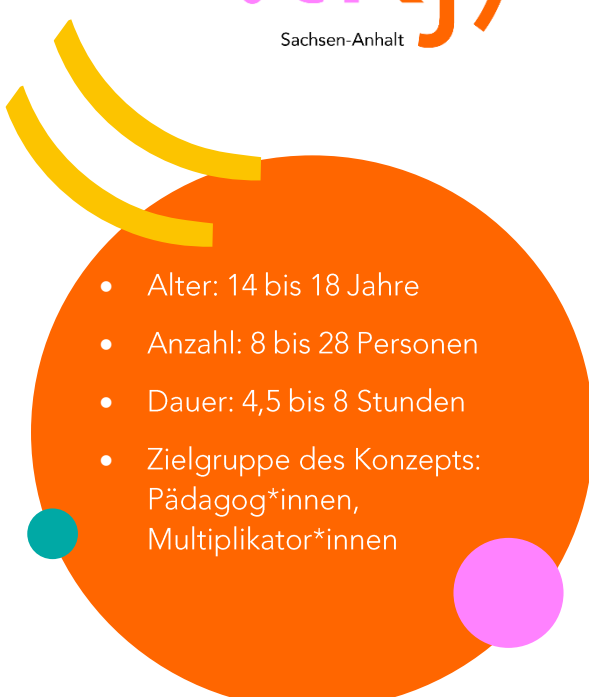


DRESS.CODE

KI – Kleidung – Kollaboration

- 
- Alter: 14 bis 18 Jahre
 - Anzahl: 8 bis 28 Personen
 - Dauer: 4,5 bis 8 Stunden
 - Zielgruppe des Konzepts:
Pädagog*innen,
Multiplikator*innen

Worum geht es?

Kleidung, Stil und ständig wechselnde Trends sind für Jugendliche nicht nur ein Ausdruck von Identität und Individualität, sondern auch ein Zeichen von Gruppenzugehörigkeit. Gleichzeitig präsentieren Medien und Filme über Zukunftsvisionen oft uniforme Kleidung, die auf Funktionalität und Optimierung abzielt. Doch wie könnte ein Dresscode der Zukunft aussehen? Und wie lassen sich solche Ideen in Magazincovern oder kreativen Geschichten umsetzen?

Der Workshop DRESS.CODE bietet Jugendlichen die Möglichkeit, Vielfalt und Gleichheit kreativ zu verhandeln und zu gestalten. Durch den Einsatz innovativer medialer Techniken wie Greenscreen, ChatGPT und digitale Recherche entwickeln sie eigene Visionen von Mode, Identität und Zukunft. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung in der Gruppe sowie die Arbeit mit dem eigenen Körper – sowohl im physischen als auch im digitalen Raum.

Die Methoden des Workshops sind modular aufgebaut und können flexibel an unterschiedliche Zeitrahmen, Gruppendynamiken oder Anforderungen angepasst werden. So ermöglicht der Workshop nicht nur einen umfassenden Prozess von der Reflexion bis zur Umsetzung, sondern erlaubt auch die Durchführung einzelner Bausteine je nach Verfügbarkeit.

Es bleibt spannend – let's collaborate!

Über die Autor*innen

Natalia Peña, geboren 1990 in La Paz, und Christopher Utpadel, geboren 1990 in Berlin, sind die Gründer*innen von edugrapes – Studio für künstlerisches und transkulturelles Lernen. Ihre Arbeit verbindet künstlerische, medienpädagogische und performative Ansätze, um partizipative Lernumgebungen zu schaffen. Mit langjähriger Erfahrung in der Kulturellen Bildung, Projektentwicklung und Workshopgestaltung begleiten sie Institutionen, Schulen und Kulturakteur*innen in der Umsetzung innovativer Bildungsprojekte sowie in der Entwicklung der eigenen Organisation durch Fortbildungen und Coachings. Ihr Schwerpunkt liegt auf der Förderung kreativer und nachhaltiger Prozesse, die gesellschaftliche Reflexion und kollaborative Zusammenarbeit im Kontext einer sich wandelnden transkulturellen Gesellschaft ermöglichen.

Die dokumentierenden Fotografien und Ergebnisse im Konzept sind im Rahmen einer Zusammenarbeit mit der 10. Klasse der Diderot-Oberschule in Leipzig entstanden, deren Kolleg*innen im Fachbereich Kunst, Christin Papert und Sina Ortiz, wir herzlich für die Unterstützung, Feedbacks und auch Fotos danken möchten. Die Konzeption und Durchführung im Rahmen der Schulworkshops wurde zudem durch Katharina Bowinkelmann, Masterstudentin im Fach Kunstwissenschaft an der Burg Giebichenstein in Halle, unterstützt.

Die »Servicestelle für digitale kulturelle Bildung« wird gefördert vom Land Sachsen-Anhalt.



SACHSEN-ANHALT

#moderndenken

.kultur.frei.entfalten

Inhalt

1. Beschreibung
 - 1.1 Ziele
 - 1.2 Erwartete Ergebnisse
 - 1.3 Didaktischer Mehrwert
 - 1.4 Methodik
2. Benötigte Materialien
3. Zusätzliche Ressourcen: Links und visuelle Materialien
4. Raumsituation
5. Ablauf und Methodenbeschreibung
 - A. Einstieg & Gruppendynamik
 - B. Recherche und Experimentieren
 - C. Kollektive Zukunfts-Skizze, Dresscode der Zukunft
 - D. Cover-Design im Team – DESIGN & KOLLABORATION: WIR GESTALTEN EIN FASHION COVER

1 Beschreibung

Kleidung, Stil und ständig wechselnde Trends sind für Jugendliche nicht nur ein Ausdruck von Identität und Individualität, sondern auch ein Zeichen von Gruppenzugehörigkeit. Gleichzeitig präsentieren Medien und Filme über Zukunftsvisionen oft uniforme Kleidung, die auf Funktionalität und Optimierung abzielt. Doch wie könnte ein Dresscode der Zukunft aussehen? Und wie lassen sich solche Ideen in Magazincovern oder kreativen Geschichten umsetzen?

Der Workshop DRESS.CODE bietet Jugendlichen die Möglichkeit, Vielfalt und Gleichheit kreativ zu verhandeln und zu gestalten. Durch den Einsatz innovativer medialer Techniken wie Greenscreen, ChatGPT und digitale Recherche entwickeln sie eigene Visionen von Mode, Identität und Zukunft. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung in der Gruppe sowie die Arbeit mit dem eigenen Körper – sowohl im physischen als auch im digitalen Raum.

Die Methoden des Workshops sind modular aufgebaut und können flexibel an unterschiedliche Zeiträume, Gruppendynamiken oder Anforderungen angepasst werden. So ermöglicht der Workshop nicht nur einen umfassenden Prozess von der Reflexion bis zur Umsetzung, sondern erlaubt auch die Durchführung einzelner Bausteine je nach Verfügbarkeit.

Es bleibt spannend – let's collaborate!

1.1 Ziele

- Kreative Reflexion: Jugendliche reflektieren kritisch die Bedeutung von Mode, Trends und Gruppendynamiken und setzen sich mit der Frage auseinander, wie Kleidung Identität und Zugehörigkeit prägt.
- Medienkompetenz stärken: Sie erlernen den verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit digitalen Technologien wie ChatGPT und Greenscreen.
- Zukunftsvisionen entwickeln: Die Teilnehmenden entwickeln innovative Konzepte, die gesellschaftliche Themen wie Vielfalt, Gleichheit und Individualität aufgreifen.
- Teamarbeit fördern: Der Workshop legt einen besonderen Fokus auf die Zusammenarbeit in Gruppen, um individuelle und kollektive Kreativität zu fördern.

1.2 Erwartete Ergebnisse

- individuelle und kollaborative kreative Arbeiten in digitaler und physischer Form
- Präsentationsformate wie Magazine, Poster oder digitale Galerien
- erweiterte Medienkompetenz und kritisches Denken zu Mode und Technologie

1.3 Didaktischer Mehrwert

- Förderung von Teamarbeit und kreativer Problemlösung
- Stärkung der Medienkompetenz durch praktische Anwendung
- Reflexion gesellschaftlicher Werte und normativer Schönheitsideale

1.4 Methodik

Der Workshop ist in vier Phasen unterteilt, die methodisch aufeinander aufbauen:

Einstieg und Warm-up: Die Teilnehmenden starten mit einer interaktiven und kollaborativen Brainstorming-Übung, um erste Assoziationen zu Themen wie Dresscode, Uniformität und Stil zu sammeln.

Recherche und Experimentieren: In Kleingruppen erproben die Jugendlichen an drei Stationen verschiedene Methoden, darunter digitale Trendrecherchen, kreative Nutzung von ChatGPT und erste Tests mit Greenscreen-Technologien.

Design und Umsetzung: Die Gruppen entwickeln ihre eigenen Konzepte für einen Dress.Code der Zukunft und setzen diese kreativ in Magazincovern oder -stories um.

Präsentation und Feedback: Am Ende des Workshops präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse in einem gemeinsamen Austausch.

Jede dieser Phasen (Bausteine) kann auch unabhängig voneinander eingesetzt werden, je nach Zeitrahmen oder spezifischen Anforderungen. Der gesamte Workshop umfasst sechs Schulstunden, aber die einzelnen Bausteine können je nach verfügbarem Zeitbudget und Bedarf flexibel kombiniert oder separat durchgeführt werden.

2 Benötigtes Material

Die Auswahl der richtigen Soft- und Hardware spielt eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung der hier beschriebenen Methode zur Gestaltung von Zukunftsvisionen in Form von Magazincovern. Der Einsatz kreativer und digitaler Technologien wie Greenscreen-Technologien, KI-Tools (z. B. ChatGPT) und Bildbearbeitungssoftware ist notwendig, um innovative Konzepte zu entwickeln und visuell darzustellen. Dies kann jedoch zeitaufwändig sein und erfordert eine gute Planung. Durch den modularen Aufbau der Methoden können einzelne Schritte ausgelassen oder flexibel kombiniert werden. Dies setzt voraus, dass die Inhalte für den ausgelassenen Schritt im Vorfeld aufbereitet und zur Verfügung gestellt werden.

Besonders wichtig ist es, die Methode so zu gestalten, dass sie gut in den Alltag der Jugendlichen integriert werden kann. Durch die Kombination von Kreativität und Technologie können Jugendliche spielerisch an komplexe Themen wie Identität, Stil und Gruppenzugehörigkeit herangeführt werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Methode flexibel bleibt: Es ist möglich, nur einzelne Bausteine zu verwenden, wie z. B. die Arbeit am Greenscreen oder die Recherche, ohne den gesamten Prozess durchlaufen zu müssen. Der*die Moderator*in sollte jedoch sicherstellen, dass alle notwendigen Materialien bereitstehen, falls ein Schritt ausgelassen wird.

Ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt werden sollte, ist die Bereitstellung von optionalem Material. Wenn die Gruppe bereits über eigenes Material verfügt, können die entsprechenden Schritte übersprungen werden. Dies erfordert eine sorgfältige Anpassung der Methode an die Bedürfnisse und das technische Verständnis der Teilnehmenden.

Technik:

- Beamer oder Smartboard
- Laptop
- Greenscreen-Stativ (alternativ kann man einen grünen Stoff an die Wand hängen)
- optional: Beleuchtung / zusätzliche Lampen
- Smartphone mit Kamerafunktion (in einem Stativ für den Greenscreen)
- Smartphones oder Tablets mit Kamerafunktion (ein Gerät pro Teilnehmer*in)
- Stativ für Smartphone
- WLAN (auch für die Teilnehmenden)
- Ladekabel für die technischen Geräte
- ggf. Verlängerungskabel

Software:

- ChatGPT
- OBS (Open Broadcast Software)
- Iriun-Webcam (free)
- Whiteboard-Tools
- Design-Tools wie Adobe, Canva, Genially oder PowerPoint

Verbrauchsmaterialien:

- zwei Rollen Textiltape für Boden-Mapping
- drei Kreidestifte für Boden-Mapping
- Karten für Brainstorming (verschiedene Farben), Moderationskarten in vier bis fünf verschiedenen Farben
- Edding / Stifte (einer pro Teilnehmer*in)
- Kleidung oder Accessoires zum Inszenieren
- optional: Namensschilder oder Sticker

3 Zusätzliche Ressourcen: Links und visuelle Materialien

Um die Vorbereitung und Durchführung des Workshops zu erleichtern, stellen wir hier nützliche Links und Beispielbilder für die benötigten Materialien bereit. Diese Ressourcen sollen helfen, die notwendige Ausstattung, Software und Werkzeuge schnell und unkompliziert zu finden und zu nutzen.

Nützliche Links:**Greenscreen-Software:**

- OBS Studio (<https://obsproject.com/de>)
- Iriun Webcam (<https://iriun.com>)
- Links zum Einrichten von OBS für den Greenscreen:

<https://www.youtube.com/watch?v=11LINcanUnc>

<https://www.youtube.com/watch?v=mjyd1nHiQJ0>

KI-Tools:

- ChatGPT (<https://chat.openai.com>)

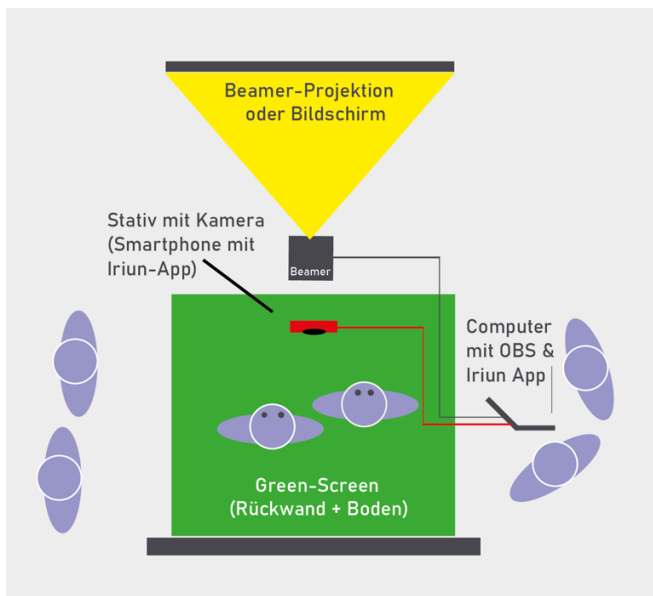
Gestaltungssoftware:

- Adobe Express (<https://www.adobe.com/express>)
- Canva (<https://www.canva.com>)
- Genially (<https://www.genial.ly>)

Nachfolgend findest du einige Beispielbilder der empfohlenen Materialien und Ausstattungen, um einen Eindruck von der benötigten Ausrüstung zu erhalten.

1. Möglicher Aufbau eines Greenscreen-Sets

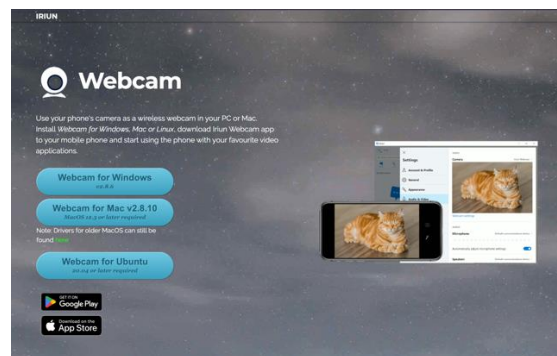




2. Beamer oder Smartboard



3. Laptop mit angeschlossener Kamera und OBS-Software



4. Mitgebrachte Kleidung und Accessoires für die Inszenierung



5 Ablauf und Methodenbeschreibung

Zeit	Inhalt	Gruppenmodus	Material
A. Einstieg & Gruppendynamik (45 Minuten)			
15 Minuten	Begrüßung und thematisches Warm-up [Hybrid Dress]	ganze Gruppe (Kreis mit großer Mitte zum Agieren)	Tape, Kreidestifte, Tablets / Smartphones, glatter Boden
10 Minuten	Boden-Mapping / Brainstorming zu Dress-Code	ganze Gruppe (Kreis)	Kreidestifte, iPads
B. Recherche und Experimentieren (60 Minuten)			
10 Minuten	Gruppeneinteilung und Stationen-Erklärung	ganze Gruppe	Präsentation
20 Minuten	Station 1: Trend-Recherche	Kleingruppen	Tablets / Smartphones, Smartboard
20 Minuten	Station 2: ChatGPT-Zukunftskleidung	Kleingruppen	iPads, Zugang zu ChatGPT, Papier und Stifte
20 Minuten	Station 3: Greenscreen-Test	Kleingruppen	Greenscreen, Smartphonekamera, Irium, Laptop mit OBS-Software, extra Belichtung (optional)
10 Minuten	Abgleich / Präsentation der Ergebnisse	ganze Gruppe	Kreidestifte, Smartboard
15 Minuten	C. Kollektive Zukunfts-Skizze Dresscode der Zukunft (Zusatzaufgabe)	ganze Gruppe	A4-Blätter, Stifte
D. Cover-Design im Team – DESIGN & KOLLABORATION: WIR GESTALTEN EIN FASHION COVER (120 bis 180 Minuten)			
10 Minuten	Vorstellen der Projektbestandteile	ganze Gruppe	Präsentation

45 bis 90 Minuten	Uniform / Accessoires gestalten	Kleingruppen	Kleidung oder Accessoires zum Inszenieren
	Hintergrund für die Inszenierung	Kleingruppen	iPads
	Fotoshooting im Greenscreen-Studio	Kleingruppen	Greenscreen, Smartphonekamera, Irium, Laptop mit OBS-Software, extra Belichtung (optional)
	Titel und Detailfotos	Kleingruppen	iPads / Smartphonekamera
30 Minuten	Gemeinsames Design von Cover als dynamische Präsentationsform	ganze Gruppe (Fokus jeweilige Kleingruppe)	Software zu Gestaltung (Power-Point, Adobe, Canva, Genially)
10 Minuten	Abschlussbesprechung & Feedback		

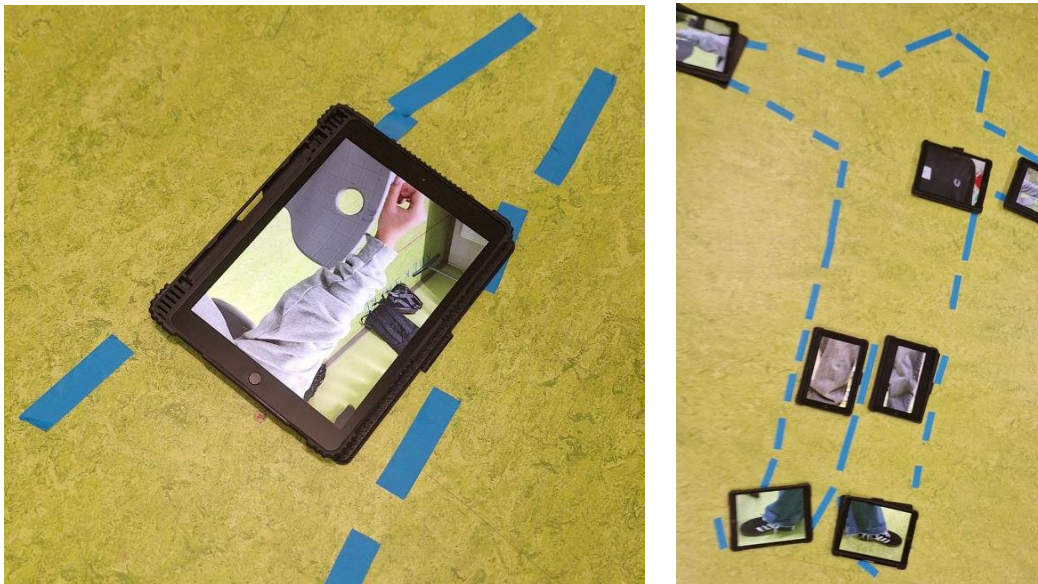
A. Einstieg & Gruppendynamik (45 Minuten)

Begrüßung & thematisches Warm-up [Hybrid Dress] (15 Minuten)

Die Teilnehmenden haben drei Minuten Zeit, um als Gruppe mit Tape eine lebensgroße Figur auf dem Boden zu erstellen.

Die Teilnehmenden wählen ein auffälliges oder interessantes Detail ihrer Kleidung aus, das sie besonders hervorheben möchten. Anschließend nutzen sie ein Tablet oder Smartphone, um ein Foto von sich zu machen, das genau diesen Ausschnitt ihrer Kleidung zeigt.

Nach der Aufnahme öffnen sie das Foto auf dem Tablet / Smartphone und platzieren es an der passenden Stelle der Figur, die am Boden liegt. Dabei achten sie darauf, das Foto so zu positionieren, dass es nahtlos in das Gesamtbild passt und die Figur kreativ ergänzt. Diese Methode regt dazu an, die eigene Kleidung bewusst wahrzunehmen und diese kreativ in einen neuen Kontext einzubringen.



Boden-Mapping / Brainstorming zu Dress-Code und Uniform (10 Minuten)

- Ein interaktives Brainstorming im Kreis. Begriffe werden gesammelt und mit Kreidestift auf dem Boden dargestellt / verknüpft.
- Fokus: Assoziationen zu Uniformen, Trends und Zukunftsmode



B. Recherche und Experimentieren (ca. 60 Minuten)

Gruppeneinteilung und Stationen-Erklärung (10 Minuten)

- Teilnehmer*innen werden in drei Gruppen eingeteilt.
- Jede Gruppe durchläuft alle Stationen (Rotation).

Station 1: Trend-Recherche (ca. 20 Minuten)

Die Teilnehmenden arbeiten gemeinsam als Gruppe und erstellen am Smartboard eine Collage oder ein Moodboard, das verschiedene Styling- und Modetrends zeigt, die sie kennen.

Mit Tablets oder Smartphones recherchieren die Teilnehmenden aktuelle Modetrends. Dabei suchen sie nach Bildern, Artikeln oder Beiträgen, die sie inspirieren oder die für sie persönlich relevant sind. Diese gesammelten Inhalte werden auf das Smartboard übertragen, um die Trends visuell darzustellen.

Ziel dieser Station ist es, zu analysieren, welche Trends besonders auffallen und welche für die Teilnehmenden eine persönliche Bedeutung haben.

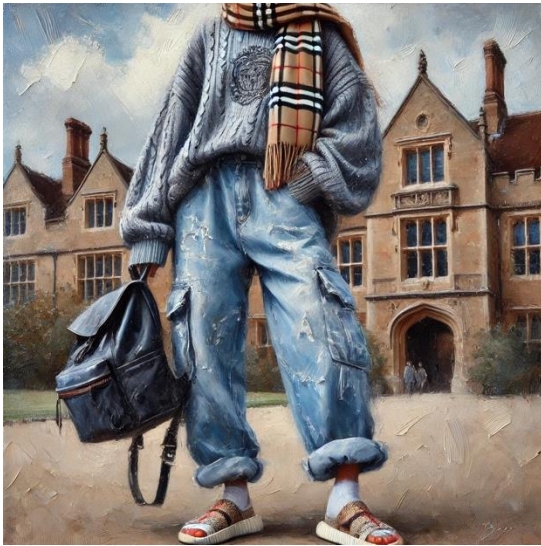
Station 2: Chat GPT-Zukunft Kleidung (ca. 20 Minuten)

Die Teilnehmenden entwickeln mithilfe eines Prompts eine Vision von zukünftiger Kleidung für die Schule.

Zunächst besprechen die Gruppen gemeinsam, welche Eigenschaften ein Schuluniform-Design für die nächsten zehn Jahre haben könnte. Überlegt dabei, wie die Kleidung für Schüler*innen und für Lehrer*innen aussehen könnte. Nehmt Aspekte wie Funktionalität, Stil, Nachhaltigkeit und Technologie mit in eure Überlegungen auf.

Die Gruppe formuliert dann einen klaren Prompt für die KI. Dieser Prompt wird in die KI eingegeben, um grafische Vorschläge oder textbasierte Beschreibungen für die Uniform der Zukunft zu generieren.

Ziel: Eine kreative, visuelle Vorstellung davon zu entwickeln, wie sich Schuluniformen und Outfits für Schüler*innen und Lehrer*innen in den nächsten zehn Jahren verändern können. Die Teilnehmenden lernen dabei, durch gezielte Prompts die KI als Design Werkzeug zu nutzen und innovative Ideen zu erzeugen.



Beispielbilder, die während der Erprobung der Methode mithilfe von ChatGPT entstanden.

Station 3: Thematischer Greenscreen-Test (ca. 20 Minuten)

In dieser Station lernen die Teilnehmenden, wie ein Greenscreen funktioniert und wie digitale Hintergründe kreativ genutzt werden können.

Zunächst erklärt der*die Moderator*in die Funktionsweise des Greenscreens sowie die Grundlagen der verwendeten Software (OBS – Open Broadcaster Software). Dabei wird gezeigt, wie Hintergründe eingefügt und angepasst werden können, z. B. Größenveränderungen oder der Austausch von Szenenbildern.

Ablauf:

1. Demonstration (5 Minuten):

Eine Person stellt sich vor den Greenscreen, während der*die Moderator*in die Technik und die verschiedenen Möglichkeiten am Computer erklärt. Die Gruppe verfolgt den gesamten Prozess.

2. Praktische Übung (15 Minuten):

Zwei Teilnehmende arbeiten am Computer und steuern die Hintergründe.

Zwei weitere stellen sich vor den Greenscreen. Als digitale Hintergründe werden Bilder von Menschen in Uniformen eingeblendet (Beispielfotos). Die Teilnehmenden überlegen:

- Wie würde ich mich in diese Gruppe einfügen?
- Wie kann ich meine Haltung oder Position verändern, um Teil des Bildes zu werden?

Erweiterung und Vorbereitung des Greenscreen, OBS und Irium:

Mit der Software OBS werden verschiedene Hintergründe eingeblendet, z. B. realistische oder futuristische Szenarien. Die Teilnehmenden reflektieren:

- Wie verändert sich die Wahrnehmung, wenn sich der Kontext im Hintergrund ändert?
- Wie beeinflusst die digitale Umgebung das Auftreten und Sprechen?
- Wie verändert sich die Wirkung der Person auf das Publikum im Raum?

Ziel: Die Teilnehmenden lernen, wie digitale Werkzeuge wie der Greenscreen und OBS genutzt werden können, um sich kreativ in Szenen einzufügen und neue Identitäten im digitalen Raum zu erforschen. Dabei reflektieren sie performativ und digital, wie sich Dress-Codes auf unser Verhalten auswirken und welche unterschiedlichen Gefühle sie hervorrufen können. Sie erkunden, wie Kleidung die eigene Wahrnehmung, das Auftreten und die Wirkung auf andere beeinflusst.

Abgleich / Präsentation der Ergebnisse (10 Minuten)

Die Boden-Mappings werden durch die gesammelten Erfahrungen aus den Stationen ergänzt und weiterentwickelt. Anschließend reflektieren die Teilnehmenden gemeinsam die Erkenntnisse und Erlebnisse der einzelnen Stationen:

- Welche neuen Perspektiven oder Ideen haben sich ergeben?
- Wie haben die Stationen das Verständnis von Dress-Codes, Identität und Gruppenzugehörigkeit beeinflusst?
- Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten wurden in den Gruppenarbeiten sichtbar?

C. Kollektive Zukunfts-Skizze Dresscode der Zukunft (Zusatzaufgabe)

In dieser Übung entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam eine zehn Jahre in der Zukunft liegende Vision der Lehrkräfte an ihrer Schule. Die Gruppe sitzt im Kreis, wobei Kreativität, Zusammenarbeit und Vorstellungskraft im Vordergrund stehen.

Ablauf:

Vorstellung der Aufgabe (2 Minuten).

Der*die Moderator*in stellt die Ausgangsfrage:

- „Stellt euch vor, in der Mitte unseres Kreises steht eine Lehrerin oder ein Lehrer dieser Schule aus dem Jahr 2034. Wie könnte diese Person aussehen? Was trägt sie? Was zeichnet sie aus?“

Individuelle Zeichnung (5 Minuten):

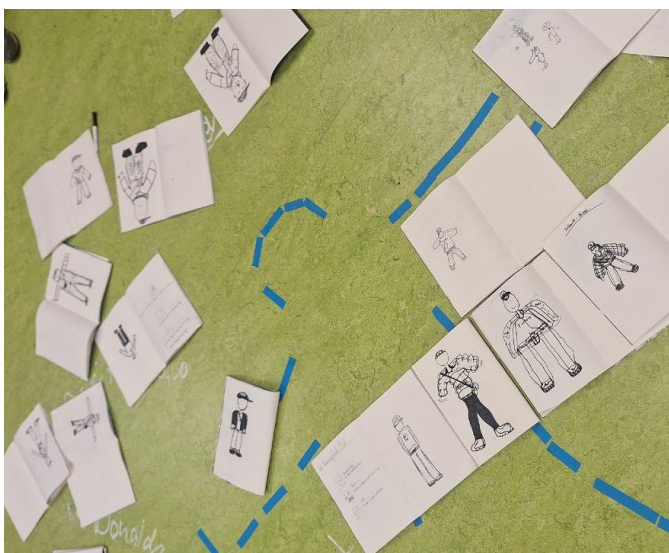
- Jede*r Teilnehmer*in erhält ein A4-Blatt und zeichnet möglichst groß eine einfache Figur, die eine Lehrkraft darstellen soll.
- Der Fokus liegt auf der Darstellung von Kleidung und Details, die in die Zukunft projiziert werden.

Gemeinsame Beschreibung (5 Minuten):

- Die Gruppe sammelt Ideen und beschreibt, wie die Lehrkraft aussehen könnte.
- Nacheinander formuliert jede*r einen kurzen, beschreibenden Satz (z. B. „*Sie trägt eine multifunktionale Holo-Jacke, die auf Knopfdruck die Raumtemperatur anpasst.*“).
- Während jede*r spricht, ergänzen die Teilnehmenden die genannten Eigenschaften auf ihren Zeichnungen.

Präsentation und Reflexion (3 Minuten):

- Alle legen ihre Zeichnungen in die Mitte des Kreises.
- Gemeinsam betrachtet die Gruppe die verschiedenen Figuren.



D. Cover-Design im Team – DESIGN & KOLLABORATION: WIR GESTALTEN EIN FASHION COVER (ca. 120 Minuten)

Einleitung

Jede Gruppe hat vier Aufgaben zu erledigen, um ein vollständiges Fashioncover zu gestalten. Die Reihenfolge der Aufgaben ist teilweise flexibel:

- **Design und Gestaltung:** Überlegt und gestaltet zunächst euer individuelles Design (z. B. Kleidungsstück oder Accessoire).
- **Hintergrund wählen:** Sucht einen passenden Hintergrund für eure Inszenierung aus.
- **Fotoshooting im Greenscreen-Studio:** Sobald Design und Hintergrund fertig sind, erstellt euer Foto im Greenscreen-Studio.
- **Titel und Details:** Arbeitet an einem prägnanten Titel und ergänzt Detailfotos, die später Teil des Magazinartikels werden.

Hinweis: Die Aufgaben 3 und 4 können flexibel bearbeitet werden, je nachdem, ob der Greenscreen gerade von einer anderen Gruppe genutzt wird. Es können auch Nahaufnahmen von Accessoires oder Kleidungsteilen gemacht werden, um Details eures Designs hervorzuheben.

Ziel: Diese Phase stärkt die Teamarbeit, Kreativität und Präsentationskompetenz der Teilnehmenden. Sie erleben den gesamten Prozess – von der Idee über die Gestaltung bis hin zur Präsentation – und reflektieren, wie Design, visuelle Darstellung und Storytelling miteinander verbunden sind. Darüber hinaus erforschen sie performativ und digital, wie ein Dress-Code das Verhalten und die Wahrnehmung beeinflusst, sowie die unterschiedlichen Emotionen und sozialen Kontexte, die Kleidung hervorrufen kann.

Ablauf und Aufgaben im Detail

1. Uniform / Accessoires gestalten:

- Entwerft ein Kleidungsstück oder Accessoire, das Teil eures „Dress.Codes“ ist.
- Frage: Wie sieht euer Design aus? Hat es besondere Funktionen oder eine symbolische Bedeutung?

2. Hintergrund für die Inszenierung auswählen:

Sucht zwei passende Bilder aus, die euer Konzept unterstützen. Achtet darauf, dass die Bilder im vertikalen Format sind, da sie später als Magazincover genutzt werden.

Aufgabe: Nutzt Plattformen wie Unsplash, um hochwertige Bilder zu finden. Die ausgewählten Bilder sollten dann auf den Computer im Greenscreen-Studio übertragen werden, damit sie als Hintergrund während des Fotoshootings verwendet werden können.

3. Fotoshooting im Greenscreen-Studio

- Sobald Design und Hintergrund feststehen, nutzt das Greenscreen-Studio, um euer Foto zu machen.
- Eine Person stellt sich vor den Greenscreen und posiert für das Foto, während andere aus der Gruppe den Hintergrund auf dem Computer steuern.
- Frage: Wer oder was soll auf eurem Foto zu sehen sein? Welche Pose oder Darstellung passt am besten zu eurem Konzept?

4. Titel und Details für das Cover

- Titel und Untertitel entwickeln: denkt euch eine kreative und prägnante Überschrift sowie einen passenden Untertitel aus, die euer Konzept beschreiben.
- Detailfotos hinzufügen: macht Nahaufnahmen von einzelnen Elementen eures Designs, wie z. B. Accessoires oder besonderen Details. Diese können später im Artikel oder auf dem Cover hervorgehoben werden.

5. Gemeinsames Design von Cover als dynamische Präsentationsform (30 Minuten)

Nachdem alle Gruppen ihre Fotos, Titel und Detailfotos fertiggestellt haben, gestaltet die gesamte Gruppe gemeinsam das finale Cover. Der*die Moderator*in öffnet ein Designprogramm (z. B. Genially oder PowerPoint) auf dem Smartboard, wobei eine vorbereitete Vorlage für das Magazin genutzt wird.

- Jede Gruppe fügt nacheinander ihre Fotos ein.
- Die Gruppen präsentieren ihren Titel und diskutieren gemeinsam das Layout: Schriftfarbe und -stil, Größe der Schrift, Platzierung der Elemente

Ziel: Gemeinsam entsteht ein dynamisches und ansprechendes Fashioncover, das alle Gruppenarbeiten kreativ zusammenführt. Alle Gruppen können Feedback geben und gemeinsam an der Komposition arbeiten.





Beispielbild, das während der Erprobung der Methode entstand.

edugrapes

STUDIO FÜR KÜNSTLERISCHES &
TRANSKULTURELLES LERNEN

Hast du Fragen zu unserem Projekt DRESS.CODE, möchtest mehr über unsere Methoden erfahren oder dich über unsere Techniken austauschen? Melde dich jederzeit bei uns.

Kontakt:

✉ info@edugrapes.com
📷 Instagram: @edugrapes



Wir freuen uns, gemeinsam mit dir kreative Räume zu gestalten!

NATALIA PEÑA & CHRISTOPHER UTPADEL

