

## **Ball K2 // Kostümdesign inspiriert durch den Dadaismus**

Altersgruppe: ab der 3. Klasse möglich mit unterschiedlichem Schweregrad

### Ziel:

Im Workshop soll die Kreativität der Schüler:innen gefördert und das Kostüm als unterstützendes Element künstlerischer Performance in den Fokus gerückt werden. Die Schüler:innen gestalten nach einer Einführung nach Absprache ein Kostüm oder eine Maske.

### Umsetzung:

- Vorstellung von dadaistischen Kostümen am Beispiel von Sophie Taeuber Arp, Hugo Ball und/oder Marcel Janco
- Masken-/Kostümtypen und ihre kulturelle Bedeutung
- Grundlagen des Kostüm-Design; Tipps und Tricks für Gestaltungstechniken (ab 8. Klasse)
- konkrete Aufgabenstellung: Gestaltung einer Maske oder eines Kostüms

### Praktischer Teil: (verschiedene Wahlmöglichkeiten):

- 1) Erstellung einer Papiermaske mit Gummiband (geringster Zeitaufwand/Materialaufwand, einfachste Form), Gestaltung durch Cut-Out oder Schneiden, Bekleben, Bemalen (empfohlen 3.-6. Klasse)
- 2) Erstellung einer plastischen Maske bzw. Kopfbedeckung aus Karton und kleiner Accessoires fürs Handgelenk (ab 7. Klasse)
- 3) Erstellung eines einfachen Kostüms auf der Basis von Papiertüten zum Bekleben/Bemalen (empfohlen 3.-6. Klasse)
- 4) Erstellung eines komplexeren, individuellen Kostüms (ab 7. Klasse)

Die Schüler:innen erhalten Ausgangsmaterial in Form von Maskenkonturen, Papier, Bänder, Folien, Tüten etc.

### Ablauf:

- Recherche/Ideen sammeln, notieren bzw. zeichnen (optional als Teamarbeit)
- Entwurf erstellen
- individuell Material zusammenstellen, einzelne Elemente ausformen und zusammenfügen
- bei Möglichkeit: abschließende Präsentation mit Erläuterung der Idee
- Fotoshooting mit Kostüm (optional)

Im Vorfeld kann es sinnvoll sein, über eine mögliche Aufführung im Rahmen des Schulprogramms nachzudenken. So können die Masken/Kostüme einem konkreten Zweck zugeordnet werden.