

DIAMANTENSCHULE

Ein Ort für kreatives Handeln

im **Diamant Offenbach**, Frankfurter Straße 8 / 63065 Offenbach am Main

November 2022 - März 2023

Der **Diamant** im Herzen Offenbachs wird zu einem facettenreichen, kommunikativen Ort. Als **Museum Of Urban Culture** bietet er einen niederschweligen Zugang zu Kunst und Kultur aus Sicht des Alltags und der Straße.

Ein wichtiger Schliff seiner vielseitigen Facetten ist die **Diamantenschule**. An allen Wochentagen, zu und nach den regulären Schulzeiten, verwandelt sich der **Diamant** in einen Ort des Austauschs, Gebens, Lernens, Schleifens, Forschens und Staunens.

Studierende der Hochschule für Gestaltung bieten hier in interdisziplinären Formaten Kurse und Workshops an, sowohl eigenständig als auch in Kooperation mit Lehrenden der Rudolf-Koch-Schule. Die Dauer der Formate reicht von einmaligen Besuchen bis hin zur Begleitung während der gesamten Projektzeit und richtet sich an alle Jahrgangsstufen (5-13) der weiterführenden Schule.

*

Kursangebote mit Studierenden der Hochschule für Gestaltung Offenbach

Änis Rieb

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Secret SMS für alle!

Der **Diamant** im Herzen der Stadt strahlt in den Raum hinaus und wieder zurück. Im Workshop **Secret SMS für alle!** gehen die Schüler_innen durch den öffentlichen Raum der kulturell diversesten Stadt der Republik. Sie müssen ihre Sinne schärfen und genau beobachten, was sie umgibt, auch wenn sie vielleicht bereits unzählige Male an bestimmten Stellen vorbeigegangen sind. Welche Zeichen, Spuren oder Details finden sie?

Mit diesen Observationen und einfachen Mitteln wie Papier, Klebeband und Stift ausgerüstet, können die Schüler_innen an Ort und Stelle kreativ werden und Kunst im öffentlichen Raum verwirklichen. Sie hinterlassen kleine Spuren, Nachrichten, Zeichen, die verwundern oder ein Lächeln hervorzaubern können.

Es sind keine Medien im Stadtraum zur Produktion ausgeschlossen; gefundene Objekte, Gegenstände oder Oberflächen werden zu gestalterischen Aktionsflächen. Zu Beginn des Kurses gibt es Einführungen mit vielseitigen Beispielen, um den gestalterischen Spielraum zu vermitteln und die Schüler_innen zu sensibilisieren.

*

Camila Chinchilla/Linnea Zimmermann

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Kollektive Kunst, Switch game

1.

In 3er-Gruppen wird an 3 Bildern gearbeitet (zwei mit einer zufälligen Aufgabe und eines frei), jeder kann auf dem Papier, das er für die Runde bekommen hat, zeichnen oder malen. Wenn die Zeit vorbei ist (alle 3-15 Minuten), wird gewechselt. Jede_r Schüler_in setzt die Zeichnung des anderen fort oder fügt neue Dinge hinzu. Die Bilder, die nun voller Zeichnungen sind, sind eine Gruppenarbeit. Dieser Kurs ist für jedes Alter geeignet.

2.

Je nach Anzahl (max. 15 Schüler_innen) gibt es 3-7 große Leinwände. Für jede Leinwand gibt es eine Emotion als Aufgabe, z.B. Angst, Traurigkeit, Überraschung etc. Die Schüler_innen stellen die Emotion malend auf der Leinwand dar. Es sind zwei Schüler pro Leinwand, alle 5-15min wechselt das Paar zur nächsten Leinwand und setzt das Bild des anderen Schülerpaares fort.

Nach einigen Runden sind die gemeinsamen Bilder fertig.

Danach werden sie im Diamant präsentiert, mit der Möglichkeit für die Besucher aufzuschreiben und zu erraten, welches Gefühl für jede Leinwand gewählt wurde.

Dieser Kurs ist für jedes Alter geeignet

3.

Es werden Paare gebildet, die jeweils eine Person darstellen sollen, z.B. Prinzessin, Millionär_in, Musiker_in etc. Dann werden die Schüler_innen in 2 Gruppen geteilt.

Die einen malen den Oberkörper der jeweiligen Person, die anderen die Beine (ohne zu sehen, was auf der anderen Seite passiert) Die fertigen Bilder werden zusammengefügt, sie sollen etwa lebensgroß sein und werden im Diamant ausgestellt.

Dieser Kurs ist eher für Jüngere geeignet

Die unsichtbaren Bürger

Ziel ist es, dass jeder eine_n Offenbacher Bürger_in erschafft, den es so in echt geben könnte; dabei hilft ein Fragebogen. Die Schüler*innen entwickeln ein Konzept, wer diese Person sein könnte, wie sie lebt, welche guten und schlechten Eigenschaften sie hat usw. Anschließend wird sie zum Leben erweckt. Dafür steht den Schüler*innen frei, wie sie das umsetzen möchten. Möglich wäre z.B. eine Erzählung, ein Comic, eine eigene Identität auf Instagram, eine Skulptur oder Bilder und Zeichnungen.

Dieser Kurs ist eher für ältere geeignet (ab Klasse 9/10)

*

Rushy Rush

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Techniken der Umformung

Älter, als die erste Handabbildung, weiter, als die Voyager!

So ursprünglich die älteste, bildliche Darstellung eines menschlichen Körperteils mit Hilfe einfachstem Farbstaub ist, so zeitgemäß ist die Anwendbarkeit dieser uralten Kulturtechnik und so universell sind die angewendeten Prinzipien: Für ein Negativ benötige ich ein Positiv und vice versa. Was ich von dem Papier wegschneide wird sichtbar, alles andere bleibt unsichtbar. Der Farbstaub muss nicht mehr mühsam hergestellt werden, sondern kommt aus der Sprühdose. Mit diesen Hilfsmitteln sowie Schere, Cutter, Papier und Klebeband ausgestattet, erstellen die Schüler_innen eigene Schablonen und Scherenschnitte, die sich im Anschluss auf T-Shirts übertragen lassen. Die thematischen Inhalte sind sowohl aus ihrem eigenen Kosmos ableitbar, können aber ebenso bildnerisch eine komplexe Formel oder philosophische Schulhoffragen und -aussagen beschreiben: alles Denkbare wird abbildbar. Die Herausforderung für die älteren Schüler_innen stellt sich nach dem noch nicht Abgebildeten zu suchen.

Rushy Wallet

Video didn't kill the radio star und digitale Medien haben nicht die Printmedien verdrängt. Sie sind nach wie vor im Stadtraum in Form von Postern, Zeitungen und Zeitschriften zu finden und dienen den Schüler_innen als Grundlage für ihre ersten, mit wenigen Handgriffen selbst hergestellten Stickern. Printmedien erscheinen nicht nur flach wie eine Zeitschrift, sondern auch in Volumen mit verschiedenen Größen. Wie wird aus einer Kaffeeverpackung eine Geldbörse mit eigenem Design? Mit wenigen Tools und Anleitung können die Schüler_innen jedes denkbar geprintete Blatt auf die Verpackung auftragen und ihr Wallet selbst designen: Ist es eine Comiczeitschrift, das Lieblingsgericht, ein Songtext oder sind es Teile der Formelsammlung? Das Zusammenführen zweier bereits benutzter Materialien lässt etwas völlig Neues entstehen. Wie weit lässt sich dieses Prinzip skalieren? Kann man auf diese nachhaltige Weise vielleicht eine Reisetasche, eine ganze Kollektionen oder sogar ein Kleidungsstück produzieren? Die Ergebnisse haben vielleicht einen Platz im Schaufenster des Bekleidungsgeschäfts **M.Schneider** oder einen Bereich in der **Vogue-Offenbach**.

Cityaborigines

Die **Techniken der Umformung** sind grenzenlos und lassen sich problemfrei in den Stadtraum übertragen. Auf Erkundungstouren, mit nur wenigen Hilfsmitteln ausgestattet, gilt es einem Aborigine gleich, sich im innerstädtischen Raum zurechtzufinden. Wie könnten die Schüler_innen diesen Raum im Großen wie im Kleinen abformen und in den **Diamant** hineinbringen? Würde der Zugang zur Tiefgarage auf dem Stadthof bspw. in eine Tasche passen? Schnur und Papier sind hierfür hilfreiche Tools. Aber auch den real kleinen, unscheinbaren Dingen gilt es Aufmerksamkeit zu schenken: ein geriffelter Handlauf im Bus, ein Ampelknopf oder ein schöner Stein können als Abformobjekte in Frage kommen.

Eine besondere Art der **Techniken der Umformung** bilden die **Asphaltspiele**. Auch hier gilt es mit wachem Auge durch die Stadt zu gehen und den Blick zu schärfen,

ähnlich einem Skater, der in Betonkanten, glatten Untergründen, Senken oder Schrägen mehr sieht, als simple Oberflächen, sondern Möglichkeiten zu grinden, springen oder sliden. Welche Elemente der Stadt dienen als Vorlagen, um direkt vor Ort ein Spiel zu entwickeln? Eine Treppe wird zu einem mehrstufigen Spielfeld, ein kleiner Absatz kann zum Münzen schnicken dienen und auf einer einfachen Fläche lassen sich mit Klebeband schnell Felder zum Zielen, Werfen und Treffen formen wofür auch gleich die Regeln definiert werden müssen. Fast alles lässt sich transformieren und ein Spiel überführen.

*

Meral Albrecht

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Diamant TrueCrimeStory

Für die **Diamant TrueCrimeStory** verwandelt sich der Diamant in einen fiktiven Tatort. Es gilt herauszufinden, was in dem historischen Gebäude eines ehemaligen Juweliers passiert sein könnte, um dies in Kurzgeschichten festzuhalten. Die Schüler_innen versuchen gemeinsam dem Geschehen in detektivischen Entdeckungstouren im Gebäude auf die Schliche zu kommen. Dafür müssen sie einige Geschicke anwenden, sich austauschen und die Geschichte/n entwickeln und final gestalten. Dabei vermischt sich die reale Geschichte des Hauses mit fiktivem Geschehen. Was ist echt und was erfunden bleibt in der Schwebe.

In kurzen Workshop-Situationen können sie bspw. Skills erlernen, wie sie Spuren der Geschehnisse für sich nutzen.

In der hauseigenen **Public Library** des **Diamant** können interessierte Besucher_innen Einblick in die geschriebenen Geschichten bekommen.

*

Faina Yanusova

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Whatsup-Instagrart

Die Schnelligkeit und Schnelllebigkeit von Social-Media Anwendungen eröffnet den Raum für Fragen nach Identität und Authentizität und den Schutz selbiger. Filter im bildlichen und textlichen Sinn sind hierfür gängige Möglichkeiten. Wie stelle ich einen Filter her? Wie erfinde ich einen Namen? Auch Sprache und Zeichen werden zum Gegenstand eines Research-Formats. Welche Emoji-Folgen haben welche Bedeutung und wie lese und verstehe ich sie überhaupt? Sollten sie festgehalten werden, um nicht in Vergessenheit zu geraten? Welches Emoji fehlen? In einem Workshop können Schüler_innen an interessierte Lehrer_innen Ihre Skills weitergeben.

Entwickle eine Challenge oder einen Trend! All dies wenden Jugendliche tagtäglich an. In der **Diamantenschule** werden diese Anwendungen zu vollwertigen Themen mit Hausaufgaben auf Instagram, TikTok oder Snapchat.

Passen Emojis in einen Deutschkurs und eine Challenge in den Sportunterricht? Auf jeden Fall! Auch geschichtlich geht die **Diamantenschule** auf Back-to-the-Future-Exkursionen mit dem Digital Retro Park aus Offenbach in die Zeit der Spielekonsolen und 8-bit Computer.

*

Josephine Kramer

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

Inneres SuperMe!

In sozialen Netzwerken des Internets sind vielschichtige, unterschiedliche Identitäten in einer Person nichts ungewöhnliches. Was haben diese mit den Vorstellungen und Wünschen eines **Inneren SuperMe** zu tun?

Mit jüngeren Schüler_innen geht die **Diamantenschule** auf Exkursion in den inneren Raum. Wo kommt man her, wo liegen Wurzeln und was findet man einfach super?

Auf spielerische Art nährt man sich dem Thema, um einen Austausch herzustellen.

Welche weiteren Eigenschaften wären mir wichtig oder wünschte ich mir und wie ließe sich dies alles in einem/r innerer/n Superhelden/in festhalten? Die

Schüler_innen beginnen diese zusammen zu visualisieren und können am Ende die

Held_innen bspw. durch Kostüme oder Verkleidungen in einem Shooting für die

Diamant-Publikation Vogue-Offenbach festhalten oder ihre Ergebnisse in der hauseigenen **Public Gallery** zeigen.

Mit älteren Schüler_innen lässt sich das Ausdrucksmedium gezielter auf die Fähigkeiten der einzelnen abstimmen, um der Frage nach dem **Inneren SuperMe** zu gehen: Wer will ich sein, worüber will ich meine Identität lesen bzw. was macht die aus?

*

Dagmawi Negussie

Klassenstufe: 5-13

Zeitliche Disposition: jeden Tag

CityGemmeSounds

Der Raum um den **Diamant** ist von hoher menschlicher Interaktion geprägt. Die vielfältigen Klänge dieser Geräuschkulisse bilden eine Grundlage für Soundexkursionen der **Diamantenschule**. Wie klingt die städtische Umgebung mit all ihrer Infrastruktur? Wie stark ist bspw. der Hall in einer Tiefgarage? Welche Geräusche lassen sich identifizieren und welche Töne daraus extrahieren? Mit einfachen Applikationen auf dem Smartphone können Schüler_innen so erste experimentelle Klangreisen durchführen.

Diese Aufnahmen dienen kleineren Gruppen für die Arbeit an verschiedenen Ausgabeformaten: Musikstücke, Hörbücher, zu denen sie selbst einen Plot entwickeln können oder auch installative Situationen sind denkbar.

Das Angebot zum Gestalten eigener Musikstücke richtet sich vorrangig an Schüler_innen ab Klasse 8. Sie entwickeln eigene musikalische Ideen und schreiben ebenso eigene Texte.

Schüler_innen unterhalb der 8. Klasse, die bereits ein Musikverständnis entwickelt haben, könnten aber ebenfalls an diesem Angebot teilnehmen.

Das Hörspiel Angebot ist an alle Interessent*innen gerichtet.

*

Die Produktivität der **Diamantenschule** zeigt sich u.a. in der hauseigenen **Public Library** und in der **Public Gallery**, wo in selbstverständlicher Weise die Werke der Schüler_innen neben Werken weiterer Bürger_innen Offenbachs platziert und für alle Besucher_innen sichtbar sein werden; auch die Social-Media Videos der Schüler_innen sind über Projektionen im Innenhof des **Diamant** zu sehen. Die Arbeiten werden auf diese Weise direkt zum Teil des Museumsbetriebs.

Schule kann nie alle Interessen von Kindern und Jugendlichen abbilden und unterstützen. Die **Diamantenschule** erweitert das schulische Angebot und interessiert sich genauso für die Skills derer, die zu ruhig, zu unruhig, zu laut oder zu leise in der Schule sind und möchte ihnen einen Raum für ihre Aktivitäten anbieten. Über diese Schulkooperation hinaus ist sie offen für alle interessierten Kinder und Jugendliche, die Spaß und Lust am gestalterischen, kreativen Arbeiten haben.

Die **Diamantenschule** wird so zu einem Ort, an dem man auch nach Schulschluss noch abhängen möchte!