

Die »Fundstücke-Ausstellung« als Methode multisensorischen Lernens

Andreas Wendt, 2015

Ein Projekt des Instituts für Kunstpädagogik der Universität Leipzig unter Leitung von Dr. Roland Meinel und Prof. Andreas Wendt – Leipzig 2011–2015

Methode

Die »Fundstücke-Ausstellung« versteht sich als Methode eines integrativen, fächerübergreifenden, alle Sinne ansprechenden, die handwerklichen und medialen Fertigkeiten schulenden Unterrichts, der durch die Beteiligten aktiv neue Informationen erzeugt und diese mit Bild und Wort in realen und digitalen, interaktiven Ausstellungsräumen zugänglich macht.

Die Wunderkammer <http://studienart.gko.uni-leipzig.de/wunderkammer> verbindet einzelne Fundstücke-Ausstellungen untereinander und ist ein virtuelles Museum im Sinne von »Artefakten der modernen Archäologie«. Die fünf Ausstellungen wurden von Studenten der Kunstpädagogik konzipiert – eine davon gemeinsam mit Schülern einer 11. Klasse – und sie wurden an verschiedenen realen Orten gezeigt.

Wie es dazu kam

Roland Meinel und Andreas Wendt entwickelten 2011 im Rahmen des von ihnen betreuten Moduls »Künstlerische Arbeit mit technischen Medien im Kontext der Kunstpädagogik« am [Institut für Kunstpädagogik Leipzig](#) ein Ausstellungsprojekt, welches die digitale Praxis mit »Handgemachtem« zusammenbringen sollte. Anders formuliert: »Wir möchten gemeinsam eine thematische Objekt-Ausstellung mit unseren eigenen Händen in einem realen Ausstellungsraum aufbauen, sie parallel auf einer Webseite abbilden und Verbindungen zwischen dem realen und dem digitalen Ausstellungsraum schaffen. Durch Kommunikation auf verschiedenen Kanälen wollen wir ein großes Publikum erreichen.«

Anregung für ein buntes Gemisch von Fundstücken stellten dabei die Wunderkammern des Barock in der Umgebung von Leipzig und Sammlungen von Objekten im Internet, wie das [»Museum der Dinge« des Werkbundarchivs](#), dar.

Aktives Erzeugen neuer Informationen

Die Ausstellung im Internet nimmt direkten Bezug auf das Medium Internet selbst. Die Informationen zu den Fundstücken werden unter anderem an diesem Ort zusammengetragen. Mittels des künstlichen Gedächtnisses der Ausstellungswebseite werden die Informationen manipuliert weitergegeben, vermittelt und archiviert. So wird der Auffassung Flussers gefolgt, die Schule nicht mehr als einen Ort der Informationsvermittlung, »sondern als einen Ort der Systemanalyse und Systemsynthese zu sehen.« (Flusser, S. 125)

Werkstatt

Die Gruppenarbeit am Projekt folgte dem Prinzip der Integration von Wahrnehmen, Denken und Handeln, von Theorie und Praxis. Die integrative Funktion des ästhetischen Unterrichts ist dabei in der Lage, die verschiedenen Wissens- und Erlebnisbereiche zusammenzufügen (vgl. Kahrman/Bendixen 2010, S.235 ff.).

Gearbeitet wurde nach dem Prinzip Werkstatt – mit Regeln wie der Selbstorganisation, der Arbeit in unterschiedlichen Tempi, der gemeinsamen Gruppenaktivität und der Rolle der Leitenden als mitarbeitende Experten (vgl. Kahrman/Bendixen 2010, S.253 ff.). Die Werkstattorientierung mit ihren Wurzeln in der Reformpädagogik der 20er Jahre schätzt die handwerklich-praktischen Kompetenzen und Bedürfnisse aller Beteiligten und spricht sie an (vgl. Boysen-Stern, S. 113). Die Werkstatt erlaubt es durch ihre Struktur, Wissen anzueignen, zu üben und die Arbeitsergebnisse zu steuern, die Form zu suchen, zu überprüfen und ständig zu verfeinern, um das hohe Maß an notwendiger Qualität in allen Teilen der Ausstel-

lung zu ermöglichen – kaum Geformtes wird nicht akzeptiert (vgl. Selle, S. 100). Das Prinzip Werkstatt wird auf die digitalen Bereiche erweitert.

Alle Sinne

Das Projekt »Wunderkammer« als »Synthese materialer und digitaler ästhetischer Praxis« (Boysen-Stern, S.47) zielt auf eine alle Sinne umfassende Wahrnehmung, um der zunehmenden Entsinnlichung in der Informationsgesellschaft, der eingeschränkten Wahrnehmungsfähigkeit und der Wahrnehmungsmanipulation (vgl. Kahrman 2004, S. 22 ff.) zu begegnen. Es gilt einen Weg auszuloten, in einer Projektarbeit das Wahrnehmen, Denken und Handeln zu verbinden.

Sinnliche Wahrnehmung wurde im Projekt beim Spaziergang im Stadtteil oder der Suche nach einem Objekt, dem Fundstück, geschult – die Geräusche der Straße, das spärlich Licht und der Geruch auf dem alten, selten gewordenen Dachboden, das Gefühl beim Betasten von Objekten mit unterschiedlicher Oberfläche usw. Die handwerklichen Tätigkeiten beim Bau des Ausstellungssockels (der Duft beim Schleifen des Holzes), der Montage des Objektes und des gesamten Ausstellungsdisplays, die fotografische Arbeit im Studio – multisensorisches Lernen beim ständigen Wechsel unterschiedlicher Tätigkeiten.

Wahrnehmen, Denken und Handeln

Das Objekt in der Hand und das Wahrnehmen seines Umfeldes, in dem es gefunden wurde, kann der Ausgangspunkt einer Reflexion über die Hintergründe, die Geschichte des Fundstückes sein. Gibt es zuerst eine Idee für ein Objekt, bieten dessen Beschaffung oder Herstellung allen Sinnen Raum, über die mit dem Objekt verbundene Geschichte zu reflektieren, Fiktion und Realität zu verweben und glaubhafte Fäden für eine Story zu spinnen.

Fundstücke

Das Fundstück – Teil der objektiven Wirklichkeit – wird als »Wurzelgrund, Rohmaterial und Reaktionsbasis der bildnerischen Tätigkeit« (Regel, S. 58) betrachtet. Es beeinflusst die weitere bildnerische Tätigkeit schon durch ihr bloßes Dasein (vgl. Regel, S. 58) und Finden wird zu einem Ausgangspunkt der Begabung (vgl. Selle, S. 95). Das lässt sich im Verhältnis vieler Künstler zu den Stücken ihrer Sammlungen auf unterschiedliche Weise beobachten: die Sammlung von Dingen aus der Natur bei Hermann de Vries (vgl. de Fries, S. 347), die Foto-grafiesammlung »Atlas« von Gerhard Richter, die »Sachen-Sammlung« (Handke) von Anselm Kiefer oder die Sammlungen historischer Artefakte des Künstlers Ai Weiwei .

In der Ausstellung wird das Fundstück zum *Objet trouvé*, zum Ready-made, wenn dazu »besondere Wahrnehmungs- und Kritikfähigkeit treten: der Blick für die gelingende Form« (Selle, S. 95 ff.). Auf Grundlage der gesammelten Fundstücke wurde sich in den einzelnen Ausstellungen mit einem aktuellen oder historischem Ereignis auseinandergesetzt (Erinnerungskultur vs. Eventkultur) und/oder Stadtteilmforschung betrieben.

Die »Artefakte moderner Archäologie« präsentieren in den Ausstellungen einen Ausschnitt der Produktkultur des 19. bis 21. Jahrhunderts seriös, dabei aber spielerisch und mit einem Augenzwinkern – kulturelle Bildung im Medienzeitalter.

Die Story

Ein Essay, eine Kurzgeschichte oder eine Interview zum Gegenstand bieten den Hintergrund zum Fundstück. Formuliert wird eine Botschaft, die mit den persönlichen Interessen der Ausstellenden, deren Vorlieben, Haltungen und Engagements zu tun hat. Dem Artefakt kann aber auch eine fiktive Geschichte angedichtet worden sein, die ein Credo oder die persönliche Haltung zu einer Sache künstlerisch vermittelt. Philosophische Hintergründe und Literaturverweise können die Beschreibung der Ausstellungsstücke abrunden. Ausgehend von den gesammelten Stücken entsteht durch Text und Bild ein Panorama vielfältiger Erlebnisse, Eindrücke und Erkenntnisse.

Die Präsentation

Reale Ausstellungsräume und das Internet wurden zu Demonstrationsräumen. Orte, in denen alle produktiven, rezeptiven und reflexiven bildnerischen Aktivitäten zusammen fließen (vgl. Schulz, S. 331 ff.). Ausgehend von den gesammelten Stücken entsteht durch Text und Bild ein Panorama vielfältiger Erlebnisse, Eindrücke und Erkenntnisse.

Um ein die Ausstellung verbindendes grafisches Erscheinungsbild zu gewährleisten, musste sich konsequent an die gemeinsam erarbeiteten grafischen Vorgaben gehalten werden.

Die Ausstellung im Internet beinhaltet die kompletten Informationen – ein Objektfoto, einen ausführlichen Text zum Fundstück mit weiteren Abbildungen, Hyperlinks zu weiterführenden Artikeln und zu den eigenen Visitenkarten der Autoren im Internet. Verschiedene Beiträge der Ausstellung wurden, wenn möglich, mit Links untereinander vernetzt. Die Fundorte in einer Karte dienen als Navigation. Fotos von der »echten« Ausstellung, der Katalog und die Plakate der einzelnen Fundstücke ergänzen die Webseiten.

In den Ausstellungen im realen Raum wurde neben den Fundstück-Plakaten der gedruckte Katalog ausgelegt. Eine Brücke zwischen den beiden Demonstrationsräumen bildet der QR-Code an jeder Objektbeschriftung, der zum ausführlichen Beitrag der virtuellen Ausstellung führt.

Erkenntnisgewinne, Erfahrungen und Festigung von Fertigkeiten

Die Beteiligten gelangten zu Erkenntnisgewinnen, Erfahrungen oder festigten ihre Fertigkeiten in verschiedenen Bereichen, z.B.:

- Ideenfindung
- Suchen und Sammeln
- Spazieren und Entdecken
- Entwicklung und Formulierung einer Geschichte zu einem Thema
- Grundlagen der Fotografie
- Objektfotografie (frei und nach Vorgabe im Studio)
- Bildbearbeitung, Maßsysteme, Dateiformate
- Einführung und Grundlagen des Webdesigns, Einführung HTML
- Verwendung eines Publishing Systems
- Technologie QR-Code und QR-Scanner
- Erleben des abgesteckten Rahmens bei der Teilnahme an einem Ausstellungsprojekt
- Entwicklung eines Ausstellungs- und Raumdesigns
- Einhaltung von Gestaltungskonstanten (grafisches Erscheinungsbild)
- Farbmodelle im Grafikdesign
- Modellbau
- Werbegrafik (Plakat) für die Ausstellung und das Objekt
- Visualisierung einer eigenen Identität und Umsetzung auf einer Website
- exakte Ausführung aller Teilaspekte rund um das Ausstellungsobjekt
- Grundlagen der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Bewerbung der Ausstellung über soziale Netzwerke, Kleben von Plakaten, Verteilen von Flyern

Literatur

Boysen-Stern, Hans-Jürgen: Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik. Dissertation, Leipzig 2006

de Vries, Hermann im Gespräch mit Jocks, Heinz-Norbert: Herman de Vries – Ich wandere also bin ich, in: Kunstforum International, Band 233/234, Köln 2015

Flusser, Vilém: Ästhetische Erziehung in: Zacharias, Wolfgang (Hg.): Schöne Aussichten? Ästhetische Bildung in einer technisch-medialen Welt, Essen 1991

Handke, Peter: Anselm Kiefer oder Die andere Höhle des Platons. In: Die Zeit, Nr. 37/1999 ([Zeit-Online](#))

Kahrmann, Klaus-Ove: Wahrnehmen um die Welt wahr zu nehmen, in: Kahrmann, Klaus-Ove (Hg.): Feuervogel. Das Prinzip Werksatt als Grundlage integrativer ästhetischer Erziehung, Bielefeld 2004

Kahrmann, Klaus-Ove/Bendixen, Peter: Umkehrungen. Über den Zusammenhang von Wahrnehmen und Wirtschaften, Wiesbaden 2010

Regel, Günther: Medium bildende Kunst. Bildnerischer Prozeß und Sprache der Formen und Farben, Berlin 1986

Schulz, Frank: Demonstrationsräume als Medium und Produkt komplexer kunstpädagogischer Aktivitäten. in: Lutz-Sterzenbacher, Barbara/Schulz, Frank: Bild und Bildung, München 2014

Selle, Gerd: Gebrauch der Sinne. Eine kunstpädagogische Praxis, Reinbek bei Hamburg, 1988

Links

Projekt Wunderkammer <http://studienart.gko.uni-leipzig.de/wunderkammer>

Naturalienkabinett Waldenburg/Sachsen <http://www.museum-waldenburg.de>

Kunst und Naturalienkammer der Fränkischen Stiftungen Halle/Saale <http://www.franckehalle.de/angebote-v-60.html>

Museum der Dinge – Werkbundarchiv <http://www.museumderdinge.de>

Museum der unerhörten Dinge von Roland Albrecht <http://www.museumderunerhoerten-dinge.de>

Art Maps: A Learning Perspective. tate-blog, 20 March 2012, By Rebecca Sinker <http://beta.tate.org.uk/context-comment/blogs/art-maps-learning-perspective>

WordPress (Publishing-System) <http://wpde.org>

Openstreetmap (Karte) <http://www.openstreetmap.org>

Google Maps (Karte) <http://www.openstreetmap.org>

QR-Code-Generator <http://goqr.me>