammen in Wien.
Die Schwester spielt mit ihr aber nicht wirklich.
Hinter den Bäumen sind die Kaminen oberhalb.
Sie ist nett und arbeitet am Kiosk. Vater passt
auf die Kinder auf. Zum Schluss haben die
Krieg. Das Haus wird zerstört. Sie ziehen
um. Nach Berlin. Maria sucht sich eine Wohnung.
In Berlin ist sie eine Tochter. Sie heiratet Klaus.
Es ist nett zu ihr. Sie haben keine Kinder. Die Gesenister
kommen mit wohnt in Berlin und besuchen sich dauernd.
Die Kaminen sind im Krieg und ungezogen und nicht
gestorben.