

# Einstieg ins Digitale Entwerfen - Ein mögliches Modell für Zeiten von Corona

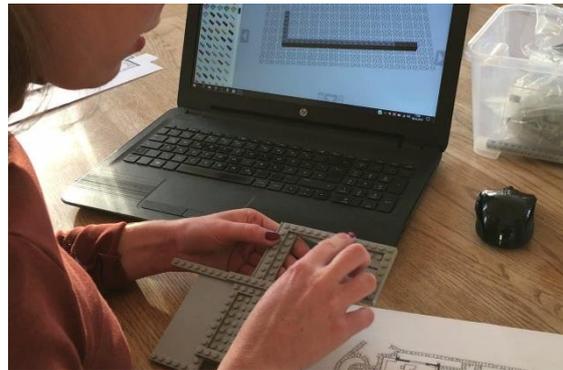
Basics zum Transfer von bisherigem Bauen und Planen zum Entwerfen am Computer.

Aspekte eines Projekts mit Geflüchteten von 2019: vom real gebauten zum digitalen Modell am PC. Planung und Ablauf beschreibt der Künstler und Leiter des Projekts Joerg Spamer - Kurzversion

Ein Projekt vom IMM- Kunstverein International Migration Museum e.V., [www.i-m-m.org](http://www.i-m-m.org)

## Wie es begann

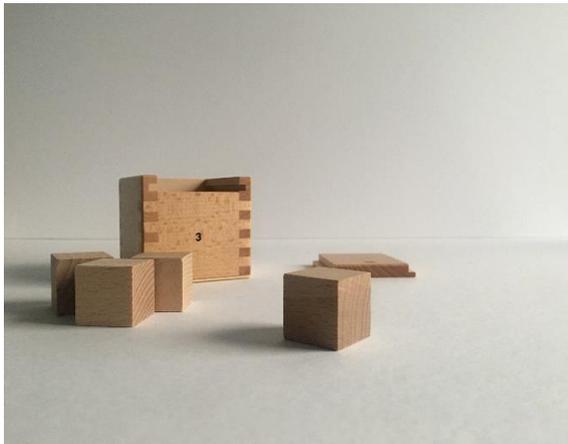
Als immer mehr Bewohner der Unterkunft Interesse für das Arbeiten am Computer äußerten, überlegten wir im Team des IMM, wie es gelingen kann, mit einfachen Mitteln ihr bisheriges, vor allem handwerkliches Können in ein Arbeiten mit dem Computer zu übertragen.



## Fröbel und Bauhaus

Bei Recherchen zu früheren Projekten des ‚Neuen Frankfurt‘ und dem ‚Bauhaus‘ waren mir einige Vordenker aus anderen Bereichen wie den Jugendbewegungen oder Reformbewegungen besonders aufgefallen. Friedrich Fröbel war einer davon.

## Holzwürfel



Fröbel beobachtete schon vor fast 200 Jahren, dass Kinder am meisten beim Spielen lernen und das schon in frühem Alter.

Mag sein, dass das schon viele andere beobachtet hatten. Der signifikante Unterschied war: Fröbel entwickelte daraus ein System.

Er reduzierte das Spielzeug der Kinder auf wenige Grundformen. Von diesen Formen schnitt er Klötzchen aus Holz, packte sie in unterschiedlicher Anordnung Kästen, die er nummerierte und nannte sie Spielgaben.

Die Spielgaben waren gedacht als ein Geschenk zum Geburtstag. Jedes Jahr eine Spielgabe, jedes Jahr

eine Nummer mehr, ein Schwierigkeitsgrad höher, ein Lernprogramm aus Holz.

Das zentrale Element, das Herzstück der Spielgaben ist der Würfel. Ein dreidimensionaler Pixel.

## Lernen und Programm

Weil Kinder auch von anderen und gegenseitig voneinander lernen, erweiterte Fröbel diesen Ansatz auf ein soziales System und erfand dadurch den Kindergarten.

Bei der weiteren Planung des Projekts ‚Neue Häuser‘ war mir schnell klar, dass selbst, wenn ich die Sprachen der Teilnehmer sprechen würde, es nichts bringt, wenn ich versuchen würde zu erklären, wie Word, Excel oder ein ähnliches Programm funktioniert.

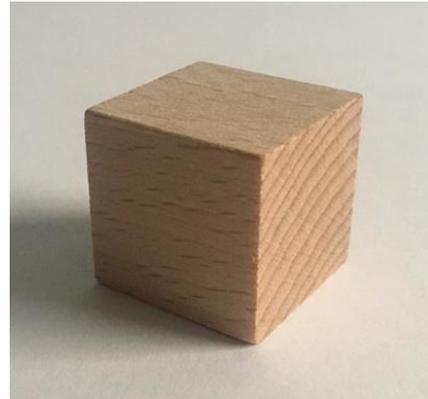
Schon in anderen Projekten mit Teilnehmern aus verschiedenen Herkunftten hatte ich gemerkt, dass es viele verschiedene Arten gibt zu lernen und zu verstehen. Auch wenn es im Lernen grundsätzliche Gemeinsamkeiten gibt, sind die spezielleren Lernwege auch kulturell bedingt andere. Und dies gilt es zu berücksichtigen. Die Teilnehmer dieses Projekts sollten den Laptop für sich selbst entdecken. Da war Excel oder Word der falsche Start, das falsche Programm und der falsche Ansatz.

## Manuelles Wissen

Die aus organisatorischen Gründen der Unterkunft nur männlichen Teilnehmer am Projekt hatten vorher für sich oder ihre Familie dort oft etwas handwerklich gebaut. Das waren meistens aus Holz gefertigte Gebrauchsgegenstände wie Regale aber auch Musikinstrumente oder Puppen für ihre Kinder. Jeder von ihnen hatte darin seine handwerklichen Erfahrungen eingebracht. Dieses Wissen, das die Männer erworben und vor allem wie sie es erworben hatten, war über jahrelanges Training mit ihren Händen gewachsen als ein manuell und dreidimensional erworbenes Wissen. Der Weg ging über eine Interaktion der Hände.

## Diversität der Pixel

Auf dem Weg des Wissenserwerbs der Teilnehmer aufzubauen, erst mit den Händen etwas zu bauen und das Ergebnis erst danach in einem einfachen Programm auf den Laptop zu übertragen, von den dreidimensionalen zu den zweidimensionalen Pixeln, war die Idee für dieses Projekt.

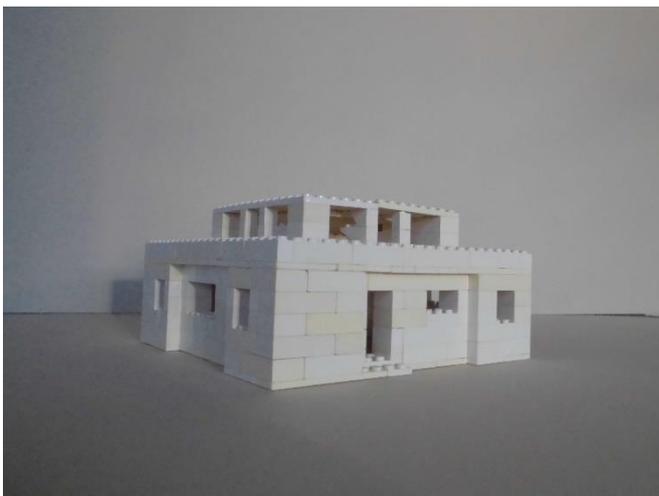


## Häuser

Was sollte gebaut werden und wie können wir die Teilnehmer dafür begeistern, sich mit Klötzchen zu beschäftigen?

Die Teilnehmer waren erwachsene Männer, denen man kein Kinderspielzeug vorsetzen konnte. Ich war bei Recherchen davor immer wieder auf Architekten und deren Verbindung mit den Klötzchen gestoßen. Der Gründer vom Bauhaus z.B., Walter Gropius hatte manche Modelle mit Klötzchen selbst gebaut. Ein amerikanischer Architekt war als Kind in eine Montessori-Schule gegangen. Er hatte dort mit den Fröbel-Kästen gelernt und mit Klötzchen gebaut, weshalb er sich schon früh für diesen Beruf entschied. Er hieß Frank Lloyd Wright und baute später z.B. das Guggenheim Museum in New York und ein schönes, wenn auch oft schattiges Landhaus an einem Wasserfall, das danach benannt ist: Falling Water.

## Transfer ins Jetzt



Die Modelle von Häusern, die schon unser Team zum Testen mit Legosteinen baute, waren Modelle von Häusern der Moderne wie dem Neuen Frankfurt und dem Bauhaus. Würfel, einzeln oder mehrere, versetzt oder ineinandergeschobene kubische Formen mit flachen Dächern, pur und klar.

Sie eigneten sich auch, weil sie den Häusern der Herkunftsländer mancher Teilnehmer in Aussehen, Gestalt und Dimensionen ähnlich waren. Wir waren selbst überrascht wie sehr die Modelle den Häusern aus Nordafrika glichen. Mit der freien Software

Digital Designer war der Transfer in die virtuelle 3D ein guter Einstieg und genauso gelang es dabei die Grundgedanken der Moderne in das Jetzt und Problematiken von heute zu übertragen.

Autor: Jörg Spamer, IMM- Kunstverein International Migration Museum e.V. - Mail: [info@i-m-m.org](mailto:info@i-m-m.org) - Netz: [www.i-m-m.org](http://www.i-m-m.org), Instagram: [https://www.instagram.com/imm\\_frankfurt/](https://www.instagram.com/imm_frankfurt/) Januar 2021, Vol.02