



BANG

Carola Rümper

Die Künstlerin greift gesellschaftliche Themen und Phänomene auf und entwickelt partizipatorische Projekte. In den vergangenen Jahren wurden bereits mehrere Projekte für Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung durchgeführt.



Projektbeschreibung und Projektverlauf

BANG! BOOM! Das Projekt ist konzipiert für Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung.

Für diese Zielgruppe wird ein Fotoworkshop in mehreren Teilen in dem Zeitraum von März - August 2021 angeboten. An mehreren Terminen können die Teilnehmer*innen sowohl mit dem eigenen Handy als auch mit einer geliehenen Kamera fotografisch experimentieren und Fotografien gestalten. Im Mittelpunkt steht der eigene private und berufliche Alltag. Die Fotografien können sich auf die eigene Wohnungseinrichtung, die Essgewohnheit oder auf die Verwendung von Arbeits- und Berufsmaterialien beziehen. Im kreativen Prozess werden nicht nur individuelle Bildmotive gesucht sondern auch die fotografische Umsetzung der Motive wird erprobt.

Formale Kriterien der POP ART werden dabei als Schablone und Hilfsmittel verwendet, um eine kritische und somit reflektierende Haltung gegenüber der eigenen fotografischen Bildwahl zu erreichen.

Darüber hinaus dient die kunstgeschichtliche Epoche der POP Art um Hemmschwellen bei den Teilnehmer*innen abzubauen. Die brillante und klare Farbgebung sowie die Motivauswahl der POP ART ermöglicht einen einfachen Zugang zu künstlerischen Überlegungen und Ansätzen. Insbesondere junge Menschen werden durch die Farbgebung angesprochen, da sie die Farbpalette aus der Konsum und Warenwelt kennen und bereits Zugang zu ihr haben.

Auch durch die Motivauswahl der POP ART wird die Hemmschwelle zur Teilnahme an dem Projekt gesenkt. Die Motive sind der Alltagswelt entnommen z.B. Bananen oder die Dose Tomaten. Sie entsprechen somit der alltäglichen Umgebung von allen Menschen.

Nach der Bildfindungsphase mit der Kamera oder dem Handy der Teilnehmer*innen werden die Fotografien mit einem Tablet und den verschiedenen Apps weiter bearbeitet, um die formalen Ausdrucksmöglichkeiten der POP ART aufzugreifen.

Für das Erzielen von Punktrasterungen, wie sie z.B. bei der Anwendung von klassischen Druckverfahren erscheinen, können im digitalen Bearbeitungsprozess von den Apps übernommen werden. Besonders der Einsatz des Seriellen oder der Sprechblase mit Elementen von Comik-Sprache kann mit unterschiedlichen Apps erstellt werden.

Mit Hilfe von Apps wird eine Bildabfolge entworfen, die an die amerikanischen künstlerischen Vorbilder wie Andy Warhol und Roy Lichtenstein erinnern.



In der Schlussphase des Projektes werden die fotografischen Ergebnisse aller Teilnehmer*innen in einem Groß-Memory Spiel zusammengefasst. Dieses Groß-Memory Spiel wird den Besucher*innen des Kunsthaus Gravenhorst in einer Präsentation gezeigt. Die Spielkarten sind auf dem Boden liegend, als raumgreifende Installation begeh- und spielbar.



Ziele / Wirkung

Es werden gezielt Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung eingeladen sich an dem Projekt zu beteiligen. Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung stehen häufig eher am Rand der Gesellschaft, eine Teilhabe in allen Bereichen der Gesellschaft ist häufig noch nicht gegeben. Auch die Möglichkeit der Teilhabe in den Bereichen Kunst- und Kultur ist nur minimal vorhanden. Einzelne größere Museen bieten Führungen in einfacher Sprache an. Klassische Angebote sind Malerei- und Zeichen-Workshops. Erweiterte Einblicke oder Möglichkeiten der Kompetenzsteigerung im Kontext von Kunst und Kultur bleiben nahezu aus. Das Projekt greift diese defizitäre Situation auf und bietet Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung die Möglichkeit Kompetenzen in dem künstlerischen Medium Fotografie zu erlangen, Einblicke in die Kunstgeschichte zu erhalten, aber auch den Rahmen ihrer Freizeitgestaltung zu erweitern und der Öffentlichkeit mit Mitteln eines Kunstprojektes über den eigenen Alltag zu berichten.

BANG! BOOM! - Die Wörter erinnern an Comics und auch an die großen Amerikanischen Maler*innen wie Andy Warhol, Roy Lichtenstein und Christa Dichgans.

Es ist der Auf- und Umbruch einer Gesellschaft in eine neue Zeit aus der die Kunstrichtung Pop Art entstand. Die Kunstrichtung begann in Amerika in der Mitte der 1950er Jahre.

Insignien des Kommerzes wurden aufgegriffen und in der Kunst verarbeitet. Das Flache, die glatte Oberfläche und die leuchtend bunten Farben aus der Werbung hielten Einzug in die bildende Kunst. Die Magie der Dinge und ihr Fetischcharakter, die Textur der Masse, der Konsumwahn des Wirtschaftswunders prägen den Kunststil.

Dieser Hintergrund dient als Grundlage für das Projekt, um zum Thema `BANG! BOOM!` Fotografien zu entwickeln. Im Vordergrund steht, die Lebenswirklichkeit aller Teilnehmer*innen im Privaten und in der Arbeitswelt.

Das Thema `BANG! BOOM!` gibt Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung eine Stimme. Im Austausch mit den Teilnehmenden liegt der Fokus auf der Darstellung ihrer Lebenswirklichkeit. Noch immer werden Menschen mit (insbesondere) kognitiver Beeinträchtigung `behindert` durch uns, durch die normierte Gesellschaft.

Das Projektstipendium ist eine der wenigen Möglichkeiten mit Rezipienten mit kognitiver Beeinträchtigung ein Projekt im Kunstkontext durchzuführen. Der künstlerische Bezug eines partizipatorischen Projekt bietet eine besonders barrierefreie Umgebung für die Teilnehmenden.

Das Projekt Bang!Boom! ermöglicht einer weiteren Besuchergruppe sich das DA Kunsthaus zu erschließen, die vielleicht auch an zukünftigen Ausstellungen des Kunsthauses teilnehmen wollen. Eine Erweiterung der Besuchervielfalt findet statt und es entsteht eine Bereicherung bei der allgemeinen Kunstbetrachtung.

Präsentationen während des Projektjahres

Während die Workshops mit den Teilnehmer*innen mit kognitiver Beeinträchtigung außerhalb des DA Kunsthauses stattfinden, finden die End- und Zwischenpräsentationen im Kunsthaus statt.

Zwischenpräsentationen

An mehreren Terminen, z.B. Marktzauber und openART, wird Besucher*innen des Kunsthauses angeboten an der Mitgestaltung eines Memory-Spiels in Normalgröße mitzuwirken. Es werden blanko Memorykarten zur Bearbeitung bereit gelegt, diese können mit handelsüblichen Kugelschreiber bearbeitet werden. Für die Gestaltung werden die Besucher*innen gebeten, Bezüge zur Pop Art herzustellen, z.B. durch eine Punktierung, den Einsatz von Sprechblasen oder Comic Elementen.

Die erstellten Spielkarten verbleiben im DA Kunsthaus und werden Teil eines Besucher*innen Memoryspiels. Durch die Ergebnisse wird auch hier ein Einblick in Lebenswirklichkeiten der Besucher*innen entstehen. Während der kompletten Stipendienzeit erweitert sich die Anzahl der Spielkarten fortlaufend. Zu jedem Termin kann mit den bereits vorhandenen Spielkarten das Spiel gespielt werden.

Abschlusspräsentation:

Am Ende des Projektes wird ein Groß-Memoryspiel der Workshop-Teilnehmer*innen entstanden sein, das wenn möglich an mehreren Tagen im DA Kunsthaus Gravenhorst präsentiert wird.

Bei den Präsentationen ist das Spiel begeh- und benutzbar. Die Spielkarten haben eine Größe von 45 x 45 cm. Der Spielverlauf orientiert sich an der kleineren, bekannten Vorlage des Gedächtnisspiels. Es müssen die jeweils gleichen Bildpaare gefunden werden. Gewonnen hat die/der Spieler*in mit der größten Anzahl an Bildpaaren.

Angedachte Termine sind für die Abschlusspräsentation der Oktober 2021 und für eine Finissage des Projektes der Januar 2022. Das Groß-Memory-Spiel verbleibt nach Ende des Projekts im DA Kunsthaus und kann zukünftig zu weiteren Gelegenheiten präsentiert und gespielt werden.

Originalfoto

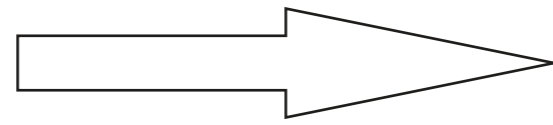
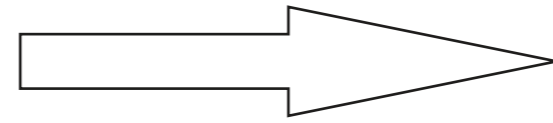


Foto mit Comic App bearbeitet







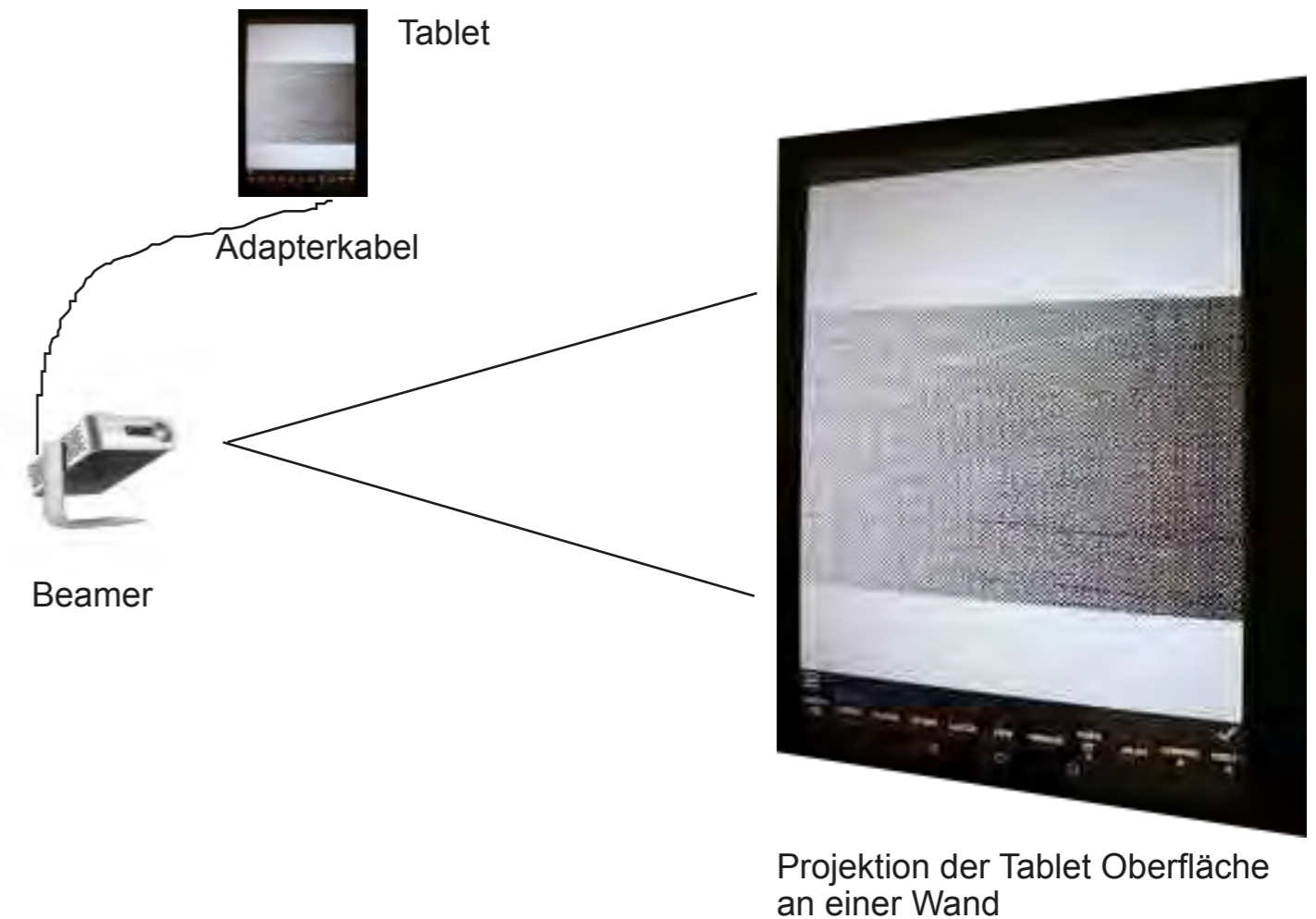
Kooperationen

Institutionen der Behindertenhilfe z.B. Ledder Werkstätten und Freizeit- und Kulturverein im Tecklenburger Land (Freizeitangebote für Menschen mit und ohne Behinderungen)

Covid-19 Schutzvorkehrungen

Während des Workshops werden neben der Mund-Nasen-Bedeckung, die vorgegebenen Abstandsregel eingehalten. Tablet und Kamera werden nach jeder Benutzung mit Desinfektionsmittel gereinigt. Die Teilnehmer*innen nehmen einzeln nacheinander an dem Workshop teil.

Mittels eines Adapter kann das eingesetzte Tablet zur Bearbeitung der Fotos mit einem Beamer verbunden werden. Die Oberfläche des Tablets kann mit Hilfe dieser technische Lösung an eine Wand projiziert werden. Mit ausreichendem Abstand können somit Erklärungen zur Funktion des Tablets und der Apps gegeben werden.



Zeit/Organisationsplan

Februar

Eröffnung des Projektraumes

Das Projekt wird der Öffentlichkeit vorgestellt.

Beginn mit der Suche von Teilnehmer*innen für den Fotografie Workshop

Beginn mit der Gestaltung des normalgroßen Memory-Spiel mit Besucher*innen der Veranstaltung

März/April

Beginn mit dem Fotografie Workshop,

permanente Fortführung bis August/September

(angedacht sind insgesamt 5 Zeiträume von 4-5 Tagen)

Mai

Teilnahme an der Veranstaltung „Marktzauber“

Gestaltung eines normalgroßen Memory-Spiel mit Besucher*innen der Veranstaltung

Weiterführung des Fotografie Workshops

Juni/Juli

Teilnahme an der Veranstaltung „openArt“

Fortführung der Gestaltung des normalgroßen Memory-Spiel mit Besucher*innen der Veranstaltung, gleichzeitig Spielerunde mit den bereits angefertigten Spielkarten.

Weiterführung des Fotografie Workshops

August

Schlussphase des Fotografie Workshops

Digitale Aufarbeitung der Fotografien.

Erstellen von druckfähigen Dateien.

September

Print- und Produktionsvergabe für das Groß-Memory-Spiel.

Fertigstellung des Memory Spiels gegen Ende September.

Oktober

Teilnahme an der Abschlusspräsentation:

Dokumentation im Projektraum und

erste Präsentation des Groß-Memory-Spiel

Januar 2022

Teilnahme an der Abschlusspräsentation:

