# Bild, Modell, Wirklichkeit: Thomas Demand

Foto: Jim Rakete

**Gila Kolb**

# Eine Reise durch die Unorte und TraumRäume einer 5. Klasse

*»Zu Beginn wirkt es wie eine reale Szene, photographiert und an die Wand gehängt. Ein Motiv, das an Beiläufigkeit nicht zu übertreffen ist, wiegt den Blick in Sicherheit. Eine Spüle mit einem Abwasch drin, nichts Besonderes. [...] Und dann ist es passiert. Wie ein Lauffeuer breitet sich der Zweifel im Bild aus, Stück für Stück entpuppt sich dessen Innenleben als mimetische Papierlandschaft.«*[1]
So schildert der Kunsthistoriker Andreas Ruby seinen ersten Blick auf den C-Print *Spüle/Sink*. [**B1**]

An den Fotografien Thomas Demands zeigt sich, wie fragil das Verhältnis von einem in Szene gesetzten und fotografierten Modell und der fotografisch dokumentierten Realität ist. Erst subtile Details verraten auf den zweiten Blick, dass es sich um eine konstruierte Szene aus Papier und Pappe handelt.

Thomas Demand hinterfragt, was wir für Realität halten, das objektive Realitätsversprechen des fotografischen Abbildes und testet immer wieder die menschlichen Wahrnehmungsmuster. Dem herkömmlichen Verständnis nach zeigen Fotografien die bildliche Wirklichkeit sui generis. Sie werden als visuelle Fakten unkritisch wahrgenommen und konsumiert. Daher lässt sich das, was eine Fotografie zeigt, vermeintlich auf einen Blick erschließen. Sie stellt die Welt so dar, als könne man diese einfach und einheitlich erfassen: »Im visuellen Zeitalter ist Blindheit an der Tagesordnung«.[2] Thomas Demand rekonstruiert in Feinarbeit Bilder aus unserem kollektiven Gedächtnis: Tatorte, die stark medialisiert wurden,[3] oder gewöhnliche Orte, die wir vermeintlich zu kennen glauben.[4] Das Abbild eines Raumes wird vom Künstler nachgebaut und mittels raffinierter Beleuchtung inszeniert, abfotografiert und in einem großformatigen Abzug festgehalten. Unabhängig von der Vorlage erscheinen die fotografierten Räume in die Gegenwart versetzt und damit aktuell und individuell erfahrbar. Sie sind nicht nur Repräsentation, sondern entwickeln eine eigene Präsenz. Ihr exemplarischer Charakter ermöglicht vielschichtige Interpretationen des Dargestellten

1 Ruby 2001, S. 118.
2 van der Keuken 1992, S. 26.
3 Siehe: *Badezimmer/Bathroom*, 1997, C-Print/Diasec, 160 x 122 cm, und *Studio*, 1997, C-Print/Diasec, 183,5 x 349,5 cm. In: Marocci (Hg.) 2005, S. 64 bzw. S. 70.
4 Siehe: *Treppenhaus/Staircase*, 1995, C-Print/Diasec, 150 x 118 cm und *Zeichensaal/Drafting Room*, 1996, C-Print/Diasec, 183,5 x 285 cm. Ebd., S. 52 bzw. S. 53.

und stellt damit die Eindeutigkeit der Bilder in Frage. Somit sind die großformatigen Abzüge Reflexionen über das Medium Fotografie als Mittel zur Konstruktion der Wirklichkeit. Die von Thomas Demand gezeigten Ausschnitte der Welt sind nur als Pappmodelle in Lebensgröße vorhanden; nach dem Abfotografieren werden diese jedoch vernichtet. Indem der Künstler seine akribisch genauen Modelle nach realen Situationen und deren medialen Vorlagen baut, sie mit stilistischen Mitteln wie Licht fotografisch inszeniert, ohne das Modell je einem Betrachter zugänglich zu machen, enthüllt er vermeintlich reale Situationen als Täuschungseffekt[5] [**B2**].

Wichtig ist, dass Thomas Demands Fotografien keinerlei manipulierende digitale Nachbearbeitung erfahren, wie dies z. B. bei ebenfalls mit Modellen arbeitenden Künstlern wie Lois Renner zu beobachten ist.

Die Täuschung erschließt sich erst auf den zweiten Blick: Der Taschentuchbehälter in der Arbeit *Zimmer/Room*[6] hat keine Aufschrift, die Schreibmaschine keine Tasten, am scheinbar verlassenen Schreibtisch finden sich nur unbeschriftete Manuskriptblätter. Bei den Papp-»Attrappen«[7] vernachlässigt Demand einzelne Details, sodass Gegenstände (z. B. Markenartikel) nur noch als Verweis zu erkennen sind. Er konzentriert sich auf die strukturellen Merkmale, sodass das Dargestellte einerseits täuschend echt erscheint, andererseits jedoch vom Betrachter als eine andere Wirklichkeit dechiffriert und definiert werden kann. Zur Täuschung der Augen trägt auch die Größe der Modelle bei. Die Objekte werden nicht verkleinert, sondern in Lebensgröße, also im Maßstab 1:1, gebaut und überlebensgroß abgebildet. Auffällig ist die Abwesenheit von Menschen in seinen Fotografien, die allenfalls Spuren ihrer Handlungen hinterlassen haben.[8] Dadurch ist in den Bildern eine narrative Komponente enthalten, die Fragen aufdrängt: Wem mag dieser abgebildete Raum gehören? Warum hat die Bewohnerin ihn im Falle von *Zimmer/Room* so unordentlich verlassen? Oft lassen sich Geschichten zu den Modellen finden. Seien es die verlassenen Büros der Stasi kurz nach dem Fall der Mauer 1989;[9] die Badewanne, in der Uwe Barschel tot aufgefunden wurde, oder das ›Wunder von Lassing‹.[10] Deren Kenntnis ist aber nicht zwingend zur Interpretation der Arbeiten notwendig.[11] Hingegen ist es Thomas Demand sehr wichtig, »dass die Fotografie zwischen dem Modell des Ortes und dem Betrachter steht, denn das Augenmerk liegt nicht auf der sorgfältigen technischen Ausführung der Pappmodelle. Stattdessen werden für den Betrachter ›Fallen‹ gestellt: eine unsaubere Kante am Fußboden, ein leicht gewelltes Pappstück, die den Blick des Betrachters irritieren.«[12]

# Meine Begegnung mit Thomas Demand

Die Größe und Konstruktion der Modelle Thomas Demands im Atelier sehen zu können und diese im wahrsten Sinne des Wortes zu begreifen, vermittelte mir die Problematik des Abbildes prägnanter und eindrucksvoller, als dies in der Literatur nachzuvollziehen ist. Mittels konkreter Beispiele zeigte mir Thomas Demand, wie schnell sich die scheinbare Räumlichkeit und Glaubwürdigkeit von Papierformen ohne großen Aufwand herstellen lässt. Seine technischen Hilfestellungen flossen genauso ins Unterrichtskonzept ein wie die Grundproblematik des Modellgedankens und die Rolle des bildenden Künstlers in der Schule. Ich bedanke mich herzlich für drei höchst inspirierendene Gespräche, den sehr eindrucksvollen Blick auf die Pappmodelle und für den äußerst engagierten Besuch im Unterricht.

# Vermittlung der Arbeiten Thomas Demands in der Schule

Kataloge von Thomas Demand liegen für die Schüler aus und werden eifrig studiert
Fotos: Birgitta Kowsky

Die Bezeichnung ›Inszenierende Fotografie‹ »bezieht sich weniger auf einige mit Fotografie arbeitende KünstlerInnen als vielmehr auf die sich verändernde Beziehung zwischen dem fotografischen Bild und seinen historischen Vorbildern in der Moderne. Inszenierende oder Inszenierte Fotografie benennt das Verhältnis des fotografischen Bildes zu seinem außerbildlichen Referenten [...]. In Zusammenhang mit der Inszenierenden Fotografie wird von ihr als ›Simulation‹ (Klaus Honnef, 1986) oder als ›Konstruktion‹ (Michael Köhler, 1989) der Wirklichkeit gesprochen, wodurch Fotografie nicht als Wiedergabe, sondern als ›Erfindung‹ (Andreas Müller-Pohle, 1988) und Bildung einer Gegenwart erfasst wird.«[13]

Die den Schülern angebotene Bildwelt ist eine von den Medien generierte. Sie wird bestimmt von bewegten und statischen Bildern (z. B. Zeitung, Zeitschriften, Tagesschau, Kino, Spielfilme, Computerspiele usw.), die zumeist passiv konsumiert werden. Andererseits gibt es auch dokumentarische Bilder, die wir selbst aktiv produzieren, z. B. im familiären Umkreis. Als aktuelles Phänomen sei auf das Fotohandy hingewiesen und den damit einhergehenden veränderten Umgang mit dem Medium der Fotografie. Im Alltag werden Fotografien von den Schülern als Dokumente angesehen, als authentische Beweismittel für einen wirklichen Moment – ohne die Rahmenbedingungen der Entstehung näher zu hinterfragen. Die Konventionen der alltäglichen Rezeption verhindern eine Hinterfragung der Produktion und Rezeption von Fotografien, die die Schüler tagtäglich umgeben. Bereits in der Kindheit, in der die eigene Bildwelt nicht bewusst reflektiert wird, sind die Schüler mit Bildern, deren reale Vorlagen nicht in ihrer materiellen Welt zu finden sind, konfrontiert. Zu diesem Zeitpunkt wird ihnen jedoch noch keine kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Fotografie vermittelt. Meines Erachtens ist es sinnvoll, hiermit so früh wie möglich zu beginnen. Die im Folgenden vorgestellte Einheit versucht, die Diskrepanz zwischen Begreifen und Benutzen digitaler Medien aufzuzeigen und durch ästhetische Praxis aufzulösen. Je früher ein Bewusstsein

5 Meister 2000, S. 356.
6 *Zimmer/Room*, 1996, C-Print/Diasec, 172 x 232 cm.
7 Thomas Demand verwendet diesen Ausdruck anstelle von ›Modell‹, siehe: »In der Tropfsteinhöhle klafft ein Vakuum«. Alexander Kluge im Gespräch mit Thomas Demand. Süddeutsche Zeitung vom 07.06.06, S. 11.
8 So wie in *Badezimmer/Bathroom*, 1997.
9 *Büro/Office*, 1995, C-Print/Diasec, 183,5 x 240 cm. In: Marocci (Hg.) 2005, S. 50.
10 »Der historische Bezug der Arbeit *Grube/Pit*, 1999, ist jener ›Jausenraum‹, in dem ein Bergarbeiter zehn Tage unter Tage überlebt hat, nachdem man ihn schon totgesagt hatte, was den Vorgang zum ›Wunder von Lassing‹ werden ließ.« Goetz 2004, S. 16.
11 Thomas Demand im persönlichen Gespräch am 21.07.05 in Berlin.
12 Gespräch mit Thomas Demand.
13 Butin 2002, S. 130.

**links:** Die Klasse wählt Unorte und TraumRäume für eine kleine Ausstellung in der Schule aus

**rechts:** Gila Kolb in der 5. Klasse des Albert-Schweitzer-Gymnasiums Wolfsburg
Fotos: Birgitta Kowsky

für die unterschiedliche Wahrnehmung und Konstruktion von Realität geschaffen wird, desto kritischer kann später mit dem Medium und den eigenen Bildkonstruktionen umgegangen werden. Eine Sensibilität für die Fotografie als kulturelles Konstrukt in dem uns umgebenden Kulturraum soll folglich erreicht werden.

Wie kann in einer 5. Klasse gleichzeitig der konkrete Realitätsbezug und die maximale Entfernung von diesem innerhalb des Mediums Bild vermittelt werden? Die Arbeit eines konzeptuell schaffenden Künstlers wie Thomas Demand in der Unterstufe sinnvoll und altersgerecht zu vermitteln, ist ein Ziel der vorliegenden Unterrichtseinheit. Im ersten Schritt muss ein technisches und gestalterisches Grundlagenwissen vermittelt werden, auf das im weiteren Verlauf zurückgegriffen werden kann. Ziel des Unterrichts ist es unter anderem, die Wahrnehmung der eigenen Umgebung zu schärfen, den Umgang mit den neuen Medien und deren spezifischen Eigenarten zu erlernen, um auch die darin enthaltenen Konstruktionselemente erkennen zu können. Es soll ein Grundverständnis für die medienspezifische Beschaffenheit künstlerischer und dokumentarischer Fotografie geschaffen werden, welches idealiter über die weitere schulische Entwicklung hinaus immer wieder aufgerufen, verfeinert und konkretisiert werden kann.

Um die durch Thomas Demands Arbeiten initiierten Fragen nach der Wirklichkeit und ihrer scheinbaren Abbildung zu problematisieren und in den lebenswirklichen Zusammenhang der Schüler zu integrieren, habe ich für die Unterrichtseinheit die Auseinandersetzung mit zwei Arten von Räumen konzipiert: einerseits den ›Unort‹,[14] der nicht bewusst wahrgenommen wird, in der Schule aber vorhanden ist. Beispiele sind Treppenhäuser, Umkleidekabinen, Schultoiletten, triste Flure etc. Als Gegenpol dazu fungiert der ›TraumRaum‹, ein Raum, der von den Schülern in ihrer inneren Vorstellung aufgesucht werden kann. Ein imaginierter Raum wird erträumt, erschaffen, verwirklicht, gebaut, inszeniert, fotografiert und zu einem real in der Schule existierenden Raum in Beziehung gesetzt. Das Verhältnis von Wirklichkeit und Abbildung wird durch den Bau eigener, auf der inneren Traumvorstellung basierender Modelle, die später fotografiert werden, hinterfragt. Die Fotografie dokumentiert dann nicht einen existenten Raum, sondern das ›Abbild‹ eines ›TraumRaumes‹. Das Verhältnis der beiden Räume zueinander wird in einem weiteren Schritt mittels einer interaktiven Präsentation visualisiert, anschließend von den Schülern schriftlich festgehalten und mündlich vorgetragen.

14 Das deutsche Wort ›Unort‹ kann für die Verneinung eines Ortes stehen, was der französische Ethnologe Marc Auge mit ›Non-lieu‹ umschreibt. Der deutsche Begriff kann mit dem Neologismus ›Nicht-Ort‹ übersetzt werden. Mit der Vorsilbe Un- ist auch eine unangenehme, unnütze Ausstrahlung eines Ortes gekennzeichnet.

15 Freiberg, Henning: »Thesen zur Bilderziehung im Fach Kunst. Plädoyer für ein neues Fachverständnis in der Bild-Mediengesellschaft«, in: Kirschenmann und Peez (Hg.) 1998, S. 15.

16 An dieser Stelle möchte ich mich für die engagierte Unterstützung des Fachbereiches Kunstpädagogik an der HBK Braunschweig, vor allem bei Prof. Dr. Raimar Stielow und Akad. Dir. Karl Eden für die konzeptuelle, inhaltliche und thematische Betreuung, bedanken.

# Ablauf der Unterrichtseinheit in Teilschritten

*Wir konnten (fast) träumen, was wir wollten.*
(Philipp, 10 Jahre)

Gerade in der 5. und 6. Klasse erscheint es sinnvoll, methodisch mit der so genannten »Doppelstrategie« nach Henning Freiberg zu arbeiten, die einen »auf alle Sinne bezogenen Umgang mit elementaren Rohstoffen (wie Lehm, farbige Erden, Wasser, Holz, Stein, Stroh) als Ergänzung zur so genannten Immaterialität elektronischer und digitaler Bilder und zur Erweiterung der vorwiegend audiovisuellen Rezeption« vorschlägt.[15] Der virtuell geträumte ›TraumRaum‹ soll in einer realen Umsetzung nachvollzogen werden. Die Schüler bauen ihre Modelle aus Pappe oder Papier und gestalten diese farbig. Die im weiteren Verlauf folgende Reise per *Powerpoint* durch den ›TraumRaum‹ und den kontrastierenden ›Unort‹ übersetzt das materielle Ergebnis wieder in ein virtuelles. Medientechnische Kompetenzen (Umgang mit Digitalkamera und Computer) und motorische Kompetenzen (Technik des Modellbaus, Konstruieren von Räumen) werden gleichermaßen gefördert.[16]

## 1 Die Traumreise

Um eine erste Vorstellung vom eigenen ›TraumRaum‹ zu entwickeln, bietet sich eine durch die Lehrerin geführte Traumreise an. Sie schafft einen formalen Rahmen und die notwendige Zeit, sich auf eine Vorstellung zu konzentrieren. Inhaltlich sind die Schüler durch das Fehlen einer Bildvorgabe frei, was zu einer hohen Eigenmotivation führt. Vom Schokoladenfluss zum Lamborghini-Autohaus, von der kompletten Stadt mit Hochhäusern, Casino und Parkplätzen über den HipHop-Danceroom bis zu einem Garten mit sprechenden Tieren oder zur Dschungellandschaft gehen die individuellen Träume von Räumen in der Klasse 5G1 [**M1**].

Nach der Traumreise gibt es Zeit für die Schüler, die erträumten Räume zu dokumentieren und in einem zweiten Schritt zu diskutieren. Dies kann sprachlich oder zeichnerisch geschehen. Die so festgehaltenen Eindrücke dienen als Orientierung und Stütze für den späteren Bau der Pappmodelle. Die Bereitschaft, sich auf eine innere Traumreise einzulassen, ist in dieser Altersstufe hoch, da Träume von den Schülern spielerisch zugelassen werden können.

*Ich fand es ein bisschen eklig, weil wir auch die kaputten Mädchentoiletten fotografiert haben.*
(Katharina, 10 Jahre)

## 2 Benennen und Fotografieren von Unorten

Ein erstes reflektiertes Grundverständnis der digitalen Fotografie wird bei den Schülern erweckt, wenn sie von ihnen selbst ausgesuchte Raumsituationen fotografisch inszenieren. Die Grundidee besteht darin, die Schüler zunächst im Schulhaus nach ›Unorten‹ suchen zu lassen: nach Orten, die ihnen nicht gefallen, die nicht verweilenswert sind, die ihnen deswegen schon gar nicht mehr auffallen. Dieser ›Unort‹ wird von ihnen selbst mit Hilfe einer Digitalkamera aufgenommen. Wichtig sind dabei die im Gespräch zu entwickelnden Fragen:

- Was ist ein ›Unort‹ (für mich), was zeichnet ihn aus?
- Welche Räume in der Schule betrete ich nur ungern und warum?
- Gibt es Orte, an denen ich täglich vorbeikomme, die ich schon gar nicht mehr wahrnehme?
- Wie muss ein Raum beschaffen sein, von dem ich mich weg wünschen würde?
- Welche Farbe hat er?
- Welche Lichtverhältnisse herrschen dort?
- Was rieche und höre ich?
- Ist es dort warm oder kalt?

Im Unterrichtsgespräch werden die oben stehenden Fragen geklärt und einzelne konkrete Räume genannt. Die Ergebnisse können zusammengefasst werden in Orte,

- die man schnell wieder verlassen möchte (z. B. Schultoilette, Abstellraum),
- die man schnell wieder verlassen muss (z. B. Flur voller Schüler anderer Schulen) und
- solche, die man kaum noch wahrnimmt (z. B. Foyer, Umkleidekabine).

Eine Auswahl der Arbeiten von Thomas Demand wird gezeigt [siehe **monografische Ausstellungskataloge**]. Die Schüler beschreiben den Inhalt der Fotografien als leer, farblos, unordentlich, dreckig, dunkel, komische Farben, Gestank, wie ein Gefängnis, gruselig, wie ein Krankenhaus. Anhand der gezeigten und besprochenen Bilder werden die Merkmale eines ›Unortes‹ herausgearbeitet, aber auch die Art und Weise ihrer Inszenierung in den Fotografien. Es wird nicht erwähnt, dass es sich keineswegs um real existierende Orte handelt. Zu diesem frühen Zeitpunkt werden Kontext, Herkunft und Inhalt der Arbeiten Thomas Demands nicht weiter kommentiert. Der Schwerpunkt liegt zunächst auf den Motiven und der Komposition der Fotografien.

Im Anschluss daran suchen die Schüler ihre eigenen ›Unorte‹ in der Schule, um sie in einem zweiten, gemeinsamen Rundgang zu fotografieren. Später werden die Fotografien zur Grundlage für den virtuellen Rundgang im Programm *Powerpoint*.

17 Angelehnt an die von Anne Huber vorgeschlagene Gruppenarbeit »Jigsaw«. In: Huber 2004, S. 152.

18 An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei Herrn Dr. Rainer Mügel und der Schulleitung des Albert-Schweitzer-Gymnasiums in Wolfsburg für die Unterstützung dieses Projektes in jeglicher Hinsicht bedanken.

*Das Modell hat mir sehr viel Geduld und Fingergefühl gebracht.*
(Friederike, 10 Jahre)

*Am Anfang ging es schwer, weil wir zuerst die einzelnen Objekte basteln sollten wie z. B. mein gelbes Sofa. Es wurde immer leichter, weil zum Schluss nur noch Kleinigkeiten fehlten.*
(Katja, 10 Jahre)

*Ich fand es super, dass es viele Möglichkeiten gab, etwas zu bauen.*
(Kevin, 11 Jahre)

# 3 Modellbau

*Die TraumRäume zu bauen, fand ich am besten, weil man nicht immer malen musste.*
(Angelina, 11 Jahre)

*Mir hat es gut gefallen, weil wir unsere Träume verwirklicht haben, und alle hatten tolle Träume.*
(Quamile, 11 Jahre)

In Gruppenarbeit werden in verschiedenen Stationen die räumlichen Pappbauten erarbeitet. Diese sollen dafür sorgen, den individuellen Träumen und den dafür benötigten Konstruktionen gerecht zu werden. Insgesamt gibt es fünf Gruppen, die sich mit einzelnen Aspekten der Modellkonstruktion befassen: Die erste Gruppe beschäftigt sich mit der Bauweise verschiedener Grundformen des Modells [**A1 Arbeitsblatt 1 Gruppe 1, DVD**]. Die zweite Gruppe hat die Aufgabe, sich mit geometrischen Formen [**M2**] auseinander zu setzen, die zu einem Volumen gefaltet werden können (z. B. Quader, Pyramide, Säule, etc.) [**A3 Arbeitsblatt 1 Gruppe 2, DVD**]. Mit filigranen Objekten der Rauminhalte setzt sich die dritte Gruppe auseinander. Hier wird Volumen durch Falzen und Schnitte in der Pappe geschaffen [**A4 Arbeitsblatt 1 Gruppe 3, DVD**]. Für Schablonen, mit denen Wellenformen im Raum (z. B. Sofa, Raumteiler) errichtet werden können, ist die vierte Gruppe zuständig [**A6 Arbeitsblatt 1 Gruppe 4, DVD**]. Die natürlichen Formen im Raum wie z. B. ein Schokoladenfluss mit Sahnegebirge, eine Pyramide oder eine Landschaft lassen sich einfach mit Pappmaché vorkonstruieren [**A7 Arbeitsblatt 1 Gruppe 5, DVD**]. Die Schüler werden entsprechend der für das jeweilige Modell benötigten Technik in Gruppen eingeteilt und können so einzelne Bestandteile ihres Modells erarbeiten. Nachdem die Aufgaben auf den Arbeitsblättern erfüllt sind, werden die Resultate im Plenum präsentiert. Dabei stellen die Schüler selbst ihre Ergebnisse vor, erläutern sie und zeichnen sich so als Experten für den jeweiligen Arbeitsschritt aus. Im späteren Unterrichtsverlauf können sie von anderen Schülern, die ihre Konstruktion ähnlich bauen wollen, angesprochen werden.[17]

In der 5. Klasse ist es notwendig, einige Werkzeuge vorzustellen: Um geometrische Formen und kleine Details aus Papier zurecht zu schneiden und um ausgeschnittene Pappen zu kleben, sind etwa Cutter und Klebepistole unabdingbar. Dafür werden ›Experten‹ in der Schulklasse gesucht, welche die Werkzeuge bereits kennen, damit sie ihren Mitschülern die ›professionelle‹ Handhabung erklären können. Ergänzend erhalten die Schüler Arbeitsblätter [**A2 Arbeitsblatt 2 Gruppe 1, DVD,** und **A5 Arbeitsblatt 2 Gruppe 3, DVD**], welche die Funktionsweise der Geräte veranschaulichen. Zusätzlich wird dies im Unterricht angesprochen.
Danach verläuft der Bau der Modelle nach meinem Eindruck äußerst reibungslos. Manche Modellkonstruktionen werden nach einiger Zeit komplett verworfen und noch einmal neu entwickelt. Ein Projekttag eignet sich ideal für diese Aufgabe, da man ohne Unterbrechung konzentriert arbeiten und das häufige Aufräumen von Material vermeiden kann.[18]

## 4 Fotografie des TraumRaums

*Das Fotografieren war auch gut, weil man das Modell aus einer anderen Perspektive fotografieren konnte.*
(Philipp, 10 Jahre)

*Es war gut, dass nicht die Lehrer fotografierten, sondern wir!*
(Kevin, 10 Jahre)

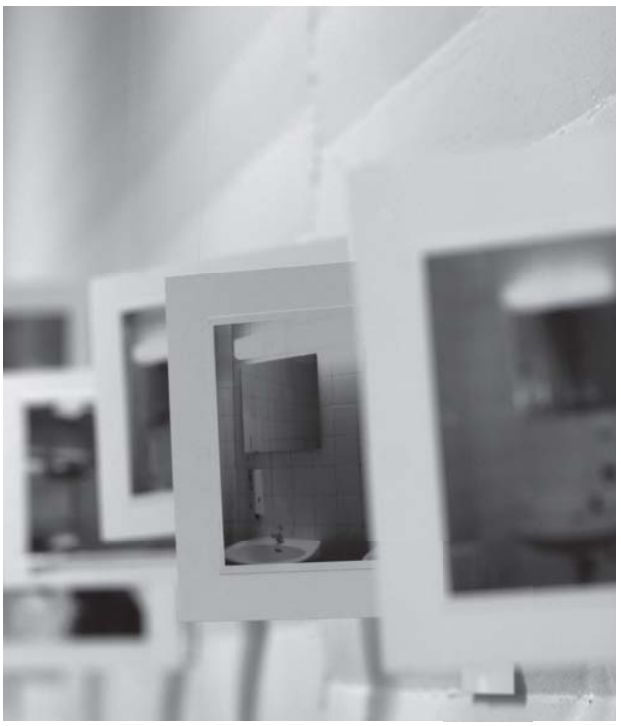
Nach insgesamt vier Doppelstunden sind die Modelle der ›TraumRäume‹ weitgehend fertiggestellt. Da sich an solchen Arbeiten immer etwas perfektionieren lässt, ist es Aufgabe des Lehrenden, eine zeitliche Begrenzung zu setzen. Der nächste Schritt besteht im Inszenieren und Fotografieren der Modelle. Die Vermittlung von gestalterischen und fotografischen Grundlagen wird notwendig.

In Gruppenarbeit werden Aspekte wie Licht/Beleuchtung, Perspektive, Bildausschnitt und Format erörtert [**A8–A11 Arbeitsblätter Fotografie, DVD**]. Auch hier gibt es wieder Werkzeug- bzw. Technik-Experten. Zunächst arbeiten alle Schüler mit einem aus Papier geschnittenen Rahmen, um sich über den Bildausschnitt und die Perspektive klar zu werden. Dann werden vier Digitalkameras ausgegeben. Durch den Einsatz von Digitalkameras, die es ermöglichen, sich direkt nach dem Auslösen der Kamera das Ergebnis anzusehen, entsteht ein spielerischer Umgang mit den vorgeschlagenen Möglichkeiten – und darüber hinaus. So wird ein Modell beispielsweise von oben fotografiert, ein weiteres fast komplett in Dunkelheit gehüllt oder eine Traum-Landschaft bewusst verwackelt.

## 5 Arbeiten mit einem Präsentationsprogramm

Ein virtueller Rundgang wird aus den entstandenen Fotografien konstruiert, in welchem Ort und ›Unort‹ mit einer interaktiven Schaltfläche verbunden werden. Die Fotografie des ›Unortes‹ wird vor die Aufnahme des ›TraumRaum‹-Modells montiert, es folgt eine weitere interaktive Tür, hinter welcher der nächste individuelle ›Unort‹ liegt etc. Zu diesem Zweck wird das Programm *Microsoft Powerpoint* benutzt, das auf beinahe jedem Schulrechner verfügbar ist. Nebenbei wird

hier ein spielerischer Zugang zu dem später für Referate recht nützlichen Programm geschaffen.
Der Übergang zwischen ›Unort‹ und ›TraumRaum‹, den sich die Schüler zunächst in der Gedankenreise als eine wie auch immer gearte-te Tür vorstellen sollten, wird mit Hilfe des Programms in eine visuell wahrnehmbare Darstellung überführt. Dies ermöglicht ein visuelles und virtuelles ›Durchschreiten‹ der Räume. So entsteht ein interaktiver Rundgang durch die realen und die gestalteten Modell-Orte als eine gemeinsame Abschlussarbeit der gesamten Schulklasse. Die Interaktivität ist dabei hervorzuheben, da die Schüler so ihre eigene Suche nach der Tür in eine Suche übersetzen, die Betrachter innerhalb der interaktiven Präsentation nachvollziehen müssen.



*Mir hat das gefallen, weil wir mit dem Computer arbeiten durften.*
(Waldemar, 12 Jahre)

## 6 Erzählungen werden aufgeschrieben

*Die Geschichte ist nicht so echt wie das Foto.*
(Friederike, 10 Jahre)

Mit dem *Powerpoint*-Rundgang ist Bildmaterial entstanden, das auf einzelne Geschichten rekurriert, die bis zu diesem Zeitpunkt weder erzählt noch verschriftlicht wurden, für die Schüler aber präsent sind. Für eine Veröffentlichung innerhalb und außerhalb der Klasse sowie für die Schüler selbst ist es daher sinnvoll, die seit dem Beginn der Unterrichtseinheit in der Gedankenwelt existierende Erzählung zu dokumentieren. So wird eine andere Dimension der Reflexion über die nun als interaktive Präsentation existente Traumreise ermöglicht. In Stillarbeit werden die Geschichten verfasst. Währenddessen bietet es sich an, mit einzelnen Schülern, die noch nicht mit ihrem Ergebnis der *Powerpoint*-Präsentation zufrieden sind, zu arbeiten. Die schriftlich fixierten Geschichten dienen zur inhaltlichen Erläuterung der entstandenen Arbeit und sind Teil der später folgenden Präsentation für die (schulische) Öffentlichkeit.

## 8 Modell und Fotografie

*Ich fand das Originalmodell am besten, weil wir das selbst gemacht haben.*
(Sarah, 12 Jahre)

*Das Modell fand ich echter.*
(Sonja, 10 Jahre)

*Das, was auf dem Foto zu sehen ist, könnte man auch am Computer gemacht haben, und dann glaubt uns keiner, dass wir das wirklich gebaut haben.*
(Timo, 11 Jahre)

## 7 Detektivarbeit

*Den Ort kenne ich, ich weiß, wo das ist!*
(Timo, 11 Jahre)

*Vorher konnten wir gar nicht sehen, dass es aus Pappe ist, weil wir da selber noch nicht etwas aus Pappe gebaut hatten.*
(Elena, 10 Jahre)

*Warum haben wir die Pappe vorher nicht gesehen?*
(Elena, 10 Jahre)

Nun ist es an der Zeit, noch einmal die Arbeiten Thomas Demands genauer unter die Lupe zu nehmen. »Hier wohnt wohl ein Student, der nie aufräumt«, kommentiert ein Schüler die Fotografie *Zimmer/Room*. Sofort beginnen die Schüler, eine Geschichte, einen Hintergrund und Motive zu erfinden. Nach einiger Zeit fällt auf, dass es Gegenstände gibt, die nicht so aussehen, wie sie in der Realität aussehen sollten. Eine blaue Kleenexbox in dieser Arbeit ist der Auslöser für die ›Ent-Täuschung‹. Fast nicht zu glauben ist es für die Schüler, dass nicht nur einzelne Objekte, sondern wirklich der ganze Raum aus Papier und Pappe ist. Dann beginnt die Spurensuche: Wo ist das Indiz zu sehen, das die Materialität des Modells verrät? Warum wirkt das Licht ›echt‹? Woraus bestehen einzelne Elemente, die überhaupt nicht aussehen wie Papier (z. B. ein Kissen in *Zimmer/Room*)?

Die Beschäftigung mit den verschiedenen Formen von Bildern wird in den letzten, zusammenfassenden Unterrichtsstunden thematisiert. Ein Modell, das eine Schülerin gebaut hat, ein Foto dieses Modells und die dazu verfasste Geschichte werden exemplarisch gezeigt. Es geht zunächst um die Frage, was der Vorstellung des ›TraumRaumes‹ näher kommt und aus welchen Gründen. Aus den Antworten wird deutlich, dass die Fotografie den Vorstellungen der Schüler am nächsten ist. Das Modell sehe bei normaler Beleuchtung konstruiert und nicht wie ein ›TraumRaum‹ aus, so die Schüler. Mein Vorschlag, dann könne man das Modell ja wegwerfen, wird heftig verneint. Schließlich sei es möglich, dass alles gar nicht ›wirklich‹ gebaut worden sei, sondern mit dem Computer simuliert. Das Modell dient demnach als Beweis für die Echtheit der Fotografie. Zudem könne man weitere Fotografien von dem Modell machen, die noch ›echter‹ wirkten; deshalb werden die Modelle nicht zerstört.
Im Anschluss wird eine Projektion der Arbeit *One and Three Chairs* [B3] von Josef Kosuth gezeigt. Die Frage nach der Anzahl der zu sehenden Stühle wird widersprüchlich – keiner, zwei, drei – beantwortet. Diesbezüglich wird im Unterrichtsgespräch auf die einzelnen Meinungen und deren Begründung eingegangen. Wichtig ist, die Unterschiede zwischen einem Bild, einer sprachlichen Definition und einem tatsächlichen Stuhl – und dessen Projektion – zu verdeutlichen. Die gezeigte Arbeit bietet selbstverständlich mehr Interpretationsmöglichkeiten als die hier beschriebenen. Im Sinne der Nachhaltigkeit kann im Unterricht immer wieder daran angeknüpft werden.

# 9 Begegnung mit dem Künstler

*Das war aufregend, weil ich noch nie einen Künstler gesehen habe.*
(Melina, 12 Jahre)

Thomas Demand wird bei seinem Besuch von den neugierigen Schülern unter die Lupe genommen und bringt selbst auch noch eine aus Pappe mit.
Für den Besuch des Künstlers werden von den Schülern im Unterricht Fragen vorbereitet. Interessant ist die Perspektive, aus der heraus die Fragen gestellt werden:

*Haben Sie schon als Kind gerne gebastelt?*
(Melina, 12 Jahre)

*Haben Sie die Sachen aus Hobby oder aus Lust gebastelt?*
(Elena, 10 Jahre)

Es geht den Schülern zunächst nicht darum, ob seine Arbeiten, die sie aus dem Unterricht kennen, Kunst sein sollen, sondern um die Technik, um das Material, und erst dann um die Motivation des Künstlers. Schließlich haben die Schüler zu diesem Zeitpunkt schon selbst erfahren, wo die technischen Finessen beim Papp-Modellbau liegen, ohne die Arbeitsweise Thomas Demands komplett zu imitieren, was Lehrerin und Künstler gleichermaßen ein Anliegen war. Durch den Besuch des Künstlers in der Klasse wird die für die Schüler vielschichtige Unterrichtseinheit abgerundet und in ihrer persönlichen Erinnerung verankert. Die Schüler sprechen mit Thomas Demand über die Verarbeitung von Pappe wie mit einem Kollegen. Demand stellt sich den Fragen und beantwortet sie geduldig und altersgerecht. Dann zeigt er ein Modell aus seinem Atelier: eine Lupe aus Pappe, die einen Streifen Papier vergrößert. »Schau genau hin«, scheint diese zu sagen, »nimm die Dinge unter die Lupe und entdecke damit neue Sichtweisen deiner Umwelt.«

kiss
Gila Kolb / Thomas Demand

## 10 Exkurs: Forschergruppe

Meiner Erfahrung nach sind gerade bei künstlerischen und gestalterischen Arbeiten unterschiedliche Arbeitstempi zu erwarten. Selbst wenn die Schüler motiviert werden, sich ein Ergebnis ein weiteres Mal anzusehen, sind doch einige früher fertig. In der Gruppenarbeit können einzelne Schüler anderen helfen; bei der Stillarbeit ist das schwer möglich. Deshalb habe ich versucht, viele Arbeitsschritte in Gruppenarbeit durchzuführen. Dennoch gibt es Leerlaufzeiten für einzelne Schüler. Für diese habe ich einen Arbeitsauftrag formuliert: die Forschungsreise [**A12 Arbeitsblatt Exkurs, DVD**]. Möglich ist nach dem Besprechen der Arbeiten Thomas Demands auch das Bearbeiten von Ausstellungskatalogen nach kleinen Arbeitsaufträgen. So können weitere Geschichten zu den Arbeiten erzählt werden oder auch Skizzen entstehen. Eine weitere Aufgabe wäre, einen persönlich wichtigen Gegenstand tatsächlich in Lebensgröße aus Pappe nachzubauen und dabei die Erfahrung der Täuschung zu machen.

## 11 Präsentation der Ergebnisse

*Toll war, dass alle gesehen haben, was wir gemacht haben.*
(Aicha, 11 Jahre)

*Die Ausstellung fand ich gut, weil wir alle in die Zeitung kamen.*
(Kausar, 12 Jahre)

In der Schulgalerie werden die Ergebnisse ausgestellt und präsentiert. Die Eröffnung der Ausstellung wird intern bei den Eltern und im Kollegium sowie extern in der Regionalzeitung angekündigt. Während der Ausstellungseröffnung verlesen die Schüler zur gleichzeitigen Projektion der *Powerpoint*-Präsentation vor Publikum ihre Texte. Mit den zur Präsentation verlesenen Geschichten wird ein tiefer Einblick in die durch die Modelle realisierte Vorstellungswelt der Schüler ermöglicht. Die Schüler profitieren von den außerordentlich positiven Reaktionen ihrer Umwelt und erfahren so auch durch andere Personen als die Lehrer Bestätigung. Sie erleben den gelungenen Abschluss eines langfristigen, vielfältigen, aber immer spannungsvollen Projekts. Der Schritt in die Öffentlichkeit – in- oder extern – ist lohnenswert und inspirierend. Neue Ebenen des Kunstunterrichts hinsichtlich der Reflexion, der Präsentation und damit der persönlichen Entwicklung können dadurch erreicht werden.

# Fragen

Friederike
*Ist Ihre Idee mit den Räumen schwer?*
*Wie groß sind die Räume von Ihnen?*
*Sind Sie sehr berühmt?*

Silan
*Wie lange dauert so was?*
*Benötigen Sie was anderes als nur Pappe?*
*Wie lange machen Sie das schon?*
*Wie sind Sie überhaupt auf so was gekommen?*

Melina
*Haben Sie schon als Kind gern gebastelt?*
*Wo bewahren Sie das Material und die fertigen Modelle auf?*
*Wieso machen Sie alles aus Pappe?*
*Wann bauen Sie Ihr nächstes Modell?*

Johanna
*Wie viel Pappe verbrauchen Sie?*
*Warum benutzen Sie nur Pappe?*
*Wieso sind Sie Künstler geworden?*

Alwin
*Wie sind Sie auf die Idee gekommen?*
*Tun Sie das gerne?*
*Wo finden Sie die Motive?*

Karen
*Wie viele Modelle haben Sie schon gebaut?*
*Macht es Spaß, die Leute zu verblüffen?*
*Haben Sie diese Räume aus Lust oder Hobby gebaut?*

Sonja
*Wie lange brauchen Sie für ein Modell?*
*Haben Sie als Kind schon gerne gebastelt?*

Waldemar
*Wie viel verdienen Sie?*
*Wie sind Sie auf das Modellbauen gekommen?*
*Wie viel Papier haben Sie schon verbraucht?*
*Wo haben Sie Ihr erstes Modell gebaut?*
*Bauen Sie gerade ein Modell?*
*Auf welches Modell sind Sie besonders stolz?*

Olga
*Wie lange brauchen Sie für ein Modell?*
*Macht es Ihnen Spaß, die Modelle zu bauen?*
*Wovon handeln die Modelle?*

## Thomas Demand

**1964** In München geboren, lebt und arbeitet in Berlin
**Ausbildung**
**1987–89** Akademie der bildenden Künste, München
**1989–92** Kunstakademie Düsseldorf
**1993–94** Goldsmith's College, London (MA Fine Arts)
**1995** Rijksakademie Amsterdam (Postgraduate Program Fine Arts)

## Thomas Demand: Einzelausstellungen

**1996** Galerie Tanit, München
**1998** Kunsthalle Bielefeld, Bielefeld
Kunsthalle Zürich, Zürich
**2000** Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, Paris
**2001** *Report*, Sprengel Museum, Hannover
Thomas Demand, Aspen Art Museum, De Appel, Amsterdam
**2002** Thomas Demand, Lenbachhaus, München
**2003** Thomas Demand, Louisiana Museum of Modern Art, Humlebaek
**2004** Thomas Demand. *Phototrophy*, KUB Kunsthaus Bregenz
Deutscher Beitrag XXVI Bienal de São Paulo, São Paulo
**2005** Thomas Demand, Victoria Miro Gallery, London
Thomas Demand, Museum of Modern Art, New York
**2006** Thomas Demand, Serpentine Gallery, London
*Thomas Demand und Max Beckmann. Klause und Apokalypse*, Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main
*Thomas Demand: Klause*, Esther Schipper, Berlin

## Monografische Austellungskataloge

**Thomas Demand**
Ausstellungskatalog
Serpentine Gallery, London 2006

**Thomas Demand: Klause**
Ausstellungskatalog
Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main 2006

**Thomas Demand**
Ausstellungskatalog
Museum of Modern Art, New York 2005

**Phototrophy**
Ausstellungskatalog
Kunsthaus Bregenz, Bregenz 2004

**Thomas Demand,**
Ausstellungskatalog
Bienal de São Paulo, São Paulo 2004

**Thomas Demand – New Work**
Ausstellungskatalog
Lenbachhaus München, Louisiana Museum Humlebaek, München 2002

**Thomas Demand, ed. Dean Sobel**
Ausstellungskatalog
Aspen Art Museum, Aspen,
De Appel, Amsterdam 2001

**Thomas Demand. Report**
Ausstellungskatalog
Sprengel Museum, Hannover 2001

**Thomas Demand**
Ausstellungskatalog
Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, Paris 2000

**Thomas Demand**
Ausstellungskatalog
Kunstverein Freiburg im Marienbad, Freiburg 1998

**Thomas Demand**
Ausstellungskatalog
Kunsthalle Zürich, Kunsthalle Bielefeld, Zürich 1998

## Literatur


**Berg, Stefan (Hg.)**
Thomas Demand
Freiburg 1998

**Buchner, Christina**
Stillsein ist lernbar, Konzentration – Meditation – Disziplin in der Schule
Kirchzarten 1999

**Butin, Hubertus (Hg.)**
DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst
Köln 2002

**Christofori, Ralf**
Bild – Modell – Wirklichkeit. Repräsentationsmodelle in der zeitgenössischen Fotografie
Heidelberg 2005

**Goetz, Ingvild und Rainald Schuhmacher**
Sculptural Sphere
München 2004

**Huber, Anne**
Kooperatives Lernen – Kein Problem. Effektive Methoden der Partner- und Gruppenarbeit
Leipzig 2004

**Kirschenmann, Johannes und Georg Peez (Hg.)**
Chancen und Grenzen der Neuen Medien im Kunstunterricht
Hannover 1998

**Marocci, Roxana (Hg.)**
Thomas Demand
New York 2005

**Meister, Helga**
Thomas Demand
In: Kunstforum International, Band 151, Juli–September 2000, S. 356

**Schneider, Eckhard**
Thomas Demand. Phototrophy
München 2004

**Ruby, Andreas**
Memoryscapes
In: Parkett, Nr. 62, 2001, S. 118–123

**van der Keuken, Johan**
Abenteuer eines Auges. Filme, Fotos, Texte
Basel und Frankfurt am Main 1992


## Bildbeispiele

# B1

**Thomas Demand**
Spüle/Sink, 1997

Chromogenic color print, 52 x 56,5 cm
© Thomas Demand / VG Bildkunst Bonn

# B2

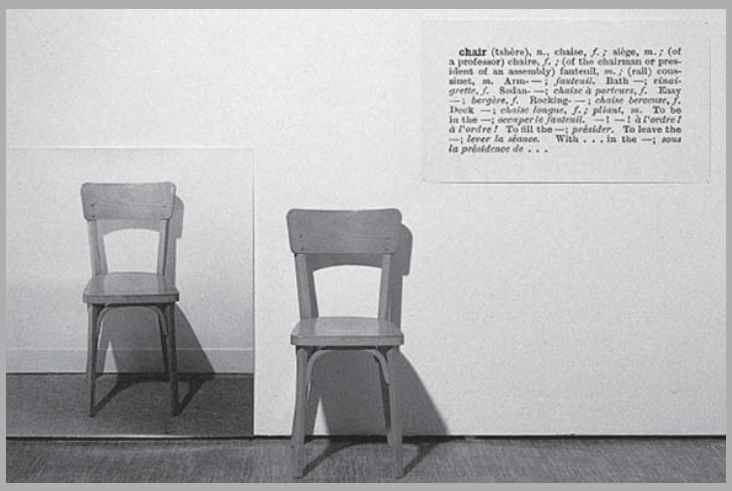
**Thomas Demand**
Zimmer/Room, 1996

Chromogenic color print, 172 x 232 cm
© Thomas Demand / VG Bildkunst Bonn

## Bildbeispiele

# B3

**Josef Kosuth**
One and Three Chairs, 1965




200 x 271 x 44 cm
© Adagp, Paris 2006

## Materialien

# M1

**Traumreise**

**Vorübung**
Die Hände auf den Tisch legen, den Kopf darauf legen, die Augen schließen. Es ist ganz still jetzt. Du achtest nur auf dich, auf dein Atmen. Du hörst Alltagsgeräusche, ein Auto, das Ticken einer Uhr... Konzentriere dich nur auf das, was du hörst. Ich warte eine Minute lang, dann kannst du den anderen und mir erzählen, was du gehört hast.

**Vorbereitung**
Jeder hat nichts mehr auf dem Tisch liegen außer Stiften, Ölkreide und zwei Blatt Papier.

**Traumreise**
Jetzt machen wir eine längere Reise, und diesmal geht sie nach innen. Dabei geht es darum, was in deiner Vorstellung geschieht. Wir alle kümmern uns nur um uns selbst. Du gehst durch die Schule, du bist gerade in einem Raum, der dir gar nicht gut gefällt. Du siehst dich um. Da siehst du eine Tür, die vorher noch nicht da war. Stelle dir die Tür so vor, wie sie dir gefällt. Sie hat einen Griff, den nur du betätigen kannst. Hinter dieser Tür ist ein Raum, der ganz anders ist als der, in dem du gerade warst. Du fühlst dich wohl. Sieh dich nun um. Was siehst du? Welche Farben gibt es hier? Welche Form hat der Raum, was siehst du, wenn du nach oben blickst? Was hörst du? Wonach riecht es hier? Was ist in dem Raum, was dich glücklich macht?
– Pause –
Wenn du fertig geträumt hast, darfst du ganz leise, ohne deine Nachbarn zu stören, zu deinem Stift greifen und das aufzeichnen oder aufschreiben, was du erlebt hast. Bitte sei still dabei und störe die anderen nicht. Wer fertig geschrieben hat, meldet sich bitte.

**Anmerkung**
Dazu kann auch entspannende Musik gespielt werden, z. B. *Watermark* von *Enya*.

## Materialien

# M2

**Schnittmuster**
Für die Vorlagen der geometrischen Formen eignen sich die ›Schnittmuster‹, die auf der folgenden Homepage zu finden sind:
www.korthalsaltes.com/download.html

## Glossar

Für die Umsetzung des virtuellen Rundgangs habe ich mich für das Programm *Microsoft Powerpoint 2003* entschieden. Im Folgenden erkläre ich die Funktionen, mit denen grundsätzlich im Projekt gearbeitet wurde.

**Bilder einfügen**
Jeder Schüler erstellt zunächst zwei Folien (Kurzbefehl Strg + M oder unter *Einfügen*/*Neue Folie erstellen*). Jetzt muss auf das einzufügende Foto

## Glossar

vom Computer aus zugegriffen werden können, sei es über eine Daten-CD oder über ein Netzwerk. Dann über *Einfügen*/*Grafik*/ *Aus Datei* die entsprechende Quelle auswählen und das Bild markieren. Je nach Auflösung des ausgewählten Bildes ist das Bild zu groß oder zu klein und muss angepasst werden, was mit der Maus durch Halten der linken Maustaste und gleichzeitiges Bewegen der Maus erreicht wird.

**Interaktive Schaltfläche**
Die ›Türen‹, die die einzelnen Folien miteinander verbinden, werden über *Bildschirmpräsentation*/*Interaktive Schaltfläche hinzufügen*/ *erstes Quadrat links anwählen* ausgewählt. Es erscheint automatisch ein veränderter Cursor in Kreuzform, mit dem man eine rechteckige Form aufziehen kann. Automatisch öffnet sich ein Fenster, auf dem man die zweite Option *Hyperlink zu nächste Folie* auswählt und mit *ok* bestätigt.

Die Farbgebung der interaktiven Schaltfläche sowie deren Form kann verändert werden, indem man mittels Rechtsklick auf die grau unterlegte Schaltfläche ein Fenster öffnet, *Autoform formatieren* auswählt und dort die Farbe der Fläche sowie die der die Fläche begrenzenden Linie auswählt.

Die Schaltfläche kann auch *animiert* werden. Sie kann z. B. einschweben, mit einem Ton erscheinen, langsam sichtbar werden etc. Um solche Effekte zu erreichen, wird wieder mit einem Klick der rechten Maustaste auf die Schaltfläche ein Fenster geöffnet und *Benutzerdefinierte Animation* ausgewählt. Aus dem sich rechts öffnenden Fenster kann nun eine Animation ausgewählt und mittels Klicken auf das links unten befindliche Feld *Wiedergabe* angeschaut werden. Unter *Aktionseinstellungen* kann die Verlinkung, also die Verbindung, die die Schaltfläche herstellen soll, eingestellt werden.

**Folienübergang**
Die Übergänge zwischen den Folien können verschiedentlich gestaltet werden, was unter *Bildschirmpräsentation*/*Folienübergang* eingestellt werden kann. Es öffnet sich rechts ein Fenster, in dem der *Effekt*, die *Geschwindigkeit* und der *Sound* ausgewählt werden können. Mit dem Kurzbefehl *F5* kann die bis dahin erstellte Abfolge im Präsentationsformat betrachtet werden. Mit Drücken der Taste *esc* erscheint wieder das bekannte Arbeitsfenster.

Das Programm bietet viele spielerische Möglichkeiten und lädt zum Ausprobieren verschiedentlicher Varianten ein. Deshalb empfiehlt es sich, zuerst die notwendigen Schritte in der Klasse gemeinsam durchzuführen und diese zu speichern, um dann Raum zum ›Herumprobieren‹ zu geben. Schließlich können hier endlich einmal alle bunten, lauten, schrillen Effekte, die einer ernsthaften Präsentation eher kontraproduktiv wären, ausprobiert werden.

## Arbeitsblätter

Die Arbeitsblätter **A1–A12** befinden sich auf der DVD.