

Roland Oesker

Strömungsbilder, eine kleine interdisziplinäre Lernlandschaft für Kinder

Kinderhände formen sich zu einer Schale, aus einer Kanne rinnt ein kleiner Wasserstrahl und plätschert in die Hände, Fingerspitzen bilden einen Ausgang, um das Fließen zu dem nächsten Handpaar zu ermöglichen. In dieser Handschale bildet das Wasser kreisende Strudel, füllt die Hände und ergießt sich als Silberstrahl in die nächste lebende Brunnenschale. Die Kinder gestalten den Weg des Wassers, die verschiedenen, vielfältigen Erscheinungen der geheimnisvollen Bewegung des Fließens. Jede Veränderung der Handformen und der Hände zueinander verändert den Anblick des glitzernden Naturelements und die Geräusche des Fließens. Die Wahrnehmung der Bewegung durch die Sinne betrifft nicht nur Auge und Ohr, sondern auch das Gefühl der Haut. Hände, Arme und der ganze Körper sind in Bewegung, um die Veränderungen dieses lebendigen Händebrunnens mit zu vollziehen. Bunte Knetmasse wird in die Handflächen gedrückt, und es entsteht eine kunstvolle Zusammenstellung von Behältern und Rinnen, die raumgreifend in einem Becken zu einem plastischen Gebilde zusammenwachsen. Einige Hilfsmittel kommen dazu. Ein Drahtgeflecht bildet Haltesäulen, und Holzstäbchen helfen bei der Befestigung der Knetschalen. Für die stetige Wasserbewegung wird eine kleine Pumpe verwendet. Schon nach kurzer Zeit entsteht eine recht große Brunnenanlage, ein Spielbrunnen, der sich ständig verändert. Immer wieder kommt ein Kind, beobachtet den Weg des Wassers, verändert die Schalen und Rinnen aus Knetmasse.

Auf einem Sockel sieht man einen Gong. Er liegt wie eine Schale auf einem Polster, damit er auch in dieser Lage, mit Wasser gefüllt, schwingen kann. Kinder knien im Kreis vor diesem Gong und beobachten die Wasseroberfläche, während sie den Gong anschlagen. Bei jedem Klang breiten sich neue Wellenformen auf dem Wasser aus. Die Kinder begleiten ihre Experimente und Beobachtungen mit lautstarken Kommentaren. Mit vielen Gongschlägen erzeugen sie Variationen von Wellenmustern und Wellenüberlagerungen mit interessanten Formen. An einem Werk Tisch sind weitere Kinder eifrig mit Farben beschäftigt. Mit Holzstäbchen und Pipetten tropfen sie Ölfarben auf eine Wasseroberfläche, legen vorsichtig ein Papierblatt auf das Wasser, heben es ab und bewundern die Muster der verschlungenen Spiralen und Faltungen, die das zufällige Fließen der Farben auf dem Papier erzeugt hat. In diesen Mustern und Formen werden Fabelwesen entdeckt. Mit wenigen ergänzenden Linien werden sie für alle sichtbar: Wassertiere oder Vögel, Gesichter von Zauberwesen und Wassergeistern. In grossen Gurkengläsern wird mit farbiger Tinte experimentiert. Tropfen für Tropfen entstehen rätselhaft quallenartige Gebilde, die in verschlungenen Formen im Wasser entstehen und sich langsam auflösen. In einem Plexiglaszylinder wird heftig gequirlt, ein Wasserstrudel lässt kleine Schwimmstäbchen auf und ab tanzen. So wird sichtbar, dass aufsteigende und herabführende Wirbel miteinander verbunden sind. Unter Vergrößerungsgläsern liegen kleine Insekten und grosse Libellen, Pflanzenteile und Steine, Muscheln und Schneckengehäuse. Auf einem Overhead-Projektor befindet sich eine Wasserschale, in der eine kleine Pumpe eine Strömung erzeugt. An der Wand wird sie gross und deutlich sichtbar, und jeder kann kleine Hindernisse in diesen Bach legen und die Strömungsveränderungen beobachten.

Die Aufzählung ist keinesfalls vollständig. Es ist eine Experimentierlandschaft, die nicht nur zum Schauen, sondern zum Anfassen, Mitmachen und Gestalten anregt. Inmitten dieser animativen Strömungs- und Wassererlebnisse stehen einige Computerbildschirme, Auch hier bewegt sich so einiges..

Interaktive Bilder

Kinderhände greifen zur Computermaus, bewegen den Mauspfel, und mit einem Klick entfalten sich Geschichten über das Leben im, am und mit dem Wasser. Steinfliegenlarve und Rollegel, Wasserassel und Köcherfliege, Wasserskorpion und Zuckmückenlarve werden vorgestellt. Es startet eine Bildreise durch verzweigte Informationswege, über den Lebensraum dieser kleinen Wassertiere, über Fundort und Lebensweise. So erfährt der Zuschauer auch, daß die Kinder

durch das Beobachten dieser Tiere die Wasserqualität von Flüssen, Bächen und Seen einschätzen können. Reportagen und Berichte von Forschungsexkursionen an die Ufer der Bäche und Seen in der Alltagsumgebung oder an Ferienorten in Deutschland wurden hier als interaktive Computerschau präsentiert: Sorgfältig haben die Kinder Wassertiere, Larven und Insekten bestimmt und an Hand der Anzahl der verschiedenen Arten Rückschlüsse über die Qualität der Lebensumgebung aufgestellt. Abbildungen wurden ausgewählt, fotografiert oder gezeichnet, Kommentare geschrieben und zu einem interaktiven Programm zusammengefasst. Kleine Comic-Animationen wurden mit eingebaut, so dass eine Botschaft entstand, die andere Kinder und Jugendliche erfolgreich anspricht und sie für das Thema interessiert.

Interaktiver Lernraum

In der Ausstellung für Kinder ist auf engstem Raum eine Lernumgebung aufgebaut, die hier zwei Funktionen übernommen hat. Einmal stellte sie das Konzept "Strömungsbilder" vor, das in der Akademie Remscheid eine Grundlage für eine interdisziplinäre, ganzheitlich pädagogische Arbeitsweise bildet. Weiterhin wird hier gezeigt, wie diese Arbeitsweise in der pädagogischen Praxis, z.B. in einem Feriencamp, im Angebot von Kindertagesstätten und in der Projektwoche von Schulen, in Aktionen von Kindermuseen erfolgreich Anwendung findet. Zusätzlich bildete diese Präsentation einen Lernraum in Form einer intermedialen Mitmachaktion: Gerade in der aktuellen Welt der multimedialen Virtualität gewinnt dieser Weg der medialen Verknüpfung von sinnlichem Erleben, ganzheitlicher Tätigkeit und technischem Mediengebrauch eine neue Bedeutung. Wirklichkeit wird nicht reduziert auf die Virtualität hinter dem Glas der Bildschirme, und Aktivität wird nicht reduziert auf die Hand an der Computermaus. Stattdessen wird Tätigkeit entfaltet als Einheit von körperlicher und geistiger Gestaltung. Auf neue Medien wird nicht verzichtet, auch nicht auf die bewährten Medien. Lernen wird zum Erforschen der Phänomene unseres Lebensraumes; das ist lustvoll, und die Kinder können es genießen. An dem zentralen Ausgangsmotiv des Fließens wurden hier Phänomene und Gestaltungsmittel zusammengetragen. Erforschen, Malen, Zeichnen, raumplastische Gestaltung, Textdarstellungen, Geräusche und Musik, Sprache und Gestik, Film und Fotografie bilden eine Integration, in der neue Bildmedien einen selbstverständlichen Platz haben.

In dieser Ausstellung war es ein kurzer Weg vom ersten Kontakt mit dem Spielbrunnen über die Fabelwesen aus dem Marmorierpapier zur Produktion eines kleinen Trickfilms in dieser Ausstellung. Er konnte aber genau so gut beim Computer beginnen und zum Spielbrunnen oder zum Zeichnen oder Aquarellieren von Wasserlandschaften führen. So sehen wir die verschiedensten Ergebnisse. Sehr beliebt war die Herstellung kleiner Filme bei den 7-12-Jährigen. Da springen Fische aus dem Wasser und plumpsen mit viel Gespritze wieder hinein. Menschen springen kunstvoll vom Sprungbrett und landen mit grossem Plumps im erfrischenden Element. Da ist auch die Studie eines fallenden Tropfens, und viele Libellen in allen Variationen schwirren über Teiche und Tümpel. Aus dem Marmorierpapier entstanden verschiedene animierte Metamorphosen. Schlangen und Gesichter entstehen aus den Spiralen und Wirbeln, verschwinden wieder im Wirbel, um wiederum aufzutauchen, in einer unendlichen Folge.

Die Computer und ihre Gestaltungsmöglichkeiten sind in diesem Environment in einer sehr selbstverständlichen Weise mit allen weiteren Gestaltungs- und Erlebnisformen verbunden. Was sich auf diesen Bildschirmen bewegt, sind Ergebnisse, die in wenigen Minuten entstanden sind, aber dennoch mit einer sehr ausführlichen Beschäftigung mit den Ausstellungsobjekten und Themen verbunden sind. Die kleinen Trickfilme entstanden nach dem einfachen Prinzip des Daumenkinos. Eine solche Funktion ist in fast allen gängigen Mal- und Zeichenprogrammen enthalten. Bei dem einen in einer sehr einfachen und übersichtlichen Form, bei anderen Programmen in Verbindung mit vielfältigen Möglichkeiten der Trickfilmgestaltung. Es werden also Mal- und Zeichenflächen angezeigt, durchnummeriert z.B. von 1-8, und auf jeder Fläche kann gemalt werden. Bewegung wird also durch Veränderung auf

jedem einzelnen Blatt erzeugt, durch Veränderung der Zeichnung. Bei der Vorführung werden die Zeichenflächen in schneller Folge auf dem Bildschirm präsentiert. Die Arbeitsweise am Computer knüpft in dieser Hinsicht an der Arbeit auf dem Papier an. So fanden sich in der Mitmachausstellung für die Kinder auch einige Leuchtpulte, die es ermöglichten, Bewegungssequenzen mit Filzstift und Papier in den Grundzügen vorzubereiten, bevor der Computer benutzt wird. Weiterhin stand eine Digitalisierkamera zur Verfügung, die das Eingeben von Zeichnungen und Marmorierpapieren für die Kinder besonders erleichterte. Im Detail finden sich aber in den Animationsprogrammen viele Erleichterungen, die es ermöglichen, ein Ergebnis in recht kurzer Zeit zu präsentieren. Hinzu kommt die Attraktivität der Präsentationsform auf dem Bildschirm und die Möglichkeit, das Ergebnis auf einer CD, DVD oder Videoband nach Hause tragen zu können. Natürlich muss auch daß allgemeine Interesse berücksichtigt werden, das dem Medium Computer entgegengebracht wird. Für die Kinder ist es eine hohe Motivation, die bewirkt, dass sie sich auf teilweise komplexe und arbeitsintensive Animationsvorhaben zeichnerisch einlassen. Ganz besonders ist dabei zu berücksichtigen, dass kurze Zeichentrickfilme in umfangreiche interaktive Bilderschauen mit Geräuschen, Bildern und Texten von den Kindern zusammengesetzt werden können. So entsteht die "Botschaft vom Leben in, am und mit dem Bach" auf CD zum Verschenken und Zeigen bei Freunden und Bekannten.

Interdisziplinäre Gestaltung und Umweltgestaltung

Interaktive Medien und die virtuelle Welt der Elektronik begeistert viele Menschen, weil sie hier in einem bestimmten Rahmen "zwischen den Medien aktiv" sein können. Dem gegenüber steht das Gefühl, immer weniger Anteile dieser Welt im Grossen, wie der persönlichen Welt im engeren Umkreis, mitgestalten zu können. Für die pädagogische Arbeit stellt sich die Aufgabe, Menschen für eine Zukunft auszurüben, die ohne den aktiven "Weltgestalter" nicht mehr auskommen wird. Das Konzept "Strömungsbilder" hat daher auch den didaktischen Gesamtrahmen im Auge, "Weltgestalter" zu sein. Es hat in erster Linie die Lebenswelt des Einzelnen im Blick, will befähigen, persönliche Umwelt zu gestalten und Lebensprobleme als Gestaltungsaufgabe zu begreifen. Natur und Naturerfahrung stehen hier stellvertretend für die zu gestaltende Lebenswelt, bzw. ist ein Teil dieses Gestaltungsprozesses. Die gemeinsame Zukunft von Mensch und Natur kann nur eine gestaltete Zukunft sein, und Gestalter ist der Mensch, er ist auch Naturgestalter. So ist eine Einheit notwendig, Selbstgestalter und Naturgestalter gleichzeitig zu sein. Für beides trägt er untrennbar Verantwortung. Das sind die Gegenstände unserer Aufmerksamkeit, nicht die Medien selbst. Sie sind eben nur "Medien", also Mittler oder Mittel der Selbst- und Naturgestaltung. In allen pädagogischen Prozessen müssen sie Mittel bleiben, dürfen nicht zum Gegenstand unserer Aufmerksamkeit werden, sondern müssen eine dienende Funktion behalten. Sie befähigen zwar dazu, in der Selbst- und Naturgestaltung "interaktiv" zu werden, aber eben genauso, wie es alle Medien bisher taten. Sie ersetzen nicht die ganzheitliche Tätigkeit körperlicher und geistiger Gestaltung. Da alle Medien dieser Ganzheitlichkeit mal mehr oder weniger gut oder ergänzend dienen, fällt es schwer zu behaupten, wir könnten auf eines der bisher erfundenen Mittel verzichten. Im Gegenteil, es müssen noch mehr erfunden werden. Spezialisierende Einschränkungen werden den Aufgaben nicht gerecht. Da sich die Mittel immer nur ergänzen können, müssen viele verschiedene Quellen aktiviert werden. Wir schöpfen die Informationen, die uns die Medien übermitteln, aus einer Fülle der Disziplinen. Für eine gestalterische Auswertung dieser Informationen bedarf es zwingend einer interdisziplinären Denk- und Gestaltungsweise. Vor diesem Hintergrund ist es nicht sinnvoll, pädagogisches Handeln noch weiter in Fächer zu unterteilen, wie es z.B. in und mit der Medienpädagogik geschieht.