

## **Werkstattprojekt 2019**

### Kunst- und Medienpädagogik im Museum für Druckkunst Leipzig

---

*Winnie Schmidt, Mara Hochfellner*

Das Projekt „Werkstattprojekt“ entstand im Rahmen eines Seminars zur „Medienpädagogik und außerschulischen Kunstpädagogik“ am Institut für Kunstpädagogik der Uni Leipzig. Unter der Leitung Alexander Frohbergs konzipierten vier Studierende des Masterstudienganges der außerschulischen Kunstpädagogik drei Projektstage in Kooperation mit dem Museum für Druckkunst Leipzig. Ziel war eine Auseinandersetzung mit analogen und digitalen Medien und deren Verknüpfung. Ausgerichtet auf die Zielgruppe – Schülerinnen des Kunstleistungskurses des BIP Kreativitätsgymnasiums Leipzig – wurde sich in den Werkstatträumen des Museums mit Gestaltungsprinzipien und Bildkomposition auseinandergesetzt. Dazu dienten Buchstaben-Stempel sowie Tablets um mit entstandenem Material eine Animation zu erstellen.

## **Vorbereitung**

Am Ende des Seminars „Medienpädagogik“ der Kunstpädagogik-Masterstudierenden sollte ein erfolgreich durchgeführtes Projekt stehen.

Zu Beginn des Semesters überlegten die Studierenden, wohin sie diese Reise führen könnte, welche Schritte dafür nötig wären und wie sie gemeinsam ein Projektziel erreichen könnten.

Um ein Gefühl für die Herangehensweise der Projektentwicklung zu gewinnen, wurde sich innerhalb des Seminars im ersten Schritt mit den drei Lerntheorien (Behaviorismus, Kognitivismus und Konstruktivismus) auseinandergesetzt. Dabei handelt es sich um Modelle, wodurch psychologische Vorgänge des Lernens aus verschiedenen Perspektiven beschrieben werden können. Im Anschluss vertieften die Studierenden ihr Wissen über die Unterrichtsgestaltung. Hierbei wurden unterschiedliche Methoden kennengelernt, die verbreitet bekannten Sozialformen (Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit, Frontalunterricht) besprochen und Einblicke in didaktische Strukturierungen gewonnen. Hierauf aufbauend wurde der Fokus immer weiter in die mediale und digitale Welt verschoben - E-learning und Screendesign standen im Vordergrund sowie die gestalterischen Möglichkeiten innerhalb des Instruktionsdesigns. Diese Verknüpfung war besonders wichtig, da in der Projektrealisierung die analogen Techniken mit denen der digitalen Medien kombiniert werden sollten.

## **Werkstattarbeit**

Die Werkstattarbeit stellt im schulischen Kontext eine gern genutzte Methode dar, da die Schüler\*innen selbstständig eigene Schwerpunkte durch ihre individuellen Interessen festlegen können. Es werden zu einem Oberthema verschiedene Aufgaben bearbeitet - dabei können die Sozialformen innerhalb der unterschiedlichen Angebote variieren, Materialien können selbst zusammengesucht werden und es wird überwiegend eigenständig gearbeitet. Die Brücke dieser Methode lässt sich zur „echten“ Arbeit in Werkstätten schlagen: Auch hier wird mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung an verschiedenen Aufgaben gearbeitet. Diese gehören dabei einem größeren Zusammenhang an (z.B. Holzarbeiten innerhalb von Tischlereibetrieben). Manche Aufträge bearbeitet man alleine, andere in der Gruppe oder im Team. Das Material hierfür gibt es vor Ort.

Auch die Studierenden haben sich im doppelten Sinne die werkstatt-ähnliche Arbeit zunutze gemacht: Zum einen wurden Elemente aus der Methode Werkstattunterricht in das eigene Konzept übernommen, zum anderen fand das Arbeiten auch zeitgleich in einer realen Werkstatt statt - dem Museum für Druckkunst in Leipzig.

## **Technik Stempeln**

Der Stempeldruck stellt eine Form des Hochdrucks dar. Besonders hierbei ist vor allem wichtig, dass die Druckform auf den Träger gedrückt wird und nicht wie sonst, das Papier auf die Form gelegt wird. Stempel werden vor allem in Bereichen genutzt, in denen „es schnell gehen muss“ oder dann, wenn in kurzer Zeit manuell eine große Reihe an Werken produziert werden soll (serielles Arbeiten). Jedoch kommt die Verwendung nur selten im industriellen Bereich vor.

Jeder kennt wahrscheinlich noch den Kartoffeldruck aus seiner Kindheit, zusätzlich gibt es auch noch viele andere Arten von Stempeln, wie z.B. den Rollstempel, der wie sein Name sagt, das Motiv „abrollt“.

## **Arbeit mit dem iPad - Erstellen einer Animation**

Mittlerweile finden die neuen Medien immer mehr Einzug in das Leben der Menschen und daher stellt die Integration in die Lebenswelt einen immer größeren Aspekt dar. Vor allem in der Arbeit mit Jugendlichen, die einen starken Bezug zum Digitalen haben, eröffnet das Einbeziehen der digitalen Medien ganz neue Möglichkeiten für die Vermittlungsarbeit.

Geräte wie Tablets, die leicht zu bedienen sind, ein handliches Format haben örtlich flexibel einsetzbar sind, sind ideal für Projekte, in denen mediale Anteile vorkommen sollen. So bekommt man die Möglichkeit, das analoge mit dem digitalen zu verbinden.

Um eine Animation am Tablet zu erstellen, muss zuerst das Tablet und die zu fotografierenden Bilder so ausgerichtet werden, dass man sie aus gerader Perspektive abfotografieren kann. Am besten wird ein Stativ benutzt und eine Markierung, wo die Bilder stehen/ liegen müssen, wird angezeichnet. Anschließend können die Bilder ganz einfach in extra dafür vorgesehene GIF Animation-Apps geladen werden oder selbstständig mit Photoshop weiterbearbeitet werden. Ein interessanter Titel rundet jedes Projekt ab und weckt die Neugierde, den kleinen Film anzuschauen.

## **Projekt „Werkstattprojekt“**

Konzipiert wurde das Projekt „Werkstattprojekt“, bestehend aus drei Projekttagen á zwei Stunden. Da die Zielgruppe bereits während der Planungsphase bekannt war, konnte das Projekt teilnehmerorientiert und auf die Individualität der Klasse hin geplant werden - die Zielgruppe bestand aus einem vierköpfigen Kunstleistungskurs der BIP in Leipzig.

In den drei Projekttagen sollte besonders die intensive Auseinandersetzung mit der dem Hochdruck zugehörigen Technik des Stempelns im Vordergrund stehen, sowie die daran anschließende mediale Weiterverarbeitung des analog Entstandenen.

Im ersten Schritt wurde das Wissen über die verschiedenen Drucktechniken vertieft (Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck und experimentelle Techniken), um dann aus dieser Grundlage heraus die ersten experimentellen Erfahrungen mit der Technik des Stempelns machen zu können. Die Weiterarbeit bestand aus dem Erstellen einer eigenen GIF-Animation.

Zusammenfassend kann als Ziel der drei Projekttage eine Bewusstmachung der Verknüpfung von analogem und digitalem Arbeiten festgehalten werden - vor allem im entstandenen Produkt wird diese Verbindung besonders deutlich.

### **Projekttag 1**

Der erste Projekttag stand unter dem Motto „Führung durch das Druckkunst Museum und erstes Experimentieren“ - hierbei sollten die neuen Informationen während des Rundgangs vor allem als Impulse für die weitere Arbeit sorgen.

Die gesehenen Dinge und eigenen Erfahrungen, Vorlieben und Wünsche konnten die Schülerinnen dann ganz individuell in eigenen Experimenten mit den Buchstaben-Stempeln umsetzen. Voraussetzung hierbei war jedoch, den ausgewählten Buchstaben-Stempel losgelöst von seiner Funktion als Buchstabe zu sehen, sondern vielmehr auf seine Form und dessen Eigenschaften einzugehen. Die „Buchstaben“ wurden dabei von den Schülerinnen zu neuen Formen zusammengesetzt und nach bestimmten Gestaltungsprinzipien geordnet, aufgebaut oder durcheinander gewirbelt. Auch der Farbauftrag konnte bewusst genutzt werden, um dem Bild einen

bestimmten Ausdruck zu verleihen - Gedrucktes mit einem leichten Farbauftrag und fast schon verschwindenden Rändern hatten eine andere Aussagekraft als Gedrucktes, das durch eine satte Farbe und akkurat gestempelte Formen auffiel. Gearbeitet wurde hierbei in der Handsetzerei - diesen Bereich hatten die Schülerinnen ganz für sich allein und konnten ungestört und ohne Ablenkung arbeiten.

Für die Weiterarbeit in der nächsten Woche sollten die Schülerinnen einen Gegenstand von zu Hause mitbringen, den sie interessant fanden, der ihnen etwas bedeutete oder sie in irgendeiner Form faszinierte.

## **Projekttag 2**

Der zweite Projekttag knüpfte dort an, wo der erste aufgehört hatte: bei der Beschäftigung mit den ausgewählten Gegenständen der Schülerinnen. Nacheinander bekam jede die Möglichkeit, etwas zu ihrem Gegenstand zu sagen und zu erläutern, warum gerade Dieser ausgewählt wurde. Hierzu nannten die Schülerinnen verschiedenen Ordnungsprinzipien, die sie mit den jeweiligen Gegenständen in Verbindung brachten. Gemeinsam wurden noch weitere Prinzipien gefunden und festgehalten (bspw. Reihung, Ballung, Streuung, Raster, etc.). Passend zum Gegenstand suchte sich jede der Schülerinnen zwei Stempel aus, von denen sie das Gefühl hatte, diese würden den Gegenstand und dessen Eigenschaften, besonders gut ausdrücken und hervorheben können.

Nach der Zwischenbesprechung wurden die Schülerinnen - zwar auch noch auf dem analogen Wege - durch das Prinzip Daumenkino an das Erarbeiten der Animation herangeführt. Hierfür überlegten sie zuerst, in welcher Reihenfolge die Gegenstands-Bilder einen Sinn ergeben könnten, welche Geschichte damit erzählt werden könnte und welche Übergänge zwischen den einzelnen Bildern nötig wären, um diese miteinander zu verbinden. Nachdem ein Skript geschrieben und die Aufgaben unter den Schülerinnen verteilt wurden, machten sie sich für die restliche Zeit des zweiten Projekttages mit Eifer an die Sache.

## **Projekttag 3**

Der dritte Termin sollte sich ganz dem Fertigstellen der Bildergeschichte und dem anschließenden Erstellen der Animation widmen. Besonders an diesem Tag war der Ortswechsel von großer Wichtigkeit: Statt in der Setzerei, arbeiteten die Schülerinnen nun im Ausstellungsraum zwischen historischen Druckmaschinen - es kam das Gefühl auf, als seien sie die Expertinnen und würden fast schon zum Inventar des Museums gehören.

Die letzten fehlenden Übergänge wurden gestempelt und nach einer gemeinsamen Begutachtung und Kontrolle der Bilder wurde beschlossen, dass nun alle Teile vorhanden wären, um aus diesen eine Animation anzufertigen. Nach der Einführung in die Technik erstellten die Schülerinnen in Teamarbeit im Handumdrehen ihre Animation: Eine holte die gestempelten Bilder, eine gab sie in der richtigen

Reihenfolge weiter, eine stellte sie genau in die dafür vorgesehene Markierung und eine fotografierte die einzelnen Bilder mit dem iPad ab. Die Schülerinnen waren sehr zufrieden mit ihrer Arbeit und gaben dieser den Titel „Metamorphose“ - besonders hoben sie die stetige Veränderung zwischen den Bildern hervor und betonten im gemeinsamen Austausch, dass sie ihre „Bildergeschichte“ auch gleichzeitig an die Gegenstände erinnern würde, mit denen sie diese Reise begonnen hatten.

## **Ergebnis**

Das sichtbare Ergebnis des Projektes stellt die Animation „Metamorphose“ dar. Die Animation besteht aus 43 einzeln gestempelten Bildern, wovon man fünf als die Eckpunkte bezeichnen kann - ausgehend von diesen haben sich vielschichtige Übergänge zwischen den Bildern entwickelt.

Die Projektgruppe kann auf ein erfolgreich durchgeführtes Projekt zurückblicken. Durch die gute Team- und Zusammenarbeit innerhalb des Projektteams liefen die Projektstage stressfrei und reibungslos ab, die Stimmung war stets gelöst und es herrschte durchgehend eine freundliche Atmosphäre, die zum kreativen Arbeiten anregte. Durch die geringe Anzahl der Schülerinnen konnte gemeinsam intensiv gearbeitet werden, somit wurden Bedürfnisse individueller wahrgenommen und es war von beiden Seiten her eine Begegnung und ein Arbeiten auf Augenhöhe.

Die Schülerinnen erlebten einen anderen Arbeitskontext als den der Schule, in dem sie sich tagtäglich befinden. Hierbei wurde vor allem die Möglichkeit des „freien“ Arbeitens geschätzt, die, obwohl sie einem Ziel folgte, nicht als beengend, sondern eher als belebend empfunden wurde - der Freiraum im Umgang mit der eigenen Kreativität und den eigenen Gedanken sowie das Ausbleiben des Ergebnisdrucks.