

Dieser Text ist eine korrigierte und ergänzte Fassung für die Projektwebseite »[Wunderkammer](#)«. Er erschien in gedruckter Form in der Reihe KREApus im kopaed-Verlag München in:
Lutz-Sterzenbach, Barbara; Schulz, Frank (Hrsg.): Historische Kunst erleben und verstehen. München 2020.

Die »Fundstücke-Ausstellung« als Methode multisensorischen Lernens

Andreas Wendt

Dieser Text beschreibt die Fundstücke-Projekte der »Wunderkammer«. Auf der Projektwebseite¹ können die verschiedenen Ausstellungen besichtigt werden. Außerdem liegt ein ergänzendes Material, einschließlich diesem Text, zum Download bereit.

Die Beschäftigung mit Dingen (Objekten, Artefakten ...) von heute und aus anderen Zeiten kann eine Vielzahl an Kenntnissen, Erfahrungen und Fertigkeiten vermitteln, welche über das Objekt weit hinausreichen. Die kunstpädagogische Arbeit bietet die Möglichkeit eines freien und offenen Umgangs mit diesen Dingen als Ausgangsmaterial. Ist das Ding ein Fundstück – egal ob gezielt gesucht oder zufällig gefunden –, begegnet es der Finderin oder dem Finder auf ganz persönliche Art und Weise. Die findende Person kann mit dem Fundstück etwas anfangen und/oder wird emotional berührt.

Das Objekt in der Hand und sein Umfeld wahrzunehmen, kann der Ausgangspunkt einer Reflexion über Hintergründe, Geschichte oder Sinn nicht nur des Fundstückes sein. Es öffnet ein Fenster zur Wahrnehmung der Welt und die Möglichkeit, Fiktion und Realität zu verweben sowie glaubhafte Fäden für eine weitere Erzählung zu spinnen.

Auf Grundlage gesammelter Fundstücke setzen sich seit 2011 Studierende in Übungen des Moduls »Künstlerische Arbeit mit technischen Medien im Kontext der Kunstpädagogik« am Institut für Kunstpädagogik der Universität Leipzig in einzelnen Ausstellungen mit aktuellen oder historischen Ereignissen auseinander und/oder betreiben Stadtteilmforschung. Die Fundstücke, als »Artefakte moderner Archäologie«, präsentieren in den Ausstellungen einen Ausschnitt der Produktkultur der Vergangenheit und Gegenwart seriös, aber auch spielerisch und mit Augenzwinkern. Die einzelnen Fundstücke-Ausstellungen werden durch die »Wunderkammer« untereinander verbunden – einem virtuellen Museum von »Artefakten der modernen Archäologie«. Anregung für ein buntes Gemisch von Fundstücken stellen die Wunderkammern des Barock in der Umgebung von Leipzig² und Sammlungen von Objekten im Internet, wie das »Museum der Dinge des Werk-

¹ <https://studienart.gko.uni-leipzig.de/wunderkammer/>

² Naturienkabinett Waldenburg/Sachsen: <http://www.museum-waldenburg.de>, Kunst und Naturalienkammer der Fränkischen Stiftungen Halle/Saale: <https://www.francke-halle.de/de/ausstellungdetail/kunst-und-naturalienkammer/>

bundarchivs³ oder das »Museum der Unerhörten Dinge« von Roland Albrecht⁴, dar. Ziel der Ausstellungsprojekte ist es, die digitale Praxis mit »Handgemachtem« in Gruppenarbeit zusammenzubringen. Eine thematische Objekt-Ausstellung wird mit den eigenen Händen in einem realen Ausstellungsraum aufgebaut, parallel auf einer Webseite abgebildet, und es werden Verbindungen zwischen dem realen und dem digitalen Ausstellungsraum geschaffen. Durch Kommunikation auf verschiedenen Kanälen soll ein großes Publikum erreicht werden.

Das Projekt »Fundstücke-Ausstellung« wird damit zur Methode, um in einer digitalen Welt einen multisensorischen Zugang⁵ zu den Dingen zu erfahren und verschiedene Bereiche des Grafikdesigns, der Ausstattungs-gestaltung und der Webseitenproduktion durch Projektarbeit zu erlernen.

Erkenntnisgewinne, Erfahrungen und Fertigkeiten

Die Projektbeteiligten gelangen zu Erkenntnisgewinnen, Erfahrungen oder sie festigen ihre Fertigkeiten in folgenden Bereichen:

- Ideenfindung
- Suchen und Sammeln
- und Entdecken
- Entwicklung und Formulierung einer Geschichte zu einem Thema (Textarbeit)
- Grundlagen der Fotografie
- Objektfotografie (frei und nach Vorgabe im Studio)
- Digitale Bildbearbeitung, Maßsysteme, Dateiformate
- Notwendige Farbmodelle im Grafikdesign
- 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)
- Modellbau

³ <http://www.museumderdinge.de>

⁴ <http://museumderunerhoertendinge.de>

⁵ Maria Montessori entwickelte bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts ihre multisensorische Lernmethode. (Vgl. Montessori 1912, S. 185–212) So wird in den meisten Bereichen einer Montessori-Schule eine Mischung aus visuellen, auditorischen, taktilen und kinästhetischen Ansätzen eingesetzt. (Vgl. Shams/Seitz 2008, S. 415) Die multisensorische Lerntheorie sieht es als wahrscheinlich an, dass das menschliche Gehirn in der Evolution so ausgeprägt wurde, dass es sich in multisensorischen Umgebungen optimal entwickelt, lernt und funktioniert. (S. 411) »Das Ziel hirngerechten Lernens und Lehrens ist es daher, eine möglichst starke Aktivierung aller Hirnregionen zu erreichen.« (Becker 2006, S. 156) Die Hirnforschung konnte bisher den Erfolg dieses Ansatzes beim Erlernen von Sprache feststellen. Eine Forschungsteam vom Max-Planck-Institut für Kognitions- und Neurowissenschaften in Leipzig konnten nachweisen (vgl. Mayer/Yildiz/Macedonia/von Kriegstein 2015), dass Vokabellernen leichter fällt, wenn dem Gehirn die Möglichkeit gegeben wird, ein Wort mit unterschiedlichen Sinneswahrnehmungen zu verknüpfen. (Vgl. Max-Planck-Gesellschaft Online 2015)

- exakte Ausführung aller Teilaspekte rund um das Ausstellungsobjekt
- Werbegrafik (Plakat, Flyer)
- Grundlagen der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Planvolle Bewerbung der Ausstellung über soziale Netzwerke, Kleben von Plakaten, Verteilen von Flyern

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.

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. Damit 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 1991, 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. Kahrmann/Bendixen 2010, S. 235 ff.)

Gearbeitet wird 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 (ebd.). Die Werkstattorientierung mit ihren Wurzeln in der Reformpädagogik der 20er Jahre des 20.

Jahrhunderts schätzt die handwerklich-praktischen Kompetenzen und Bedürfnisse aller Beteiligten und spricht sie an (vgl. Boysen-Stern 2006, 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 Ausstellung zu ermöglichen – kaum Geformtes wird nicht akzeptiert. (Vgl. Selle 1988, S. 100) Das Prinzip Werkstatt wird auf die digitalen Bereiche erweitert.

Alle Sinne

Das Wunderkammer-Projekt zielt auf die »Synthese materialer und digitaler ästhetischer Praxis« (Boysen-Stern 2006, S. 47) und auf eine alle Sinne umfassende Wahrnehmung, um der zunehmenden Entsinnlichung in der Informationsgesellschaft, der eingeschränkten Wahrnehmungsfähigkeit und der Wahrnehmungsm Manipulation (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 wird in den Projekten beim Spaziergang im Stadtteil oder bei der Suche nach einem Objekt, dem Fundstück, geschult – die Geräusche der Straße, das spärliche 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.

Fundstücke

Das Fundstück – Teil der objektiven Wirklichkeit – wird als »Wurzelgrund, Rohmaterial und Reaktionsbasis der bildnerischen Tätigkeit« (Regel 1986, S. 58) betrachtet. Es beeinflusst die weitere bildnerische Tätigkeit schon durch ihr bloßes Dasein (vgl. Regel 1986, S. 58) und Finden wird zu einem Ausgangspunkt der Begabung (vgl. Selle 1988, 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 2015, S. 347), die Fotografiesammlung »Atlas« von Gerhard Richter (vgl. Richter/Friedel 2006) oder die »Sachen-Sammlung« (Handke 1999) von Anselm Kiefer. 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 1988, S. 95 ff.).

Die Story

Ein Essay, eine Kurzgeschichte oder ein 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 angehängt werden, 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 werden zu Demonstrationsräumen – Orte, in denen alle produktiven, rezeptiven und reflexiven bildnerischen Aktivitäten zusammenfließen (vgl. Schulz 2014, 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, muss 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 werden, 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 werden 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.

In der Fundstückeausstellung zeigen sich die Fundstücke entweder als Dokumente einer recherchierten Hintergrundgeschichte, als Illustration und »Aufhänger« dieser Story oder sie werden zum Ready-made, wenn sie in ihrer Banalität aus dem ursprünglichen Zusammenhang herausgehoben und durch den begleitenden Text in einen neuen Zusammenhang gebracht werden. (Vgl. Regel 1986, S. 23) Sie werden in »diesem Sinne zum Avatar einer künstlerischen Haltung und Aussage« (Schulz 2014, S. 16).

Literatur

- Becker, Nicole (2006): Die neurowissenschaftliche Herausforderung der Pädagogik. Bad Heilbrunn. urn:nbn:de:0111-opus-55807
- Boysen-Stern, Hans-Jürgen (2006): Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik. Dissertation. Leipzig.
- De Vries, Herman (2015) im Gespräch mit Jocks, Heinz-Norbert: Herman de Vries – Ich wandere also bin ich. In: Kunstforum International (233/234).
- Flusser, Vilém (1991): Ästhetische Erziehung. In: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Schöne Aussichten? Ästhetische Bildung in einer technisch-medialen Welt. Essen, S. 121–127.
- Handke, Peter (1999): Anselm Kiefer oder Die andere Höhle des Platons. Die Zeit vom 09.09.1999 (37), S. 49.

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

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

Max-Planck-Gesellschaft Online (2015): Lernen mit allen Sinnen. Bewegungen und Bilder erleichtern das Pauken von Vokabeln. 5. Februar 2015. In: <https://www.mpg.de/8930937/vokabel-lernen-gesten>

Mayer, Katja M./Yildiz, Izzet B./Macedonia, Manuela/von Kriegstein, Katharina (2015): Visual and motor cortices differentially support the translation of foreign language words. In: *Current Biology* 25, S. 530 – 535. February 16, 2015. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2014.11.068>

Montessori, Maria (1912): *The Montessori Method*. New York.

Regel, Günther (1986): *Medium bildende Kunst. Bildnerischer Prozess und Sprache der Formen und Farben*. Berlin.

Richter, Gerhard (Illustrator)/Friedel, Helmut (Hrsg.) (2006): *Gerhard Richter Atlas*. Köln.

Schulz, Frank (2014): Demonstrationsräume als Medium und Produkt komplexer kunstpädagogischer Aktivitäten. In: Lutz-Sterzenbach, Barbara/Peters, Maria/Schulz, Frank (Hrsg.): *Bild und Bildung. Praxis, Reflexion, Wissen im Kontext von Kunst und Medien*. München, S. 331–341.

Schulz, Frank (2019): Als Meerjungfrau und Löwe im kreativen Prozess. In: Wendt, Andreas/Institut für Kunstpädagogik der Universität Leipzig (Hrsg.): *Löwen und Meerjungfrauen. Gegenwartskunst aus Warschau und Leipzig*. Leipzig, S. 16–18.

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

Shams, Ladan/Seitz, Aron R. (2008): Benefits of multisensory learning. In: *Trends in Cognitive Sciences*. Volume 12, Issue 11. Cambridge, Massachusetts S. 411–417.