



WHEN EDUCATION TURNS TO ART #2

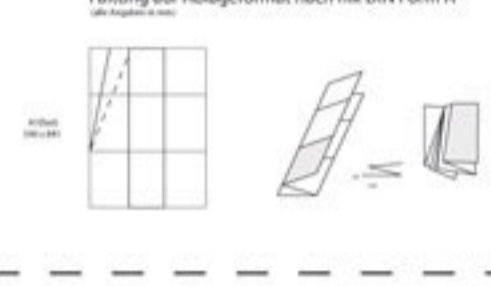
Eine ganze Schule beschäftigt sich mit einer Ausstellung: Unter Bezugnahme auf die Werke der Ausstellung FIRE AND FORGET. ON VIOLENCE in den KW, die mit den Mitteln der zeitgenössischen Kunst geläufige Vorstellungen von Krieg und Gewalt überprüft, dokumentieren die Arbeiten im Rahmen des Projektes WHEN EDUCATION TURNS TO ART die künstlerischen Recherchen der Schüler_innen zu Gewalt und Waffen im Alltag.

Dabei bieten die einzelnen Module unterschiedliche Herangehensweisen an: In Modul 3 entwickeln a7.außeneinsatz und Studierende der whiteensee kunsthochschule berlin in Zusammenarbeit mit den Jugendlichen Arbeiten, die Wahrnehmungsprozesse im Rahmen der Ausstellung erproben. Workshops rund um den Begriff des „Fire and Forget“ wurden im Vorfeld der Ausstellung in Modul 4 in der Jugendkunstschule Pankow angeboten. Parallel zur Ausstellung findet der von den Schüler_innen in Modul 7 kuratierte PHILOSOPHISCHE SALON in den KW zum Thema der Gewalt statt, zu dem alle 400 Schüler_innen der Heinz-Brandt-Schule eingeladen sind.

Eine Auswahl an Ergebnissen wird im Projektraum der KW präsentiert und sukzessive erweitert, um über den Diskurs mit den Werken der Ausstellung hinaus einen Dialog anzuregen und neue Perspektiven zu öffnen. Ziel des Vermittlungsansatzes ist es, die Auseinandersetzung mit Gewalt und mit Waffen unweigerlich als Teil unserer Realität zu begreifen – und nicht als ein Problem, dessen man sich durch Ignoranz oder Verweigerung entledigen könnte.

Präsentation im Projektraum der KW parallel zur Ausstellung FIRE AND FORGET. ON VIOLENCE vom 13.6. bis zum 30.8.15, täglich von 14-18 h, außer dienstags.

PHILOSOPHISCHER SALON am 23.6.15 um 12 h und 13 h.



Fire and Forget Modul 4 – März 2015 Jugendkunstschule Pankow

Visuelle Statements
Leitung: Karina-Sirku Kurz

Nach einer gemeinsamen Erörterung der Begriffe der Waffen und Gewalt entwickelten die Schüler_innen visuelle Statements zu der Thematik. Aus dem Internet wurden Bilder recherchiert, digital retuschiert, farblich verändert, ausgeschnitten und zu Collagen kombiniert. So kreierten die Schüler_innen ihre visuellen Angriffe gegen Waffen und Gewalt.



Siebdruck-Workshop Leitung: Judith Werner

Die Teilnehmenden haben teils selbst gezeichnet, teils Vorlagen verwendet als Ausgangspunkt für den darauf folgenden Siebdruckprozess: Beschichten, Belichten, Fluten, Rakeln, Abspringen und Kächern. Es wurde dabei i.a. auf Papier gedruckt. Das Besondere war zusätzlich das Drucken auf Textilien und Metalle. So entstanden bedruckte T-Shirts, Buttons und Stofftaschen.

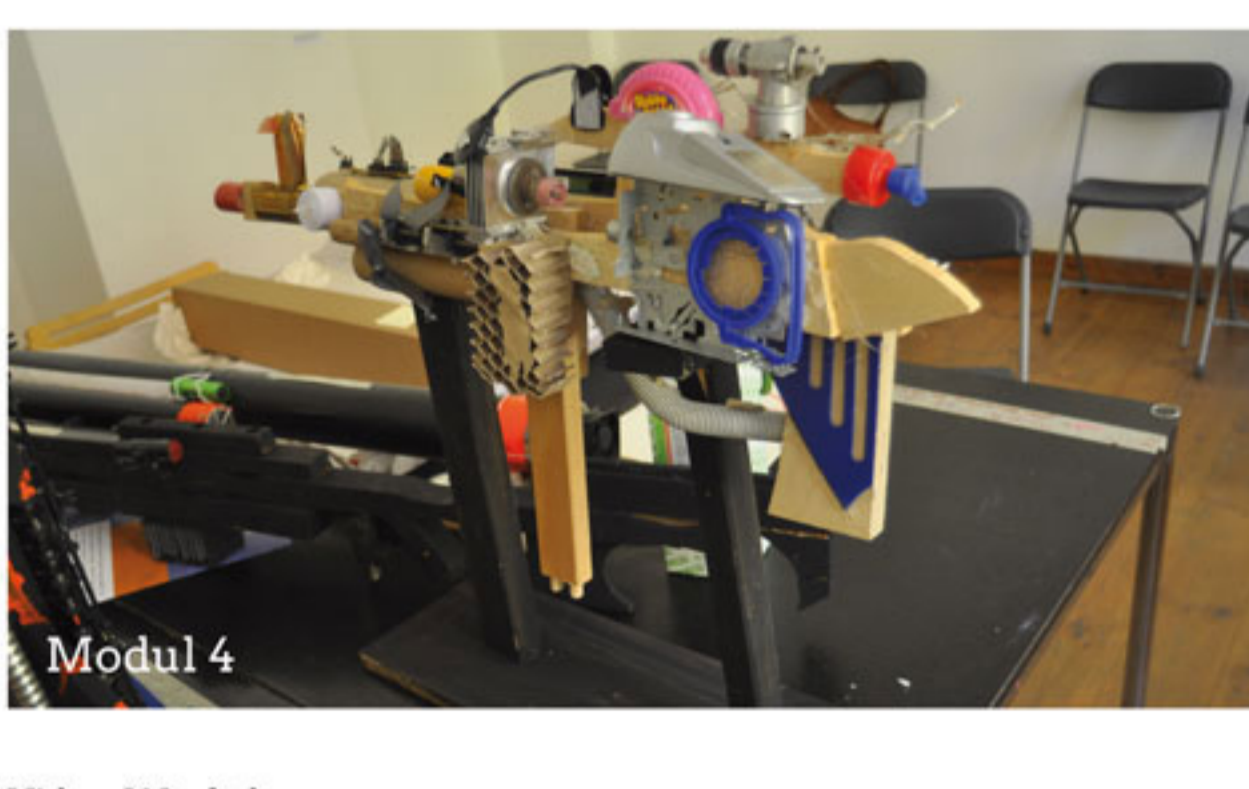


Skulptur und Installation Leitung: Christian Badel

Vier Tage lang haben wir uns in diesem Workshop mit dem Thema „Waffe“ auseinandergesetzt. Teilgenommen haben insgesamt zehn Jugendliche im Alter von 12-16 Jahren. Eine inhaltliche Gruppenarbeit zum Thema war durch die Altersunterschiede etwas schwierig. Die Jugendlichen aus der 9. und 10. Klassen erstanen einerseits durch ihre detaillierte Waffenkenntnis, aber auch durch ihre überzeugenden Standpunkte mit deutlicher Abgrenzung von Gewalt im realen Leben.

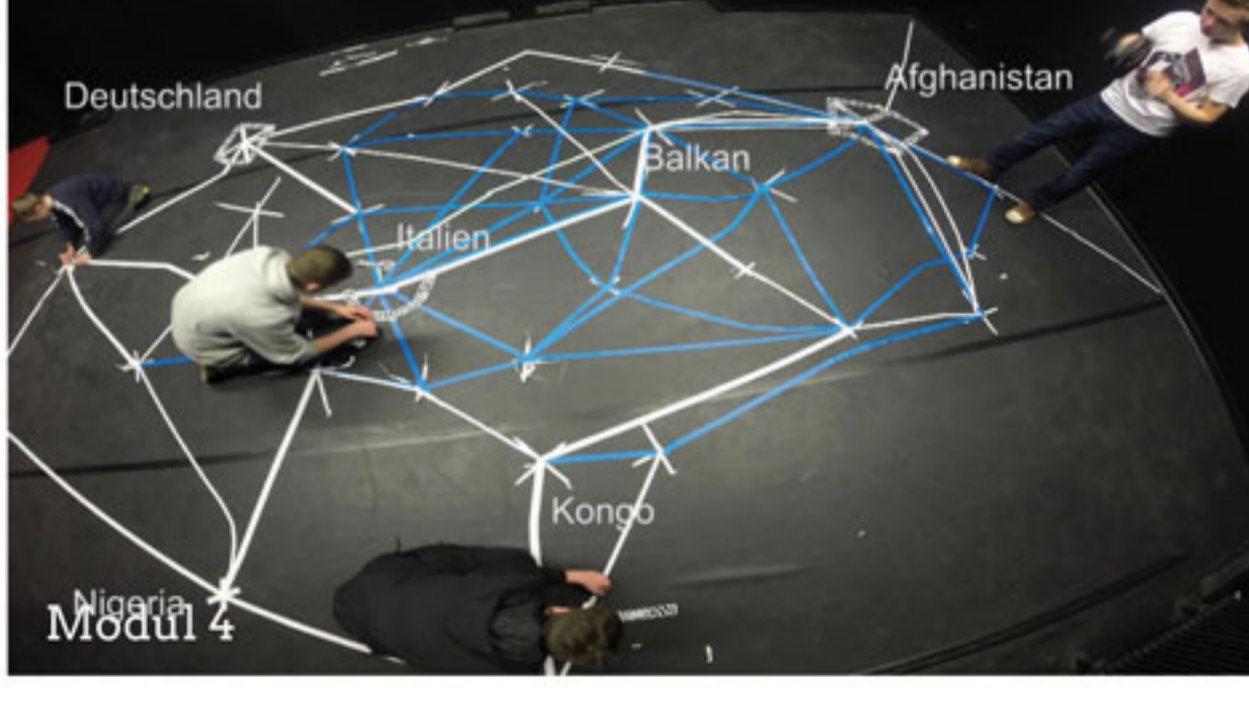
In den ersten zwei Workshoptagen beschäftigte sich der Kurs zunächst mit verschiedenen Formen von Waffen. Aus Alltagsgegenständen, Holzresten, Plastikverpackungen, gewöhnlichen Haushaltsgeräten und aussortierten Plastikspielsachen entstanden so korrespondierende Formspiele. Die Aufgabenstellung im Workshop war es, phantastische Waffen einer unrealen Welt zu kreieren. Die entstandenen Waffen, vom Revolver über halbautomatische Maschinenpistolen, Scharfschützengewehre und Flammenwerfer, wirken erstaunlich echt und realistisch. Danach wurden die Objekte überwiegend in Tarnfarben und Schwarz bemalt, was den realistischen Eindruck noch verstärkte. Und doch hatten die Schüler_innen fast ausschließlich Phantasiewaffen aus einer ihnen zugänglichen virtuellen Wirklichkeit, den Computerspielen, nachgebaut. In der zweiten Hälfte der Projektwoche wechselten die Schüler_innen die Perspektive und beschäftigten sich mit der Präsenz von Waffen im tatsächlichen Lebensumfeld. Als Betroffene, Opfer von Waffen, sollten sie ihren Umriss auf eine Papierbahn zeichnen und diesen mit Wörtern füllen, die ihnen zum Thema Gewalt und Waffen einfallen. Parallel dazu zeichneten sie in Form eines Comics eine Bildgeschichte, in der die von ihnen gebaute Waffe eine Rolle spielen sollte. Am letzten Workshoptag wurden die Bildgeschichten fertig gestellt. Dazu wurden Motive für Ansteckbuttons, die Symbole für Gewalt und Waffenbesitz darstellten, entworfen.

Die Teilnehmer_innen besitzen durch Computerspiele wie Counter-Strike, Battlefield, WOW usw. profunde Waffenkenntnis, bzw. eine erstaunlich trainierte Reaktionsgeschwindigkeit. Im Umgang mit Waffen haben sie eine große Lernbereitschaft und Ausdauer, die am Lernort Schule wenig vorhanden sind. Auch verfügen sie über ein großes Wissen zu Einsatzorten von Waffen und dem Wirkungsgrad ihrer Munition. Die häufig als Multiplayer ausgelegten Spiele sind sehr kommunikativ, die Spieler sind ständig miteinander im Gespräch. Da die international zusammengesetzten Gamerteams sich meistens auf Englisch austauschen, sind gute Zocker deshalb auch ziemlich fit in englischer Sprache. Faszination für Waffen ist bei Kindern und Jugendlichen fast immer vorhanden. Vor allem Jungs interessieren sich dafür und nutzen es für Rollenspiele. Der Besitz einer Waffe bedeutet Kontrolle und Macht, also erstrebenswerte männliche Eigenschaften gemäß dem Rollenbild. Shooterspiele sind beliebte Computerspiele. In ihnen findet



Video-Workshop Leitung: Sebastian Runge

Die Einführung in das Thema und die Diskussion mit den Teilnehmenden am ersten Tag versprach viele Ideen, im praktischen Teil wurde es jedoch etwas schwieriger. Die Visualisierung der Ideen mit dem Medium Film erwies sich komplizierter als gedacht: „Wie finde ich konkrete Motive? Welche Aussage will ich transportieren?“ In kleinen Gruppen haben wir uns kurze Geschichten überlegt – einen Film zum Thema „Willkommen in Deutschland“, ein Interview zum Thema der Geflüchteten, eine abstrakte Visualisierung des Themas Migration mit Hilfe von Tape Art, eine abstrakte Visualisierung zum Thema „Fire and Forget“, in dem wir Flugzeuge gefilmt und eine Kriegsstimmung geschaffen haben.



Philosophischer Salon Modul 7 – April bis Juni 2015 whiteensee kunsthochschule berlin & a7.außeneinsatz

Gangster, Jäger, Computerspielexperten - Jugendliche befragen in einer selbst kuratierten Gesprächsrunde Gäste, die mit Waffen und Gewalt zu tun haben. Der Salon ist das Ergebnis eines mehrwöchigen Projektes, in dem Interviews geführt, mit Gesprächsformaten und partizipativen Abstimmungsformaten experimentiert wurde. Wann machen Waffen Spaß? Und wann nicht mehr? Die Schüler_innen stellen sich vor allem Fragen nach der Spaßgrenze beim Thema Waffen: Wann sind Waffen faszinierend? Und wann fasst man sie lieber nicht an? Wann macht Ballern Spaß, und ab wann wird es irgendwie komisch? Parallel sind zwei Installationen entstanden. Ein Schießstand, an dem sich die Besucher_innen mit einer Pistole zu ethischen Fragen äußern können. Und eine Hörstation, an der man Geschichten der Schüler_innen lauscht, die erzählen, wie sie als Kinder versehentlich ihre Haustiere ermordet haben. Expert_innen aus den Bereichen der Medienpsychologie, der Politik, der Diplomatie, der Schützenvereine, der Kunst, des Journalismus, des Waffeneinzelhandels und der Kriminalpolizei stellen sich den Fragen der Schüler_innen. Alle 400 Schüler_innen der Heinz-Brandt-Schule sind dazu als Gäste eingeladen.

PHILOSOPHISCHER SALON mit Gästen
Aktionen, Installationen und Gespräche: 23.6. 12h / 13h
Ort: Studiolo, Eintritt frei

Von: Tuan Anh Quach, Lilly Bagehorn, Adrian Bataiosu, Niklas Dittrich, Josefine Ehrlich, Gianluca Fleri, Leonard Huth, Felicitas Liepke, Tim Lindemann, Melvin Madeia, Jasmin Nguyen, Francis Nowak, Samantha Nowak, Rico Reisenhofer, Cameron Rother, Chantal Schmidt, Stephan Schultz, My Nhung Thi Tran, Simon Volkmuth, Leonard Weis

Projektentwicklung: Magdalena Beger, Selina Lampe, Julia Schramm, Margret Schütz

Impressum
When Education turns to Art #2
Herausgeberin
Jugendkunstschule Pankow
Neue Schönholzer Straße 10
13187 Berlin
Tel: +49 30 49 97 99 52
www.juks-pankow.de
Konzept und Organisation: Mona Jas und Ines Lekschas
Katalog-Redaktion: Mona Jas
Auflage: 500
Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
© Jugendkunstschule Pankow
© für die Texte bei den Autor_innen
© für die Abbildungen bei den Urheber_innen
Berlin 2015
Das vorliegende Plakat ist ein Projekt im Rahmen von „Künste öffnen Welten“, einem Programm der BKJ im Rahmen von „Kultur macht stark“ des BMBWF und wurde durch das Modellprogramm „Kulturagenten für kreative Schulen“ ermöglicht.

Wirklichkeit ist Wirklichkeit Leitung: Katrin Eissing

Die Projektarbeit war der Versuch den Weg vom „Spiel“ ohne Körper zurück zum Realen, hier zu Lauf- und Kriegsspielen, die mit viel Bewegung, physischem und sozialem Lernen verbunden sind, zu finden. Hintergrund: Übungsschießen auf lebensgroße Fotos von Frauen und Kindern sollte in vorgedigitaler Zeit jungen Soldaten „Schießhemmungen“ abtrainieren. Später wurden Computerkriegsspiele zum Training für Soldaten, auf eine unphysische „Fire and Forget“ Kriegsführung hin, entwickelt. Live und draußen: Wir bauten Figuren aus Pappe und Zeichen und überlegten wie man Szenen aus Computerspielen in die Wirklichkeit übertragen könnte. Draußen im Park fingen die unterschiedlichen Gruppen an sie zu spielen und sich abwechselnd gegenseitig zu dokumentieren. Alle Teilnehmenden waren also sowohl konkret Handelnde als auch Dokumentierende und Beobachtende. Das beeinflusste noch einmal neu die Sicht auf eigene Entwürfe und Ideen und so entstanden auch neue Spiele.

„Wirklichkeit ist Wirklichkeit, und Spiel ist Spiel. Ich glaub nicht, dass das jemand verwechseln kann. Nur wer sehr viel spielt vielleicht, oder ganz kleine Kinder.“
„Manche Spiele hängen mit der Realität zusammen, manche nicht. Es gibt zum Beispiel welche mit Zauberei. In den Spielen, die in der Wirklichkeit spielen, hat man höchstens mehrere Leben.“
„Ich spiele eigentlich nicht so viel, weiß also nicht, ob sich da was im Kopf verändert. Ich hab nur Freunde mit Aggressionsproblemen, und das ist durch das Spielen besser geworden. Also die haben sich früher dauernd gekloppt und jetzt spielen sie online Kriegsspiele.“
„Wenn man immer wieder dasselbe spielt, also ein bestimmtes Genre, wird man auch besser darin. Das heißt aber nicht, dass man dann in Wirklichkeit z.B. ein besserer Schwertkämpfer ist, aber manche Leute glauben es vielleicht.“
„Die ‚Illuminati‘ waren so eine Sekte, die es im 18. Jahrhundert gab. Das Spiel besteht komplett aus Dreiecken, weil ein Symbol der ‚Illuminaten‘ ist halt das Dreieck. Wir haben das eigentlich so ins Extrem gebracht. Ein Spiel, das komplett aus Dreiecken besteht.“
„Wir sind mit unserer Umsetzung jetzt zufrieden. Ja, weil ... es bringt Spaß über diese Sachen so nachzudenken und weil ich es selber gemacht hab.“



Experiment / Wahrnehmung (AT) Modul 3 – April bis Juli 2015 a7.außeneinsatz & whiteensee kunsthochschule berlin

Zu ausgewählten Kunstwerken der Ausstellung FIRE AND FORGET. ON VIOLENCE wurde experimentell mit Audio- und Videoaufzeichnungen gearbeitet. Ausgehend von Werken wie Luis Camnitzer's „Uruguay Torture Series“ konnten die Jugendlichen gemeinsam mit den Künstler_innen und Studierenden mit Stereoaufzeichnungen Geräusche sammeln. Mit Impulsen des Videos „A Man digging“ von Jon Rafman führten Schüler_innen im Umfeld der Schule Fotorecherchen durch: Wo waren heimliche, unheimliche und versteckte Orte? Dabei wurden unter anderem folgende Versuchsanordnungen erprobt: Eine Kamera wurde mit einem Tablet synchronisiert - eine Person mit Kamera - eine Person mit Mikrofön - zwei Personen mit Kopfhörern - eine Person machte Geräusche, sprach, etc. (die auch parallel aufgenommen wurden). In einem Setting bewegte sich die Person mit der Kamera frei und trug die Kamera am Kopf. In einer Variante dieses Ablaufes wurde die Person mit Kamera per Telefon ferngesteuert. In einem weiteren Setting wurde die Kamera nicht auf dem Kopf getragen, sondern auf beliebige andere Art. Die Person wurde dazu aufgefordert, den anderen ausschließlich zeitlich begrenzte Detailaufnahmen zu zeigen, den Rest der Zeit blieb die Kamera verdeckt. Die Schüler_innen tauschten innerhalb dieser Settings immer wieder die Rollen. In weiteren Experimenten ging es darum ein Gefühl für Bildausschnitte / Gezeigtes / Nichtgezeigtes zu bekommen. Dazu erhielten die Jugendlichen vorbereitete Spiegelstücke, mit denen Fotos oder Videos erstellt werden konnten, auf denen bewusst ein Teil des Bildes verdeckt und gleichzeitig durch etwas anderes ersetzt werden konnte.

Für die entstehenden Sound- und Videoarbeiten war der gemeinsame Bau einer Station mit den Jugendlichen geplant, in der das Material auf eine spannende Art und Weise im Kontext der Ausstellung zu sehen und zu hören ist. Hierbei ging es insbesondere um die Untersuchung einer körperlichen Partizipation.

Von: Schüler_innen der 10. Klasse der Heinz-Brandt Schule
Projektentwicklung: Wiebke Frerichs, Maralena Schmidt / a7.außeneinsatz, Julian Breuer, Cara Schlenzig und Kolja Vennewald.



KUNSTE
ÖFFNEN
WELTEN

TO ART
TURNS

WHEN EDUCATION