

Unterrichtseinheit 1

Nins Kleiderkasten – (Virtuelles) Anziehspiel

Virtuelle Version siehe link auf der Website

Material

Mehrere Computer mit Internetanschluss oder/und Collagezutaten wie farbige Papiere, Zeitschriften, Pappe, Folien, Dekorationsartikel, Stifte, Kleber, Scheren und Vorlagen für Anziehfiguren

Kontext und Ziel

Ziel der Übung ist es, durch lustvolles (virtuelles) Ausprobieren von verschiedenen Kleidungsstücken herkömmliche Kombinationen und Vorgaben, Rollenzuteilungen und Verbote aufbrechen zu können. Angezogen werden darf, was gefällt. Manchmal purzeln dabei Kleidungsstücke durch die Gegend, manchmal auch Geschlechterrollen. Gedankliche Assoziationen zu Kleidung sollen damit beweglich gemacht werden. Das Spiel ist im Rahmen der Kindertheaterproduktion *Nin's Archiv* entwickelt worden.¹

Anleitung

Wird die virtuelle Variante aus dem Internet gewählt, kann mit der Maus jedes der Kleidungsstücke und Accessoires verschoben und anprobiert werden. Jede Kombination ist eine neue Mode. Wie möchte ich heute aussehen? Was möchte ich morgen tragen? Aber auch mittels Collagen können Selbstporträts angefertigt oder Phantasiefiguren entworfen und mit Kleidungsstücken und Accessoires ausgestattet werden. Jede_r ist Modeschöpfer_in der eigenen Kollektion.

Im Anschluss an die Übung kann in der Klasse (hier eher mit 8- bis 10-Jährigen) darüber gesprochen werden, wie es ist, etwas anziehen zu wollen, aber nicht zu dürfen, oder etwas anziehen zu müssen, das sich nicht gut anfühlt. Was Kleidung über einen Menschen aussagt und wie man sich darin auch oft täuschen kann. Es bietet sich, für alle Altersstufen, auch an, anhand von historischen Bildern den Wandel von Kleidungsgewohnheiten aufzuzeigen.

Erfahrungen aus Workshops

Leider gibt es das virtuelle Spiel nur mit einem Modell. Das ist ein Manko. Dennoch haben sich interessante Gespräche über Kleidung und Mode entwickelt und wurden immer wieder jene (nebenbei) gestärkt, die sich nicht den Erwartungen konform kleiden oder stylen. Das Anziehen der Figur geht, sobald es vermeintlich gegengeschlechtlich wird, nicht ohne Lachen vonstatten, aber da die meisten Schüler_innen gerne alle möglichen Kombinationen ausprobieren und die zur Verfügung stehenden Kleidungsstücke und Accessoires selbst augenzwinkernd daherkommen, tut das der Übung keinen Abbruch. Diese Online-Variante braucht nicht viel Zeit, je nach Anzahl der Internetzugänge 15 bis 30 Minuten.

Falls aus verschiedensten Materialien Collagen geklebt werden, ist es hilfreich, wenn einige

(papierne) Vorlagen für Figuren, die angezogen werden sollen zur Verfügung stehen. Wichtig ist es, den jungen Modeschöpfer_innen ganz die Freiheit in der Gestaltung zu lassen, damit sie sich selbst oder ein erdachtes, gebasteltes Modell darstellen können, wie sie möchten. Oft werden Geschlechterstereotype gewählt, aber mindestens genauso oft werden diese durch Details gebrochen oder mit Überraschendem ergänzt. Es ist durchaus ein ermächtigendes und befriedigendes Gefühl, eine (Papier-)Figur anzuziehen und auszustatten.

Mit älteren Jugendlichen empfiehlt sich diese Übung in einem künstlerischen Fach. Dann bekommen sie nicht das Gefühl, in einer Bastelstunde zu sitzen. Der Fokus liegt dann eher auf dem Gestalterischen, einem künstlerischen Modestatement und dem Umgang mit dem Material.

Die Kreation eigener Mode dauert lange, wenn sie ernst genommen wird. Unter einer Schulstunde macht diese Variante keinen Sinn, besser wären zwei bis drei Schulstunden.