

Atelier, Werkstatt, Fachraum

Elementares Wahrnehmungstraining  
& künstlerische Übungen

40 Übungen für Atelierarbeit und Kunstunterricht



Manfred Blohm, Dany Heck, Markus J. Herschbach

## Atelier, Werkstatt, Fachraum

Elementares Wahrnehmungstraining  
& künstlerische Übungen

40 Übungen für Atelierarbeit und Kunstunterricht

Die vorliegende Publikation erscheint in der Reihe *SemiBOOKS* im fabrico verlag. Zielgruppe für diese 40 Übungen sind Künstler\*innen, Studierende und Lehrpersonen. Diese Übungen geben Anregungen, sich mit dem Ort und den Dingen dort neu und zum Teil auf ungewöhnliche Weise zu beschäftigen. Gleiches gilt für die Übungen, die man im Atelier ebenso durchführen kann wie mit Schüler\*innen in der Schule oder in außerschulischen Kontexten.

Was sind *SemiBOOKS*?

- *SemiBOOKS* sind richtige Bücher (oder PDF), die allerdings ohne ISBN und nur hier im Bookshop erscheinen! Sie sind vollwertige Buchpublikationen!
- Sie können deshalb besonders preiswert angeboten werden, weil an diesen Büchern keine Zwischenhändler partizipieren.
- Die *SemiBOOKS* sind nicht auf Gewinn ausgelegt! Deshalb wird von jedem verkauften Buch und jeder verkauften PDF eine Spende an "Ärzte ohne Grenzen" gezahlt.
- Fertig layoutete *SemiBOOKS*-Titel werden (auf Nachfrage) ohne zusätzliche Kosten hier aufgenommen und vertrieben
- Anfragen für Publikationen bitte an [info@fabrico-verlag.de](mailto:info@fabrico-verlag.de)

[www.fabrico-verlag.de/semibooks/](http://www.fabrico-verlag.de/semibooks/)

### Impressum

Copyright © 2018 by fabrico verlag®

*SemiBOOKS* im fabrico verlag

[www.fabrico-verlag.de](http://www.fabrico-verlag.de)

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und der Autor\*innen unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Einleitung	10
I WAHRNEHMEN ELEMENTARE ÜBUNGEN ZUR SENSIBILISIERUNG DER RAUMBEZOGENEN WAHRNEHMUNG	13
ÜBUNG 1 Work in Progress...	14
ÜBUNG 2 Sich für zufällige Farb- und Formkombinationen sensibilisieren	16
ÜBUNG 3 Sinnerfindungsspiele im zufälligen Zusammentreffen der Dinge	18
ÜBUNG 4 Seltsame Ordnungen der Dinge erfinden	20
ÜBUNG 5 Chaotische und geordnete Erscheinungen	22
ÜBUNG 6 Ort des Unüblichen	24
ÜBUNG 7 Der Weg ist kein Ziel	26
ÜBUNG 8 wara neman	28
ÜBUNG 9 Selbstinszenierung im Atelierraum	30
ÜBUNG 10 Das Atelier im Außen	32

II		ÜBUNG 20	
ELEMENTARE ÜBUNGEN		Kreis, Quadrat und Linie	56
DEN RAUM ALS KÜNSTLERISCHEN UNTERSUCHUNGSGEGENSTAND		ÜBUNG 21	
NUTZEN	35	Dinge aus ungewöhnlicher Perspektive betrachten und darstellen	58
ÜBUNG 11		ÜBUNG 22	
Inklusiv-Exklusiv		Objekt-Ideen liegen manchmal im Schatten	60
Was hat Bedeutung?	36		
ÜBUNG 12		III	
Das Atelier als Ort für Ensembles		ELEMENTARE EXPERIMENTELLE AUFGABENSTELLUNGEN	
Offene Sammlungen und Arrangements	38	FÜR DAS ATELIER, DIE WERKSTATT, DEN FACHRAUM	63
ÜBUNG 13		ÜBUNG 23	
Plastik als Raumcollage	42	Selbstprovokation für einen kreativen Prozess	64
ÜBUNG 14		ÜBUNG 24	
Temporäre Rauminstallation	44	Kontrollverlust	66
ÜBUNG 15		ÜBUNG 25	
Den Dingen und ihren möglichen		Sich Klein machen – und große Räume erleben	68
Beziehungen Rahmen geben	46	ÜBUNG 26	
ÜBUNG 16		Linien Zeichnen	70
Materialitäten im Atelier-Raum erkunden und dokumentieren	48	ÜBUNG 27	
ÜBUNG 17		Verschiedene Bildgründe	72
Bewegungsspuren im Atelier-Raum dokumentieren	50	ÜBUNG 28	
ÜBUNG 18		„Blind zeichnen“	74
Das Atelier, der Kunstraum als Bühne für ungewöhnliche oder absurde Inszenierungen	52	ÜBUNG 29	
ÜBUNG 19		Komposition	76
Klang der Dinge	54		

ÜBUNG 30 Den Stock schwingen	78
ÜBUNG 31 Dynamisches Stillleben	82
ÜBUNG 32 Schmelzende Farben	84
ÜBUNG 33 Proportionen	86
ÜBUNG 34 Flächig und linear betrachtet	88
ÜBUNG 35 Fläche und Linie	90
ÜBUNG 36 Zeichnen mit Draht	92
ÜBUNG 37 Einpacken	94
ÜBUNG 38 Objekt	96
ÜBUNG 39 Kleine Materialobjekte	98
ÜBUNG 40 Gravitation	100

## Einführung

Dieses Buch richtet sich an Künstler\*innen ebenso wie an Kunstlehrer\*innen und Studierende. Aber auch Kursleiter\*innen an Volkshochschulen oder an Freizeit- und Jugendeinrichtungen können sich von diesen 40 Übungen inspirieren lassen. Die Übungen sind dazu geeignet, sich allein oder in der Gruppe damit zu befassen.

Es handelt sich nicht um ein Buch, das belehren will oder pädagogische Lernziele formuliert. Vielmehr baut es auf den Erfahrungen der Autor\*innen auf und bietet hoffentlich inspirierende neue und ungewöhnliche Denk- und Wahrnehmungsangebote an.

Im ersten Kapitel geht es darum, sich Zeit zu nehmen und die Anregungen der einzelnen Übungen aufzugreifen, die Blicke schweifen zu lassen, andere, vielleicht ungewöhnliche Positionen im Raum einzunehmen und mit dem Raum und den Dingen zu spielen. Dazu ist das Atelier oder die künstlerische Werkstatt ebenso geeignet wie der Fachraum in der Schule. Voraussetzung ist, einige konventionelle Regeln zu durchbrechen und probeweise neue ‚Regeln‘ zu erfinden.

Thematisiert wird somit das Sehen, also die Frage, wie wir sehen und wie wir auf ästhetische Weise den uns umgebenden Raum, den Ort und die Dinge wahrnehmen können. Das Buch lädt ein, aus den alltäglichen Wahrnehmungsweisen herauszuspringen und Wahrnehmungen zu verrücken, um andere, neue, ungewöhnliche Betrachtungsweisen zu provozieren.

Im 2. Kapitel werden Anregungen gegeben und Mut gemacht, den Raum, den Ort und die sich darin befindlichen Dinge zum Gegenstand künstlerischer Interventionen zu machen. Es wird angeregt, all das Vorfindliche zu nutzen, es neu zu arrangieren, es auf die besonderen Möglichkeiten künstlerischer Praxis hin zu untersuchen. Dabei ist ein Atelier genauso geeignet wie ein Fachraum in der Schule. Denn nicht der Raum und die Dinge müssen besonders sein, sondern es können die Umgangsweisen im Raum und mit den Dingen dort besonders werden.



Im 3. Kapitel wird eine Bandbreite von Übungen angeboten, die für die Leserinnen und Leser hoffentlich zuweilen ganz neue Ideen für künstlerische Erprobungen ermöglichen. Es geht darum, nicht auf konventionelle Weise künstlerisch zu arbeiten, sondern gerade unkonventionelle und ungewöhnliche Ideen anzubieten, die das eigene Denken und die eigene Praxis ebenso ein Stück weit befreien können, wie das Denken und die Praxis derjenigen, die mit Anderen künstlerisch arbeiten.

Die Autor\*innen

Manfred Blohm, Prof. Dr., lehrt seit mehr als 20 Jahren Bildende Kunst an der Europa-Universität Flensburg

Dany Heck ist freischaffende Künstlerin und gibt Kurse, Seminare und Workshops im eigenen Atelier Projektraum NORDER147 in Flensburg und initiiert kunstbasierte Interventionen im Unternehmen.

Markus Herschbach, Dr. phil. ist wiss. Mitarbeiter am Institut für Ästhetische-Kulturelle Bildung der Europa-Universität Flensburg und Künstler | [www.herschbach.dk](http://www.herschbach.dk)



WAHRNEHMEN

ELEMENTARE ÜBUNGEN  
ZUR SENSIBILISIERUNG  
DER WAHRNEHMUNG  
DES ORTES



# ÜBUNG 1

## Work in Progress...

Wie ein Handwerker oder Koch hat auch jeder künstlerisch Schaffende im besten Falle einen Raum, einen Ort, Bedingungen, Materialien, Werkzeug und die Welt in seinem Kopf als Voraussetzung, um kreativ werden zu können. Manchmal, zum Beispiel im Kunstraum in der Schule hat man auch nur einen sehr abgegrenzten Arbeitsplatz.

Um einen kreativen Prozess erst einmal in Gang zu bringen, brauchst du wahlweise einen Leitgedanken oder ein übergeordnetes Thema. Manchmal helfen aber auch der Raum und die Dinge, die einen umgeben, um Kreativität anzuregen

Nimm dir Zeit und lasse die Blicke und Gedanken im Raum umherschweifen!

Lass dich von möglichen Materialien verführen oder stelle die Entscheidung für die künstlerische Form – ob Bild, Objekt, Skulptur – und die entsprechende Auswahl an möglichen Materialien erst einmal zurück. Im Schaffensprozess und durch Selbstbeobachtung entstehen Ideen, Wege und neue Formen. Zunächst sind diese vielleicht ungenau, du weißt womöglich erst einmal nicht, wie die nächsten Schritte sein können, aber auch das ist ein wichtiger Teil des künstlerischen Prozesses.





## ÜBUNG 2

### Sich für zufällige Farb- und Formkombinationen sensibilisieren

Setze dich in Ruhe hin und schaue dich im Raum um. Versuche wahrzunehmen, wie und was du zuvor noch nie wahrgenommen hast: Zufällige Farbkombinationen, abstrakte Formen oder Kombinationen aus beidem. Vielleicht sind es Spuren, die auf die Benutzung des Raumes hinweisen, auf Vergangenes oder etwas absolut Zufälliges

Woran bleibt dein Blick hängen? Kannst du Farben oder Formelemente entdecken, die deine Phantasie anregen? Inwiefern wird sie angeregt? Erinnern sie dich an irgendetwas anderes? Gibt es vielleicht sogar Erinnerungen an deine Kindheit beispielsweise?

Was könnte daran künstlerisch produktiv werden? Du kannst das Gesehene so ernst nehmen, dass du dir überlegen kannst, inwieweit du es transformieren kannst:

Du kannst zufällige Spuren zum Beispiel abmalen und sie zu neuen Kompositionen verbinden.

Du kannst ein Wahrnehmungstagebuch führen, in dem du das visuell neu Entdeckte (fotografisch, zeichnerisch, malerisch) dokumentierst, kommentierst und es so als Fundus für spätere künstlerische Arbeiten.

Du kannst tägliche Wahrnehmungsübungen mit dir selbst (oder anderen) verabreden, die darauf zielen, etwas Interessantes zu finden, das du so noch nie gesehen hast und das deiner Aufmerksamkeit bislang völlig entgangen war.



## ÜBUNG 3

### Sinnerfindungsspiele im zufälligen Zusammentreffen der Dinge

Manche Konstellationen entstehen im Atelier ebenso wie im Kunstraum in der Schule nebenbei und unbeabsichtigt:

Eigensinnige zufällige Zusammentreffen von Dingen, scheinbar achtlos abgelegt. .

An kaum einem anderen Ort kann man sich einfach die Zeit nehmen und sich für das Ungewöhnliche, Zufällige, Eigensinnige dessen, was sich dort ansammelt und temporäre Ordnungen aufscheinen lässt, sensibilisieren.

Im Atelier von Francis Bacon bildeten sich beispielsweise dicke Staubschichten, die er schätzte, genoss und teilweise für seine Kunst verwendete.

Schau einfach in Ruhe, entdecke, welche Ordnungen und Beziehungen die Dinge und Farben miteinander eingehen.

Welcher Sinn lässt sich erdenken und erfinden, wenn beispielsweise Tonfiguren neben einem Dreifachstecker und einem alten Drucker abgelegt werden. Gibt es so etwas wie eine Botschaft dieser Konstellationen, die man lustvoll erfinden kann?

Lasse dich von all dem, was dich im Atelier umgibt, anregen und spiele mit Ordnungen und möglichen Sinnkonstruktionen!

Materialien:

Alle Dinge, die sich im Raum befinden.



## ÜBUNG 4

### Seltsame Ordnungen der Dinge erfinden

Eine von Foucault zitierte alte chinesische Enzyklopädie brachte alle bekannten Tiere der Welt in das folgende und vermeintlich allumfassende Ordnungsschema. Zum Beispiel:

„a) Tiere, die dem Kaiser gehören b) einbalsamierte Tiere c) gezähmte d) Milchschweine e) Sirenen f) Fabeltiere g) herrenlose Hunde ...“

Suche im Atelier oder Fachraum Dinge zusammen und erfinde Ordnungssysteme.

Erschaffe Erklärungstafeln dieser Ordnungen, die sehr individuell, scheinbar absurd oder sehr vernünftig sein, bzw. einer ‚anderen‘ Vernunft gehorchen können. Es können Reihenordnungen entstehen, ebenso Haufenordnungen, Gegenüberstellungen und Ordnungsdistanzen. Überlege Präsentationsformen oder auch Konservierungsformen dieser Ordnungen, indem du sie an der Wand präsentierst, sie in Gefäße verstaust, sie in Schubfächer einordnest, sie medial dokumentierst oder zum Beispiel auf einen Blog stellst.

Materialien:

Alles was sich im Raum findet, Kisten, Kästen, Gläser oder sonstige Dinge, die sich zum Aufbewahren eignen. (Handy)Kamera

