Nr° 4
Dezember 2024

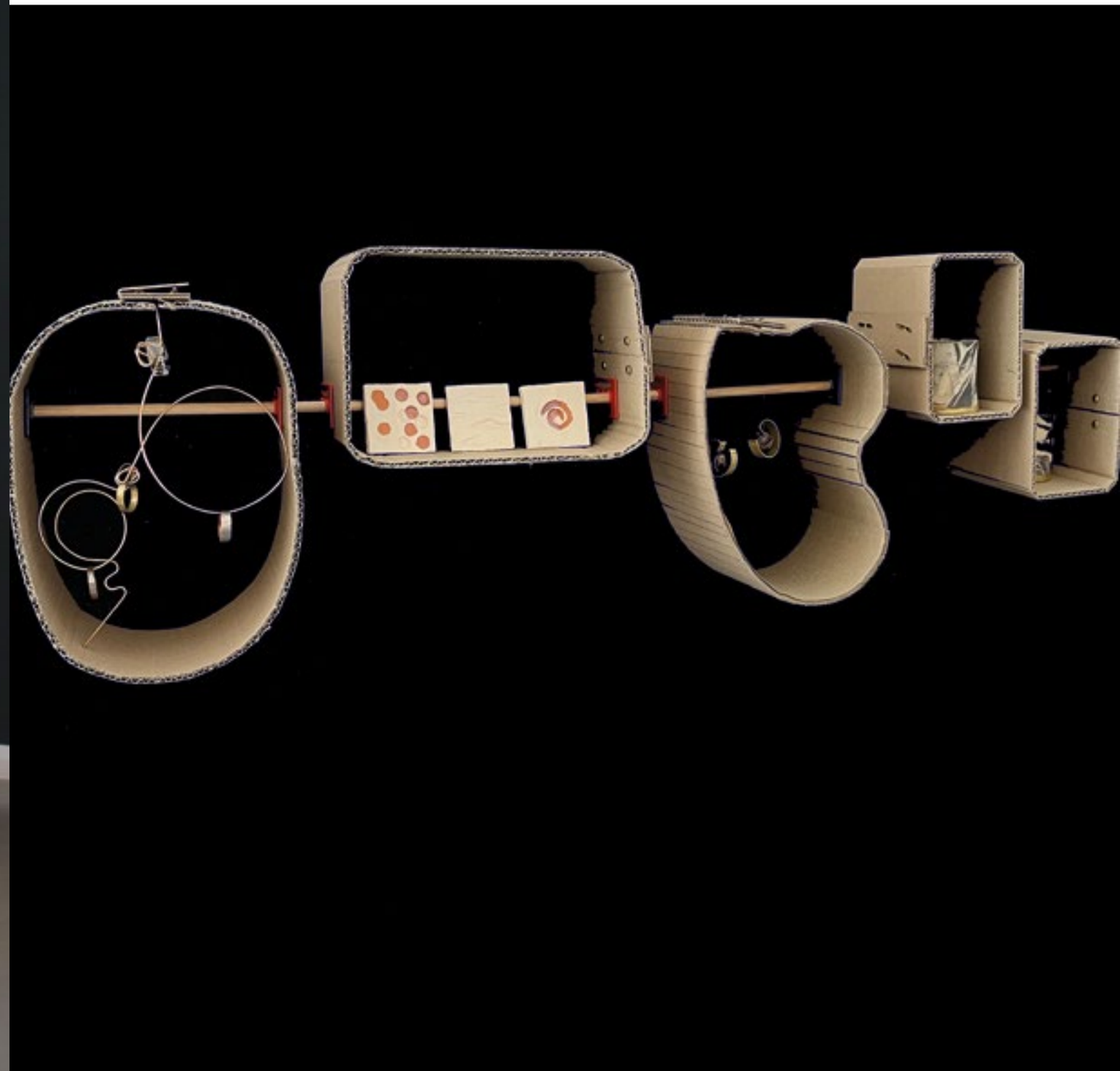
BÖKWE

Fachblatt des Berufsverbandes Österreichischer
Kunst- und Werkpädagogik

ISSN 2519-1667

P.b.b. GZ 02Z031508 M BÖKWE, Beckmanngasse 1A/6, 1140 Wien
Retouren an „BÖKWE, Fugbachgasse 5/25, A-1020 Wien"

KUNST UND GESTALTUNG | TECHNIK UND DESIGN



Editorial

Liebe Leser:in,

vorweg: *Gustav Zankl*, Kunst- und Werkpädagoge, Mitbegründer des BÖKWE im Jahr 1956 und unermüdlicher Streiter für das Fach Technisches Werken, der stets *Technisches Denken – ein an technischen Sachverhalten orientierter Problemlösungsprozess* einforderte, feierte seinen *95. Geburtstag*.

Die Redaktion des Fachblattes gratuliert von Herzen!

Ein ausführlicher Beitrag zu Gustav Zankls Kunst findet sich im Heft.

Und gleich noch einmal in die Steiermark: Jana Neubauer und Stefanie Pichler berichten von einem wichtigen Projekt mit jugendlichen und erwachsenen Lernenden aus unterschiedlichen Kulturen und Herkunftsländern. Die kreative Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Biografien auf visueller Ebene trägt bei zu Verständnis, Anerkennung und Wertschätzung des eigenen Ich sowie des kulturell Anderen. Genau das sind die Grundlagen für ein förderliches Miteinander, das unsere Gesellschaft so nötig hat. Das Projekt kann und sollte Vorbild für weitere sein.

Im limitierten Platz für das Editorial können nicht alle Artikel dieser Fachblattausgabe entsprechend gewürdigt werden. Die Verschiedenheit der Beiträge spiegelt das breite inhaltliche Spektrum wider, mit dem sich die Pädagog:innen der beiden Fächer auseinandersetzen. Für die Mühen der schriftlichen Dokumentation, die den anderen BÖKWE-Mitgliedern erst die Teilhabe ermöglicht, bedankt sich die Redaktion bei allen Autor:innen.

Ein weiterer Dank gilt Adina Rieckmann, der Vorsitzenden des Kunstvereins Dresden. Sie hat mir nicht nur beim Besuch der Ausstellung von Beatriz Morales die überwältigenden Textilbilder der mexikanischen Künstlerin nähergebracht, sondern auch die Erlaubnis für eine Reproduktion auf der letzten Umschlagseite dieser Fachblatt-Ausgabe erteilt.

Viel Freude bei der Lektüre und alles Gute für das Jahr 2025 wünscht Ihnen

Ihre Maria Schuchter

Titelfoto

zum Artikel von René Stangl: Schau *Anze*. Prototypen eines Ausstellungssystems. *Die besten Plätze*, Ausstellungssystem für Schmuck, Katharina Pesl, 2023 (Foto: René Stangl)

Umschlagrückseite

Detail aus der Ausstellung *Roots and Resonance* der in Berlin lebenden mexikanischen Künstlerin Beatriz Morales im Kunstverein Dresden. Morales arbeitet mit Agavenfasern und traditionell hergestellten Pflanzenfarben (Foto: Greg Bannant).

Inhalt

Jana Neubauer, Stefanie Pichler
Kunst-Workshop Inside in sight
Autobiografische Einblicke im Kontext kultureller Vielfalt S. 2

René Stangl
Schau *Anze*
Ein Projekt zu Prototypen von Ausstellungssystemen S. 8

Veronika Atzwanger, Marion Starzacher, Anne Wübben
Baukultur x Lehrplan
Überlegungen zur baukulturellen Bildung S. 14

Petra Zauner-Schauer
Gemeinsam auf Weihnachten freuen
Ein partizipativer Adventkalender S. 17

Sigrid Pohl
Nachhaltig und gesund essen
Ein Projekt zu gesunder und nachhaltiger Ernährung in der Primarstufe S. 19

Sophie Gruber
Körper-gewordene Männlichkeit in Games
Eine Untersuchung zu männlichen Charakteren in Videospielen S. 22

Leserbrief S. 25

Franziska Pirstinger
Gustav Zankl ist 95 S. 26

Harald Begusch
Talent trifft auf Beruf
Kolleg für Grafik- und Kommunikationsdesign an der Graphischen in Wien S. 30

Rezension S. 33

Hier finden Sie kostenlose E-Books (Format epub) zur Kunst- und Bildpädagogik zum Download: https://www.bilderlernen.at/e-books-auf-bilderlernen-at/

Jana Neubauer, Stefanie Pichler

Kunst-Workshop *Inside in sight*

Autobiografische Einblicke im Kontext kultureller Vielfalt

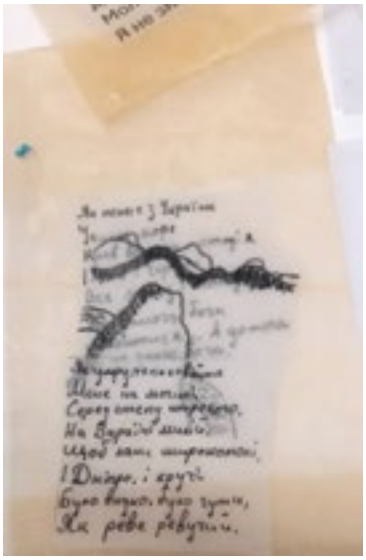
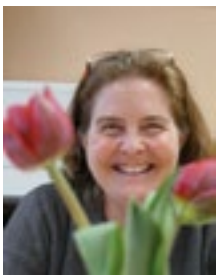


Abb. 1 Lev: Teefilter-Leporello



Dipl.Päd. Jana Neubauer studierte einige Semester Kunstgeschichte in Bamberg/Deutschland, bevor sie zum Studium der Interkulturellen Pädagogik nach Oldenburg wechselte. Sie ist seit 2010 Erwachsenentrainerin im Projekt *Dein Pflichtschulabschluss* bei ISOP in Graz und unterrichtet die Fächer *Kreativität und Gestaltung* sowie *Deutsch,Kommunikation und Gesellschaft*. Jana.Neubauer@isop.at

Im Sommersemester 2024 – zwischen Februar und Mai – konnten Jana Neubauer und Stefanie Pichler bei ISOP mit einer Kursgruppe im Rahmen des Faches *Kreativität und Gestaltung* das Kunstprojekt *Inside in sight* umsetzen. Dabei ging es in erster Linie darum, mittels biografischen Arbeitens visuelle Produkte zu erstellen. Die offene Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Identitätsprozessen, wie auch die kulturelle Vielfalt als Quelle des Austauschs und der Kreativität im Sinne gelebter Integration und voneinander Lernens, auch in Bezug auf Toleranz und Respekt standen im Zentrum des Projekts.

Lernalltag

In den Räumlichkeiten der Grazer Uhlandgasse lernen ca. 20 junge Leute pro Kursgruppe, darunter notorische Schulverweiger:innen österreichischer Herkunft aus Gymnasien und Mittelschulen ebenso wie unbegleitete Asylwerber:innen, Kriegsvertriebene und Migrantenjugendliche mit Familienvisa, die aufgrund mangelnder Deutschkenntnisse im Regelschulunterricht kein positives Pflichtschulzeugnis erarbeiten konnten.

Ein Großteil der Abschlüsse stammt von jugendlichen Asylwerber:innen. Für diese Jugendlichen bedeutet Zugang zu Bildung keine Selbstverständlichkeit, sie wird daher von ihnen auch sehr geschätzt. Sie zeigen Freude am Lernen, was der österreichischen Zielgruppe schon oft abhanden gekommen ist und sich nun befruchtend auswirkt. Es entstehen interessante Wechselwirkungen: Lernbegierde trifft auf Lernverweigerung, respektvoller Umgang auf provokative Negation, Neubeginn auf Perspektivenlosigkeit. Die Vorbehalte österreichischer Lerner:innen können teilweise aufgebrochen werden, und Migrantenschüler:innen profitieren ihrerseits beim Erlernen der deutschen Sprache, beim Kennenlernen österreichischen Alltagslebens wie auch der hiesigen kulturellen Eigenheiten und Feste. Diese gelebte Integration, das ständige Lernen voneinander, auch in Bezug auf Toleranz und Respekt, stellt sicherlich eine Besonderheit des Projektes *Dein Pflichtschulabschluss* dar.

Die private Atmosphäre und Kleinheit unserer Schule kommt dem starken Bedürfnis nach Akzeptanz und Zuwendung, welche die Teilnehmer:innen offensichtlich über kürzere oder längere Zeiträume missen mussten, entgegen. Soziales Lernen wird großgeschrieben und ermöglicht erst nach und nach, die geplagten Köpfe und Seelen für schulische Leistungsanforderungen freizumachen.

Zielgruppe und Lernziele

Da die Kurse aus heterogenen Gruppen mit Lernenden aus unterschiedlichen Kulturen und Herkunftsländern bestehen, soll (das Thema) Diversität – im positiven Sinne der Wertschätzung von kultureller Vielfalt und Inklusion thematisiert, der Zielgruppe/den Lernenden zum einen sensibilisierend nahegebracht werden und zum anderen die Stärken und Kompetenzen der Lernenden positiv hervorheben.

Im ePSA-Curriculum wird *Diversität* zusammen mit *Chancengleichheit* wie folgt definiert: „Der Bildungsprozess zielt auf Chancengleichheit und die Wertschätzung von Diversität ab. (…) Eine offene Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Vorstellungen von Kultur und mit Identitätsprozessen sowie eine differenzierte Betrachtung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Gesellschaften werden angestrebt." (vgl. bm:ukk, S. 6)

Kunstprojekt: *Biografisches Arbeiten: Inside in sight*

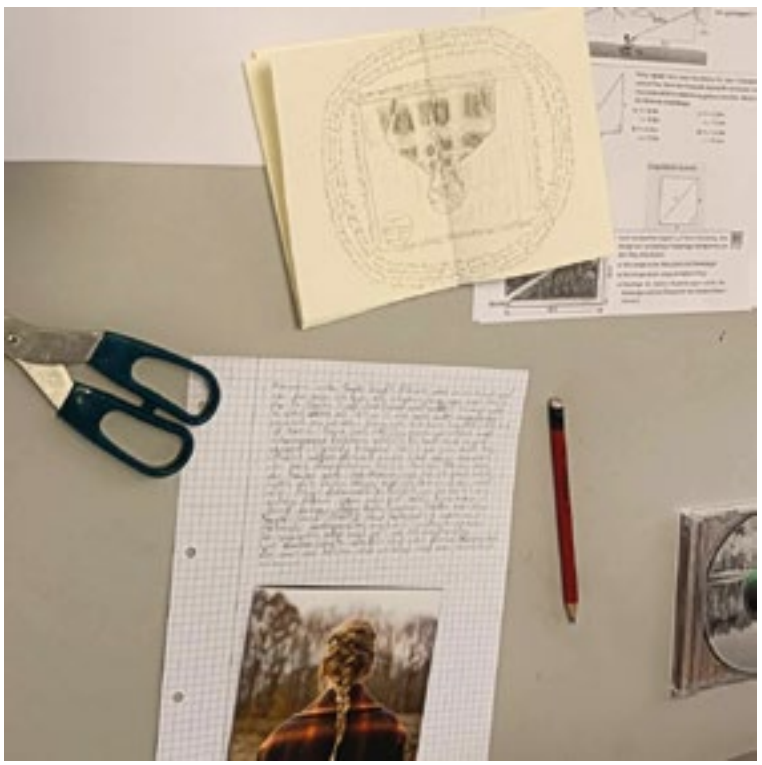
Im Kompetenzfeld KG (Kreativität und Gestaltung) setzte sich die heterogene Gruppe aus 10 Teilnehmenden (5 Frauen, 4 Männer, 1 Transgender) aus 8 Ländern, Brasilien, Österreich (2), Irak, Nigeria, Slowenien, Somalia, Syrien (2) und Ukraine, zusammen. Der jüngste Teilnehmer war 16, die älteste Teilnehmerin 62 Jahre alt.

Jede:r dieser Teilnehmenden bringt natürlich nicht nur die eigene Geschichte mit, sondern auch Probleme, mit denen sie bisher konfrontiert waren, wie Traumatisierungen durch Flucht- und Kriegserfahrung, Depressionen, Suizidgefahr, Gewalterfahrung, Unterdrückung sowie Drogenkonsum/-sucht, die zum Teil in den biografischen Arbeiten aufgegriffen wurden. Besonders eindrucksvoll sieht man dies z.B. im *Teefilter-Leporello* von Lev (Ukraine), wo sich die Auseinandersetzung mit der Kriegserfahrung im Thema *Sterben in der Heimat* widerspiegelt. (Abb. 1)

Konzept und Ablauf

Das Projekt bestand aus zwei Workshop-Tagen (10–14 Uhr), sowie den im Unterricht von Jana Neubauer weitergeführten Arbeiten. Die Ergebnisse des Workshops waren Teil der Mappenpräsentation bei der mündlichen Prüfung am Ende des Faches. Als Abschluss des Projekts fand zudem eine Ausstellung mit den Ergebnissen statt.

In Vorbereitung auf den Workshop bereiteten die Teilnehmenden eine Schachtel vor, in der dann alle Werke des Workshops gesammelt wurden. Auch der Deckel wurde biografisch gestaltet: Die Teilnehmenden wählten ihren



Mag. Stefanie Pichler
Stefanie Pichler studierte Kunstpädagogik an der Universität für Angewandte Kunst. Sie ist als Dozentin für Illustration, Kinderbuch, Erinnerungsarbeit sowie als Autorin und Illustratorin tätig. Derzeit ist sie Professorin an der Pädagogischen Hochschule Wien am Institut für Primarstufenpädagogik (IPSA) im Bereich *Kunst und Gestaltung*.
Stefanie.Pichler@phwien.ac.at

Abb. 2 Schachtelgestaltung Lieblingsort: Osasere

Abb. 3–7 Arbeitsprozess im Klassenraum, Arbeit mit dem Gegenstand

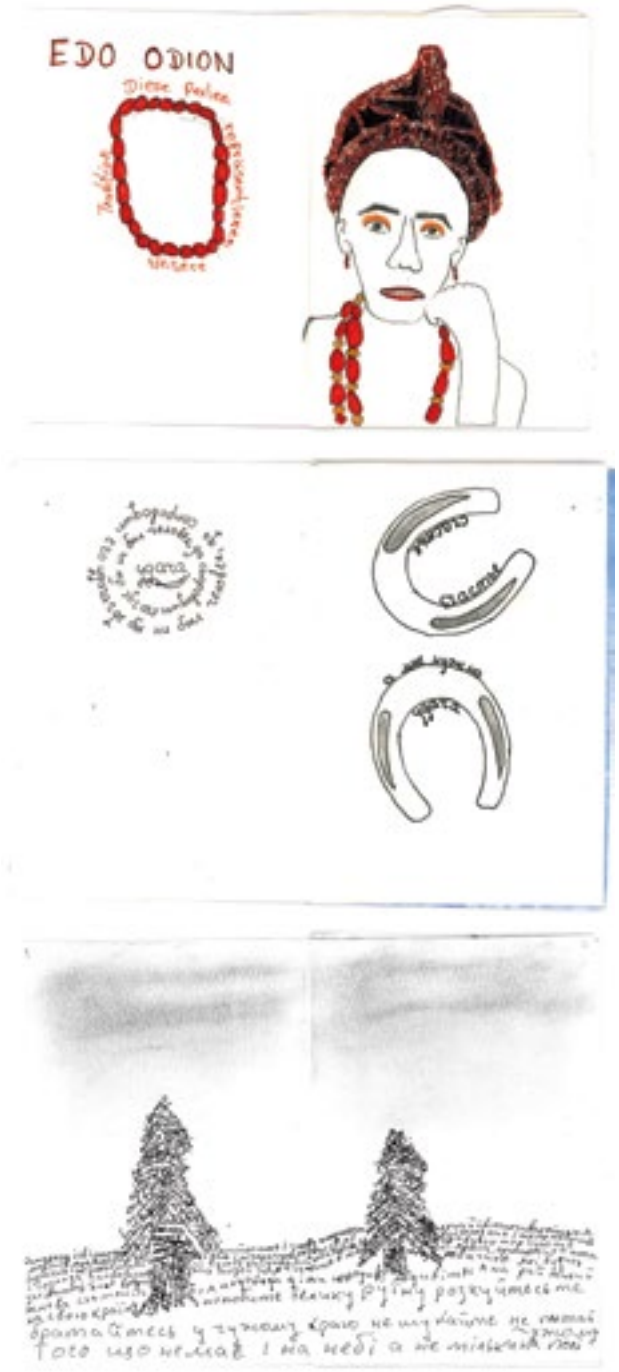


Abb. 8 Heft von Osasere (Uroma)
Abb. 9 Heft von Lev (Luck&Peace)
Abb. 10 Heft von Lev (Die innere Welt)

Lieblingsort aus und drapierten davor ein Selbstportrait. Fast alle wählten ihr Herkunftsland als Lieblingsort aus. Ein Schüler entschied sich für seine Traum-insel, die er in Zukunft besuchen möchte (Bora Bora) und ein weiterer Schüler für einen Ort (Santorin, Griechenland), den er während seiner Fluchtroute passierte. (Abb. 2)

Erster Workshop-Tag

Falthefte

Am ersten gemeinsamen Tag wurde ausgehend von Gegenständen (Erinnerungsstücke, Fotos, Schriftstücke) assoziativ geschrieben, gezeichnet und mittels einfacher Techniken gestaltet. Das Schreiben stand ganz im Zeichen des *free writings*, intuitiv und ohne Wertung oder Zensur. Den Kursteilnehmer:innen stand frei, welche Sprache (Muttersprache, Deutsch oder mehrere Sprachen) sie verwenden wollten. Der Arbeit mit Erinnerungsstücken liegt einerseits das Konzept der Ästhetischen Forschung, andererseits die Auseinandersetzung mit Biografiearbeit zu Grunde. Genaugenommen der *Ästhetischen Biografiearbeit*, die von einem aktiven Gestaltungsprozess, bei dem die Biografie im Mittelpunkt steht, ausgeht (vgl. Hölzle 2009, S.31).

Jede:r Teilnehmer:in hatte die Möglichkeit, sich mit der eigenen Biografie im weitesten Sinne auseinanderzusetzen. Aufgrund des sehr kurzen Zeitraums der Auseinandersetzung war unser Eindruck, dass die Teilnehmer:innen sich sehr zaghaft in ihrer Biografie bewegten. Durch die visuelle Ebene wurde jedoch eine inhaltliche Abstraktion möglich. So war zu beobachten, dass einzelne Teilnehmer:innen Möglichkeiten fanden, schrittweise „Wege der persönlichen Erforschung" einzuschlagen.

Die Arbeit mit Menschen mit unterschiedlichen Geschichten und Erlebnissen, teilweise mit Fluchterfahrung(en) und psychischen Erkrankungen, verlangt, einen offenen Rahmen zu geben und Möglichkeiten der Auseinandersetzung aufzuzeigen, inhaltlich, technisch, sowie formal. (Abb. 3–6)

Oft setzten sich die Kursteilnehmer:innen sehr abstrahiert mit ihrem Erinnerungsstück auseinander. Manche wollten ganz frei arbeiten. In den bei der Ausstellung gezeigten Texten erfährt man bei manchen Arbeiten ein wenig den biografischen Zusammenhang: Osasere: Urgroßmutter, Janete: Beziehung zu ihrem Sohn, Nives: Hochzeit/Erwartungen an die Zukunft, Lev: Reflexion über Glück, Leben und Sterben.

Meine liebe Uroma, Osasere (34, Nigeria) (Abb. 8)

Mein persönlicher Gegenstand war ein Foto meiner Urgroßmutter. Ich habe dieses Heft für meine Uroma gemacht, weil sie die Einzige ist, die ich habe. Dass wir sie haben, ist eine Sache der Freude. Sie ist so besonders für mich, dass es mich glücklich macht, wenn ich sie besuche, wann immer es geht. Dieser Kopfschmuck aus Perlen repräsentiert unsere Tradition. Aber meine Uroma ist eine ordentliche Frau und sehr streng mit ihrer Küche. Sie mag es nicht, wenn ihre Küche schmutzig ist. Sie mag es, wenn du mit dem Kochen oder Essen fertig bist, dass alles sauber ist. Darum musst du die Küche und das Geschirr aufräumen und alles muss sauber sein. Deshalb habe ich diese Collage dazu gestaltet. Meine Urgroßmutter liebt es, für sich selbst zu kochen, und ich liebe es auch.

Luck & Peace, Lev (16, Ukraine) (Abb. 9)

Auf der ersten Doppelseite des *Luck & Peace*-Heftes steht ein Stichwort über Glück. Dazu habe ich zwei Hufeisen gezeichnet – das war mein persönlicher Gegenstand, der Glück repräsentiert. Dazu ein Zitat aus einem ukrainischen Gedicht bzw. Lied. „Wo immer ein Mensch ist, möge ihn das Glück begleiten".

Auf der 2. Doppelseite steht L für *Luck* bzw. meine Initialen L als Collage. Man sieht auch meinen anderen persönlichen Gegenstand – eine Ying und Yang-Kugel – als Monotypie.

Für die dritte Doppelseite nahm ich Ölpastellkreide und gestaltete per

Wischtechnik einen Nachthimmel mit gestickten Sternen.

Die innere Welt, Lev (16, Ukraine) (Abb. 10)

Als Thema für mein zweites Heft wählte ich *Die innere Welt*. Auf der ersten Seite steht ein ukrainischer Gedicht-Text, als Wald gezeichnet.

Auf der zweiten Doppelseite sieht man ein weißes Schiff (mit Tipp-Ex gemalt, der Hintergrund mit Bleistift) in einem dunklen Meer, was ein schweres Leben darstellt, und auf der letzten Seite sieht man die Nacht mit Vollmond (auch mit Tipp-Ex gemalt).

Die Liebe meines Lebens! Janete (62, Brasilien) (Abb. 11)

Ich bin in Brasilien geboren. Deswegen war die brasilianische Fahne mein 1. persönlicher Gegenstand. Meine kleine Familie in Österreich! Das Familienfoto war mein 2. persönlicher Gegenstand. Es zeigt meine zwei Söhne = meine Liebe = mein Leben. Da ich kommunikativ bin, tanke ich bei einem Spaziergang frische Luft. Das ist typisch für mich, darum habe ich mich dargestellt.

Zweiter Workshop Tag

Wachs Sgraffito (Abb. 12)

Das Arbeiten mit Wachs eignet sich gut im Sinne des Konservierens von Erinnerungen.

Einerseits entstanden Wachs-Sgraffiti (Die Technik *Wachs-Sgraffito*, eine Art Tiefdruckverfahren ähnlich einer Radierung, ist eine Erfindung der Künstlerin Stefanie Pichler) andererseits Teebeutel-

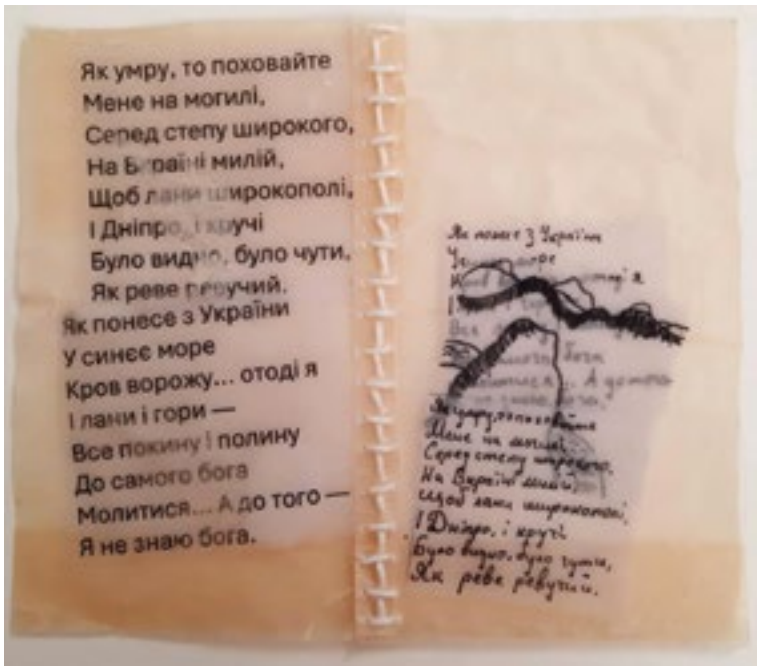


Abb. 11 Heft von Janete (Die Liebe meines Lebens)

von oben nach unten:
Abb. 16 Wahid: Wachs-Teebeutel-Leporello
Abb. 12 Im Klassenzimmer (Wachsschmelzen)
Abb. 15 Wachs-Sgraffito: Nives (Pferd)
Abb. 13+14 Wachs-Sgraffiti: Fardowsa (Vater)
Abb. 17 Lev: Wachs-Teebeutel-Leporello

rechts oben:
Abb. 18 Fardowsa Wachs-Teebeutel-Leporello

Abb. 19 Einladung zur Ausstellung ISOP

Abb. 20 Eröffnungsrede von Nives

Abb. 22 Hefte und Leporellos (Ausstellung)

Leporellos. Die Motive waren von den Kursteilnehmer:innen frei wählbar.

Wachs-Sgraffiti
Fardowsa (22, Somalia), (Abb. 13, 14)
Dieses Bild ist das Bild meines süßen Vaters. Es erinnert mich an die schönen Tage, in denen ich mit ihm lebte.

Nives (Slowenien) (Abb. 15)
Ich habe ein Pferd dargestellt, weil ich als Kleinkind überfahren wurde und in Angst gelebt habe, auf die Straße zu gehen. Deshalb habe ich als Therapie angefangen zu reiten, damit ich meine Ängste überwinden konnte.

Teefilter-Leporellos:
Wahid (16, Syrien) (Abb. 16)
Mein Leporello zeigt 3 Bilder: 1. Das ist ein Buch von Sunzi, ein Philosoph und Kriegsherr. Sein Buch finde ich sehr interessant und empfehle es weiter. 2. Das ist ein Zitat von Mike Tyson, das mich immer wieder motiviert. 3. Mike Tyson: Auch das finde ich sehr interessant. Das zeigt einfach, dass man die Menschen nicht vergessen sollte, die dir in schwierigen Zeiten geholfen haben.

Lev (16, Ukraine) (Abb. 17)
Ich suchte mir ein Gedicht von Taras Schewtschenko aus. Er ist ein berühmter ukrainischer Dichter. In diesem Gedicht geht es um seinen Wunsch, wo er begraben sein möchte: In einer Wiese neben Dnipro.

Fardowsa (22, Somalia) (Abb. 18)
Das Bild zeigt mich, meine Geschwister und meinen süßen, lieben Vater. Das Gedicht handelt von jemandem, der mit seiner Familie gelebt hat: „Das Geheimnis des Lebens: Sag es ihnen Teil für Teil.“

Ausstellung (Abb. 19–23)
Die Ausstellung fand in der „Plauderbar“ von ISOP statt. Eröffnet wurde die Aus-

stellung durch einleitende Worte von zwei Kursteilnehmerinnen. Werke der Ausstellung waren die biografischen Hefte, Wachs-Sgraffiti, Teebeutel-Leporellos, sowie zwei Arbeiten, die in der Vor- und Nachbereitung entstanden waren (Kartondeckel und illustrierte Buchseiten).

Abb. 21 Vernissage

Resümee

Herausfordernd stellte sich der zeitliche Rahmen für Projekt dar, da biografisches Arbeiten stark von der vertrauenerweckenden Atmosphäre und von der Vertrauensbasis abhängt, beides braucht viel Zeit! Die Vertrauensbasis war zwar durch Jana Neubauer gegeben, in den Workshoptagen jedoch gab es für die Workshopleiterin (Stefanie Pichler) wenig Möglichkeit, individuell und persönlich auf die Kursteilnehmer:innen einzugehen: Die Vermittlung von Techniken war vorrangig.

Die Kombination von Workshop und Weiterarbeit im Unterricht stellte eine gute Lösung dar.

Im Vergleich zu anderen Kursen ohne Projekt zeigte sich, dass die offene Auseinandersetzung mit der eigenen Biografie wesentlich tiefergehend war und sich die Teilnehmenden verstärkt selbst eingebracht hatten, was sich im positiven Endergebnis der Werke widerspiegelte. Zugleich bedeutete die Möglichkeit der Ausstellung der eigenen Werke eine Form der Wertschätzung, die die Teilnehmenden zum Teil sehr mit Stolz erfüllte, wie die Rückmeldungen zeigen: „Jetzt kann ich die Ausstellung in meinen Lebenslauf schreiben, wenn ich mich bewerbe!", „Ich werde das Bild meiner Mutter zum Geburtstag schenken, da wird sie sich freuen."

Auch tauschten sich die Kursteilnehmer:innen untereinander aus, indem sie sich im Entstehungsprozess der Werke gegenseitig halfen oder ihre eigenen entstandenen Werke präsentierten, wofür sie wiederum Komplimente der anderen erhielten. Insofern war der gegenseitige Austausch sehr befruchtend, da er die Teilnehmenden zum Teil auch auf neue Ideen der Umsetzung brachte, z.B. die Verwendung eines Gedichtes aus dem Herkunftsland. Die so erbrachte gegenseitige Wertschätzung und Anerkennung der erzielten Ergebnisse wiederum wirkte sich auch positiv auf das Gruppenklima aus.

Somit wurden die eingangs erwähnten Anforderungen an die Teilnehmer:innen wie offene Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Identitätsprozessen, kulturelle Vielfalt als Quelle des Austauschs, Kreativität im Sinne gelebter Integration, respektvolles Voneinander-Lernen durch das Projekt vertieft.

WAS IST ISOP?

ISOP – ePSA (= erwachsenengerechter Pflichtschulabschluss)

Das ISOP-Projekt *Dein ePSA (= erwachsenengerechter Pflichtschulabschluss)* – ehemals *Externe Hauptschule* – startete 1996 in Graz. Jungen Erwachsenen (ab 16 Jahren) mit und ohne Migrationshintergrund wird die Erlangung eines österreichischen Pflichtschulzeugnisses ermöglicht.

Das Unterrichtskonzept baute von der ersten Stunde an auf sozialpädagogische Begleitung in Form sogenannter Wochenabschluss-Runden und Einzel-Coachings bei Krisensituationen.

Der Unterricht des kompetenzorientierten Wahlpflichtfaches *Kreativität und Gestaltung* besteht aus 100 Einheiten zu je 50 Minuten, die zumeist in Dreierblöcken abgehalten werden. Die mündliche Prüfung beinhaltet ein Musikreferat und eine Mappenpräsentation der erarbeiteten Werke samt theoretischem Hintergrund.

Literatur

Christina Hölzle: Gegenstand und Funktion von Biografiearbeit im Kontext Sozialer Arbeit. In: Christina Hölzle u. Irma Jansen (Hrsg.): Ressourcenorientierte Biografiearbeit. VS, Wiesbaden 2009, S. 31

Curriculum. Lehrgänge zur Vorbereitung auf die Pflichtschulabschluss-Prüfung, bm:ukk (Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur), Wien, 2015, S. 6

René Stangl

Schau *Anze*

Prototypen eines Ausstellungssystems

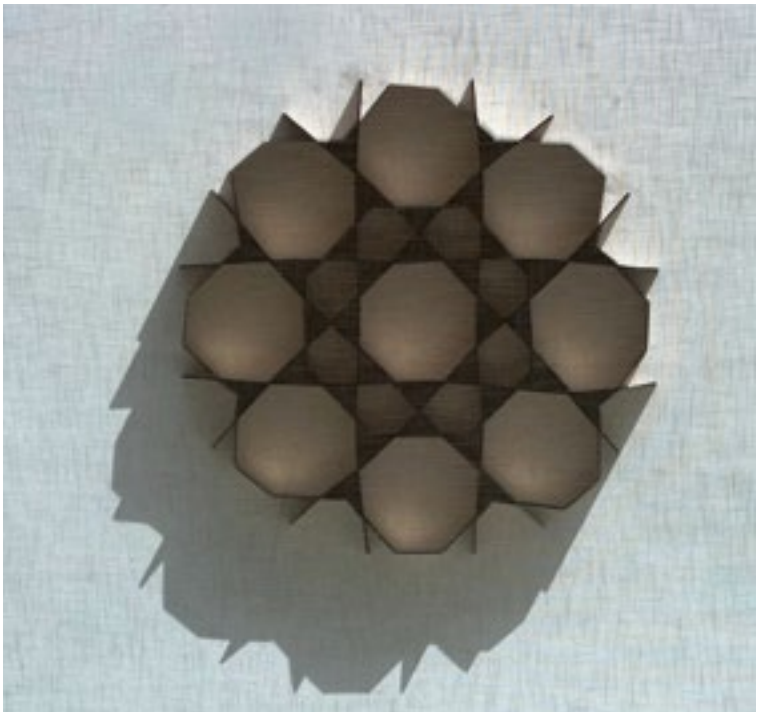


Abb. 1 *Aufblühen.* Ausstellungssystem von Lea Knam und Marlene Nehammer, 2023 (Foto: Marlene Nehammer)

Studierende der Sekundarstufenausbildung im Fach TTG (technisch-textile Gestaltung) an der Pädagogischen Hochschule Steiermark (PHST) untersuchten den Bereich zwischen der Außenverglasung und dem genützten Innenraum der Werkstätte. In der Lehrveranstaltung *Produktdesign 1* loteten sie die Möglichkeiten eines temporären Ausstellungssystems für eigene Ausstellungsobjekte innerhalb dieses Bereiches aus. (Abb. 1)

In den straßenseitigen Werkstätten der Expositur *ANZE*, wie die Studierenden liebevoll die PHST-Expositur in der Anzengrubergasse nennen, befindet man sich in einer Auslagensituation.

Die Räumlichkeiten sind vom Boden bis zur Decke verglast. Diese Glasfassade im Erdgeschoss verbindet den Werkraum visuell mit dem Straßenraum.

Auf der Straße vorbeigehende Menschen betrachten das Werkstättenleben sowie das Tun der Studierenden interessiert. Den Studierenden fehlt an diesem Standort jedoch der Platz, kleine, dreidimensionale Arbeiten für die Öffentlichkeit sichtbar zu machen. Daher entstand die Überlegung, die Hochschulgalerie des Haupthauses der PHST an diesem Standort um einen Pop-Up Raum zu erweitern. Der Bereich in der Werkstätte unmittelbar hinter der Glasfassade (ca. 30 cm Raumtiefe) sollte in der Folge für die Präsentation studentischer Werke nutzbar werden.

In der Lehrveranstaltung wurde den Studierenden die Aufgabe gestellt, ein Ausstellungssystem für diesen Bereich zu planen und, abgestimmt auf die Bedingungen eigener Werkstücke, zu entwickeln.

Folgende funktionelle und ästhetische Kriterien wurden vorgegeben:

a) Leichtbauweise – vorübergehende Nutzung – einfacher Wechsel der Ausstellungsobjekte – Einsichtigkeit aus beiden Richtungen
b) Visuelles Kommunizieren zum Außenraum – Entwickeln einer Materialästhetik in Bezug auf die Ausstellungsobjekte.

Der Werkstättenbetrieb sollte durch das Ausstellen nicht beeinträchtigt werden.

Recherchetätigkeit – Designprozess (Abb. 2)

Für den Designprozess war es zunächst hilfreich, vergleichbare Ausstellungssituationen an Hand eines Stadtrundgangs zu recherchieren. Es sollten Ausstellungssysteme gefunden und auf deren Wirkung und Funktion hin analysiert werden.

Abb. 2 Recherche zu einem Ausstellungssystem, Vanessa Obereder, 2023 (Foto: Vanessa Obereder)

Die Gewichtung zwischen individuell künstlerischen oder kommerziellen Ausstellungsbehältnissen (Vitrinen/Auslagen/Displays) lag im Ermessen der Studierenden. Die so entdeckten Ausstellungssysteme konnten gegebenenfalls auch vor Ort hinterfragt und von mehreren Ansichten aus erfasst werden.

Arbeitsstil (Abb. 3–5)

Zwei Studierendengruppen arbeiteten parallel an derselben Aufgabe. Sie sollten zunächst unterschiedliche Arbeitsweisen für einen Abschnitt ihrer Tätigkeit einschätzen und entwickeln lernen. In einer zweiten Phase konnte – so es den Studierenden sinnvoll erschien – der Arbeitsstil und auch die Zusammenarbeit mit Mitstudierenden neu definiert werden. Dies wurde in einem Fall wegen einer Unvereinbarkeit in Ausführungsfragen auch beansprucht. Dieser wandelbare Arbeitsstil sollte mögliche Gruppendynamiken in einem Unterrichtssetting erlebbar machen.

Impulslabor

Impulse verstehen sich hier als thematische Kurzeinführungen, um zeitlich kompakte Einstiege im Umfeld der Aufgabe anzubieten. Sie sollen den Entwurfs- und Umsetzungsprozess anregen. Inhaltlich können sie von der Werkstoffkunde, über Kompositionsübungen und Softwareanwendungen bis zur Materialbearbeitung alle Themenfelder unterstützen.

In unserem Fall gab es Impulse in folgenden Bereichen:

a) Designanalyse im Rahmen des Stadtrundgangs
b) Einführung in eine App für den 3D Entwurf
c) Einführung in das Verfahren des FDM (Fused Deposition Modeling) und Anwendung auf die Problemstellung.
d) Werkstofflabor Wellpappe.

Das 3D-Entwerfen sollte Möglichkeiten aufzeigen, wie Materialverbindungen

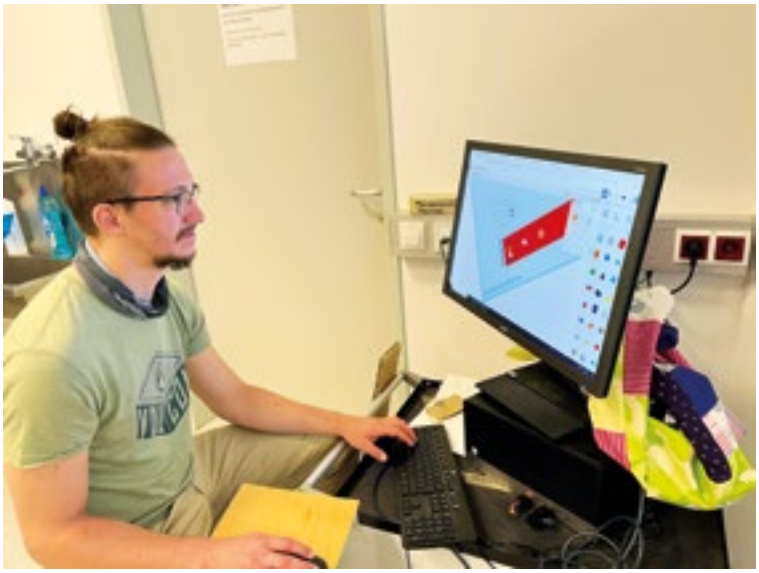


Abb. 3–5 Studierende in der Werkphase: Fabian Oswald (3), Vanessa Obereder, Sandra Schober (4), Lea Knam, Marlene Nehammer (5), 2023 (Foto: René Stangl / Marlene Nehammer)

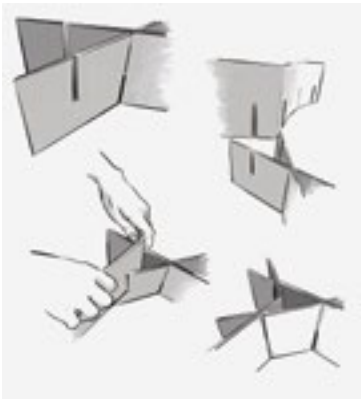


Abb. 6 *Aufblühen*, Detail einer Grafikskizze von Lea Knam, 2023

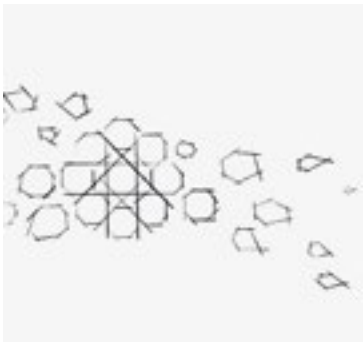


Abb. 7 *Aufblühen*, Scribble-Grafik von Marlene Nehammer, 2023

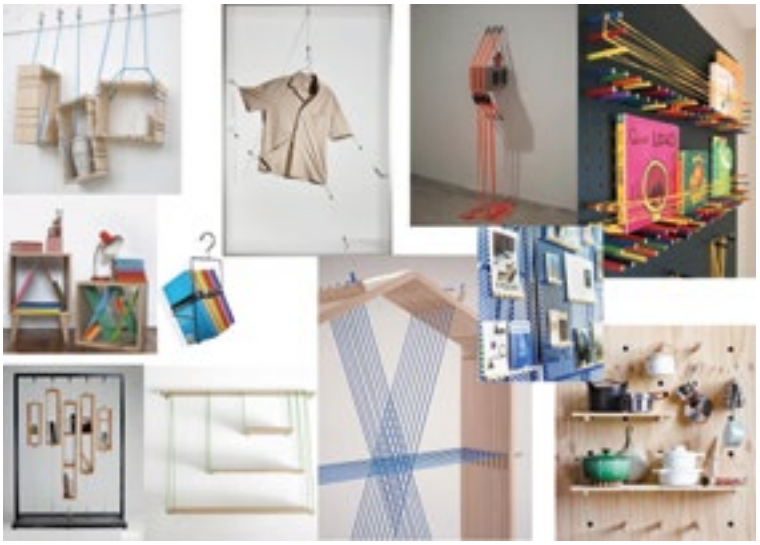


Abb. 9 Moodboard *Voller Spannung*, Sandra Schober, 2023 (Foto: Sandra Schober)

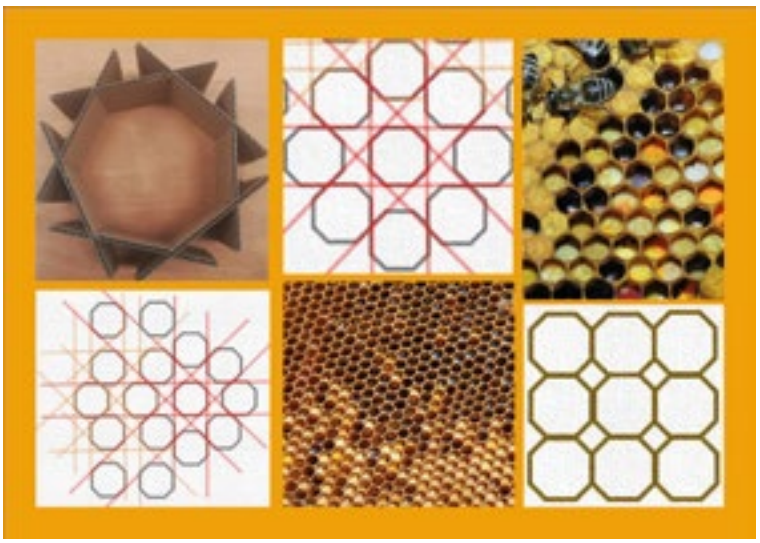


Abb. 10 Moodboard *Aufblühen*, Lea Knam, 2023 (Foto: Lea Knam)

feinmechanisch gedacht werden können, und zum Experimentieren einladen.

Raumwahrnehmung

Um den Raum für die Aufgabe bewusster erfahren zu können, stand anfangs die Wahrnehmung vom Straßenraum zur Werkstätte im Vordergrund. Es galt, die unterschiedlichen Sehgeschwindigkeiten verschiedener Verkehrsteilnehmer und deren Sehgewohnheiten ins Bewusstsein zu rücken.

Die Lenkung des Blickes durch die Komposition der Form- und Farbelemente für das jeweilige Ausstellungssystem sollte hinterfragt werden.

Dazu vermaßen die Studierenden die Größe der Fensterflächen und fertigten Skizzen an.

Abb. 8 Entwurf für eine Halterung zu *Die besten Plätze*, FDM-Druckvorstufe, Katharina Pesl, 2023 (Screenshot: René Stangl)

Entwerfen denken (Abb. 6,7)

Auf Basis der Stadtrundgangrecherche diente in weiterer Folge ein *Morphologischer Kasten* als Vorarbeit für die Entwurfstätigkeit. Dies ist eine vom Schweizer Physiker Fritz Zwicky entwickelte Kreativitätstechnik. Er beschäftige sich damit, wie aus Ideen konkrete Produkte entstehen. Die Grundidee des Morphologischen Kastens besteht darin, verschiedene Kombinationen und Variationen von möglichen Lösungen zu untersuchen. Die *Morphologische Analyse* eignete sich neben der Produktentwicklung auch für Probleme, deren Lösungskomponenten bekannt sind. Bei der Neuentwicklung von Produkten handelte es sich um Produktmerkmale wie zum Beispiel Material, Farbe oder Gewicht.[1]

Mithilfe des Moodboards konnten im Vorfeld emotionale Wirkungen betreffend Material, Form oder Oberfläche, zur Diskussion gestellt und abgeklärt werden. (Abb. 9, 10)

In der folgenden Phase wurde der Entwurf auf die Bedingungen „Größe und Gewicht" eingegrenzt.

Dabei war es hilfreich, die Möglichkeiten von Skizzen, Plandarstellung, 3D Visualisierung, Dummy (in diesem Fall ein dreidimensionaler Prototyp), je nach Bedarf und ohne fixe Abfolge, passend zur aktuellen Herausforderung einzusetzen. (Abb. 8)

Die Skizze als unmittelbare Äußerung und Festhalten einer Idee stand dabei im Vordergrund. Je technisch komplexer die Anforderung, desto aufwendiger wurde die Entwurfstechnik.

Detailfragen die Verbindungen betreffend wurden zumeist direkt im 3D Entwurf umgesetzt, als Prototyp gedruckt sowie bis zur vollständigen Funktionalität weiterentwickelt.

Das Material im Entwurf mitzudenken, war ein Ziel der Lehrveranstaltung.

Für einzelne Entwurfsideen wurde die Modularisierung des Ausstellungssystems individuell diskutiert und in der Folge den Studierendengruppen vorgestellt. Die Modularisierung in wiederholend abgewandelte Elemente ergab sich teils aus konstruktiv-statischen Gründen, teils aus der Formentwicklung.

Die Ausführung der sich wiederholenden Elemente (Module) blieb prototypisch, weil mehrheitlich von Hand gefertigt. Dies war auch als Rahmen der Aufgabe zu Beginn vereinbart worden.

Abb. 11 Demontierbare Halterung für *Die besten Plätze*, Katharina Pesl, 2023 (Foto: René Stangl)
Abb. 12 Materialstudie – Fabian Oswald, 2023 (Foto: René Stangl)
Abb. 13 *Expecto Porello*, Ausstellungssystem für Leporellos, Fabian Oswal, Julia Schlug, Moritz Schneller, 2023 (Foto: René Stangl)

In Fragen der Komposition erwies es sich als hilfreich, in die Geschichte der Malerei einzutauchen. Die Lenkung des Blickes durch Farben und Rahmung konnte mit Hilfe von Kompositionsstudien zu Rietveld und Mondrian oder Jasper Johns gezeigt werden.

Materialien bedenken, erproben, auswählen, bearbeiten (Abb. 11, 12)

Für den Herstellungsprozess standen unterschiedliche Werkstoffe zur Verfügung. Zunächst erforschten die Studierenden diese über das Ertasten, über Festigkeitsproben, über Biege- und Knickproben, sowie über das Experimentieren mit Oberflächeneigenschaften. Die Zwischenpräsentationen gaben die Möglichkeit, Lösungsansätze parallel forschender Teams kennenzulernen und deren Anwendbarkeit für den eigenen Entwurf zu überprüfen. Die Herausforderung, das Ausstellungssystem in Leichtbauweise zu fertigen, gab eine weitere Richtung für die Materialerprobung vor. Darüber hinaus gab es, abgesehen von limitierten Zeitressourcen zur Beschaffung, keine Einschränkungen bezüglich Materialeinsatz.

Mag. René Stangl
1995 Diplom Universität für angewandte Kunst, Wien; Lehramt Bildnerisches Gestalten / Werkerziehung; SAE Vienna – Post Production Producer
Lehrtätigkeiten an AHS: Niederösterreich, Wien, Steiermark
Lehrtätigkeit Erwachsenenbildung: Kolleg f. Sozialpädagogik Wien, PH Wien; Universität für angewandte Kunst Wien; PH Steiermark
Fortbildung: BAfEB Graz, PH Steiermark, PPH Augustinum
rene.stangl@phst.at

Die Zerlegbarkeit in Einzelteile entstand aus der Überlegung, dass die Festigkeit unlösbarer Verbindungen (z.B. Kleben) zwar höher ist, damit aber auch größere Ansprüche an die Festigkeit des Materials verbunden sind: die fest verbundenen Teile wären größer, damit erhöhte sich auch der Anspruch an das Biege- und Knickverhalten des Materials.

Hier kam die Option, eigene 3D gedruckte (FDM²) Verbindungen zu entwerfen, ins Spiel. Dies bot hohe Verbindungspräzision auf kleinstem Raum und ermöglichte eine neue Formensprache. Die Grenze beim Einsatz von FDM bestand allerdings im Wissen um den Zeitaufwand für die Herstellung und die Nachbearbeitung. Im Impulslabor FDM konnte der grundlegende Arbeitsfluss *Idee-Produkt* aufgezeigt werden.

Individuelle Lösungsansätze wurden hier schnell als spannende Herausforderung angenommen.

In einer Zusammenschau formulierten Studierende ihre Tätigkeit in den folgenden Texten.

***Expecto Porello* (Abb. 13) Text von Fabian Oswald, Julia Schlug, Moritz Schneller**

… Warum Leporello? (Anm: ziehharmonikaartiges Faltbüchlein) Das unverkennbare Design von Leporellos verlangt ein speziell konzipiertes Ausstellungsobjekt, damit die markante Form zum Ausdruck gebracht wird. Warum Flexibilität? Das Objekt ist kippbar, höhenverstellbar und weist viele Möglichkeiten zur Aufhängung auf. Warum 3-D Druck-Teile? Wir wollten etwas Innovatives, Spannendes mit einer Verbindung zu neuartigen Technologien herstellen. Außerdem bietet der 3D-Druck viele neue Möglichkeit für Gestaltungen. Für unser Projekt hatte die Variante des 3-D Drucks einen großen Vorteil für die Aufhängekonstrukion und die Stabilisatonselemente. Unser Kartonkonstrukt wurde dadurch effizient verstärkt und das Aufhängen erfolgte ganz ohne Eingriffe in den Ausstellungsraum.

***Voller Spannung* (Abb. 14) Text von Vanessa Obereder und Sandra Schober**

Während der Recherche hat sich für uns gezeigt, dass viele Schaufenster überfüllt sind … Die Fokussierung des Blickes soll mithilfe von gespannten Schnüren erfolgen. Um die Aufmerksamkeit der Passant:innen auf das Werkstück zu lenken, haben wir uns für die vibranten Farben Rot, Blau, Grün und Pink entschieden.

Wir haben uns viele Gedanken gemacht, wie wir die Schnüre bestmöglich befestigen können. Unter anderem haben wir über einen Holzrahmen gesprochen, uns aber schlussendlich dazu entschieden, Holzplatten mit Löchern am Fensterrahmen mithilfe von Zwingen zu befestigen. Im Zentrum der Installation befindet sich eine Holzstange, an der regelmäßig neue Objekte platziert werden. Das fertige Ausstellungsdesign ist jetzt in den Fenstern der Werkräume in der Anzengrubergasse zu sehen. Uns gefällt das Ergebnis sehr und wir sind mit der Umsetzung der Idee zufrieden.

***Die besten Plätze* (Abb. Titelblatt) Text von Katharina Pesl**

Wir nehmen Sie mit auf eine Reise durch den Prozess der Formgebung, Materialbearbeitung und Visualisierung im Straßenraum sowie der strategischen Hängung, um Ihnen einen Einblick in die Entscheidungen und die Inspiration hinter diesem Design zu geben.

Formgebung: Der gestalterische Werdegang dieses Ausstellungssystems begann mit einer intensiven Auseinandersetzung zu organischen Formen in der Natur. Inspiriert von den geschwungenen Linien von Blättern, Blumen und Meereswellen wurde ein Konzept entwickelt, das diese organischen Formen in den Mittelpunkt rückt. Die Formgebung erfolgte durch die Modellierung von Karton in verschiedenen Größen und Krümmungen, wobei darauf geachtet wurde, dass die Formen harmonisch miteinander interagieren und eine ästhetische Einheit bilden.

Materialbearbeitung: Die Wahl des Materials fiel auf Karton, da er leicht, kostengünstig und umweltfreundlich ist. Die Kartonplatten wurden sorgfältig zugeschnitten und bilden eine stabile und dennoch flexible Struktur. Durch das präzise Schneiden und Falten entstanden die gewünschten organischen Formen, die eine ansprechende visuelle Textur aufweisen.

Strategie der Hängung: Die Entscheidung, die Ausstellungsfläche waagrecht an einer Holzleiste aufzuhängen, erfolgte aus strategischen Überlegungen. Diese Anordnung ermöglicht es den Besucher:innen, die organischen Formen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und die dreidimensionale Natur des Designs vollständig zu erfassen.

***Aufblühen* (Abb. 10) Text von Lea Knam und Marlene Nehammer**

Konzept: In der Probephase entstanden zwei unterschiedliche Prototypen mit einem ähnlichen Konzept. Ein Tropfen und eine Wabe, beide aus Wellpappe, verbunden mit Steckverbindungen. Im nächsten Schritt wurden beide organischen Formen zu einer neuen Form fusioniert. In diesem neuen geometrischen Objekt finden sich sowohl die Form der Wabe als auch des Tropfens wieder. Es entstand eine klare geometrische Form, die dennoch weich und in sich stimmig erscheint. Das Objekt setzt sich aus einem Achteck in der Mitte und weiteren acht Achtecken außen zusammen. Die klaren geometrischen Konstellationen werden unterbrochen von beinahe organischen, tropfenähnlichen Kristallen.

Prozess: Zu Beginn wurde eine zweidimensionale Skizze des Objekts

konstruiert, die auf den Prototypen und den Moodboards basierte. Anhand gegebener Maße und der Skizze wurde die Größe des Objekts und der einzelnen Elemente ermittelt. Ausgangspunkt für die Konstruktion war das Achteck in der Mitte. Dieses setzt sich aus acht langen Wellpappe-Streifen zusammen. Mithilfe von Steckverbindungen entstanden um diesen Kern die weiteren Formen. Am Ende des Prozesses wurde die Konstruktion mit Nylonschnüren an 3D-gedruckte Klammern gehängt und so in der Auslage präsentiert.

Reflexion: Die größte Herausforderung war das Bemaßen und Konstruieren der Steckverbindungen. Sowohl die Position der Verbindungen als auch der Winkel der Einschnitte. Eine weitere Herausforderung war das Arbeiten mit der Wellpappe. Es gibt klare Grenzen der Belastbarkeit, Spuren der Abnutzung treten schnell auf. Anderseits verzeiht das Material manche Ungenauigkeiten und ist leicht zu verarbeiten. Beeindruckend ist die entstehende Schattenwirkung, wenn Licht durch die einzelnen Formen tritt.

Schlussreflexion

Im Verlauf der Prototypenentwicklung fiel mir auf, dass der eng gefasste Rahmen bedingt durch die Raumtiefe des Ausstellungssystems, die Vielfalt der Formensprache erweitert und nicht eingeschränkt hatte.

Während der Auseinandersetzung mit der Aufgabe konnte ich beobachten, dass die Notwendigkeit, eine materielle Verbindung für unterschiedliche Werkstoffe zu finden, für die Studierenden eine weitere wesentliche Herausforderung darstellte. Hier war eine Zielsetzung der Lehrveranstaltung, dass sich die Gruppe als *critical friends* wahrnahm und sich gegenseitig unterstützte.

Die Lust am Experiment zu fördern sollte im gesamten Vorhaben über dem Anspruch einer hohen Fertigungsqualität stehen.

1 https://kreativitätstechniken.info/morphologischer-kasten-bzw-morphologische-analyse/

2 Fused Deposition Modeling (FDM) ist ein auf Extrusion basierendes 3D-Druck-Verfahren.

KEYWORDS: FDM als Werkstoff für hohe Beanspruchbarkeit und feinmechanische Lösungsansätze / Leichtbau / Gruppenorientierter Arbeitsstil / Experimenteller Lösungszugang

Abb. 14 Straßensicht auf *Voller Spannung*, Ausstellungssystem für Marionetten aus der Erfahrungswerkstätte, Vanessa Obereder und Sandra Schober, 2023 (Foto: René Stangl)

Veronika Atzwanger | Marion Starzacher | Anne Wübben

Baukultur x Lehrplan

Abb. 1 Die Schausammlung *Hot Questions – Cold Storage* © Architekturzentrum Wien, Foto: Lisa Rastl
Abb. 2 Werkstatt des Lehmbaupioniers Martin Rauch, Baustelle ©Lehm Ton Erde Baukunst

Veronika Atzwanger, MEd
Architekturvermittlerin am Architekturzentrum Wien, Lehrende für TG/WE an der BAfEP8, Kunstschaffende.
https://veronikaatzwanger.com/
Instagram: oni_atzwanger

Baukulturelle Bildung ist eine Schnittstellenmaterie, die sich in den Inhalten verschiedener Fächer und Lernorte wiederfindet. Mittels zweier konkreter Beispiele soll in diesem Beitrag gezeigt werden, wie Baukulturelle Bildung in den eigenen Unterricht integriert und fächerübergreifend behandelt werden kann – ebenso wie dies in den *Lehrplanschnittstellen Baukultureller Bildung* wiedergegeben wird (https://www.bink.at/lehrplanschnittstellen/).

Brennende Fragen? Wir suchen die Antworten!

Anhand des Workshops in der Schausammlung des Architekturzentrum Wien zeigen wir exemplarisch, welche Bandbreite an Einsatzmöglichkeiten und Querverbindungen zu den Lehrplänen besteht.

Architektur trägt maßgeblich zu den CO_2-Emissionen bei. Zur Fragestellung *Wie überleben wir?* zeigen wir zwei konträre Ansätze, diese Emissionen zu verringern: Einerseits den hochtechnologischen Ansatz der Algenbioreaktorfassade, die neben der Schutzfunktion zusätzlich Energie gewinnen und gleichzeitig CO_2 absorbieren kann, und andererseits den *lowtech-Ansatz* des Lehmbaus in mehreren Facetten. In beiden Beispielen untersuchen wir die Auswirkungen der Materialwahl auf nachhaltiges (Um)Bauen und ziehen eine Parallele zu den Anwendungsbereichen Nachhaltigkeit/Städtebau/Architektur: „Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten von Materialien bewusst berücksichtigen" [Technik und Design, SEK I, 8. Schulstufe].

Wir besprechen mittels zweier unterschiedlicher Bodenprofile, einem versiegelten und einem offenen, „den verantwortungsvollen Umgang mit natürlichen Ressourcen wie Wasser, Luft oder Boden" und gehen den Fragen des Flächenverbrauchs nach [Geografie und wirtschaftliche Bildung, SEK I, 6. und 7. Schulstufe].

Wie wollen wir leben? Diverse Modelle von Einfamilienhäusern, utopischen Wohnmodellen, ambitionierten Ge-

nossenschaftsbauten und Bauten des Roten Wien werden gemeinsam diskutiert. Diese Modelle eignen sich gut, um Anregungen für die Anwendungsbereiche „Ich und die Welt" sowie „Lebensräume/Wohnkonzepte" zu liefern [Kunst und Gestaltung, Primarstufe]. Die unterschiedlichen Wohnkonzepte bieten sich ebenfalls für eine Gegenüberstellung von kapitalistischer und anti-kapitalistischer Stadt zur Analyse von „Strukturen von gebauter Umwelt, Design und künstlerischen Interventionen" an [Kunst und Gestaltung, SEK II, 11. Schulstufe]. (Abb. 1 + 2)

Wenn wir die verschiedenen aktuellen Themen und Ansätze in der Ausstellung erarbeitet haben, bauen die Schüler:innen ihre eigenen Projekte im Modell. Ziel ist, pro Kleingruppe eine Einheit für eine multifunktionale und mehrgeschossige Gebäudestruktur zu entwerfen. In der Kleingruppe wird überlegt, welche gesellschaftliche Aufgabe der Entwurf erfüllt und welchen Beitrag das Projekt für die Zukunft leisten kann. Hier wird Baukulturelle Bildung erfahrbar gemacht: „Gegenstände und Räume dreidimensional darstellen, Materialien auswählen, ressourcenschonend verarbeiten und entsprechend entsorgen, sowie den eigenen Designprozess reflektieren und bewerten" [Technik und Design, SEK I, 7. Schulstufe], „sich mit dem eigenen Lebensraum im Bereich Architektur und Design gestaltend auseinandersetzen", sowie „technische, bauliche und räumliche Gegebenheiten von Architektur erschließen und darstellen" [Kunst und Gestaltung, SEK II, 11. Schulstufe].

Welterbe Graz

Es geht in der Baukulturellen Bildung nicht nur um das Bauen an sich, sondern auch um das Bestehende, um den Bestand, der generationsübergreifend unseren gebauten Lebensraum prägt, und der im Idealfall gehegt und weitergenutzt wird. In Fällen, wo es sich um einen besonderen und schützenswerten Bestand handelt, gibt es regionale Gesetze. Das Unterschutzstellen von Gebäuden, Ensembles oder Kulturlandschaften durch das Bundesdenkmalamt Österreich ist eine weitere Möglichkeit, Bestände zu bewahren. International können bedeutsame Bereiche durch die Aufnahme in das UNESCO Welterbe geschützt werden, wie die Grazer Altstadt und das Schloss Eggenberg.

Jedoch: Das Bewahren von alten Strukturen bedeutet keinen Stillstand im Bauen, es bedeutet einen sensiblen Umgang mit historischen Strukturen, um diese für die künftige Generation zu erhalten. Genau hier ist das Kooperationsprojekt *Welterbe Graz* zwischen der Pädagogischen Hochschule Steiermark und der Stadt Graz platziert. Was ist das Wertvolle am *UNESCO Welterbe Graz.* Und wie kann ein Bewusstsein, ein Verantwortungsgefühl dafür in jungen Menschen geweckt werden? In der Lehrveranstaltung *Gebaute Umwelt* gingen Studierende des Lehramtsstudiums *Technische und Textile Gestaltung* samt ihren Lehrenden der Frage nach, wie dieses Thema in den Unterricht

Ein kurzer Einblick in die Projekte

Rundgänge *Eine digitale Schnitzeljagd durch das Weltkulturerbe Graz*. Urheberinnen: Franziska Berger und Laura Leinweber.

Graz – Metamorphosen. Urheber:innen: Nives Duretek und Elea Engel, mit Moritz Schneller (grafische Überarbeitung).

Altstadt-Detektive. Urheber:innen: Viktoria Fritz und Tobias Schneider-Lenz, mit Lisa Harb (inhaltliche Überarbeitung).

Das Mitmachbuch. Graz – UNESCO-Weltkulturerbe. Urheber:innen: Angela Chemelli und Vanessa Obereder, mit Lea Knam (inhaltliche Überarbeitung).

Brettspiel *Heritage Harbor. Graz Edition.* Urheber:innen: Annika Unterreiner und Liliana Theiler, mit Nikos Lasaridis (inhaltliche Überarbeitung).

Suchspiel *Welterbestätten entdecken.* Urheber:innen: Felix Tuppinger und Michael Graf, mit Olga Pöschl (inhaltliche Überarbeitung).

Lehrende: Marion Starzacher und Elke Knoll

Studierende: Franziska Berger, Nives Duretek, Elea Engel, Viktoria Fritz, Michael Graf, Lisa Harb, Lea Knam, Nikos Lasaridis, Laura Leinweber, Vanessa Obereder, Olga Pöschl, Tobias Schneider-Lenz, Moritz Schneller, Liliana Theiler, Felix Tuppinger und Annika Unterreiner

Lektorat: bink und ISG

Inhaltliche Überarbeitung des Spiels: bink

Links:
https://www.phst.at/ausbildung/studienangebot/sekundarstufe-allgemeinbildung/technische-und-textile-gestaltung/
https://www.bink.at/lehrplanschnittstellen/
www.bink.at
www.azw.at
https://www.graz.at/cms/beitrag/10135889/8033447
https://www.welterbetag.at/
https://www.unesco.at/kultur/welterbe/die-welterbe-liste

Marion Starzacher Architektin, Vermittlerin und Professorin für Technik und Design, Leitung des Zentrums für fachdidaktische Forschung in der naturwissenschaftlich-technischen Bildung gemeinsam mit Ingrid Krumphals an der Pädagogischen Hochschule Steiermark. (Fotocredits: Fiedler Foto Graz)

DI Anne Wübben, MSc Architekturstudium und Postgraduales Studium der Multimedialen Kulturvermittlung. Architekturvermittlerin und seit 2014 Leitung der Vermittlung für Familien, Kinder und Jugendliche im Architekturzentrum Wien.

Abb. 3 Welterbematerialien, © Marion Starzacher
Abb. 4 Brettspiel *Heritage Harbor. Graz Edition* © Marion Starzacher

(SEK I) fächerübergreifend integriert werden kann.

In Zusammenarbeit mit den Expert:innen der Welterbekooperationsstelle der Stadt und dem Internationalen Städteforum Graz konnten sechs Projekte entwickelt werden, die am Grazer Welterbetag, dem 18. April 2024, in Kooperation mit dem Verein Baukulturelle Bildung für junge Menschen (bink) mit Schulklassen umgesetzt wurden – und an den zukünftigen Welterbetagen angeboten werden sollen. Allen Projekten gemeinsam ist, dass sie Interaktivität und Interdisziplinarität forcieren und keinen Frontalinput bieten. Digitale wie analoge Medien und Spiele werden genutzt, um Schüler:innen mit dem Thema UNESCO-Welterbe vertraut zu machen. Die Einsatzmöglichkeiten sind im Idealfall vor Ort, aber die Materialien erlauben auch eine Vermittlung im Klassenzimmer. (Abb. 3 + 4)

Interaktive Rundgänge durch die Grazer Altstadt leiten die teilnehmenden Schulklassen zu Stationen, wo diese Aktivitäten wie (Such-)Rätsel, Lückentexte, Zuordnungen, Zeichnungen, Rollenspiele oder OneMinuteSculptures machen. Die Pädagog:innen sind Begleiter:innen, die diese Aktivitäten anleiten und die Route und den Zeitablauf im Auge behalten. Je nach Alter können die Schüler:innen in Teams ausschwärmen und so gemeinsam die Aufgaben lösen. Materialien wie Mitmachbücher oder die App Actionbound helfen bei der Umsetzung. Für die Pädagog:innen wurden eigene Handbücher entwickelt, die Lösungen und Umsetzungstipps sowie weitere Materialien enthalten.

Das UNESCO Welterbe und die *Brennenden Fragen* als Teile der Baukulturellen Bildung sind in den Fachlehrplänen nicht explizit verortet, finden sich allerdings in Anwendungsbereichen wie Städtebau, Raumplanung und Nachhaltigkeit in *Technik und Design*. In *Kunst und Gestaltung* gibt es die Anwendungsbereiche Orte und Plätze, Gebäude und ihre Weiterverwendung. In *Geografie und wirtschaftliche Bildung* lassen sich beide Beispiele im Kompetenzbereich Zentren und Peripherien einbinden. Viele Themen können also lehrplankonform in den Unterricht eingebettet werden und gleichzeitig Baukulturelle Bildung begreifbar machen.

Abb. 1 Kameramann Harald im Einsatz

Petra Zauner-Schauer

Gemeinsam auf Weihnachten freuen

Ein partizipativer Adventkalender

Wie fühlen sich Weihnachtserinnerungen an?
Was bedeutet Weihnachten für jede:n Einzelne:n?
Wie riecht es in der Weihnachtszeit? Was gehört zur Weihnachtszeit unbedingt dazu?
Wie feiern die Kinder im familiären Umfeld Weihnachten?
Welche kulturellen Unterschiede gibt es?
Welche Symbole gehören zur Weihnachts- und zur Adventzeit?
Warum feiern wir in unserem Kulturkreis Weihnachten und zelebrieren die Adventzeit?
Diese und ähnliche Fragen beschäftigen die Schüler:innen der *MS Sankt Martin im Mühlkreis* schon seit Jahren.

Vom 1. bis zum 24. Dezember stimmt sich die gesamte Schulgemeinschaft der *Mittelschule* gemeinsam auf Weihnachten ein. Auf der digitalen Plattform *MS Teams* wird ein Kanal eingerichtet, der für alle Schulbeteiligten zugänglich ist. Jeden Tag im Advent kann ein Türchen in Form eines neuen Beitrages geöffnet werden. Die Schüler:innen, das Schulwartteam, der Bürgermeister, die Lehrer:innen und der Schuldirektor füllen diese *Posts* mit weihnachtlichen Inhalten. Dabei wird fächerübergreifend gearbeitet, und es werden analoge und digitale Schnittstellen vereint und kreatives Potential ausgelotet.

Mit Hilfe von analogen und digitalen Brainstorming-Techniken und kollaborativen Mind-Maps werden in den einzelnen Klassen bzw. Schüler:innengruppen zum Überthema *Weihnachten* Erfahrungen und Meinungen ausgetauscht und wird Wissen erweitert.

Nach der Recherchephase folgt die gemeinsame Ideensuche nach geeigneten Beiträgen für den digitalen Adventkalender. Fächerübergreifend entstehen vielfältigste Adventkalenderposts in Form von Zeichnungen, Videos, Playlists, Tutorials, etc.. (Abb. 2+3)

Exemplarischer Entstehungsprozess eines Adventkalenderbeitrages

Entwicklung

Nachdem die Schüler:innen der 2B Klasse ihre Gedanken zum Thema Weihnachten ausgetauscht und recherchiert haben, bündelten sie ihre Ideen im Hinblick auf ihren Adventkalenderbeitrag.

Abb. 2+3 Weihnachtsdeko, *Schneekugel*

Petra Zauner-Schauer
Ich bin Kunstpädagogin und unterrichte an der MS Sankt Martin i.M. die Fächer Technik und Design und Kunst und Gestaltung und halte an der PH OÖ Lehrveranstaltungen im textilen Bereich für angehende Volksschullehrer:innen.

Es kristallisierte sich schnell heraus, dass die Klasse eine Wichtelwerkstatt inszenieren möchte.

Herstellung

Alle waren euphorisch und begeistert an der Projektplanung beteiligt. Ein Storyboard wurde kreiert und eine To-do- samt Materialliste erstellt. Die Schüler:innen hatten eine Woche Zeit, das notwendige Equipment und die Requisiten zu besorgen. In der nächsten Unterrichtsstunde waren alle Besorgungen erledigt und die Schüler:innen erschienen in weihnachtlicher Kleidung, vollbepackt mit Utensilien zum Unterricht. In einer Doppelstunde wurden eine Filmkulisse eingerichtet, alle Sequenzen des Videos gedreht und das Klassenzimmer in den Ursprungszustand zurückgebaut. Zwei Schüler:innen filmten die Szenen und verpackten diese in ein Video. (Abb. 1)

Reflexion und Präsentation

Das Video wurde in der Gesamtgruppe besprochen und verfeinert. Die Schüler:innen waren beim Erarbeiten ihres Adventkalenderbeitrages voll und ganz auf ihre Aufgaben fokussiert. Ihnen war klar, dass ihre Arbeit von der gesamten Schulgemeinschaft wahrgenommen wird.

Alle Projektbeteiligten bekommen ihre Präsentationsplattform. Vom 1. bis zum 24. Dezember poppt täglich in der Früh ein Adventkalendertürchen auf. Die sofort nach Veröffentlichung eines Posts getätigten Likes verraten das Interesse der Schüler:innen an den Beiträgen. Wie bei Insta und Co können die Mitglieder des Kanals auf MS *Teams* via Smartphone, Tablet oder Computer am virtuellen Adventkalender teilhaben. Zusätzlich werden die täglichen Beiträge auch über die Schulhomepage gezeigt, damit auch pensionierte Lehrer:innen und Schulinteressierte die Möglichkeit haben, sich mit uns auf Weihnachten zu freuen.

Die Erstellung des digitalen Adventkalenders bietet einerseits vielfältigste fächerübergreifende Lerninhalte im analogen und digitalen Bereich für Schüler:innen und auch für Lehrer:innen. Andererseits dient der digitale Adventkalender als Plattform für das Präsentieren von Erlerntem, Kreativität und Know-how. Darüber hinaus verdeutlicht das Projekt *Gemeinsam auf Weihnachten freuen! – ein partizipativer Adventkalender* die Zusammengehörigkeit einer gesamten Schulgemeinschaft, die einen besonderen Zeitraum im Jahr zusammen erlebt!

Feedback einer Mutter per WhatsApp

„… ich muss jetzt schreiben und sagen, dass der Schuladventkalender so eine tolle Idee ist. Selbst ich als Erwachsene, Mutter, … freue mich täglich darauf, das neue Türchen zu öffnen 😊. Und bin so neugierig, was als Nächstes kommt. 😊 Danke, dass ihr uns mit diesen Beiträgen die Adventzeit noch schöner gestaltet!"

Sigrid Pohl

Nachhaltig und gesund essen

Ein Projekt von Studierenden im Fachbereich Kunst und Gestaltung an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/ Krems zum Thema Gesunde und nachhaltige Ernährung in der Primarstufe.

Prof. Mag. Sigrid Pohl
Professorin an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems

Eine Auswahl von Kunstwerken bildete den Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit den sozialen und kulturellen Gepflogenheiten des Essens und Trinkens. Im Mittelpunkt aber standen künstlerische Annäherungen an aktuelle Essgewohnheiten und Überlegungen über die zukünftige Welternährung sowie der Erwerb von Kompetenzen für die Ernährungsbildung in der Primarstufe.

Ernährungsbildung in der Primarstufe

Vor dem Hintergrund des Klimawandels und der kontinuierlich anwachsenden Weltbevölkerung kommt der Ernährungsbildung künftig eine bedeutende Rolle zu. Ernährungsbildung ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die schon in der Primarstufe eingeführt werden sollte. Indem Konsumenten:innen umfassend informiert werden, können sie die Auswirkungen der Lebensmittelproduktion auf die Umwelt verstehen und ein Bewusstsein für eine gesunde und nachhaltige Lebensweise entwickeln. Die frühzeitige Prägung von positiven Konsum- und Essgewohnheiten im Kindesalter ist entscheidend für eine gesunde Lebensführung und hat langfristig auch Auswirkungen auf die Gesundheit unseres Planeten.

Das Auge isst mit

Nahrungsaufnahme ist ein elementares Bedürfnis und nicht zuletzt ein gemeinschaftsbildender Vorgang. Beim Essen und Trinken geht es nicht allein um Energiezufuhr für den Erhalt der biologischen Körperfunktionen, sondern um den sinnlichen Genuss, an dem neben dem Schmecken weitere Sinnesorgane wie das Riechen, Hören und Tasten beteiligt sind. Eine entscheidende Rolle kommt jedoch dem Auge zu. Deshalb ist es nicht verwunderlich, wenn Darstellungen von Lebensmitteln und Essensritualen in der bildenden Kunst großen Raum einnehmen. Schon beim Wahrnehmen eines frischen Lebensmittels läuft einem sprichwörtlich das Wasser im Mund zusammen.

Von der Faszination, die frische, in Europa oft seltene und teure Nahrungsmittel auf die Menschen vergangener Jahrhunderte ausübten, zeugen die hyperrealistischen Stillleben der barocken Malerin Clara Peeters oder die Darstellung turbulenter Festgelage von Jacob Jordaens aus der Goldenen Zeit der Niederländischen Malerei.

In der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde die Nahrungsaufnahme vom Bild in die Wirklichkeit transferiert und als sinnliches Ereignis inszeniert. Der Fokus richtete sich nun auf das gemeinsame Kochen und das anschließende Verspeisen und Genießen der zubereiteten Speisen. Daniel Spoerri lud 1964 zum *Abendmahl für Hahn* und fixierte die Überreste der Essensaktion in einem *Fallenbild*. Matthew Ngui bereitete asiatische Gerichte für die Besucherinnen in einem Ausstellungsraum der documenta X (1997) zu und regte seine Gäste an, sich über Kunst zu unterhalten.

Der Bildungsauftrag der Agenda 2030

Die Grundlage für die Entwicklung nachhaltiger Handlungsstrategien bildet der Brundtland-Bericht aus den 1980er Jahren. In der Folge hat sich die Weltgemeinschaft auf 17 gemeinsame Ziele zur Sicherung der Zukunft des Menschen und der Erde verpflichtet. Das Sustainable Development Goal (SDG) 4.7. betont die Bedeutung der Schulbildung und fordert die Ausstattung aller Lernenden mit den notwendigen Kenntnissen und Kompetenzen, die zur Gestaltung einer besseren Welt beitragen. Ferner erhebt SDG 2 die Forderung nach der Beendigung des Hungers auf der Welt und einer nachhaltigen, resilienten Lebensmittelproduktion, die den Zugang aller Menschen zu gesunden Nahrungsmitteln sichert. Zu solidarischem, nachhaltigem Handeln wird die Weltgemeinschaft auch hinsichtlich des Umgangs mit Rohstoffen aufgefordert, wobei der Ressource Wasser allerhöchste Bedeutung zukommt (SDG 12 und 14).[1]

Ernährungsbildung für eine Ernährungswende

Angesichts des Überschreitens der planetarischen Belastungsgrenzen hat die EAT-Lancet-Kommission 2019 eine langfristige Strategie für eine gesunde und nachhaltige Ernährung der 10 Milliarden Menschen, die 2050 auf der Erde leben werden, vorgeschlagen. Der Plan sieht einen sukzessiven Verzicht auf tierische Produkte und eine größtenteils aus Obst, Gemüse, Vollkornprodukten,

Hülsenfrüchten, Nüssen und ungesättigten Fettsäuren bestehende Ernährung vor.[2]

Ein weiterer Beitrag zur Ernährungssicherung könnten umweltfreundlichere, alternative Nahrungsangebote sein. Die Novel-Food-Verordnung der Europäischen Kommission ermöglicht seit 2018 den Konsum von Mehlwürmern, Wanderheuschrecken, Hausgrillen auch in Europa. Insekten gelten als klimafreundliches Lebensmittel. Sie brauchen wenig Platz, kaum Futter und verursachen wenig Treibhausgas-Emissionen. Ein Nachteil ist allerdings der hohe Energieverbrauch, der für die Zucht benötigt wird.[3] Auch die in Europa lange vergessenen und heute wiederentdeckten Algen sowie Flechten werden als nachhaltige Nahrungsquellen stark beworben.[4]

Bildungsinhalte der Lehrveranstaltung

Die umfangreichen Informationen wurden von Studierenden in Referaten aufbereitet, im Plenum vorgestellt und diskutiert. Basierend auf dem erworbenen Faktenwissen konnten folgende Bildungsinhalte für eine nachhaltige Ernährung festgehalten werden.

Ernährungsbildung

- vermittelt anhand von Kunstwerken Einblicke in die sozialen Bedingungen und kulturellen Gepflogenheiten von Essen und Trinken.
- informiert über die Produktion von Nahrungsmitteln und den damit zusammenhängenden Verbrauch von Ressourcen sowie über ökonomische und ökologische Aspekte wie Belastung der Umwelt durch Treibhausemissionen, Transportwege, Verpackungsmaterial u.a.
- vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten, bewusst verantwortungsvolle Entscheidung bezüglich einer gesunden und nachhaltigen Ernährung treffen zu können.

Abb. 1 Studierende bei der Arbeit zum Thema *Gesunde und nachhaltige Ernährung in der Primarstufe*

- bahnt ein Bewusstsein für Aufwand und Energie an, die für die Produktion von Nahrung notwendig sind und fördert das Eintreten gegen Verschwendung sowie einen wertschätzenden Umgang mit Nahrungsmitteln.
- lenkt die Aufmerksamkeit auf solidarisches Handeln beim Lösen von Schlüsselproblemen wie Klimawandel, verantwortlicher Umgang mit Ressourcen, Eindämmen von Hunger, Beachten der Menschenrechte.
- zielt auf eine Verfeinerung der Sinneswahrnehmung mit der Intention, kalorienreiche Lebensmittel (süße Säfte, salzige Chips u.a.) zu vermeiden und fördert das Gemeinschaftsgefühl.

Gestaltungspraxis

Im Verlauf der Lehrveranstaltung wurden Kenntnisse über die aktuelle und zukünftige Ernährungssituation mit den Anforderungen der Curricula sowie der Betrachtung geeigneter Kunstwerke verknüpft. Die bildnerische Praxis eröffnete für die Studierenden individuelle Gestaltungsräume und eine anschauliche, erfahrungsbezogene Aneignung von Kompetenzen für den Unterricht in der Primarstufe. (Abb. 1)

Der Impuls für die Auseinandersetzung mit dem Thema erfolgte durch das Anfertigen einer persönlichen Ernährungspyramide, die auf einem Foto der im eigenen Kühlschrank vorhandenen Lebensmittel basierte. Digitale Werkzeuge, aber auch klassische künstlerische Techniken wurden für die Gestaltung von Filmen, Videos, Plakaten und grafischen Arbeiten herangezogen. Mit dem Arrangieren von Geschirr und Lebensmitteln gelang es, einen Bogen zu kunstanalogen, performativen Praktiken zu schlagen; vor allem, weil die angerichteten Speisen gemeinsam verzehrt wurden. Darüber hinaus lieferte die Befragung einiger Probanden lebensnahe Einblicke in die Anstrengungen, Erfolge und Hindernisse, die sie bei der Realisierung einer nachhaltigen Lebensweise erfuhren.

Die Bedeutung von Ernährungsbildung in der Grundschule

Im Kontext des Grundschulunterrichts bietet die interdisziplinäre Ausrichtung der Ernährungsbildung einen vielseitigen Zugang zu verschiedenen Themenbereichen wie Biologie, Medizin, Ökologie, Ökonomie und Kultur. Diese Herangehensweise entspricht den Anforderungen der aktuellen Lehrpläne, die eine integrierte Verknüpfung von Inhalten betonen.

Ernährungsbildung in der Primarstufe ist besonders geeignet, die Ess- und Geschmacksgewohnheiten der Kinder zu entwickeln und langfristig zu prägen. Eine ausgewogene Ernährung trägt dazu bei, Krankheiten vorzubeugen und ist von entscheidender Bedeutung für die Gesundheit. Durch praxisorientierten Unterricht erhalten die Kinder Informationen über den Nährstoffgehalt von Lebensmitteln. Dies befähigt sie, selbst zu entscheiden, ob sie sich für vitaminreiche Produkte oder ungesunde Nahrungsmittel entscheiden. Nicht zuletzt werden ihre Fähigkeiten gefördert, gesunde, geschmackvolle Mahlzeiten zuzubereiten. Beim Kochen und gemeinsamen Verzehren der Speisen bekommen sie Gelegenheit, die

gemachten Erfahrungen zu besprechen und voneinander zu lernen.

Gestaltungsanlässe

Die frühe Kindheit ist eine Zeit, in der Kinder neuen Lerninhalten mit Offenheit und Neugier begegnen, insbesondere, wenn es um lebensnahe Themen geht. Das Wahrnehmen von Sinnesreizen wie Sehen, Riechen, Hören, Fühlen und Schmecken bietet Anknüpfungspunkte für die Auseinandersetzung mit Themen wie Schuljause, Schulbuffet oder Schulkantine. Gemeinsames Zubereiten von Mahlzeiten wirkt gemeinschaftsbildend, während Lehrausgänge Einblicke in die ökologischen, ökonomischen und sozialen Aspekte der Lebensmittelproduktion eröffnen. Es ist überflüssig, weitere Anlässe für Ernährungsthemen hier anzuführen. Anregende, schülerorientierte Themenvorschläge finden sich als fertig ausgearbeitet Unterrichtssequenzen in einschlägigen Foren.[5]

Die ästhetische Seite der Ernährungsbildung

Seitens der Kinder besteht ein hohes Bedürfnis, das Erfahrene ästhetisch darzustellen. Im Laufe der Projekte ergeben sich zahlreiche Gelegenheiten, bei denen die Kinder ihre subjektiven Eindrücke und Vorstellungen äußern können. Das Repertoire an ästhetischen Darstellungsmitteln ist vielfältig; Zeichnen, Schreiben, Malen, Fotografieren, Anfertigen von Infografiken und Plakaten, Kochperformances, Gestaltung von Banketten und Buffets, Aufnehmen von Interviews, Gartenarbeit, Anfertigen eines Saisonkalenders, Performances, Theater und mehr. (Abb. 2a–2c) Die Aufgabe der Lehrenden besteht darin, die verschiedenen ästhetischen Ausdrucksformen zu unterstützen und zu fördern.

Abb. 2a–2c Bildcollage, Linolschnitt, Installation *Ein gedeckter Tisch* – Das Repertoire an ästhetischen Ausdrucksformen ist vielfältig.

Zusammenfassung

Zu Beginn und am Ende der Lehrveranstaltung wurde das Ernährungswissen der Studierenden erfasst. Es wurde allgemein festgestellt, dass die Teilnehmer:innen nun erweiterte und umfassende Kenntnisse zu Themen wie Nahrungsaufnahme, Essgewohnheiten und -ritualen besitzen. Insbesondere konnten sie den signifikanten Einfluss von Ernährungsbildung auf globale Umweltauswirkungen erkennen. Die Studierenden fühlten sich am Ende der Lehrveranstaltungen befähigt, einen anschaulichen auf die Schüler:innen ausgerichteten Unterricht in der Primarstufe durchzuführen.

1) https://www.bundeskanzleramt.gv.at/themen/nachhaltige-entwicklung-agenda-2030.html, abgefragt am 05.01.2024.
2) https://www.bzfe.de/nachhaltiger-konsum/lagern-kochen-essen-teilen/planetary-health-diet/, abgefragt am 05.01.2024.
3) https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/lebensmittel/auswaehlen-zubereiten-aufbewahren/insekten-essen-eine-alternative-zu-herkoemmlichem-fleisch-33101, abgefragt am 10.01.2024.
4) https://www.zdf.de/dokumentation/planet-e/planet-e-algen-essen--klimaretter-auf-dem-teller-100.html, abgefragt am 11.01.2024.
5) https://www.bzfe.de/bildung/unterrichtsmaterial/grundschule/was-ist-obst-der-saison/, abgefragt am 11.01.2024.

Abb. 3 Kratos, SCE Santa Monica Studio (2018): God of War. [Sony PlayStation 4].

Sophie Gruber

Körper-gewordene Männlichkeit in Games

Das Naturell von Videospielen erlaubt es, Charaktere so frei zu gestalten und zu formen, wie es Schaffer:innen beliebt. Weder sind sie an realistische, existierende Körperformen gebunden, noch spielen die Gesetze der Physik eine ausschlaggebende Rolle. Inwiefern hinken männliche Helden aus öffentlichkeitswirksamen Konsolenspielen dennoch oder gerade darum soziopolitischen Diskursen unserer Zeit hinterher?

Abb. 1 Tabelle aus der Masterarbeit Analyse von Körperbildern in Videospielen im Kontext der medialen Konstruktion von Männlichkeit (2024)

rechte Seite:
Abb. 2a, 2b Bildüberlagerung, ebd.

	Kratos	Geralt	Rost	Arthur
Gestaltung	stilisiert	stilisiert	leicht stilisiert	realistisch
Körperbau	Breit gebaut breitschultrig	Hoch gewachsen breitschultrig	Breit gebaut breitschultrig	Eher hoch gewachsen breitschultrig
Proportionen	Großer Kopf Große Füße	Große Hände Große Füße	Großer Kopf Große Füße	Große Hände
Muskeln	++++	+++	+++	++
Hautfarbe	weiß	weiß	weiß	weiß
Rüstung/ Kleidung	altertümlich	altertümlich	prähistorisch, tribal	historisch
Accessoires	Tätowierungen Große Streitaxt	Zwei große Schwerter	Stammesbemalung Bogen	Cowboyhut Schusswaffen
Bart / Haar	Kein Kopfhaar Voller, langer Bart	Langes Kopfhaar Voller Bart	Mittellanges Haar Voller, langer Bart	Variabel Voller Bart
Wunden	Stark vernarbt	Stark vernarbt	Nicht auffällig	Nicht auffällig

Abb. 43: Übersicht der Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Körpergestaltung und Proportionen

Heldenkörper (Abb. 1, 2a, 2b)

Infolge einer detaillierten Auseinandersetzung mit den Silhouetten von vier beliebten Action-Adventure-Games des vergangenen Jahrzehnts konnte ich folgende gemeinsame Attribute feststellen: Alle vier Helden haben im Vergleich zu einem realen Durchschnittsmann besonders hohe und breite Schultern und stehen außergewöhnlich breitbeinig im Leben. Sie nehmen Raum ein, teils auch durch ihre Körpergröße im Vergleich zu anderen Charakteren im jeweiligen Spiel. Ihre Körper werden ihren sozialen Rollen im Spielnarrativ gerecht, so wurden den Überlebenskünstlern, Kriegern und Ausgestoßenen nicht nur Kämpferproportionen und Muskelmasse verliehen, sondern auch Narben, Wunden, großflächige Tätowierungen und nicht zuletzt übergroße, meist altertümliche Waffen, die sie als Attribut mit sich tragen. (Abb. 3) Teils tragen die Kleidung und die jeweilige Haar- und Bartmode zusätzlich zur optischen Verbreiterung der Figur bei. Die drei Game-Protagonisten und der eine Nebencharakter aus meiner Analyse haben helle Haut, auch wenn in jedem der Spiele *People of Color* zumindest vorkommen. Das ist umso interessanter, wenn man in Betracht zieht, wie in zumindest zwei der Spiele mit Tätowierungs-Stilen und Frisuren gespielt wird, die möglichst „tribal" aussehen sollen. (Abb. 4)

Ausgewählte Männlichkeiten

Selbstverständlich gibt es nicht *die eine* Männlichkeit, wir haben es mit einer Vielzahl an Männlichkeitskonzepten zu tun, die unsere Gender-Performativität und unsere Einordnung von Situationen prägen. Interessant ist für mich, dass es Spielarten von Maskulinität gibt, die in Action-Adventure-Games kaum präsent zu sein scheinen, wie etwa queere oder sorgetragende Männlichkeit. Die Spiel-Charaktere, die ich unter die Lupe genommen habe, haben zwar nicht viel mit der industriegesellschaftlichen Normalbiografie des alleinigen Familienernährers zu tun, weisen aber Idealvorstellungen aus dieser Sphäre auf. Die männlichen Figuren bewegen sich oftmals in homosozialen Blasen, in der Bande, im Kampf oder in einer überaus feindlich gesinnten allgemein eher männlich geprägten Umgebung.

Alle vier haben oder hatten irgendwann irgendwo in der Lore der Spielwelt Frau und Kind, waren aber zu sehr mit Überleben, Retten, Beschützen und Kämpfen beschäftigt, um sich viel

in der domestischen Sphäre aufzuhalten. Zu ihren Kindern oder Ziehkindern haben sie ein distanziertes Verhältnis. Durch das gemeinsame Erleben von Abenteuern und das Weitergeben von Wissen werden sie zu Vaterfiguren im althergebrachten Sinne: Es werden selbstverständlich keine Windeln gewechselt oder Schlaflieder gesungen, aber es wird gemeinsam gekämpft! Emotionale Nähe zuzulassen und Zuneigung zu zeigen, ist für die Helden eine Herausforderung, es lässt sich schwer mit der dicken Haut vereinbaren, die sie sich in der Härte ihres Lebens zugelegt haben. Somit haben wir es mit ernsten, eher wortkargen Individuen zu tun, die entsprechend ihrer Rolle heteronormative Beziehungen pflegen und stets infolge einer Mutterabsenz eine Form patriarchaler Verantwortung für jüngere oder schwächere Mitmenschen tragen.

Diese rückgewandte, altertümlich anmutende Spielart kann als Archaische Männlichkeit bezeichnet werden. Lässt man solche Helden in einem historisch-fiktiven Setting auftreten, so bedient man sich der naturalistischen Annahme, man habe es mit der Ausgangsform des Mannes zu tun, mit der Default-Einstellung dessen, wie Männer emotional funktionieren und wie ihre Körper beschaffen sein müssen, um der rauen Natur zu trotzen.

Paradox Game

In der wissenschaftlichen Literatur konnte ich zahlreiche aufschlussreiche Beobachtungen über das Genre *Action* im Allgemeinen sowie über die Gaming-Branche finden, die es mir erlauben, mich einer Erklärung des vorliegenden Phänomens anzunähern: Weshalb scheinen die Narrative und die damit einhergehenden Körperbilder dieser Games diversen soziopolitischen Diskursen hinterherzuhinken? Warum gehen Entwickler:innen davon aus, dass Konsument:innen ihrer Videospiele diese Rollenbilder sehen und verkörpern wollen?

Wesentlich für die Beantwortung dieser Frage ist, dass Game-Protagonist:innen ein hohes Identifikationspotenzial innewohnt, da wir als Spieler:innen in ihre Haut schlüpfen und teils viele Stunden darin verbringen. Annahmen der Industrie über die Rezipient:innen beeinflussen das Produkt, und starke Vaterfiguren haben sich in der Vergangenheit vermutlich wunderbar verkauft. Auf der Rezeptionsebene spielt also die Orientierung am *male gaze*, an (vermeintlich) männlichen Wünschen und Fantasien eine tragende Rolle. Denn, obwohl mittlerweile statistisch gesehen in etwa so viele Mädchen und Frauen* gamen wie Jungen und Männer*, wird immer noch vielmals von einer homosozialen Blase an Gamer-Geeks ausgegangen, und dieser Stereotyp hält sich hartnäckig – auch innerhalb der Industrie. Auf der Produktionsebene berichten weibliche und queere Schaffende von Schwierigkeiten, sich in der Branche einzufinden. Weiße Männer sind deutlich überrepräsentiert und der alte Bias in der Technologie-Branche erschwert es, als Frau* oder queerer Mensch als kompetent und erfahren angesehen zu werden. Die Unattraktivität dieses Felds für nicht-männliche Schaffende sorgt womöglich für eine weitere Einzementierung von Weltbildern, die als unmarkiert gehandhabt werden, obwohl ihnen bei näherer Betrachtung klare Vorannahmen innewohnen.

Ausblick (Abb. 5+6)

Die Welt der Videospiele befindet sich in einem Prozess des Verlernens früherer Vorannahmen und Selbstverständlichkeiten in der Branche, für den noch nicht alle Mitglieder der Community bereit sind (siehe *Gamergate*). Kommende Generationen von Games

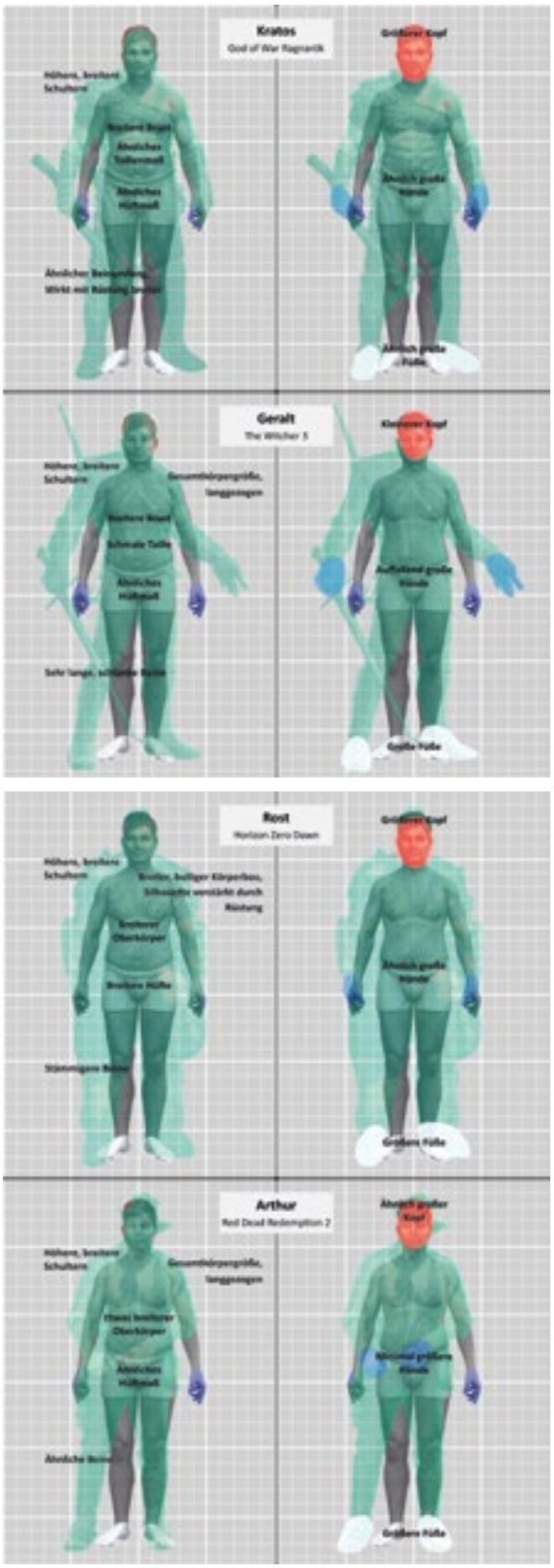


Abb. 4 Rost, Guerilla Games (2017): Horizon Zero Dawn. [Sony PlayStation 4].
Abb. 5 Rost mit Baby-Aloy, Guerilla Games (2017): Horizon Zero Dawn. [Sony PlayStation 4].
Abb. 6 Kratos mit Atreus, SCE Santa Monica Studio (2018): God of War. [Sony PlayStation 4].

Sophie Gruber (geb. 1998) ist Sekundarschullehrerin im Kanton Aargau in der Schweiz. Sie hat Bildnerische Erziehung und Französisch in Innsbruck studiert und ihre Ausbildung 2024 mit ihrer Masterarbeit zum Thema *Analyse von Körperbildern in Videospielen – im Kontext der medialen Konstruktion von Männlichkeit* abgeschlossen. Jugendkulturen, Online-Communities, Gender-Performanz und Körperbilder beschäftigen sie in der Recherche, begegnen ihr aber vor allem immer wieder im beruflichen Alltag.

werden zeigen, in welcher Form weibliche und queere Protagonist:innen ihren Platz in der Welt der Games finden und wie sich zeitgenössische Diskurse über Männlichkeiten (und Geschlechterdichotomien im Allgemeinen) in dieser Welt widerspiegeln können. Mediale Männlichkeiten lassen sich immerhin nicht in authentischer Weise von heute auf morgen überschreiben, aber sie sind im Begriff, sich zu entwickeln. Zum Beispiel gelingt es den von mir analysierten Games bereits teilweise, eine sorgetragende Männlichkeit zu repräsentieren, wenn Vormundschaft etwa durch Befähigung zur Selbstwirksamkeit ersetzt wird und fürsorgliche, wertschätzende Worte geäußert werden. Es darf dabei nicht vergessen werden, dass die oft liebenswerten, charismatisch geschriebenen und von beeindruckenden Sprechern verkörperten Game-Helden ein enormes Potenzial haben, Menschen zu erreichen und zu berühren. Möglicherweise gilt es also, kleine Schritte Richtung Pluralität der Männlichkeitskonzepte wertzuschätzen und Rezipient:innen nicht für ihre Vorlieben zu verurteilen, sondern im Gegenteil Raum für Diskussion und Austausch zu schaffen – nicht zuletzt im Klassenzimmer.

Verweise

Korpus

SCE Santa Monica Studio (2018): God of War. [Sony PlayStation 4].
SCE Santa Monica Studio (2022): God of War Ragnarök. [Sony PS 4 & PS 5]
CD Projekt Red (2015): The Witcher 3: Wild Hunt. [Sony PlayStation 4].
Guerilla Games (2017): Horizon Zero Dawn. [Sony PlayStation 4].
Rockstar Games (2018): Red Dead Redemption 2. [Sony PlayStation 4].

Avatar für Bildüberlagerung

Nickolay Lamm (2013): Body Measurements Project

Male Gaze

Laura Mulvey (1975): Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Screen, Volume 16, Issue 3, S. 6–18.

Grittmann, E. (2018): Grounded Theory und qualitative Bildanalyse. Die Analyse visueller Geschlechterkonstruktionen in den Medien. In: Pentzold, C. et al. (Hrsg.) (2018): Praxis Grounded Theory. Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH.

Männlichkeitsforschung

Connell, R. W. (1995): *Masculinities*. Berkeley: University of California Press.

Elliott, K. (2015): Caring Masculinities: Theorizing an Emerging Concept. In: Men and Masculinities (2016), Vol. 19(3), 240–259. Sagepub. DOI: 10.1177/1097184X15576203.

Zimmermann, A. (2022): Von hegemonialen Erfolgsgeschichten zu Männlichkeiten in Transformation. In: Gender, 2/2022, 57–72.

Meuser, M. (2010): Geschlecht und Männlichkeit. Soziologische Theorie und kulturelle Deutungsmuster. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Hanlon, N. (2012): Masculinities, Care and Equality: Identity and Nurture in Men's Lives. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.

Butler, J. (1990): Gender trouble. Feminism and the subversion of identity. New York: Routledge.

Grünwald, J. G. (2012): *Male Spaces. Bildinszenierungen archaischer Männlichkeiten im Black Metal.* Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Game Studies

Wiemker, M. / Wimmer, J. (2015): Spiel und Spielen. Wiesbaden: Springer VS.

Oldenziel, R. (1999): Making Technology Masculine: Men, Women, and Modern Machines in America 1870–1945. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Vermeulen, L. / Van Looy, J. (2016): „I Play So I Am?" A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 60/2, 286–304, DOI: 10.1080/08838151.2016.1164169.

Jenson, J. & de Castell, S. (2011): Girls@play: an ethnographic study of gender and digital game-play. In: Feminist Media Studies Vol. 11 (2), 167–179.

Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2022): 2022 Key Facts about the European video games sector. Abgerufen von: https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDF-Key-Facts-from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf.

BÖKWE-Fachzeitschrift – Lob und Anerkennung

Wenn die aktuelle Ausgabe des BÖKWE-Fachblatts im Postfach liegt, ist dies immer wieder eine wunderbare Überraschung und eine wertvolle Bereicherung.

Ein großes Kompliment an alle Beteiligten für ihr Engagement und ihre Ausdauer, immer wieder so fundierte und bereichernde Beiträge zusammenzustellen. Der Unterricht in den Fächern *Kunst und Gestaltung* sowie *Technik und Design* wird durch einen ansprechenden Mix aus theoretischem Wissen und praktischen Tipps enorm bereichert.

Dies zeigt sich auch in der letzten Septemberausgabe. Die Graphic Novel *Bildliche Ursprache* veranschaulicht auf wunderbare Weise die Entwicklung der Formensprache vom Kleinkind bis ins Schulalter. Diese lebendige und ansprechende Geschichte lädt ein, von Bild zu Bild „genussvoll" zu reisen und regt dazu an, offen, experimentell und kreativ mit den Ergebnissen dieser Kindheitserlebnisse umzugehen.

Ebenso der Beitrag *Gemeinsame Bildbetrachtung im Kunstunterricht*. Hier beeindruckt der bildliche und schriftliche Zugang zur Bildbetrachtung, bzw. -interpretation. Wie wir alle wissen, sind Kinder sehr unterschiedlich begabt – die einen mehr verbal, die anderen mehr visuell. Mit diesen Beispielen wird sehr deutlich, dass sich Betrachtungen dieser Art gegenseitig befruchten und so eventuell auf eine verdichtete weitere Ebene gehoben werden können – sozusagen *komplexes Netzwerken* mit Ideen, Denken, Empfinden, …

Gerne möchte ich ergänzend einen Lesetipp hinzufügen: *Die Evolution der Phantasie – Wie der Mensch zum Künstler wurde* von Thomas Junker, Biologiehistoriker aus Tübingen. Er analysiert anhand zahlreicher Beispiele und Kriterien und untermauert umfangreich die These, dass die Kreativität von Menschen nicht nur eine wertvolle Begabung ist, sondern als evolutionäres, genetisches Kriterium in der Entwicklung der Menschheit einzuschätzen ist.

Aus meiner Sicht ist dies eine überzeugende Würdigung der künstlerischen und kunstpädagogischen Berufe.

Mag. Helmut Nindl, Kramsach

LESERBRIEF

Abb. 1 Gustav Zankl signiert sein neuestes Buch, April 2024 (Foto: Pirstinger)

Franziska Pirstinger

Gustav Zankl ist 95

Was macht ein Kunst- und Werkpädagoge zum 95. Geburtstag? Ein Buch und eine Ausstellung – zumindest Gustav Zankl macht das so. Unbelievable Gustl! Alles Gute vom BÖKWE

Kunst offenbart sich als Netzwerk vieler Wirklichkeiten heißt das neueste Buch von Gustl Zankl, das zum 95. Geburtstag erschienen ist.

In 18 Essays umkreist Gustav Zankl Denk-, Material- und Formwirklichkeiten der Bildenden Kunst sowie die Interaktionen zwischen Idee, Produkt, Rezipient und Konsument. Gustav Zankls Erkenntnisse basieren auf einer 75jährigen Auseinandersetzung mit Kunst im breiten Spektrum banaler Fakten bis hin zur irritierenden Komplexität.

Der in seinem Denken unverkennbar von Wittgenstein geprägte Gustav Zankl klärt verwendete Begriffe exakt ab und legt „Kontext Kästen" an. Die Kontext-Begriffe sind vernetzte Teilwirklichkeiten, die sich zu jener Vielschichtigkeit formieren, aus der Kunst definierbar wird. Einige Grundthesen des Buches:

- Kunst ist eine Funktion von Zeit und Kunstproduzent, bedingt durch die Größen: Mensch – Zeit – Ort.
- Kunst gründet auf Wissen, Übung, Wahrnehmung, Vorstellung und Intuition. Wissen bedeutet Erkennen, Erkenntnis und Einsicht! Letztere sind Wesensmerkmal der Wissenschaft.
- Kunst ist Sinnfrage und existentielle Notwendigkeit.
- Kunst kann nur in einer demokratischen Gesellschaft lebensfähig sein!
- Kunst als Konstrukt des Menschen kann als Konzept oder als materialisierte Idee für Menschen wirksam werden.
- Partizipative Zugänge zu Kunstobjek-

Abb. 2 Gustav Zankl vor einem seiner Werke

ten bedeuten das Ende des Kunstautoritären, des „Geniekultes".

Tatsächlich kommt Zankl aufgrund seiner forschungsgeleiteten Überlegungen zu einigen Formeln für Kunst:

$$K = (\frac{I.mV}{Zh.G})\ Or$$

In Worten: Kunst ist – runde Klammer auf – Inhalt mal materiale Voraussetzung durch Zeithorizont mal Gesellschaft – runde Klammer zu – mal Ordnungsprinzipien.

In Conclusio räsoniert er tautologisch:

K=K (Kunst ist Kunst)

Ein Werk, das auf 147 Seiten, farbig illustriert, zum scharfen Denken anregt und den Diskurs eröffnet.

Kunst offenbart sich als Netzwerk vieler Wirklichkeiten. 1. Auflage: März 2024

Kontakt: Gustav Zankl, Göstinger Straße 141 e, A-8051 Graz
e-post: gustav.zankl@gmx.at

Zur Ausstellung im Stift Admont

Zankl trifft auf Schwarz. Zwei Positionen der steirischen Nachkriegskunst

Sie kannten und schätzten einander, waren Gründungsmitglieder jener Vereinigung steirischer bildender Künstler mit dem Namen *Junge Gruppe*, die eine für Graz und die gesamte Steiermark bedeutende Kulturinstitution ins Leben rief, das Forum Stadtpark. Die Rede ist von Hannes Schwarz (1926–2014) und Gustav Zankl (*1929). Ihre Jugend war

Abb. 3 Neueste Arbeit von Gustav Zankl: *Triptichon* – gestische Konstruktion eines Einäugigen. (Foto: Pirstinger)

Abb. 4 Zankl erklärt seinen Ansatz der Partizipation. (Foto: Pirstinger)

Franziska Pirstinger hat die Hochschulprofessur für Kunst und Gestaltung an der Privaten Pädagogischen Hochschule Augustinum inne, leitet das Kompetenzzentrum Kunst- Kultur- Kreativität, ist Fachsprecherin des BÖKWE und begeisterte Kunsterzieherin.

geprägt von der Ausgesetztheit gegenüber der NS-Ideologie. Was sie beide einte: sie konnten gut zeichnen. Hannes Schwarz wurde aufgrund seiner Talente ausgewählt, eine NS-Eliteschule zu besuchen. Seine Ausbildung zum Künstler endete jäh mit der Einberufung in den brutalen Krieg, der ihn mit dem Tod und dem Sterben konfrontierte. Gustav Zankl wiederum wurde die Aufnahme in eine Ingenieursschule verwehrt, aufgrund von Aufmüpfigkeit. Die paar Jahre der späteren Geburt gewährten ihm, dass er sich nicht aktiv am militärischen Krieg beteiligen musste.

Die Ausstellung ist über den Winter geschlossen und öffnet voraussichtlich wieder ab März 2025.
https://stiftadmont.at/aktuelle-ausstellungen/zankl-trifft-auf-schwarz-2024/

Zankl verwendet in seinen Kunstwerken keine realen Abbilder, keine Figurationen oder Abstraktionen. Seine Auseinandersetzung mit der *Concrete Art* begann in den 1950-erJahren mit der scheinbaren Überwindung des Informellen hin zur konkreten Farbform. Seine forschende Annäherung erfolgte sowohl auf der handwerklich-materiellen als auch auf der kognitiv-inhaltlichen Ebene. Zankl konstruiert konkrete Farbformen mit Farbquanten. Farbquanten sind proportionale Farbmengen bezogen auf das Neutralgrau. Zankls Bildobjekte sind konkrete Endpunkte stringent geordneter Denkprozesse. Diese konkrete Kunst trägt das Potential in sich, eine Brücke zwischen Kunst und Wissenschaft zu bilden. Die Arbeiten leben vom kognitiven Ansatz. Neben der Exaktheit stellt die freie Störung, die Abweichung vom Regelmaß eine formale Notwendigkeit dar. Die Arbeiten sind aber auch partizipativ, d.h. sie erlauben einen Zugriff und somit das Verändern durch den Betrachter. Die Bildelemente sind drehbar gelagert und erlauben so das Bewegen oder auch das Austauschen von Einzelelementen der Bildobjekte. Das bedeutet, Zankls Kunstobjekte lassen sich vom Betrachter mitgestalten. Zankl gibt damit seine autonomen Besitzansprüche an der Aussage zugunsten einer Gesprächs- und Handlungsqualität mit dem Rezipienten ab.

Zankls Werk bildet eine Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft.

Gustav Zankl (*1929), 3 Jahre Volksschullehrer, 17 Jahre Hauptschullehrer, 20 Jahre Lehrerbildner.
1956: Mitbegründer des BÖKWE
1972–1984: Initiator der technischen Werkerziehung in Österreich
1989: Goldenes Ehrenzeichen für Verdienste um die Republik Österreich
Gustav Zankls Werke sind unter anderem Sammlungsbestandteile des Universalmuseums Joanneum, des Stiftes Admont und der Erich Wolf-Sammlung im neuen Kunstraum des Kultum: Spiegelgitterhaus in Gleisdorf.
Der Link zum Vortrag Gustav Zankl, 2019 bei Digialog:
https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=I_2uLAQIUuA

OPEN HOUSE

18—19 März
2025, 10—18
Alpenstr. 75
Universität
Mozarteum
Salzburg
Bildende
Künste und
Gestaltung

mozarteum university

Termine für Mappenberatung, Führungen, Zulassungsprüfung und weitere Informationen zu den Lehramtsstudien Bildnerische Erziehung & Gestaltung: Technik.Textil
www.kunstwerk.moz.ac.at

Harald Begusch

Talent trifft auf Beruf

Für alle, die in der Oberstufe Kunst und Gestaltung wählen oder darin maturieren, ist neben der Angewandten das zweijährige Tages-Kolleg für Grafik- und Kommunikationsdesign (bzw. das berufsbegleitende dreijährige Abendkolleg) an der Graphischen in Wien eine sehr gute Möglichkeit, eigene Interessen und in der Schule erworbene Talente in einen kreativen und interessanten Beruf zu verwandeln.

Auch wir an der Graphischen beobachten in der Breite einen dramatischen Rückgang an analogen gestalterischen Fähigkeiten, die früher selbstverständlich waren, wie Zeichnen, der Umgang mit analogen Techniken der Gestaltung oder die Entwicklung handwerklicher Arbeiten. Dieser Trend ist der Realität geschuldet, dass der ästhetischen Bildung einerseits immer weniger (praktische) Ressourcen im Schulsystem zur Verfügung stehen und andererseits einem medialen Umfeld, das fast nur noch digital funktioniert. Dies hat den Gestaltungswillen und die Kreativität von Schüler:innen keineswegs gebremst, jedoch deutlich verlagert.

Dabei sind handwerkliche Fähigkeiten und ein Verständnis für die körperlichen Aspekte von Design und Kommunikation gerade im digitalen Bereich von enormem gestalterischen Vorteil: sind doch digitale Medien beileibe nicht rein „visuell" oder bloß „Oberfläche". Bei ihrer Gestaltung sind Aspekte wie Benutzerfreundlichkeit (Usability), Nutzererlebnis (User Experience), die Haptik und Bedienung unterschiedlicher *Medienapparate*, die *körperliche* und lebendige Präsentation in sozialen Medien sowie eine ästhetisch geschulte und damit reflexiv räumliche und körperliche Wahrnehmung (z.B. im Umgang mit Text-zu-Bild-KI) entscheidend.

Für die Ausbildung im Kolleg ergeben sich drei Konsequenzen: Erstens wird

weiterhin der Schwerpunkt auf die Umwandlung kreativer, analoger Fähigkeiten ins Digitale gelegt, wobei Kenntnisse in Grafikdesign-Programmen keine Voraussetzung (aber auch kein Hinderungsgrund) für die Aufnahme sind. Zweitens bleibt der Unterricht zu zeichnerischen, kompositorischen und analogen Techniken ein wichtiger Schwerpunkt, der nicht reduziert wird. Drittens wird auch auf jene Talente verstärkt eingegangen, die ihre Kreativität hauptsächlich im digitalen Bereich unter Beweis stellen, weshalb der Eignungstest sich in den letzten Jahren zu einem technik-offenen Kreativtest weiterentwickelt hat.

Im Unterschied zu rein künstlerischen oder bildnerischen Studien, die auf die Entwicklung eines individuellen Stils abzielen, konzentriert sich die Ausbildung auf die Vermittlung von Inhalten und die Entwicklung gelingender Kommunikation. Dabei geht es um das Verständnis von Inhalten, Kommunikationszielen, die Kreation konzeptioneller Ansätze, die Wahl geeigneter Medien und stimmiger Ästhetiken, sowie die Erstellung, Präsentation, Überarbeitung und technisch richtige Aufbereitung von Entwürfen.

Unterricht

Den Schwerpunkt bilden dreistündige Entwurfsfächer, die im Co-Teaching von erfahrenen Lehrenden aus der Berufspraxis unterrichtet werden. Hier werden Corporate Design, Editorial Design, Werbung sowie digitales Design unterrichtet. Es entstehen hier Magazine wie Webseiten, Logos wie Leitsysteme, Werbekampagnen wie Social Media Auftritte. Eigene Schwerpunkte bilden Module in Circular Design, Packaging Design und Prompt Engineering. *(BILD_KI)* Ein eigener Unterricht in beiden Jahrgängen ist umfassend der Typographie sowie Infografik gewidmet.

Aber auch in handwerklicher/analoger Hinsicht hat die Ausbildung viel zu

bieten. In einem eigenen Akt- und Zeichensaal werden Grundlagen in Darstellung und Komposition gelegt oder individuell erweitert, bzw. können modular unterschiedliche Techniken der Originaldruckgrafik erlernt werden. *(BILD Druck)*

Maßstab für den digitalen, technischen Unterricht sind die konkreten und aktuellen Anforderungen im beruflichen Umfeld und in zeitgenössischer Berufsfähigkeit: Neben einer sehr fundierten Ausbildung in Photoshop, Illustrator und InDesign, den Grundlagen der Fotografie, der digitalen Reinzeichnung und Druckvorstufe stehen die Entwicklung von digitalen Prototypen mit Figma sowie Grundlagen von html/css im Vordergrund. Zudem werden Skills in digitaler Animation erworben.

Im Unterricht wird zudem großer Wert darauf gelegt, ein konzeptionelles und reflektiertes Verständnis von Design zu entwickeln, anstatt es nur intuitiv zu erfassen, sowie die Frage zu stellen, welche Verantwortung Design in unserer Kultur zukommt. Dabei ergänzen Fächer wie Semiotik, Medientheorie, Marketing und Designgeschichte die Entwurfsfächer, um ein fundiertes Sprechen über Ästhetik, Design und Kommunikation zu entwickeln.

die Graphische

Abteilung Grafik und Kommunikationsdesign
Leyserstrasse 6
1140 Wien
www.graphische.net bzw. https://www.graphische.net/grafik/abteilung/

Tag der offenen Tür
13.2.25

Infoabend Kolleg, Abendkolleg
25.2.25 sowie online:
18.12.24 und 18.3.25

Eignungstest Kolleg
Schriftlich: 08. oder 09. oder 10. April 2025
Mappenschau: 24. April 2025

Eignungstest Abendkolleg (nur online)
Digitales Portfolio:
12. bis. 15 Mai 2025

Der Unterricht erfolgt – im Gegensatz zu Universitäten – durchgehend im Klassenverband. Das Motto ist, voneinander zu lernen und die eigene gestalterische Arbeit in einem kommunikativen Designumfeld zu reflektieren. Zwei Designreisen in den zwei Jahren stärken zusätzlich diese Identifikation.

Ein weiterer Vorteil der Ausbildung sind die zahlreichen Wettbewerbe mit realen Auftraggeber:innen, die den praktischen Aspekt der Ausbildung betonen. Außerdem wird eine gemeinsame Diplom-/Abschlussarbeit erstellt, bei der die Studierenden mit der Abteilung Fotografie und audiovisuelle Medien sowie Multimedia zusammenarbeiten.

Nach den zwei Jahren bietet die einjährige Meisterschule die Möglichkeit zur Vertiefung: hier können Teilnehmende ihr eigenes Portfolio entwickeln, an weiteren Wettbewerben teilnehmen und in einer Personale eine eigene Arbeit im Künstlerhaus ausstellen. Zudem bietet ein Forschungsprojekt die Möglichkeit, ein Kommunikationsdesign auch konzeptionell zu entwickeln. Weitere Schwerpunkte in Originaldruckgrafik und künstlerischer Gestaltung bieten auch die Möglichkeit einer analogen Vertiefung.

Angebot an Lehrende und SchülerInnen

Die Graphische bietet spezielle Angebote für Lehrende, Schüler:innen der Oberstufe und Maturant:innen an. Lehrende im Bereich Kunst und Design können mit ihren Schüler:innen eine eigne Führung buchen. Interessierte Schüler:innen, die sich für einen Eignungstest interessieren, können eine Mappenberatung vor Ort erhalten.

Harald Begusch ist Abteilungsvorstand der Abteilung Grafik und Kommunikationsdesign

BERUFSVERBAND ÖSTERREICHISCHER KUNST- UND WERKPÄDAGOGIK
Parteipolitisch unabhängiger gemeinnütziger Fachverband für Kunst- und Werkpädagogik
ZVR 950803569 · ISSN 2519-1667

BÖKWE – Fachblatt für Kunst und Gestaltung, Technik und Design und Organ des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
www.boekwe.at

Impressum

Vorstand:
1.Vorsitzender: Dr. Rolf Laven, HS-Prof. *rolf.laven@phwien.ac.at*
2.Vorsitzender: Dr. Wolfgang Weinlich *w.weinlich@gmx.at*
Generalsekretärin/
Gechäftsstellenleitung: Mag. Eva Lausegger *boekwe@gmail.com*
Kassierin: Mag. Hilde Brunner *boekwe@gmx.net*
Fachvertretung:
Bildnerische Erziehung: Dr. Franziska Pirstinger, HS-Prof. *franziska.pirstinger@pph-augustinum.at*
Technisches Werken: Mag. Erwin Neubacher *erwin-georg.neubacher@moz.ac.at*
Textiles Gestalten: Mag. Susanne Weiß *s.weisz@liwest.at*
Fachinspektorin: Mag. Andrea Winkler, FI *andrea.winkler@bildung-stmk.gv.at*
Leitung der Fachblatt-Redaktion: Dr. Maria Schuchter *maria@m-schuchter.at*

Landesvorsitzende:
Niederösterreich: Mag. Dr. Heidelinde Balzarek *heidelinde.balzarek@ph-noe.ac.at*
Oberösterreich: Mag. Katharina Jansenberger *katharina.jansenberger@bildung.gv.at*
Steiermark: MMag. Heidrun Melbinger-Wess *atelier@melbinger.info*

LandeskoordinatorInnen:
Burgenland: Constanze Pirch MA *constanze.pirch@gmail.com*
Salzburg: Mag. Rudolf Hörschinger *hoerud@yahoo.com*
Wien: Mag. Eva Lausegger *boekwewien@gmail.com*
Vorarlberg: MMag. Marina Schöpf *marina.schoepf@gmx.at*
Tirol: Mag. Sabine Schwarz *sabine.schwarz@kph-es.at*
Kärnten: Mag. Anna Markut *anna.markut@outlook.com*

Landesgeschäftsstellen:
Niederösterreich: Mag. Matthias Schoiswohl-Szwajor *matthias.schoiswohl@ph-noe.ac.at*
Oberösterreich: Mag. Marlene Freynschlag *marlene.freynschlag@gmail.com*
Steiermark: Mag. Andrea Stütz *andrea.stuetz@gmx.at*
Burgenland, Salzburg, Tirol, Wien, Vorarlberg, Kärnten: Mag. Eva Lausegger *boekwe@gmail.com*

Bundesgeschäftsstelle:
Fugbachgasse 5/25, 1020 Wien
boekwe@gmail.com oder *boekwe@gmx.net*
Kto. BAWAG-PSK
IBAN: AT25 6000 0000 9212 4190
BIC: BAWAATWW

Medieninhaber und Herausgeber:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
Redaktionsleitung: Dr. Maria Schuchter
Layout und Satz: Dr. Gottfried Goiginger
Druck: Print Alliance HAV Produktions GmbH, A-2540 Bad Vöslau
Offenlegung nach § 25 Abs.4 MG 1981:
Fachblatt für Kunst und Gestaltung, Technik und Design. Organ des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
Offenlegung nach § 25 Abs.1-3 MG 1981:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik, parteipolitisch unabhängiger gemeinnütziger Fachverband für Kunst- und Werkpädagogik. ZVR 950803569

Fotos von den Autor:innen, wenn nicht anders vermerkt.

Redaktionelles

Redaktionsteam:
Dr. Maria Schuchter (Leitung)
maria@m-schuchter.at
Franz Billmayer
franz.billmayer@moz.ac.at
Mag. Hilde Brunner *boekwe@gmx.net*

Beiträge:
Die Autor:innen vertreten ihre persönliche Ansicht, die mit der Meinung der Redaktion nicht übereinstimmen muss.
Für unverlangte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Rücksendungen nur gegen Rückporto. Fremdinformationen sind präzise zu zitieren, Bildnachweise anzugeben.

Erscheinungsweise:
Vierteljährlich

Redaktion, Anzeigen, Bestellungen:
Beckmanngasse 1A/6, A-1140 Wien
email: boekwe@gmx.net
http://www.boekwe.at

Redaktionsschluss:
Heft 1 (März): 1.Dez.
Heft 2 (Juni): 1.März
Heft 3 (Sept.): 1.Juni
Heft 4 (Dez.): 1.September
Anzeigen und Nachrichten jeweils Ende des 1. Monats im Quartal

Bezugsbedingungen:
Mitgliedsbeitrag (inkl. Abo, Infos): € 42.00
Studierende (Inskr.-Nachw.) € 21.00
Normalabo: € 42.00
Einzelheft: € 12.00
Auslandszuschlag (EU): € 3.00
Zuschlag (Nicht-EU): € 8.00
Es gilt das Kalenderjahr. Mitgliedschaft und Abonnement verlängern sich automatisch. Kündigungen müssen bis Ende des jew. Vorjahres schriftlich bekanntgegeben werden.

Änderungen von Namen, Postadresse und Emailadresse sind umgehend der Bundesgeschäftsstelle zu melden!
(boekwe@gmail.com oder boekwe@gmx.net)

Erstmals in Österreich

HS-Professor Dr. Rolf Laven mit dem International Edwin-Ziegfeld-Award ausgezeichnet

Der International Edwin Ziegfeld Award, jährlich verliehen von der *United States Society for Education Through Art (USSEA),* ehrt Persönlichkeiten, die einen signifikanten Beitrag in der Art Education leisten. Am 6. April 2024 wurde HS-Prof. Dr. Rolf Laven für sein künstlerisches Lebenswerk, seine Forschung und Lehre in der Kunstpädagogik sowie für sein *outstanding leadership in arts education* in Minneapolis in den USA der Edwin-Ziegfeld-Award verliehen.

Bei der Ehrung wandte sich Laven mit seiner Vision und Mission an Gleichgesinnte:

"Dearest colleagues! Every single contribution, every single research or dedicated project in art education is part of an immense and beautiful mosaic of empowerment, aesthetics and self-growing. The "new directions in art education" are diverse, ranging from innovative teaching methods to international collaborations and new research-approaches. Our goal is to transcend boundaries, our goal is to challenge traditional thinking, our goal is to redefine the role of art in society! Art forms a bridge between cultures. Art fosters critical thinking and creativity. Art is an essential and uniting element in the development of holistic education! Art embodies our self-expression.

We actively create this world. And this is what connects us."

Wir gratulieren!
(Rolf Laven ist 1. Vorsitzender des BÖKWE)
Infos: https://de.wikipedia.org/wiki/Rolf_Laven

Johanna Marth
Zeichnen als Merkhilfe zum Memorieren von Sachinhalten. Naturerschließung im Lebensraum Streuobstwiese durch Schüler*innen der dritten und vierten Jahrgangsstufe.
Reihe *Didaktik in Forschung und Praxis*, Band 116 2022.
440 Seiten, kartoniert.
Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
ISBN 978-3-339-12972-7 (Print)
ISBN 978-3-339-12973-4 (eBook)

Johanna Marth hat ihre Dissertation publiziert.
Johanna Marth ist es gelungen wissenschaftlich zu beweisen, dass „Zeichnen" ein wichtiges Hilfsmittel ist, sich Sachinhalte zu merken.

Die interdisziplinäre Arbeit *Zeichnen als Merkhilfe zum Memorieren von Sachinhalten. Naturerschließung im Lebensraum Streuobstwiese durch Schüler*innen der dritten und vierten Jahrgangsstufe* fokussierte auf Sachwissen in der Grundschule. Innerhalb ihrer Langzeit-Vergleichsstudie erforschte sie, was die didaktischen Tools des händischen Zeichnens und Schreibens im Sachunterricht bewirken können. Es wurde ein Mixed-Method-Forschungsdesign mit quantitativen und qualitativen Methoden verwendet. Dazu wurden die Daten in triangulierenden Verfahren analysierend-interpretativ und schlussfolgernd aufeinander bezogen. Eine zentrale Dimension des genutzten Forschungsdesigns bestand darin, innerhalb einer Langzeitstudie Schüler*innen einer Klasse in zwei Gruppen zu teilen – in Schreibende und Zeichnende.

Der Freilandunterricht – *Lernen in der Streuobstwiese*, führt bei Schüler*innen, auch bedingt durch ständig wechselnde Bedingungen (Jahreszeiten, Wetterverhältnisse) zu einer intensivierten Bereitschaft, aktiv Sachen zu erkunden und zu dokumentieren. Bei allen Schüler*innen besteht großes Interesse daran, ungestört Zeit in der Streuobstwiese zu verbringen, um unbekannte Sachen zu erforschen. Das Festhalten der sich stetig verändernden Natur und das damit verbundene Erklären verstärken die Freude am Zeichnen und Lernen. Schreiben und Zeichnen als händischer Wissenserwerb ermöglichen Wissen zu visualisieren und zu strukturieren. Zeichnen und Schreiben in der Natur führt zu einer Win-Win Situation sowohl für den Sachunterricht als auch für den Unterricht in Kunst und Gestaltung. Schreiben wird eher zum Festhalten von Beobachtungen und zur Wiederholung genutzt, während Zeichnen eine erhöhte Prägnanz der Darstellungen erbringt, was zu besserem Verstehen und Lernfortschritten führt. Weiters kann Johanna Marth aufzeigen, dass insbesondere Schüler*innen mit Deutsch als Zweitsprache, jüngere sowie lernschwache Schüler*innen vom Zeichnen besonders profitieren. Sie können in Zeichnungen zeigen, dass sie mehr gelernt hatten, als sie in Leistungskontrollen verbal mitteilen konnten. Daher wird diese Vorgehensweise auch als Instrument für die Inklusion empfohlen.

Die These der Dissertation „Zeichnerische Begegnungen mit der Welt legen eine Basis für ein besseres Merken von Sachwissen" kann als bekräftigt angesehen werden: Zeichnen lässt sich als ein wertvolles Instrument zur Wissensgenerierung im Sachunterricht heranziehen. Gleichzeitig fördert anschauungsbezogenes Zeichnen die Zeichenfähigkeit. Eine Unterrichtsmethode, die Schreiben und Zeichnen kombiniert, dürfte daher auch in anderen Fächern von Nutzen sein.

Im Dezember 2021 schloss Johanna Marth, Lehrende an der PPH Burgenland i.R., das Promotionsverfahren in der Didaktik des Sachunterrichts bei Univ.-Prof. Dr. Steffen Wittkowske an der Universität Vechta erfolgreich ab. Im kunstpädagogischen Bereich wurde sie von Univ.-Prof.in Dr.in Bettina Uhlig, Stiftung Universität Hildesheim, betreut.

Die Arbeit ist ein Meilenstein auf der noch immer spärlich bestückten Forschungslandkarte *Kunst und Gestaltung*. Das Buch mit zahlreichen Tabellen und farbigen Abbildungen umfasst 425 Seiten und sollte in keiner Hochschulbibliothek fehlen.

Franziska Pirstinger