

Ulrich Baer

Dokumentation der Erlebnis-Ausstellung
des Kinderkulturprojekts

„Reise in zukünftige Welten“



Alte Feuerwache, Melchiorstraße 3, 50670 Köln

2017

Das Konzept des Kinderkulturprojekts



In drei „Zukunfts-Werkstätten“ (mit den Schwerpunkten Bildende Kunst, Trickfilm und Digitalfotografie) haben sich 22 Kinder aus der nördlichen Kölner Innenstadt auf eine Zeitreise begeben und sich mit ihren Vorstellungen, Wünschen und Ängsten zu ihrer Zukunft künstlerisch, spielerisch und kreativ befasst. Die verschiedenen Lebensbereiche wie Familie, Zuhause, Wohnen, Spielen, Freizeit, Verkehr, Stadt, Schule wurden thematisiert.

Wie kann die Welt in zwanzig oder dreißig Jahren aussehen, wie leben wir dann, wie schaut es dann in unserem Viertel aus?

Projekttablauf

Für die Teilnahme am Projekt wurden alle Kinder angesprochen, die im Stadtteil leben oder zur Schule gehen. Die Einbeziehung der unterschiedlichen Kinder erfolgt durch die enge Kooperation aller vier beteiligten Bündnispartner: Kinderbereich der Alten Feuerwache, Offener Ganztage der beiden örtlichen Grundschulen und Interkultureller Dienst des Amtes für Kinder, Jugend und Familie.

Im Anschluss an Schnupperangebote fanden über mehrere Monate und in den Osterferien wöchentliche Werkstätten in der Alten Feuerwache statt.

Die Ausstellung

Die vielfältigen Ergebnisse wurden in einer interaktiven Ausstellung in der Ausstellungshalle der Alten Feuerwache öffentlich gezeigt. Die Erlebnis-Ausstellung wurde mit einer Vernissage eröffnet, zu der die Familien und Freunde eingeladen waren. Über fast zwei Wochen hatten Schulklassen und StadtteilbewohnerInnen die Möglichkeit, die Ausstellung zu besuchen. Eine Abschlussfeier mit allen beteiligten Kindern und ihren Eltern soll die Ausstellung beenden.

Das bundesweite Förderprogramm

Das Projekt ist Teil des bundesweiten Programms "Kultur macht stark - Bündnisse für Bildung" des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Dieses mehrjährige Förderprogramm wird von zahlreichen Kulturverbänden organisiert: Unser Projekt wird von der Bundesvereinigung Soziokultureller Zentren e.V. betreut. Die Idee hinter dem gesamten Programm ist, in Orts- und Stadtteilen lokale Bündnisse von Bildungs-, Kultur- und Jugendeinrichtungen zu schaffen, die gemeinsam Aktionen und Projekte durchführen, die vor allem Kinder und Jugendliche mit einem besonderen Bildungsbedarf unterstützen.

Ausstellung der Alten Feuerwache Köln



Kunstwerke von Kindern aus dem Agnesviertel
Trickfilm – Bildende Kunst – Fotografie

Reise in zukünftige Welten

12. – 24. Mai
Eröffnung Freitag, 12. Mai 2017, 17 Uhr
Eintritt frei

Steig in die Zeitmaschine und schau in unsere Zukunft!

www.altefeuerwachekoeln.de – www.agnesviertelkinder.de

Zur Ausstellung wurde mit einem Flyer, einem farbigen A3-Plakat (Abbildung), verschiedenen Einladungsschreiben und einer Presseerklärung geworben. Außerdem wurde der Projektverlauf und die Ausstellung in einem Internet-Tagebuch (Blog) mit zahlreichen Beiträgen und Bilderschaufen veröffentlicht: www.agnesviertelkinder.de.

Das Design der interaktiven Ausstellung

Die grundsätzliche Idee für die Ausstellung bestand darin, sie wieder so ähnlich interaktiv zu gestalten wie sie für ein erfolgreiches Kinderkulturprojekt 2014 konzipiert und realisiert worden war. Jene Ausstellung war in Themenfelder gegliedert und viele – vor allem visuelle - Ausstellungsobjekte waren nicht einfach nur zu betrachten, sondern konnten mit einer Art Wahrnehmungsrallye entdeckt werden.

Bei dem diesjährigen Projekt sind allerdings andere künstlerische Objekte in den Werkstätten entstanden, so dass das Ausstellungskonzept für diese Kunstwerke passend variiert wurde.

Die Gruppierung der Objekte

Welche Objekte sollten präsentiert werden?

Die kreative Arbeit der Kinder fand in drei Werkstätten statt:

- Bildende Kunst
- Trickfilm
- Digitalfotografie

In allen Werkstätten wurden zu Beginn Ideen zum Leben in der Zukunft gesammelt – wie man sich in Zukunft fortbewegt, wie die Kinder spielen, welche Berufe sie ausüben, was es zu essen gibt, wie die Häuser ausschauen usw.. Viele der gesammelten Ideen wurden dann in den Werkstätten in eine passende künstlerische Form gebracht. So sind beispielsweise in der Kunstwerkstatt aus Pappschachteln und Dekomaterial kleine Roboter gebastelt worden, denen verschiedene Unterstützungsfunktionen zugewiesen wurden – vom Beschützer-Roboter bis zum Helfer bei Mathe-Hausaufgaben.

In der Fotogruppe wurden zu den verschiedenen Zukunftsthemen durch digitale Bildbearbeitung zahlreiche Bildcollagen erstellt. Würde man die vielgestaltigen Kunstwerke in der Ausstellung nach Themenbereichen (z.B. Verkehr, Berufe, Technik, Wohnen...) gruppieren, gingen die einzelnen Objekte zu leicht unter. Zum Thema Spielen in der Zukunft müsste man dann drei

filigrane Drahtmodelle von Spielgeräten kombinieren mit zwei Bildcollagen und vier kleinen Robotern, hätte dann bei einem anderen Thema wieder eine ähnliche Kombination und so fort.

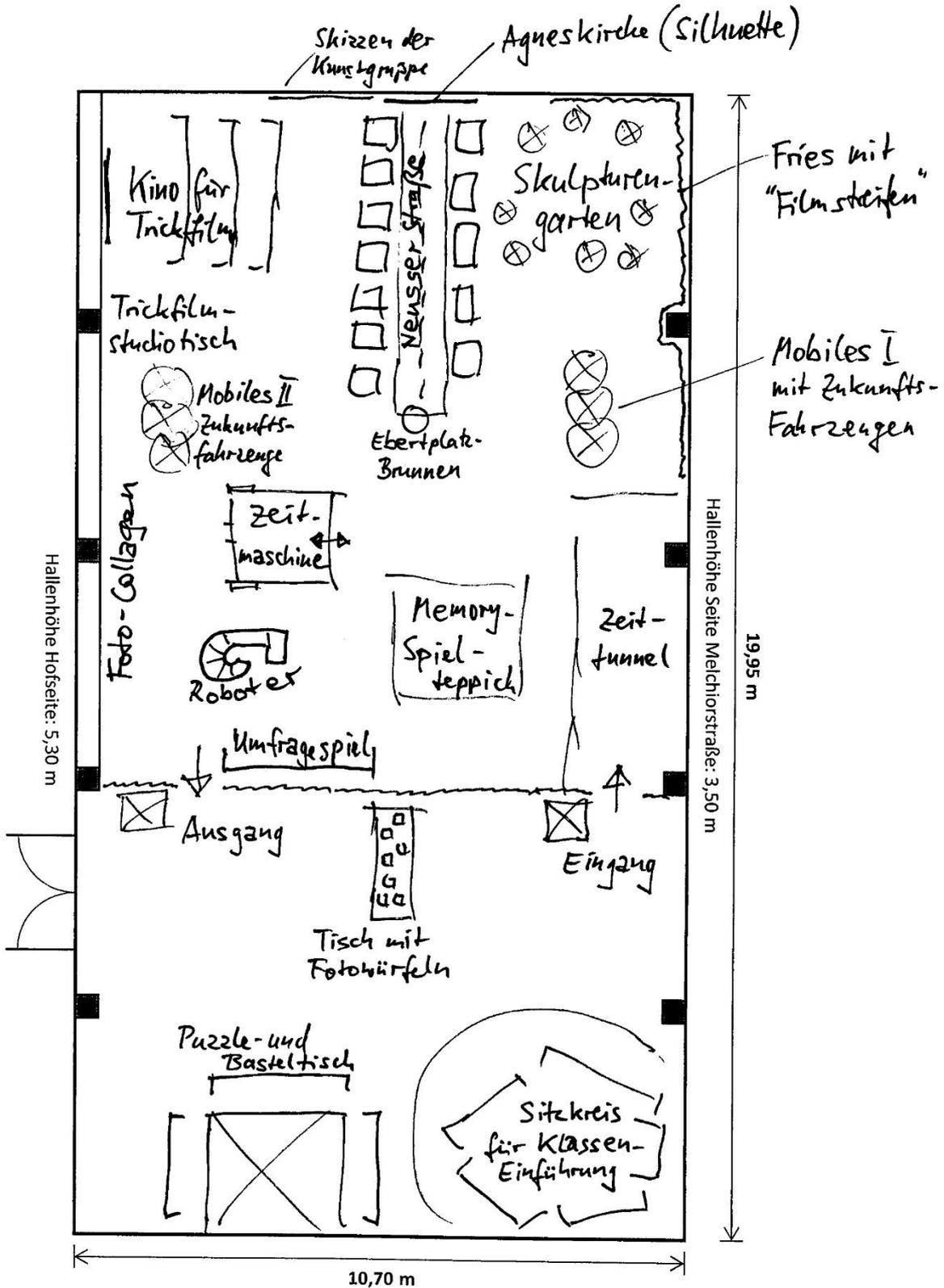
Um die Aufmerksamkeit der BesucherInnen besser auf die Details der einzelnen Kunstobjekte zu fokussieren, haben wir uns entschlossen, gleiche Objektarten zu gruppieren – also alle Roboter zusammen zu präsentieren, die Gebäude der Zukunft alle an einer Straße aufzubauen und alle Bildcollagen an einer Wand nebeneinander zu hängen. Diese Ausstellungsstruktur konnte besonders eindrucksvoll bei diesen Kunstwerken verwirklicht werden: Im Figurenpark (mit den Skulpturen der Zukunftsberufe der Kinder) und bei den Häusern in der zukünftigen Neusser Straße, bei den Mobiles mit den Drahtmodellen zukünftiger Fahrzeuge und mit der Roboter-Parade. So kamen die Art der Kunstwerke besonders gut zur Geltung und die unterschiedlichen Ausformungen innerhalb einer Objektgruppe wurden präziser wahrgenommen.

Die Verteilung der Stationen in der Halle

Neben den bereits genannten Objektgruppen war eine Art Zeittunnel als Einstieg („Reisebeginn“) vorgesehen, eine mannshohe Zeitmaschine musste platziert und eine Ecke für das Trickfilm-Kino reserviert werden. Die Reporterkinder, die im Verlauf der Werkstätten viel fotografiert haben, hatten ein großes Memoryspiel mit Roboterbildern hergestellt und dafür musste ein Platz auf dem Hallenboden gefunden werden. Schließlich war noch in der Nähe des Ausgangs die Meinungsumfragewand zu den Zukunftsideen zu installieren.

Bewährt hatte sich 2014 die Gestaltung eines Vorraums vor der eigentlichen Ausstellung mit Eingangs- und Ausgangstisch, Sitzkreis für die Einführungsrunde für Schulklassen, Präsentation der Kinderportraits und einer Bastelecke als Zusatzangebot. (Abb. Seite 5).

Die Ausstellungshalle in der Alten Feuerwache



Auf dieser Planskizze wird die Aufteilung der Stationen ersichtlich.

Die Gestaltungsarbeiten

Station / Bestandteil	Was (noch) zu tun ist	Wer es macht / Wer hilft	Noizen
Vorraum: Sitzrunde	Bänke aufstellen Sonnenschirm aufstellen Wandlöcher mit Plakaten abdecken		
Vorraum: Fotowürfel	Tisch aufstellen und dekorieren/färben Portraitbilder ausdrucken und montieren Dreh-Foto-Würfel installieren		
Vorraum: Eingang	Eingangsschild Tisch mit Rallye-Zubehör (Stifte, Klemmbretter, ...)		
Vorraum: Ausgang	Ausgangsschild Tisch mit Auflösungsschablone und ggf. Mitmachpreis und Ausstellungs-Infoblatt		
Vorraum: Extra-Aufgabe (Spieltisch)	Tisch mit Puzzle / Tip-Bausteine		
Zeittunnel	Laufschrift programmieren „Plasma“-Gaslampe installieren		
Skulpturenpark	Sockel-Kästen färben und Plastikkästen illuminieren Skulpturen auf Sockel befestigen		
Filmstreifen-Wand	Filmstreifenwand basteln		
Zeitmaschine	Standort festlegen Zusammenbauen und reparieren		
Mobiles mit Fahrzeugen	Standort festlegen Mobile-Stäbe o.ä. besorgen Mobile bauen (Fahrzeuge befestigen, Balance einrichten)		
Neusser Straße	Agneskirchen-Schattenriss anfertigen Gebäude arrangieren Straße aufkleben und begrünen Ebertplatzbrunnen basteln		
Trickfilm-Kino	Fernseher mit Film-SD-Karte installieren Bänke aufstellen Trickfilm-Studiotisch aufbauen Making-of-Bilder in Tischnähe anbringen und beschriften		
Foto-Ausstellung	Wand streichen Bilderrahmen besorgen Beschriftungen ausdrucken und ankleben Bilder rahmen und aufhängen Collage-Übungsbilder-Erklärung erstellen		
Roboter-Treppe	Treppe verkleiden, zusätzlichen Laufsteg bauen		
Umfrage-Spiel (Kinder-Zukunftsideen)	Zukunftsideen ergänzen und dann 10 auswählen Klappschilder basteln und installieren		
Roboter-Memory	Ort festlegen Teppichfliesen als Spielinsel erstellen		
Rallye-Blatt	Aufgaben erstellen Blätter drucken		
Banner für Außenwerbung	Auftrag an Drucker Banner abholen Banner anbringen		

Diese Tabelle war sehr hilfreich, um den Überblick über alle Aufbauarbeiten zu behalten.

Die spielerischen Elemente der Ausstellung

Zum pädagogischen Konzept der Ausstellung im Rahmen des Kinderkulturprojekts gehörte es, die Präsentation der Kunstwerke interaktiv zu gestalten. Es sollte also eine Erlebnis-Ausstellung geschaffen werden, in der die jungen und durchaus auch die erwachsenen BesucherInnen die Kunstwerke durch eigene spielerische Aktivität entdecken.

Mit drei Elementen haben wir die eigene aktive Auseinandersetzung der BesucherInnen mit den Ausstellungsobjekten angeregt:

1. **Begehen der Ausstellung in Form einer fiktiven Zeitreise**
2. **Absolvieren einer Wahrnehmungsrallye**
3. **Meinungsumfrage zu ausgewählten Zukunftsideen**

Die Zeitreise

Der Eingang zur Ausstellung ist als dunkler „Zeittunnel“ gestaltet worden. Die „Reiseleitung“ hat die Besucher informiert, dass jeder so lange einen Finger auf die magische Kugel (eine Plasmalampe) legen muss, bis im Display am Kopfende des Zeittunnels die Jahreszahl „2037“ erscheint.



Auf diese Weise wurde bei allen die Spannung gesteigert, was es wohl am Ende des Zeittunnels im Jahr 2037 zu sehen gibt. Der eigentliche Ausstellungsraum war vorher auch nicht einsehbar, weil wir ihn durch einen Vorhang aus silbrig-goldenen schimmernden Rettungsdecken vom Vorraum abgetrennt hatten.

Die Wahrnehmungsrallye

In kleinen Gruppen bekamen alle Zeitreisenden einen Rallyebogen mit: An den Stationen sollten insgesamt 8 Fragen beantwortet werden.



Dieses Spielblatt (siehe nächste Seite) war so gestaltet, dass zu jeder Frage zwei Auswahlantworten gegeben wurden und wenn man die einzelnen Kunstobjekte genau anschaute, konnten alle recht leicht die richtige Antwort ankreuzen. Am Ausgang konnte jeder seinen Bogen in eine Klarsichthülle schieben und selber feststellen, welche Fragen richtig beantwortet wurden. Als Gag bekam jeder Zeitreisende bei mindestens drei richtigen Antworten eine „Rückreisepille“ (ein Brause-Bonbon), mit der er ins Jahr 2017 zurück gelangte.

Die Meinungsumfrage

Weil in vielen Kunstwerken die Zukunftsideen der Kinder verwirklicht wurden und dadurch die Ideen aber über alle Ausstellungsobjekte verteilt waren, wollten wir an einer Stelle die Beschäftigung der BesucherInnen mit den Zukunftsideen zusammen fassen. Dazu haben wir 12 besonders originelle Einfälle ausgewählt, diese auf einzelne Blätter geschrieben und verdeckt auf einem Schwarzen Brett angeheftet.



Alle Zeitreisenden hatten am Eingang drei Klebepunkte (Kinder rote, Erwachsene blaue) mitbekommen, mit denen hier jeder seine persönlichen drei Top-Ideen markieren konnte. Zum Lesen der 12 zur Wahl gestellten Ideen musste der Deckel von jedem Blatt einzeln hochgehoben werden – das war ein museumspädagogischer „Trick“, um die Aufmerksamkeit auf jede einzelne Idee zu lenken.

Wollen Sie wissen, welche Idee bei der Umfrage mit Abstand am meisten von Kindern und Erwachsenen gewählt wurde? Es war: „Ein Heilmittel gegen Krebs“.



Weitere Spielmöglichkeiten

Zusätzlich zu diesen drei Hauptelementen, die die Interaktivität der Ausstellung ausgemacht haben, gab es einige weitere Möglichkeiten der aktiven, spielerischen Beschäftigung mit dem Zukunftsthema:

Memory-Spiel: Die Reporterkinder haben zusammen mit mir ein großes Memory-Spiel mit Fotos der von der Kunstgruppe gebauten Roboter erstellt. Die aufzudeckenden Foto-Paare bestanden aus einem Ganzfoto und einem Foto-Ausschnitt eines Roboters. Es wurde am Boden auf einer Teppich-Insel gespielt.



Basteltisch: Im Vorraum konnte von den Kindern, die besonders schnell durch die Ausstellung gereist waren, mit Tip-Bausteinen kleine Roboter gebaut oder Bildcollagen-Puzzle gemacht werden.

Trickfilm-Workshop: Zwei Mal konnte in der Ausstellung zusammen mit der Filmemacherin die Herstellung eines Stop-Motion-Trickfilms an ihrem Studiotisch ausprobiert werden.

Abb. folgende Seite: Fragebogen der Rallye.

Ratespiel-Rallye in der Zukunft

Willkommen in der Zukunft!

1. Geht zum **Figurenpark**:



Welches Mädchen wird in der Zukunft Fußball-Star?

- A) Anissa B) Rosa

2. Wieviele Schwimmbecken gibt es in der **Neusser Straße** in Zukunft auf den Dächern der Häuser?

- A) 2 B) 6

3. In der Zukunft gibt es mehr Blumenbeete mitten auf der Neusser Straße. Wie viele gelbe Blumen zählt ihr?

- A) 8 B) 16

4. In der **Zeitmaschine** gibt es ein Fernglas. Welche Farbe hat es?

- A) grün B) schwarz

5. Der **Trickfilm** besteht aus vielen einzelnen Fotos, die schnell hintereinander abgespielt werden wie bei einem Daumenkino.

Wie viele Einzelbilder hat unser Trickfilm?

- A) etwa 230 B) mehr als 4000

6. In der Nähe vom Trickfilmtisch hängt in der Luft ein Drahtmodell von einem **Raketen-Rucksack**. Wie viele Düsen hat er?

- A) 1 B) 2

7. Geht jetzt zu den Robotern. Sucht den **Roboter** mit einem großen **M** auf Brust und Bauch.

Welche Aufgabe hat er?

- A) Hilft bei Mathe-Hausaufgaben
B) Repariert das Auto

8. Jetzt zur Wand mit den **Bildcollagen!** Auf einem Bild ist zu sehen, dass man sich in der Zukunft auch mit Seilbahnen durch die Stadt bewegt. Wie viele Kabinen sind im Bild?

- A) 5 B) 10

9. Kurz vor dem Ausgang findet ihr das **Umfrage-Spiel**. Hier kann jeder seine 3 Klebepunkte auf die drei besten Zukunfts-Ideen verteilen.

Dann ab zum Ausgang! Dort könnt ihr feststellen, wie viele Fragen ihr richtig beantwortet habt.

Bei mehr als 3 Richtigen gibt es eine **Rückreisepille** für die Rückkehr nach 2017.

Mit diesem Spielbogen wurden die Ausstellungsobjekte ganz genau unter die Lupe genommen.
Spleleautor: Ulrich Baer, Köln.

Alle Stationen der Ausstellung

Hier zeigen wir Ihnen die verschiedenen Kunstwerke der Ausstellung in einer kommentierten Bilderschau.

Der Skulpturenpark

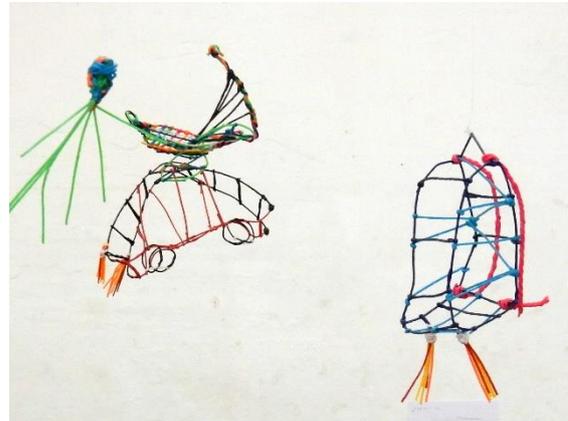


Mit Gipsfiguren haben alle Kinder der Werkstatt Bildende Kunst ihre gewünschten Berufe in der Zukunft dargestellt – und die reichten vom Erfinder über den Fußball-Profi bis zur Kinderbuchautorin.



Gipsskulpturen-Fertigung in der Kunstgruppe.

Verkehrsmittel der Zukunft



Detaillierte Drahtmodelle für Fahrzeuge in der Zukunft waren als Mobiles aufgehängt in der Ausstellung zu bestaunen, z.B. ein Raketen-Rucksack, fliegende Skateboards und Solarautos – sogar eine Eisenbahn mit kurvenden Gelenkwaggons. Diese filigranen Modelle wurden aus Wachsdrähten gebaut.



Die Filmstreifen an der Wand

In der Ausstellung präsentierten wir alle Filmstreifen wirkungsvoll als Wandfries. Als einzelne gemalte Filmstreifen gehören sie auf eine Rolle und werden dann durch einen Schuhkarton gezogen, der vorne offen ist und dann wie ein kleiner Fernsehmonitor wirkt.

Das Thema für die Filmstreifen waren Spiele in der Zukunft, die nach den Vorstellungen der Kinder häufig in der Luft stattfinden – Wettfahrten mit allerlei merkwürdigen Fluggeräten.

Hier zwei Ausschnitte:



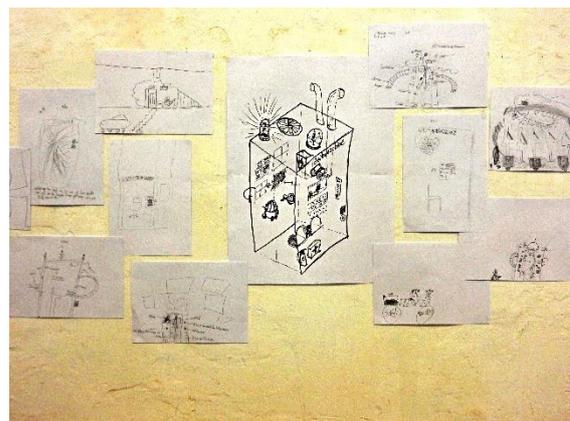
Die Häuser der Zukunft

In der Ausstellung haben wir die von den Kindern gebauten Häuser der Zukunft entlang der Hauptstraße des Agnesviertels, der Neusser Straße hingestellt. Besonders bemerkenswert: es gibt öfter verbindende Brücken zwischen den Gebäuden, viele begrünte Dächer und Swimmingpools auf dem Dach. Insgesamt stellen sich die Kinder die Straße viel umweltfreundlicher vor als sie heute noch ausschaut.



Mittendrin: die Zeitmaschine

Die Kunst-Werkstatt hatte eine begehbare große, kubische Zeitmaschine aus allerlei Verpackungsmaterial gebaut – mit Röhren zum Durchschauen, den Blick ablenkenden Spiegeln, viele Lämpchen und Plastikapparaturen, genau so wie es sich für eine ordentliche Zeitmaschine gehört. Sie wurde zu einem der beliebtesten Objekte in der Ausstellung.



Die Skizzen an der Wand zeigen die zahlreichen Entwürfe der Kinder in der Werkstatt Bildende Kunst für Häuser, Fahrzeuge und Geräte in der Zukunft und schließlich auch Entwürfe für die Zeitmaschine. Vieles wurde dann gebaut, manches geändert oder sogar verworfen, so wie es sich für die Gestalter unserer Zukunft gehört.

Die Roboter-Präsentation

Eine kleine Wendeltreppe war die ideale Möglichkeit für die Präsentation der kleinen Roboter-Modelle. Für jeden Roboter hatten sich die Werkstattkinder eine bestimmte Unterstützungsaufgabe ausgedacht: Hilfe bei der Hausarbeit oder den Hausaufgaben, Partner beim Spielen oder sogar Beschützer!

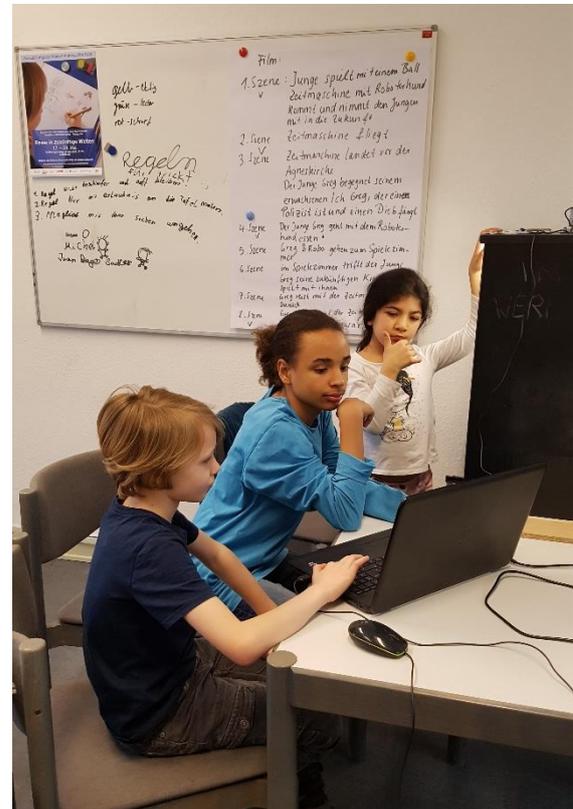


An die Wendeltreppe musste noch ein Laufsteg angebaut werden, weil die 25 Roboter gar nicht alle auf die Treppe passten.

Der Trickfilm „Abenteuer in der Zukunft“

Gleich neben dem Trickfilmstudiotisch wurde in einer Endlos-Schleife permanent der Trickfilm auf einem großen Monitor gezeigt: das 7-minütige Abenteuer des Jungen Greg, der in die Zukunft reist und dort sich selbst als Erwachsener begegnet. Im Jahre 2047 ist er Polizist und beim Verhaften eines Einbrechers wird ihm vom jungen Zeitreisenden geholfen.

Greg lernt das Leben in der Zukunft kennen, was man im Restaurant serviert bekommt und zu guter Letzt spielt er auch noch mit seinen eignen Kindern, die er in der Zukunft haben wird, in einer Schwerelosigkeits-Spielhalle. Sensationell.



Die Trickfilmgruppe bei der Produktionsarbeit: Die selbst gemalten und ausgeschnittenen Figuren werden von den gezeichneten Hintergrundbildern hin- und hergeschoben, dann wird jede kleine Szene fotografiert und über 4000 Bilder aneinandergereiht ergeben dann 7 Minuten Trickfilm – arbeitsintensiv!

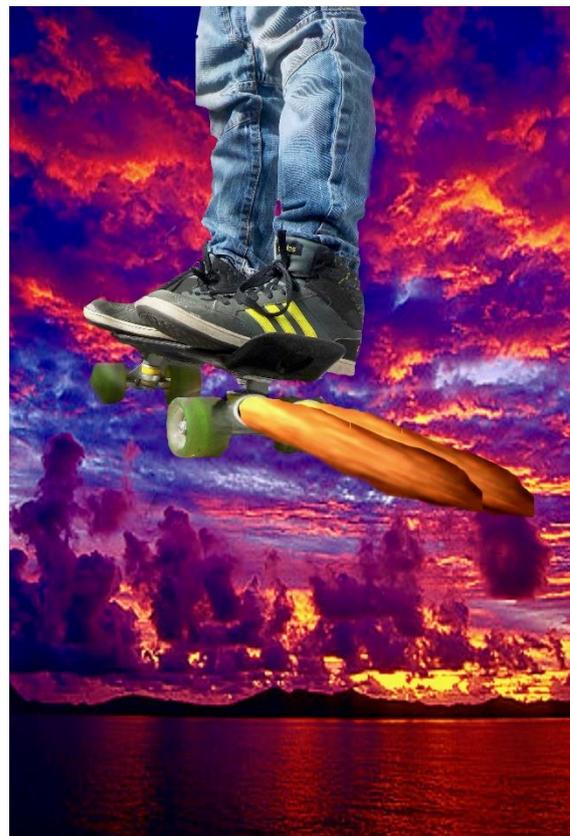
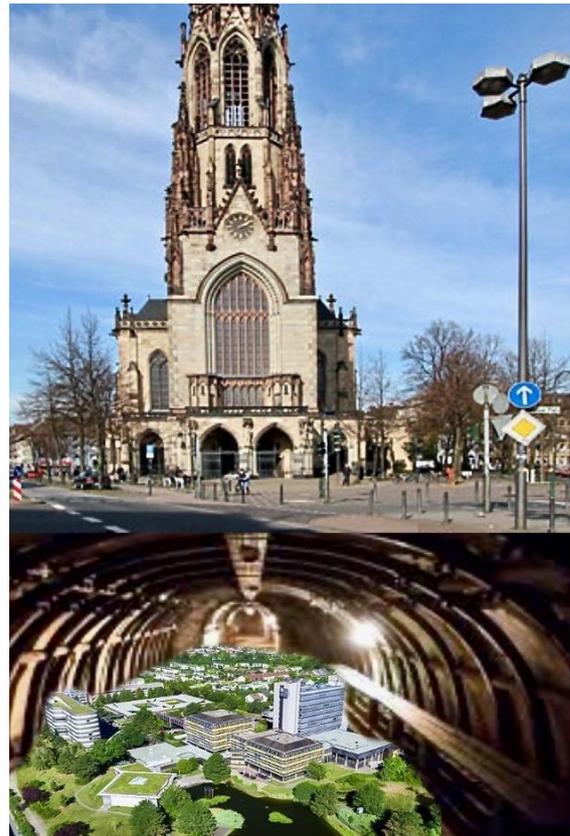
In Kürze soll der Trickfilm auf ein Videoportal ins Internet hochgeladen werden, einen Hinweis auf die Adresse finden Sie dann auf www.agnesviertelkinder.de

Die Bildcollagen

So haben die Kinder in der Fotografie-Werkstatt ihre Zukunftsideen mit digitaler Bildbearbeitung gestaltet: Auf einigen kleinen Ausflügen zu Plätzen und Orten im Stadtteil wurden die Hintergrund-Motive fotografiert. Dann wurden (lizenzfreie) Bilder im Internet gesucht, die zu den Ideen passten, z.B. Solarpanels. Vor dem Einfügen in die eigenen Aufnahmen aus dem Agnesviertel mussten diese Bilder „freigestellt“ werden, also von ihrem unpassenden Hintergrund freigemalt werden. Die so freigestellten Motive wurden dann in die eigenen Hintergründe platziert. Hört sich kompliziert an, ist es auch.

Herausgekommen sind gelungene Bildcollagen zu den Themen Verkehr, Spiel, Wohnen und Technik in der Zukunft.

Einige Bildbeispiele:



Einige weitere Bildcollagen sind im Internet zu sehen: www.agnesviertelkinder.de

Wer alles am Projekt und an der Ausstellung beteiligt war

Die Kinder der Werkstätten Bildende Kunst (großes Bild),
Trickfilm (rechts oben), Digitalfotografie (unten) und
die Reporterkinder (Mitte rechts).



22 Kinder aus dem Agnesviertel haben die Kunstwerke geschaffen – auf sich ständig drehenden Fotowürfeln haben wir ihre Portraits im Vorraum präsentiert:



WerkstattleiterInnen

Bildende Kunst: Elise Teitz
 Daria Homayoun
 Trickfilm: Arja Heeke
 Digitalfotografie: Chris Wandel
 Reporterkinder,
 Öffentlichkeitsarbeit
 Ausstellungskonzept: Ulrich Baer

Projektleitung

Birgit Breuer, Leiterin des Kinderbereichs der Alten Feuerwache

Bündnispartner

- Birgit Breuer, Kinderbereich der Alten Feuerwache
- Anna-Lena Gerz, Offener Ganzttag der Nikolaus-Groß-Schule
- Pierre Sonntag, Offener Ganzttag der GGS Balthasarstraße
- Sabine Vascellari, Interkultureller Dienst der Stadt Köln

Fotos

Verena Günther, Ulrich Baer, Alexander Baer, Genesis, SudeNaz.



Gefördert vom

