

**Dirk Wilhelm**

Bildhauer und Kulturpädagoge.

Lebt und arbeitet in Bad Honnef b. Bonn und Pietrasanta, Italien.

Spielerische Kommunikation

Miro Craemer im Gespräch mit Dirk Wilhelm

Miro Craemer (MC): Du bist freischaffender Bildhauer und seit über 20 Jahren als Kulturpädagoge in der Industrie tätig. Was war Dein Beitrag für TOGETTHERE_fACTory?

Dirk Wilhelm (DW): Konkret ging es um die Entwicklung der spielerischen Übungen für die erste Projektphase. Gemeinsam haben wir diese Übungen im Vorfeld strukturiert, um sie sinnvoll in das Gesamtkonzept des Projekts einzubinden.

MC: Als Kulturpädagoge erarbeitest Du mit jungen Menschen durch gemeinsames kreatives Arbeiten sogenannte „Schlüsselqualifikationen“. Die

Jugendlichen hatten vorher oft keinen Zugang zur Kunst und entstammen nicht selten Migrantenfamilien. Wie es Dir in den vielen Jahren gelungen, diese Menschen zu erreichen und ihr kreatives Potenzial zu fördern?

DW: Zum einen bin ich Bildhauer, arbeite mit Stein. Dabei geht es immer um das Wegnehmen von Material, das für die Skulptur nicht essenziell ist. Als Kulturpädagoge gehe ich mit demselben Prinzip vor. Auch bei den jungen Menschen nehme ich manchmal etwas weg, schlage quasi etwas frei bei Ihnen – zum Beispiel Hemmungen und Barrieren, die vor allem bei der kreativen Tätigkeit nur hinderlich sind. Ganz wesentlich in diesem Zusammenhang ist also meine Rolle, die ich für die Jugendlichen einnehme.

Für sie bin ich nicht der Künstler, der auf das eigene Werk fokussiert ist. Aber ich bin eben auch nicht der Lehrer mit didaktischen Lernzielen. Ich bildhauere nicht, und ich unterrichte nicht schulisch Kunst. Entscheidend ist die bewusste Verbindung beider Denk- und Handlungsweisen, um bei den Teilnehmern Freiräume entstehen zu lassen, um ihre Neugierde zu entwickeln.

MC: Kannst Du an Hand eines Beispiels aus Deiner Praxis genauer erklären?

DW: Ein Beispiel ist etwa die Aufgabe, eine Kugel zu zeichnen. Teilnehmer, die Licht und Schatten schon mal beobachtet haben und mit ruhiger Hand weiche Übergänge schraffieren können, bekommen das im naturalistischen Sinne hin. Bei anderen sieht die Kugel durch die chaotische Strichführung eher aus wie ein Wollknäuel. Bei wieder anderen sieht sie aus wie ein Sonnenuntergang, betrachtet durch das runde Bullauge eines Schiffs. Manche Kugeln sehen aus, als seien sie aus Holz, andere wiederum metallisch. Bezogen auf ein „richtiges“ Ergebnis, würden wir manches als „falsch“ bewerten. Dabei wäre es viel motivierender, wenn wir die Darstellungsweise in Bezug zu einem berühmten Künstler stellen würden. Wir könnten zum Beispiel sagen, Deine Kugel ist toll, sie könnte von Kokoschka gezeichnet worden sein. Eine andere sieht dann eher wie von Rembrandt aus. Dann würden die Teilnehmer neugierig werden, würden vielleicht wissen wollen, wer diese Künstler sind und was die sonst noch so können. Möglicherweise würde einer versuchen, ob er nicht auch so einen Rembrandt hinbekommt. Und schon ist die Neugierde da! Mir geht es nicht darum, ob jemand etwas perfekt kann, sondern darum, wie

er zu seinem Ergebnis gekommen ist, wie er ein Motiv gesehen hat. Die Aussage „Kunst kommt von Können“ greift zu kurz und ist demotivierend. Denn jedes zeitgenössische Kunstwerk, das wir heute in Museen sehen, ist Ausdruck einer ganz individuellen Sichtweise auf Ereignisse, ist Ausdruck von Emotionen, in einer jeweils besonderen und einzigartigen Handschrift. Beim Kunstmachen geht es letztlich um das Öffnen eines eigenen Gestaltungsraums.

MC: Jeder Mensch ein Künstler, also?

DW: In der Tat hat mich Josef Beuys doch nachhaltig inspiriert. Und den Begriff der sozialen Plastik finde ich nach wie vor hoch aktuell und spannend.

MC: Als ich Dir in der Entstehungsphase das Projekt TOGETTHERE_fACTory erstmals vorgestellt habe, wurde Dir schnell klar, dass sich die Gruppe der Teilnehmenden von Deinen bisherigen Adressaten deutlich unterscheidet – durch ihre Größe, vor allem aber durch ihre spezielle Zusammensetzung: rund 30 Menschen aller Altersgruppen, aus unterschiedlichen Nationen, Kulturen und Gesellschaftsschichten und so gut wie ohne gemeinsamen sprachlichen Nenner. Wo konntest Du Elemente Deiner bisherigen Tätigkeit einbringen? Und wo war die Aufgabe für Dich neu, vielleicht sogar ein Stück weit experimentell?

DW: Den roten Faden für das Projekt hattest Du, Miro, ja im Vorfeld klar vorgegeben, ebenso wie die großen Bausteine für die jeweiligen Experten. Und durch mein Erfahrung als Vermittler weiß ich, dass es auf dem Weg

zur Umsetzung einer Idee Gesetzmäßigkeiten gibt, auf die wir uns verlassen können, selbst wenn der Weg noch gar nicht definiert ist. Ebenso gehört die Veränderung der Rahmenbedingungen zum kreativen Prozess, und dass Dinge zunächst offen bleiben, fördert ihn nur.

MC: Wie war Deine Methodik zur Entwicklung der Spiele?

DW: Als erstes haben wir gemeinsam unterschiedliche Ausdrucksqualitäten gesammelt und festgelegt. Das waren zum einen formale Qualitäten, etwa Linie, Fläche, Volumen, Material. Aber dann auch inhaltliche, wie Emotion, Harmonie, Gesellschaft und Individuum.

Danach hast Du mir eine Liste mit Kunstwerken gegeben, die in der Pina-
kothek der Moderne hängen, und aus dieser Liste wiederum habe ich eine Auswahl getroffen im Hinblick auf die zuvor zusammengestellten Qualitäten. Den Qualitäten habe ich jeweils ein bis zwei Kunstwerke zugeordnet: der Ausdrucksqualität „Volumen“ zum Beispiel die „Tänzerin“ von Oskar Schlemmer, „Material“ den „Schlitten“ von Beuys, „Fläche“ das Selbstporträt von Warhol.

Die Kombination von Ausdrucksqualitäten und Kunstwerken, zu denen mir der Museumskurator Bernhart Schwenk zuvor einige Stichworte geliefert hatte, ergab dann die Inspirationsquelle für die Spiele. Diese, so war die Vorgabe, sollten in rund 30 Minuten mit 30 Teilnehmern durchführbar sein. Die Spiele sollten einen Aspekt des jeweiligen Werks begreifbar zu machen und die GruppenteilnehmerInnen in eine eigene Handlung bringen. Das jeweilige individuelle oder auch kollektive Ergebnis, die von den

Teilnehmern selbst entwickelten Handlungen sollten dann zu einem späteren Zeitpunkt nutzbar sein, für darauf aufbauende, komplexere Handlungseinheiten, vor allem aber bei der Abschlussperformance.

MC: Auf welche Weise genau ist es Dir gelungen, die Kunstwerke spielerisch begreifbar zu machen? Kannst Du ein konkretes Beispiel dafür beschreiben?

DW: Kunstwerke sprechen eine universale visuelle Sprache. Linien oder Farben sind nichts Kulturspezifisches, dafür gibt es in allen Sprachen Worte. Von daher ist ein gemeinsamer sprachlicher Nenner zweitrangig. Exemplarisch darlegen lässt sich die nonverbale, spielerische Kommunikation an Hand des Selbstporträts von Andy Warhol:

Bei diesem Werk entsteht durch die versetzte Überlagerung mehrerer Farbschichten die Kontur eines Gesichts. Ich erkenne eine Person, die Person Andy Warhol, obwohl sich erstaunlicherweise bei längerem Hinsehen das Gegenständliche völlig entzieht, obwohl das Bild letztlich völlig abstrakt ist. Das ist für mich die Essenz dieses Kunstwerks.

Die Kanten farbiger Flächen können also ein Motiv sein, das für alle verständlich ist. Daraus habe ich den Impuls für das Spiel erhalten: Die Teilnehmer sollten nach der Betrachtung des Werks zwei farbige rechteckige Papiere aussuchen, ihre Flächen genau übereinander legen und dann in exakt zwei Bewegungen zerreißen. In welcher Weise die Papiere zerrissen werden, ob längs oder quer, gerade oder rund stand den Teilnehmern frei.

Im Anschluss wurden die zerrissenen Teile auf einem weiteren farbigen Blatt Papier neu zusammengeklebt. Die gerissenen Kanten waren dabei wesentliche Bestandteile der entstehenden farbintensiven Kompositionen...

MC: ... die bei der Abschlusspräsentation wiedergekehrt sind – als kontrastreiche Applikationen auf den Kostümen.

DW: Ja, das hat mich sehr gefreut zu sehen. Die farbige Kleidung entstand letztlich aus der Inspiration des Werks von Andy Warhol heraus.

MC: Du weißt ja, dass unser Pilot- und Leuchtturmprojekt TOGETTHERE_fACTory in Workshops des Programms YES WE'RE OPEN in modifizierter Form weitergeführt wird. Was möchtest Du den OrganisatorInnen mit auf den Weg geben?

DW: Ich denke als Steinbildhauer. Mein kreatives Denken springt an, wenn es einen definierten Rahmen gibt. Kreativität, das ist meine Erfahrung, entwickelt sich durch Begrenzung – und den damit verbundenen eingeschränkten Möglichkeiten. Deshalb sollten auch die Mittel, die zur Verfügung stehen, einfach sein und begrenzt. Für die Fortsetzung des Projekts wünsche ich viel Erfolg.