

Was ist Gegenwart?



Beispiele für die Memory-Karten „Gegenwart“

Ausgehend von einem Besuch im Museion zum Thema Marcel Duchamp haben wir uns die Frage gestellt was Gegenwart ist, bzw. was gegenwärtige Kunst ist. Die Begriffe der Gegenwart, im Sinne des Heutigen Gegenwartskunst, wurden bewusst nicht differenziert, sondern beinahe Synonym verwendet. Duchamp ist einer der wichtigen Wegbereiter der Gegenwartskunst. In einem Workshop mit Michael Giacomuzzi wurde in dessen Werk eingeführt. Die Schülerinnen hatten dabei die Aufgabe selbständig Bilder zu kombinieren. In den folgenden Treffen erarbeiteten die Schülerinnen in zwei Gruppen (diese Einteilung wurde von den Schülerinnen gewünscht und vollzogen) Begriffe zum Thema Gegenwart. Die einzelnen Begriffe des Brainstormings wurden kritisch hinterfragt und nur diejenigen weiterverwendet, welche für die Schülerinnen eindeutig zur Gegenwart gehörten und etwas über diese berichteten. Die beiden Gruppen erarbeiteten nun jeweils ein Projekt zur Gegenwart. In der Medienwahl, Ausführung usw. waren sie frei. Auch wurden sie gleich am Beginn über das zur Verfügung stehende Budget informiert.

Eine Gruppe schaffte in Gemeinschaftsarbeit Zeichnungen zu den ausgearbeiteten Begriffen, wie Angst, offene Weltanschauung, verschiedene Sprachen, Stress, Obdachlosigkeit, Natur und Umwelt usw. Zentrales Motiv war ein Haus, das sich je nach Inhalt veränderte. Die Gruppe beschloss aus diesen Zeichnungen ein Memory-Spiel zu machen. Die Zeichnungen wurden eingescannt, bearbeitet und zugeschnitten. Eine Druckerei vervielfältigte diese. Zusätzlich wurde eine Spielanleitung und ein knapper Einführungstext zum Projekt erarbeitet. „Memory“ ist bei diesem Spiel insofern gemeint, dass sich die Spieler an die Gegenwart erinnern sollen / müssen. Titel des Spiels wurde „Gegenwart“.

Die zweite Gruppe hat sich mit dem Klimawandel und dem Gletscherschwund als gegenwärtiges Thema beschäftigt. Die Gruppe ging experimentell vor und hat die neuen Medien für eine zum Teil ernst gemeinte, zum Teil überzogene Umfrage im Freundeskreis genutzt. Über SMS haben sie Fragen zum Klimawandel an ihre Kontakte gesendet. Die Antworten wurden abfotografiert und in einem online Fotobuch zusammengestellt. Dieses wurde anschließend gedruckt. Das Projekt widmete sich einerseits einem Thema, das den Schülerinnen am Herzen lag, andererseits nutzte es aktuelle Technik zur Erstellung des Fotobuchs. Titel des Büchleins war „Flugmango“.

In den letzten Einheiten besuchte die Gruppe mein Atelier und wurde mit meinen eigenen Arbeiten vertraut. Abgeschlossen wurde die Kreativitätsförderung mit einem Workshop bei Kunst Meran zu Cindy Sherman, wobei die Schülerinnen in verschiedene Rollen schlüpfen, sich verkleideten und fotografiert wurden. Ziel der Kreativitätsförderung war es den Schülerinnen verschiedene Zugänge zur zeitgenössischen Kunst zu bieten aber ihnen auch Raum zu lassen um selbst Ideen zu entwickeln und zu realisieren. Ausgegangen wurden dabei von Inhalten, die von den Schülerinnen vorgegeben wurde. Diese sollten in einem kreativen Prozess transformiert werden. Ich verstand meine Aufgaben darin die Gruppe zu begleiten und ihnen unterschiedliche Möglichkeiten aufzuzeigen, sie herauszufordern und ihnen technische Hilfestellungen zu bieten.