

Prof. Andreas Wendt: Statement zur kunstpädagogischen Lehre

Lehrbereiche:

Schrift als visualisierte Sprache, Plakat- und Buchgestaltung, Illustration, Corporate Identity und Corporate Design, Digitale Bildgestaltung – Fotografie, Werkstatt Wort und Bild

Bei meiner kunstpädagogischen Lehrtätigkeit kann ich auf die Erfahrungen meiner Tätigkeit als Grafikdesigner und Artdirector zurückgreifen. Ich werde immer wieder aufs Neue mit den Fragestellungen zur Visualisierung von Information, der grafischen Gestaltung von Identitäten und Systemen, der Mediengestaltung und Medienproduktion konfrontiert.

Als Fotograf arbeite ich sowohl dokumentarisch als auch frei und assoziativ – ohne mich auf bestimmte Bildgegenstände zu beschränken. Mir gefällt es mittels meiner Fotografien, meine Sicht auf die Gegenwart mit anderen Menschen zu teilen. Mein Fotoarchiv dient aber auch der Verwertung der Aufnahmen in gebrauchsgrafischen Arbeiten – illustrativ und dokumentarisch zur Bebilderung von Informations- und Werbemedien verschiedenster Organisationen.

Das Motiv für meine Arbeit ist Neugier – immer wieder neues, unbekanntes Terrain erschließen und es zu verstehen lernen. Ich achte und liebe es, Dinge so in eine Form zu bringen, dass sie nützlich, handhabbar und schön sind. Es sind kulturelle Errungenschaften, wie die Schrift, die bewahrt, gepflegt und weitergegeben werden wollen. Die Vermittlung von Kenntnissen der ihr innewohnenden Regeln, deren Beachtung/bewusste Missachtung und die Weitergabe von Wissen über Gewohnheiten und Moden ihrer Anwendung, sind ein Aspekt meiner kunstpädagogischen Arbeit.

Unser Leben in einer Welt mit «unendlichem Spaß», unser Leben im «Spektakel» mit seinen vorgefertigten, massenmedial verbreiteten Bildern und deren Übernahme in klischeehafte Lebensstile und gesteuerte Verhaltensweisen entspringt massgeblich aus unserer Rolle als Zuschauer. Die Beschäftigung mit Grafikdesign, die Auseinandersetzung mit den Medien bedeutet, das Vokabular und die Techniken der medialen Welt verstehen zu lernen und sich in diesem Prozess die Welt aktiv anzueignen – das heißt, aus der Rolle des Zuschauers und Imitators heraus zu wachsen und selbst zum Gestalter zu werden. Denn Grafikdesign besitzt Schnittstellen zur bildlichen Ausformung der Welt. Die Beschäftigung hilft beim Verstehen, lehrt die Bilder nicht nur zu imitieren, sondern trägt dazu bei, durch eigenes künstlerisches Handeln authentisch zu sein.

Grafikdesign zu verstehen und zu nutzen gehört zu den Schlüsselkompetenzen unserer Zeit. Wir benötigen es zum Verständnis und zur Visualisierung von Information und Wissen – in der Schule, im Beruf und in unserer freien Zeit – im Vortrag, auf Wissensplakaten, Internetseiten, Informationsmaterialien und im öffentlichen Raum. In der Schule hat Grafikdesign eine fächerübergreifende Relevanz.

Im Studium mag der Bereich Design und Neue Medien oberflächlich betrachtet als eigenständiger Bereich erscheinen. Das kann für Buchgestaltung, systemisches Design, Foto und Video auch zutreffen. Doch oft verbinden sich die Bereiche – Design und Medien bilden eine gestalterische Klammer und dienen der Präsentation freier Arbeiten im Ausstellungskontext, der Dokumentation und Vorstellung von

Konzept- und performativer Kunst. Malerei wird digitalisiert weiterverarbeitet, Fotografie und Video sind Ausgangspunkt für Zeichnung und Malerei. Schrift wird Bestandteil von Installationen.

Im Bereich Design und Neue Medien am Institut für Kunstpädagogik können die Kompetenzen für die außerschulische und schulische Tätigkeit erworben werden, die eng mit den Themen und Fragestellungen aus diesen Bereichen verbunden sind – Kompetenzen für die Arbeit im Designmuseum oder Medienzentrum, das Handwerkszeug für die Präsentation von Ausstellungsstücken, Erfahrungen bei der Gestaltung von Büchern und vieles mehr.

Dazu bedarf es im Studium offener Augen, eines wachen Blickes, dem ständigen Ringen um Ausdruck und Form – gepaart mit Geduld und Ausdauer, denn der Weg zur Kunst ist mühsam. Und es bedarf des bedingungslosen selbstkritischen Betrachtens der eigenen Arbeit als Voraussetzung für Authentizität, Kreativität und Imagination.

Homepage www.awebfish.de