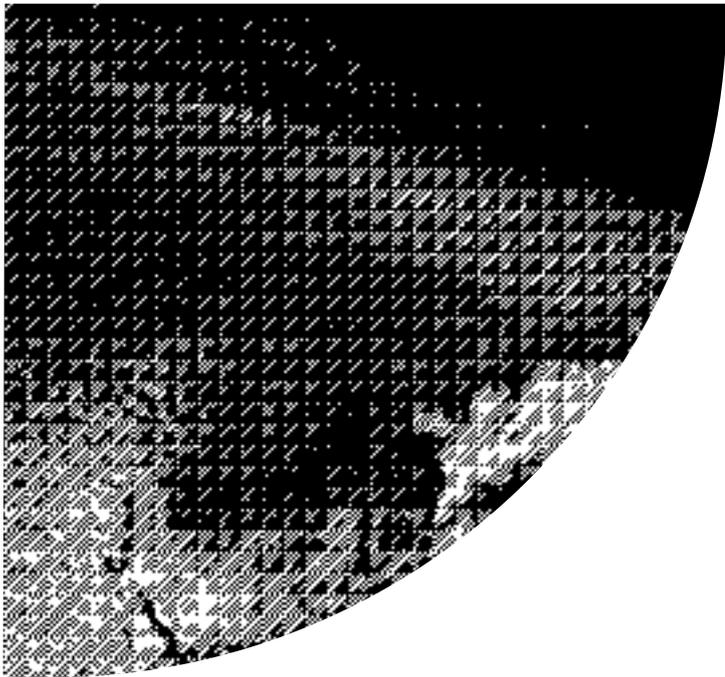


FACING MATERIAL

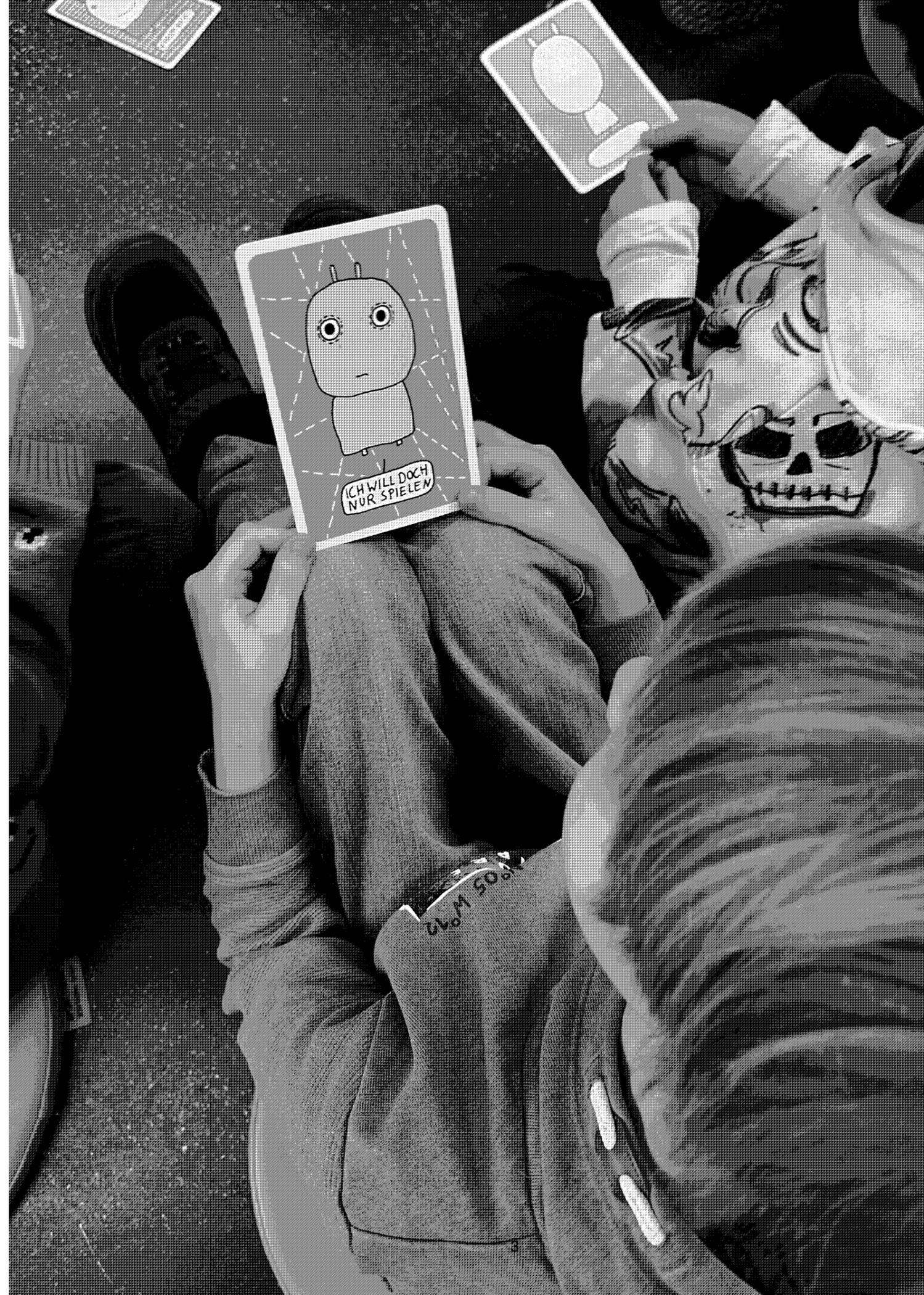
Fühlen /
Hören

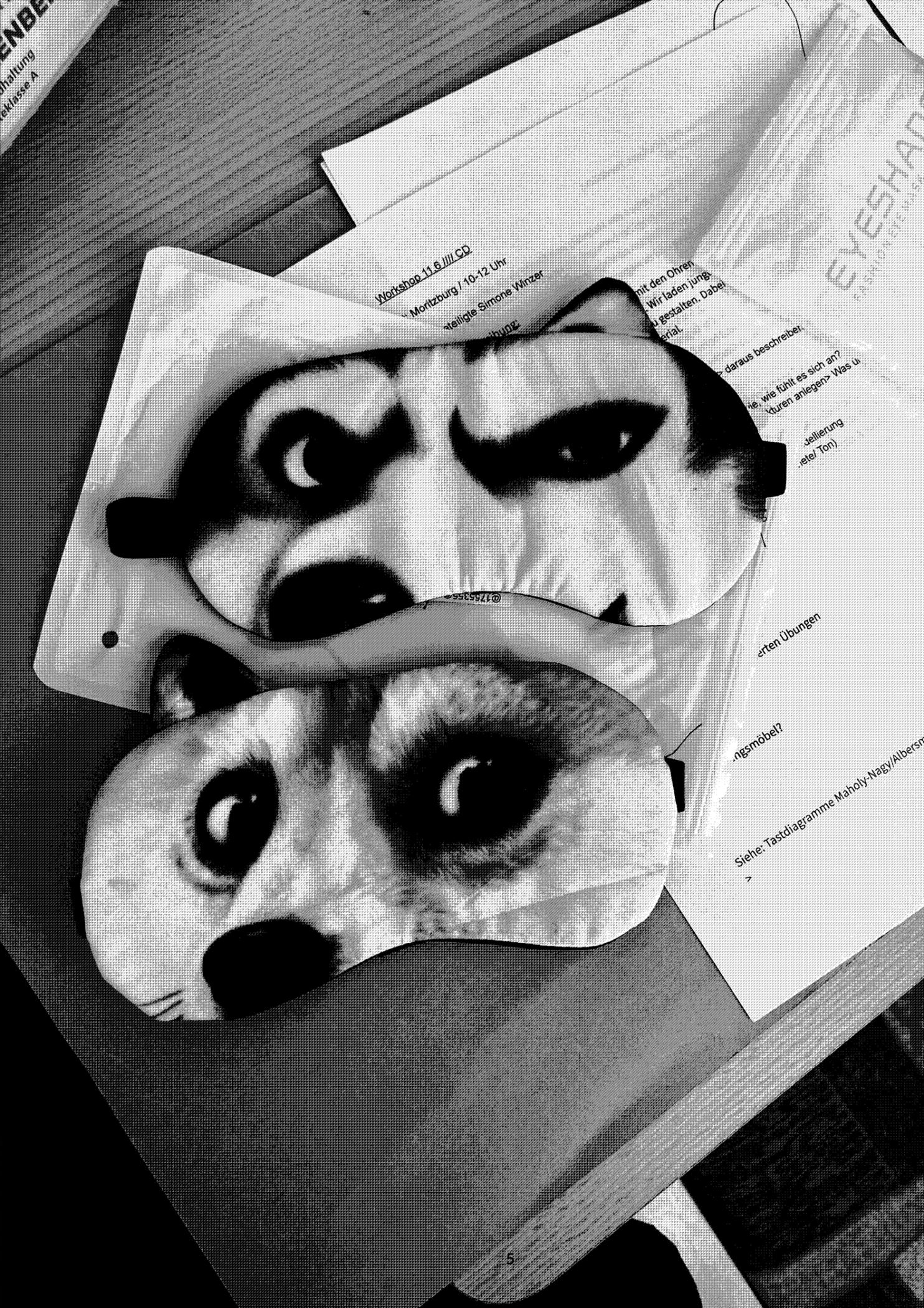


Methodensammlung

Digitale
Kunstvermittlung

**FORMATE
WERKZEUGE
MATERIAL**







Berührung mit Kunst

Tasten, fühlen, hören, experimentieren, wünschen, achtsam sein und sich neu erfinden – das ist beim Projekt *Facing Material – Berührung mit Kunst* möglich geworden und wird im Kunstmuseum Moritzburg Halle (Saale) nachhaltig erhalten bleiben. Üblicherweise ist das Berühren von Objekten in Kunstmuseen eher selten möglich. Besucht man die Dauerausstellungen des Kunstmuseums Moritzburg Halle (Saale) ist dies hier jedoch über spezielle Tastmodelle möglich. Diese befinden sich auf einem rollstuhllunterfahrbaren Tisch und verfügen über eine akustische Bildbeschreibung sowie Informationen in Brailleschrift. Für blinde und sehbehinderte Menschen werden zusätzlich spannende Tastführungen angeboten. Mit dem Abschluss des Projekts *Facing Material* kommen nun 3 neue Elemente sowie 15 experimentelle künstlerische Methoden hinzu, um Berührung mit Kunst für alle Interessierten zu ermöglichen. Dafür wurden zunächst 3 Kunstwerke der Dauerausstellung ausgewählt, gescannt und in einer dem Material entsprechenden Technik neu umgesetzt.

Die Plastik *Wächter* (1983) von Peter Makolies wurde im 3D-Druckverfahren gefertigt, die Bronzeplastik *Tänzerin* (1922) von Katharina Heise hingegen verkleinert in Bronze gegossen und die Skulptur *Leid* (1946) von Walther Arnold ebenfalls verkleinert aus Holz gefräst. Die 3 Tastobjekte entsprechen etwa DIN A4-Format und sind somit leicht transportierbar, um nun im Museumsraum zum Berühren,

Ertasten, Erkunden und Untersuchen anzuregen. Werden sie im museums-eigenen Reisetrabanten verstaут, fährt das Museum in die Stadt!

Doch warum ist das nötig? Das Land Sachsen-Anhalt unterstützt nach der Corona-Pandemie die Wiederbelebung kultureller Aktivitäten, um soziale Teilhabe und den sozialen Zusammenhalt zu fördern. Nicht alle Menschen verfügen über die Möglichkeit oder die Ressourcen, Museen zu besuchen. Die Gründe dafür sind vielfältig. So verfügen beispielsweise einige Kindertageseinrichtungen nicht über genügend Geld oder Personal, um den Weg vom Stadtrand zum Kunstmuseum zu bestreiten. Andere Personen bleiben fern, weil kulturelle Erlebnisse durch die lange Abwesenheit während der Pandemie-Jahre in Vergessenheit geraten sind. Deshalb müssen Kunst und Kultur manchmal auch ihre festen Häuser verlassen, um erlebbar zu sein.

Herzlich eingeladen sind alle auch ins Museum zu kommen. Wir freuen uns darüber, dass die Projektergebnisse von Teilnehmenden nicht nur in dieser Publikation, sondern auch in der Kabinettausstellung *Facing Material – Berührung mit Kunst* (13.02. – 16.03.2025) im Museum kostenfrei zu sehen sind.

Theresa Leschber
Referentin für Kunstvermittlung am
Kunstmuseum Moritzburg
Halle (Saale)

Facing Material

Mit den Ohren und den Händen betrachten wir die Welt durch das Hören und das Fühlen. Schließen wir also die Augen und gestalten nur mit den Händen und den Ohren, verändert sich der Fokus auf das *Wie* und *Was* unseres Gestaltens. Das Material, die Form und die Oberfläche beeinflussen unser Empfinden gegenüber einem Objekt. Wir stellen uns dem Objekt gegenüber, wagen das Spiel und das Experiment: Wir schließen die Augen, nehmen wahr und wirken.

Wir luden Menschen dazu ein, mit uns zusammen tastbare und hörbare Kunst zu erleben und zu gestalten. Mit drei Tastobjekten von Plastiken und Skulpturen aus der Dauerausstellung des Kunstmuseums Moritzburg Halle (Saale) begannen wir die Auseinandersetzung mit dem Hören und Fühlen in der Kunst. In der Sommerferienwerkstatt 2024 stand das »Ich« und das Selbstbildnis im Kontrast zu drei Werken aus dem Museum. Wir erfanden uns neu, gestalteten uns analog mit Adaptationen aus Schaum, Knete und Draht und erstellten Avatare von uns, die wir anschließend in 3D drucken ließen. Dabei ging es nicht um die Wirklichkeit, sondern um die Utopie – das beste Ich. Also taten wir so, als ob, bis wir wurden, wer wir sein wollten.

Im Laufe des Jahres boten wir eine Vielzahl an Workshops an, darunter eine Projektwoche im LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«, methodische Einheiten im Nachmittagskurs des Burg-Gymnasiums Wettin und eine Veranstal-

tungsreihe auf dem Weihnachtsmarkt des Quartiersmanagements Heide-Nord sowie auf dem Wintermarkt der Passage 13. In diesen Veranstaltungen erforschten wir klassische und neue Gestaltungsübungen zu den Themen Material und Oberflächen sowie zur Wirkung und Narration von Objekten. Kinder, Jugendliche und Erwachsene ließen sich auf die Experimente zur Wahrnehmung und Wirkung ein und gestalteten Handschmeichler sowie Reliefs, Soundkulissen und Hörstücke.

Die hier vorliegende Publikation dokumentiert diesen Prozess. Die entwickelten Methoden wurden in einer Sammlung zusammengestellt, die zum Nachmachen und Ausprobieren einlädt. Interessierten, Lehrenden, Vermittelnden und Kunstschaffenden steht die Publikation kostenlos zum Download zur Verfügung, um ausgehend von Kunstwerken eine Beschäftigung mit Materialität sowie eigene künstlerische Aktivität zu initiieren. Sie ist im Rahmen des Projekts »Kunst erleben, Sinn(e) erfahren: Ein Outreachprojekt für diverse Perspektiven« entstanden. Es wurde durch Zuwendungen aus dem Sondervermögen »Corona-Notfallfonds für Kultureinrichtungen und Kulturträger« des Landes Sachsen-Anhalt ermöglicht. Dabei handelt es sich um eine Kooperation des Kunstmuseums Moritzburg Halle (Saale) mit dem Amt für Wunschentwicklung. Wir wünschen viel Freude beim Ausprobieren und Erkunden!

Christin Deringer vom Amt für
Wunschentwicklung

Inhalt:

VORÜBUNGEN	15	ICH BIN UND ICH WILL – 2D-AVATARE
	17	DREI FIGUREN AUS DEM MUSEUM
	19	INTERAKTIVE MUSEUMSTOUR HÖREN-FÜHLEN-SEHEN-BEWEGEN MIT DER KAMERA: SPURENSUCHE
	21	DRUCKVORLAGEN
ÜBUNGEN ZUR MATERIAL- UND TASTERFAHRUNG	27	DIE TASTTAFEL
	29	PLASTIK VS. SKULPTUR
	31	MUNDSKULPTOUR I
	33	BIPOLARE HANDOBJEKTE
	37	RELIEFMEDAILLEN
	39	FEELING AVATARE
	41	DIE FABELWESENSCHULE
	42	MATERIALLISTE / DRUCKVORLAGEN
	51	GERÄUSCHESACK
	53	SOUNDWALK
	55	MATERIELLE NOTIZEN UND FIKTIVE NARRATION
	57	ASMR-SMUTJE
	59	TRAUMREISE WERKSTATT
ÜBUNGEN ZUR ERZÄHL- UND HÖRERFAHRUNG	62	MATERIALLISTE / DRUCKVORLAGEN

Impressum

Die Publikation entstand im Rahmen des Projekts:
Kunst erleben, Sinn(e) erfahren:
Ein Outreachprojekt für diverse Perspektiven
im Kunstmuseum Moritzburg Halle (Saale),
2024 – 2025

KUNSTMUSEUM MORITZBURG **KULTURSTIFTUNG SACHSEN-ANHALT**
HALLE | SAALE

Kulturstiftung Sachsen-Anhalt
Kunstmuseum Moritzburg Halle (Saale)
Direktor: Thomas Bauer-Friedrich
Friedemann-Bach-Platz 5 | 06108 Halle (Saale)
T: +49 345 21259-68 | F: +49 345 2029990
kunstmuseum-moritzburg@kulturstiftung-st.de
www.kunstmuseum-moritzburg.de

Konzept und Gestaltung: Christin Deringer
Amt für Wunschentwicklung GbR
www.amtfuerwunschentwicklung.de

Text: Christin Deringer und Theresa Leschber
Lektorat: Jenni Schulz

Druck und Bindung: Hochschuldruckerei
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle

Dieses Projekt wurde durch Zuwendungen aus dem
Sondervermögen »Corona-Notfallfonds für Kultur-
einrichtungen und Kulturträger« des Landes Sach-
sen-Anhalt ermöglicht.

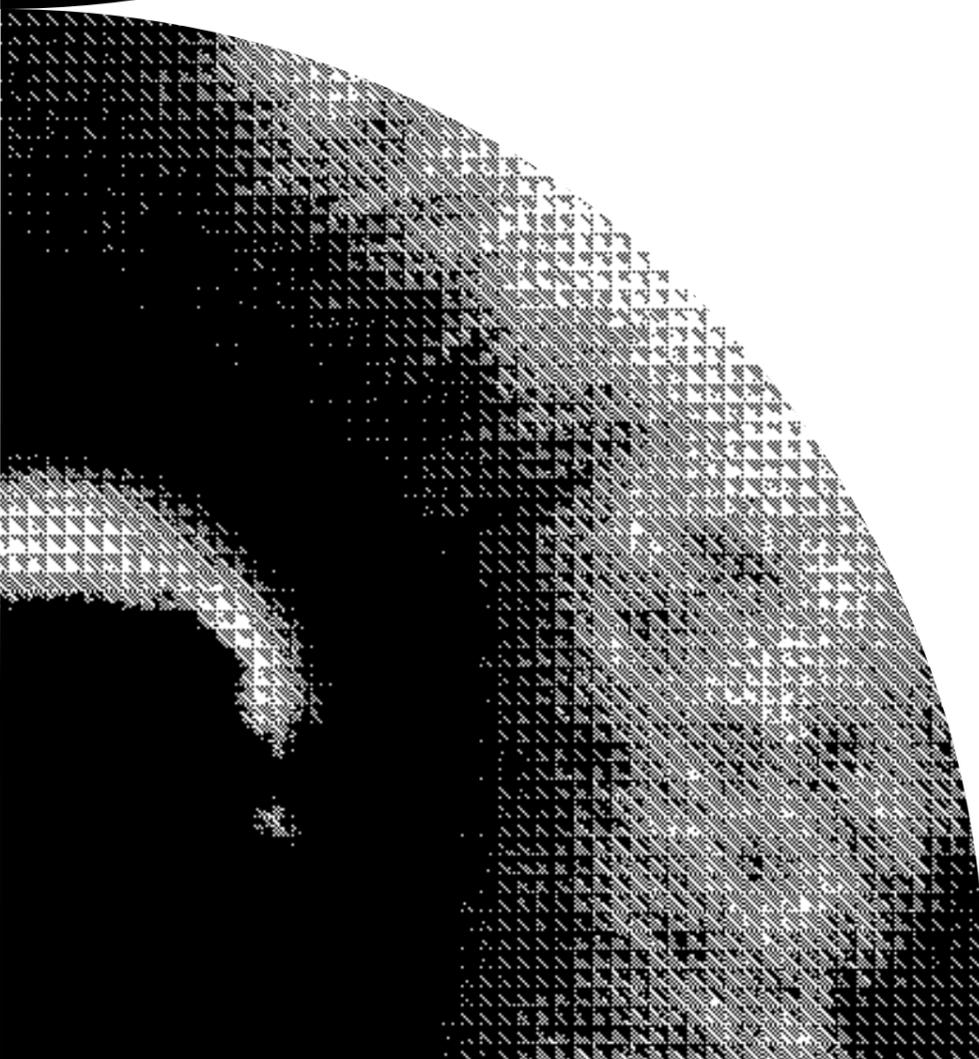
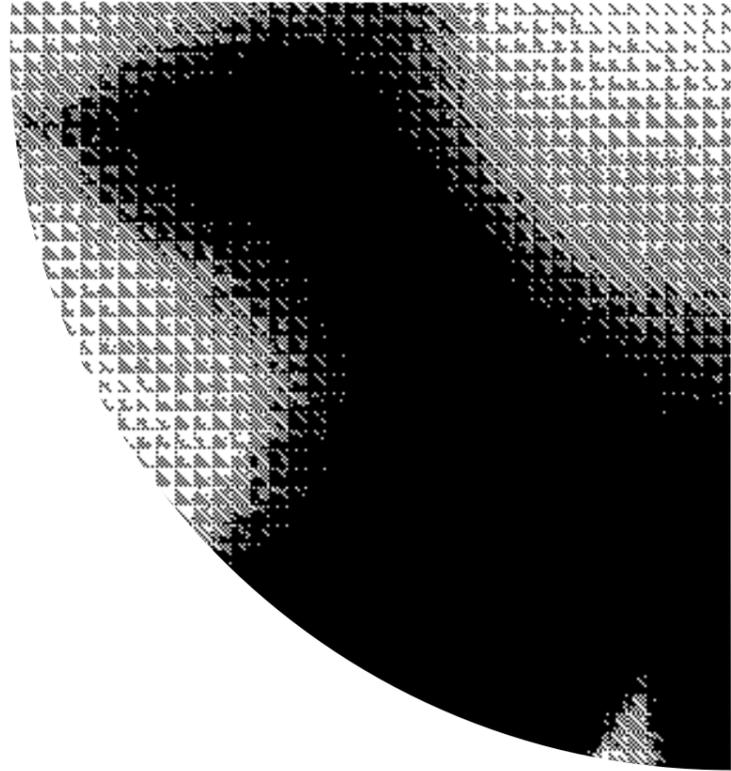
SACHSEN-ANHALT **#moderndenken**

In Zusammenarbeit mit

KUNST VERMITTLUNG
© 2025, Kulturstiftung Sachsen-Anhalt
(www.kulturstiftung-st.de),
Amt für Wunschentwicklung GbR
(www.amtfuerwunschentwicklung.de)
und die Autorinnen

**FÜHLEN /
HÖREN**

**VOR-
ÜBUNGEN**





(Vor-)Übung 1: Ich bin und ich will – 2D-Avatare

* Für Gruppen und Einzelpersonen

Ein Avatar ist ein grafischer Stellvertreter einer Person. Er kann ein Tier, ein Fabelwesen oder ein Mensch sein. Er spiegelt das wider, was du bist, und was du dir wünschst.

Zeige, wer du bist und wer du sein möchtest!

MATERIAL:

+ EIN FARBIGES BLATT PAPIER
+ EIN SCHWARZER MARKER
+ BUNTSTIFTE

ZEIT: 30 MIN

Anleitung:

> Nimm das farbige Blatt Papier und halte es vor dein Gesicht.
> Setze den schwarzen Marker auf deiner Nasenspitze an (auf der Vorderseite des Blattes!) und zeichne mit dem Stift entlang deiner Nase, Augen, deinem Mund und deiner Gesichtskontur.
> Lege das Blatt zur Seite.

> Schau dir die Zeichnung an.
> Beantworte unter deiner Zeichnung die folgenden Fragen:

- Wer bist du?
- Was magst du?
- Was kannst du?

> Gestalte deinen Avatar: Überlege dir, wer oder was du gerne wärst, und zeichne mit den Buntstiften diese Idee über deine Vorzeichnung.
> Schau dir deinen Avatar an und beantworte die nächsten Fragen:

- Wenn du ein Tier wärst, welches Tier wärst du?
- Welche Superkraft hättest du gerne?
- Was würdest du gern mal machen wollen?

Diese Übung regt nicht nur die Kreativität an, sondern hilft auch dabei, sich auf spielerische Weise mit den eigenen Wünschen, Fähigkeiten und Träumen auseinanderzusetzen.



(Vor-)Übung 2: Drei Figuren aus dem Museum: der W..., das L..., die T...

* Für Gruppen

*Mache hörbar, was du wahrnimmst
und woran du dich erinnerst!*

MATERIAL:

- + DIE MUSEUMSKISTE MIT DEN DREI FIGUREN AUS DEM MUSEUM
- + AUGENBINDE ODER TÜCHER
- + KOPIE VON SEITE 19
- + ZUNGTROMMEL

ZEIT: 30 MIN

Anleitung:

Diese Übung benötigt eine Person als Spielleitung, die die Gruppe anleitet und den Rhythmus vorgibt.

- > Die Spielleitung erhält die Museumskiste und den Gong.
- > Alle anderen verbinden sich die Augen mit Augenbinden oder Tüchern.
- > Die Spielleitung öffnet die Museumskiste und holt die drei Figuren hervor und sagt:

»Die drei Figuren stammen aus dem Museum der Moritzburg zu Halle und befinden sich nun auf Wanderschaft.«
> Die Spielleitung wählt eine der drei Figuren aus und gibt sie der Person neben sich.

- > Mit einem Gong wird der Start signalisiert, und die Zeit vorgegeben.
- > Reihum: Jede Person beschreibt für 10 Sekunden, was ihr zur Figur einfällt:

- Wie fühlt sie sich an?
- Aus welchem Material besteht sie?
- Woran erinnert sie?

> Die Figur wird nun mit den anderen beiden Figuren zusammen auf den Tisch gestellt.

> Die Augenbinden werden abgenommen. Nun entscheidet die Gruppe, welche der drei Figuren ertastet wurde und welche nicht.

> Versucht im Anschluss, die Haltung der Figur mit eurem eigenen Körper nachzuahmen.

> Beantwortet im Anschluss gemeinsam die folgenden Fragen:

- Wie fühlt sich die Figur an, wenn man sie mit dem eigenen Körper nachahmt?
- Wie und aus welchem Material könnten die Figuren gefertigt sein?
- Welchen Titel oder Namen würdet ihr jeder Figur geben?

Diese Übung regt Fantasie, haptisches Erleben und Gruppenkreativität an und schafft eine Verbindung zwischen Körper und Kunst.



(Vor-)Übung 3: Interaktive Muse- umstour – HÖREN / FÜHLEN / SEHEN / BEWEGEN – mit der Kamera auf Spurensuche

* Für Gruppen und Paare

Begeht euch gemeinsam auf die Suche nach dem Original im Museum, dokumentiert eure Expedition.

MATERIAL:

+ HANDY / TABLET MIT
KAMERAFUNKTION

ZEIT: 30 MIN

Anleitung:

- > Teilt euch in Zweiertteams auf und entscheidet gemeinsam, welche der drei Figuren ihr im Museum finden wollt.
- > Eine Person übernimmt die Rolle Entdecker:in und begibt sich auf Spurensuche. »Beschreibe, was du tust. Konzentriere dich auf die Materialität der Figur. Vielleicht findest du weitere Objekte im Museum, die aus demselben Material gefertigt wurden.«

- > Die zweite Person ist Filmer:in und dokumentiert jeden Schritt mit der Kamera und kommentiert sowohl die Vorgehensweise der Entdecker:innen als auch die gefundenen Exponate.
- > Denkt an die drei goldenen Regeln im Museum:

1. Haltet eine Armlänge Abstand zu den ausgestellten Objekten und den Wänden.
2. Lauft langsam und ruhig durch die Ausstellungsräume, denn wer achtsam und langsam ist, sieht mehr.
3. Sprecht in einem kurzen und direkten Abstand zur Kamera. So wird der Ton klar aufgenommen, ohne andere Museumsgäste zu stören.

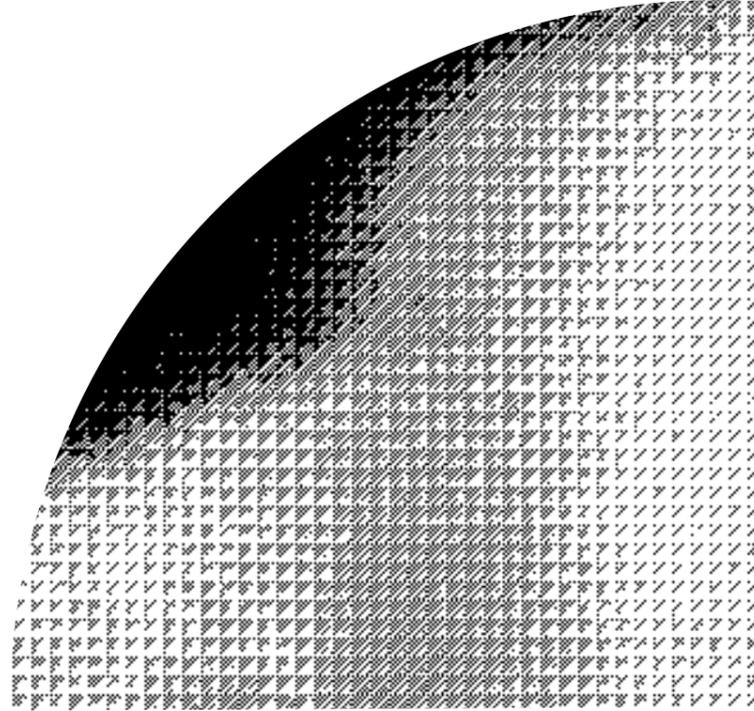
- > Nach 30 Minuten endet die Übung – unabhängig davon, ob ihr die Figuren gefunden habt oder nicht.

Beantworte gemeinsam diese 3 Fragen:

- Wie heißt die Figur und wer hat sie erschaffen?
- Wo seid ihr entlanggelaufen, und was habt ihr dabei gesehen, gerochen, gespürt oder gehört?
- Was war besonders bemerkenswert bei eurer Suche oder an den Exponaten?

Diese Übung hat das Ziel ist, auf spielerische Weise Wissen über Kunst, Materialien und die museale Umgebung zu vermitteln, während die sozialen und kommunikativen Fähigkeiten der Teilnehmenden gestärkt werden.

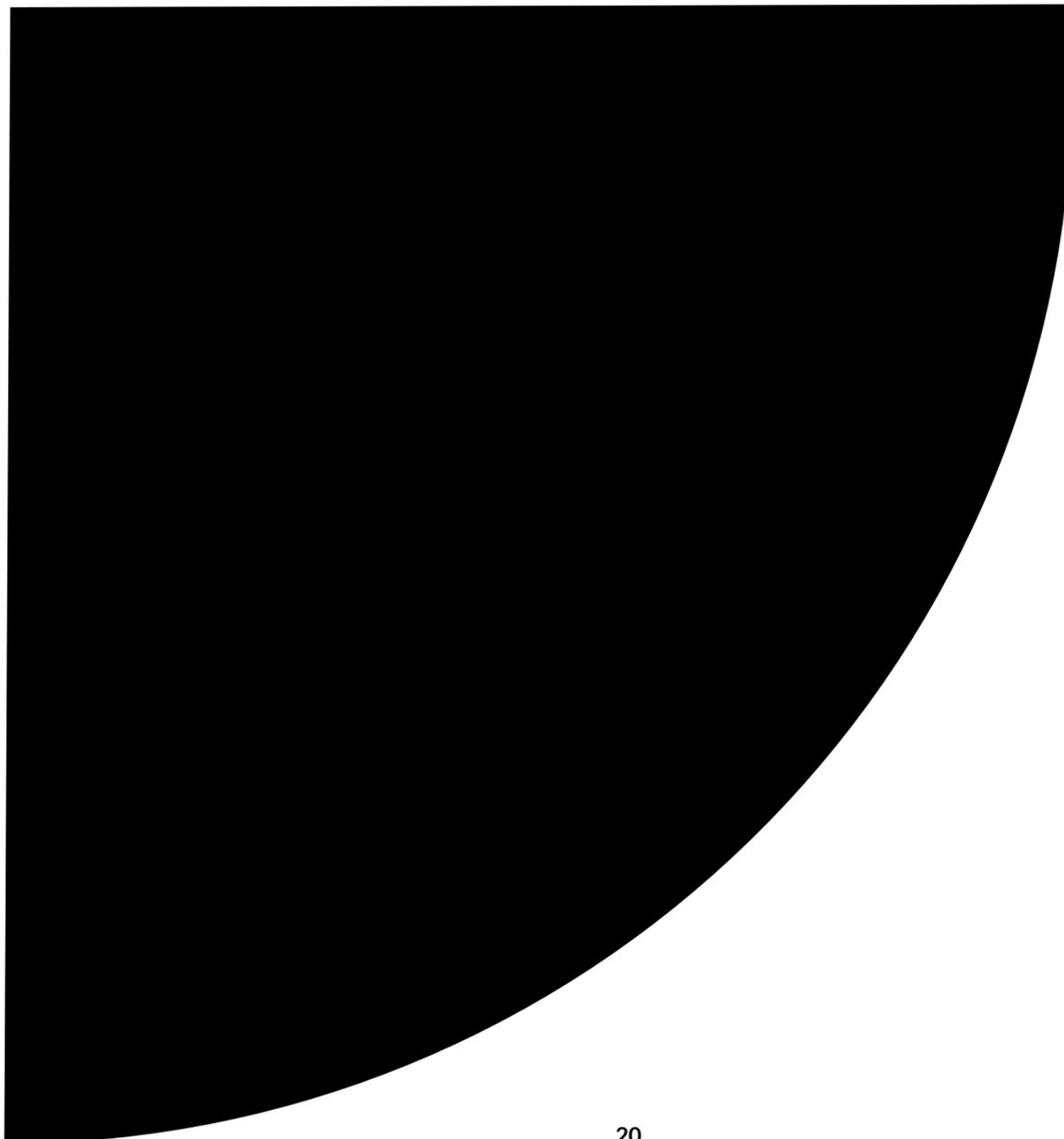
Druckvorlagen



Der Wächter

Original: > Künstler: Peter Makolies
> Entstehungsjahr: 1983
> Material: Keramik, engobiert
aufbauend gearbeitet, beispielhaft
für eine Plastik

Tastobjekt: > Künstler: Nikos Probst
und Marvin Alexander Robert
> Entstehungsjahr: 2024
> Material: PLA, 3D-Druck



Das Leid

Original: > Künstler: Walter Arnold
> Entstehungsjahr: 1946
> Material: Holz (Kiefer)
gehauen/geschnitzt, beispielhaft
für eine Skulptur

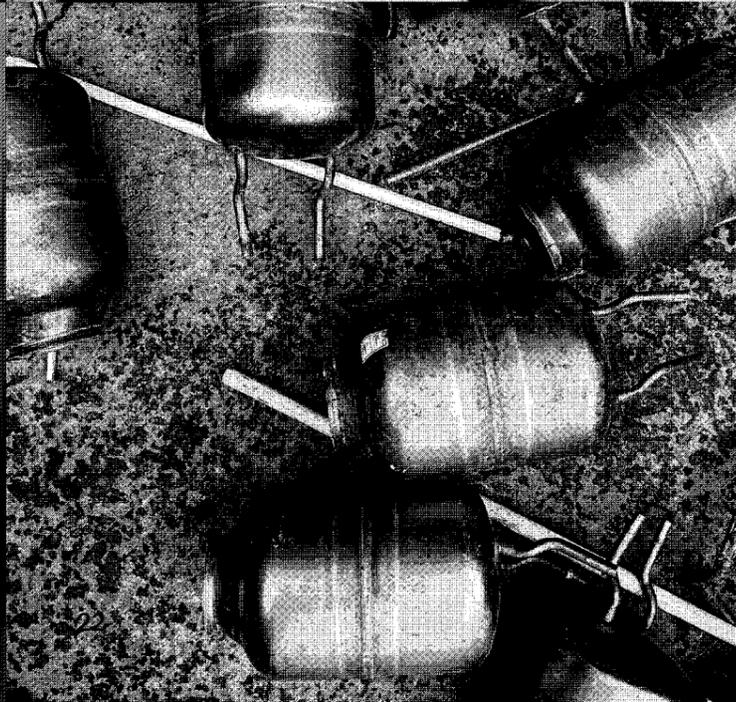
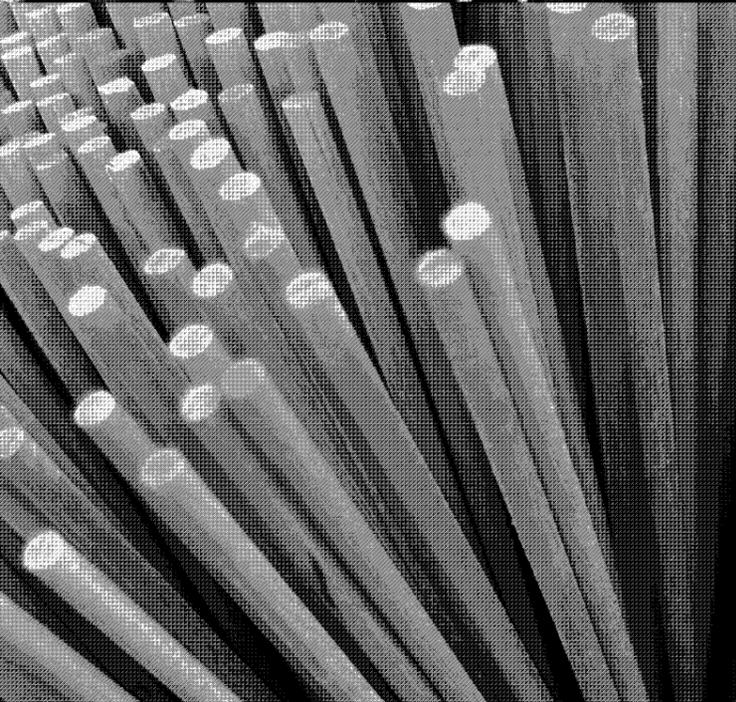
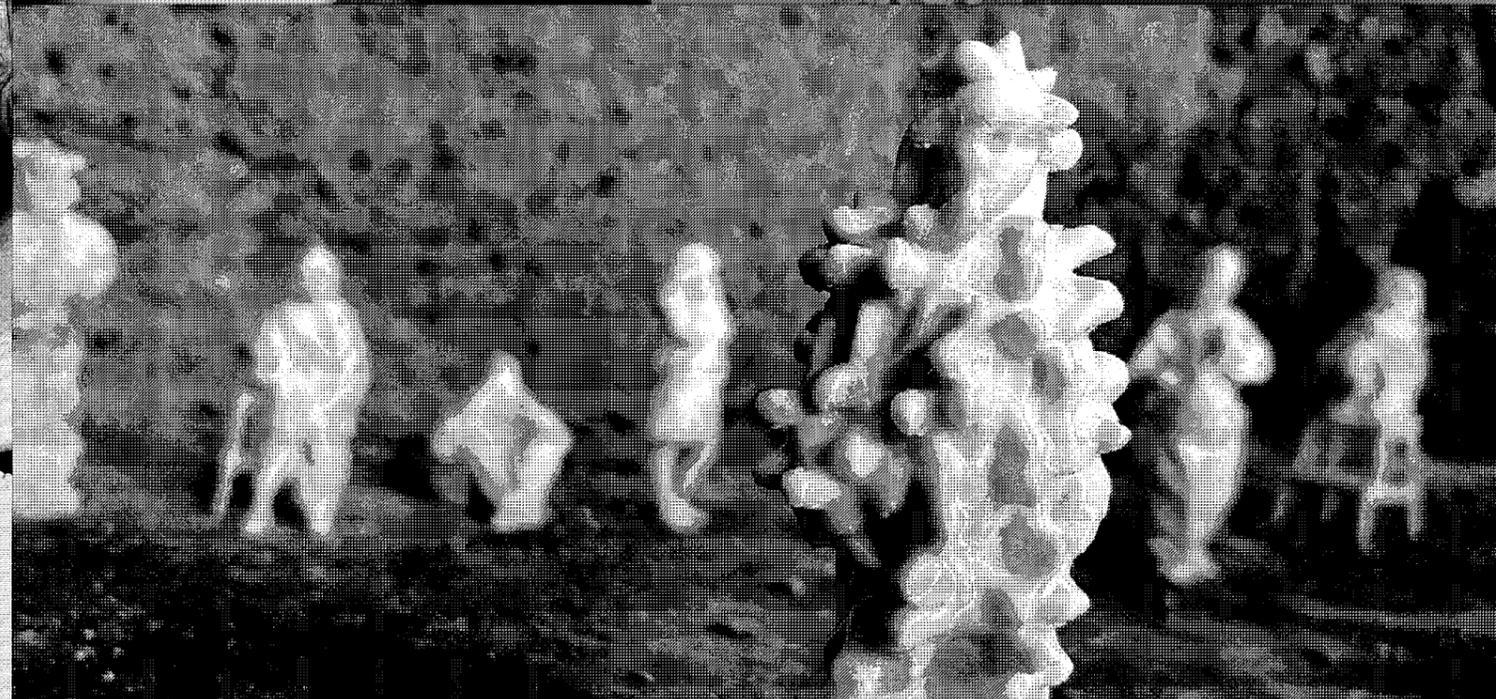
Tastobjekt: > Künstler: Nikos Probst
und Marvin Alexander Robert
> Entstehungsjahr: 2024
> Material: Esche, CNC-gefräst



Die Tänzerin

Original: > Künstlerin: Katharina Heise
> Entstehungsjahr: 1922
> Material: Bronze gegossen, beispielhaft
für eine Plastik, Metallguss

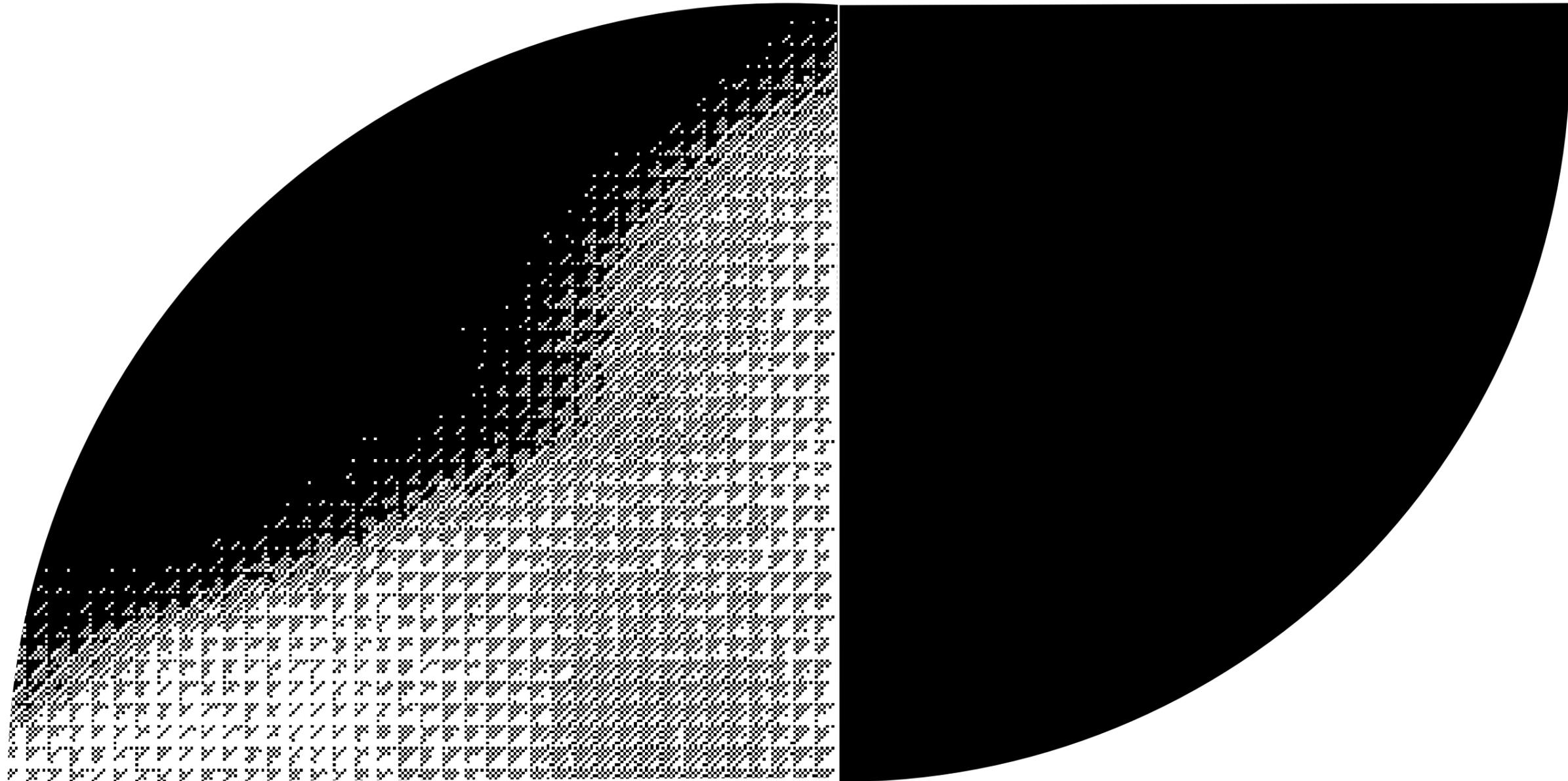
Tastobjekt: > Künstler: Nikos Probst
und Marvin Alexander Robert
> Entstehungsjahr: 2024
> Material: Bronze



Processing Scan
 Keep Scaniverse open while processing

BUILDING MESH 39%

ÜBUNGEN ZUR MATERIAL- UND TASTER- FAHRUNG





Übung 4: Die Tasttafel

* Für Gruppen

*Begreifen kommt von greifen –
Greife in den Sack, beschreibe, was
du fühlst und findest heraus, was es
ist!*

MATERIAL:

- + MATERIALSAMMLUNG SIEHE
MATERIALLISTE SEITE 43
- + EIN GROSSER TISCH AN DEM
ALLE PLATZ HABEN

ZEIT: JE NACH GRUPPENGROSSE
30–60 MIN

Anleitung:

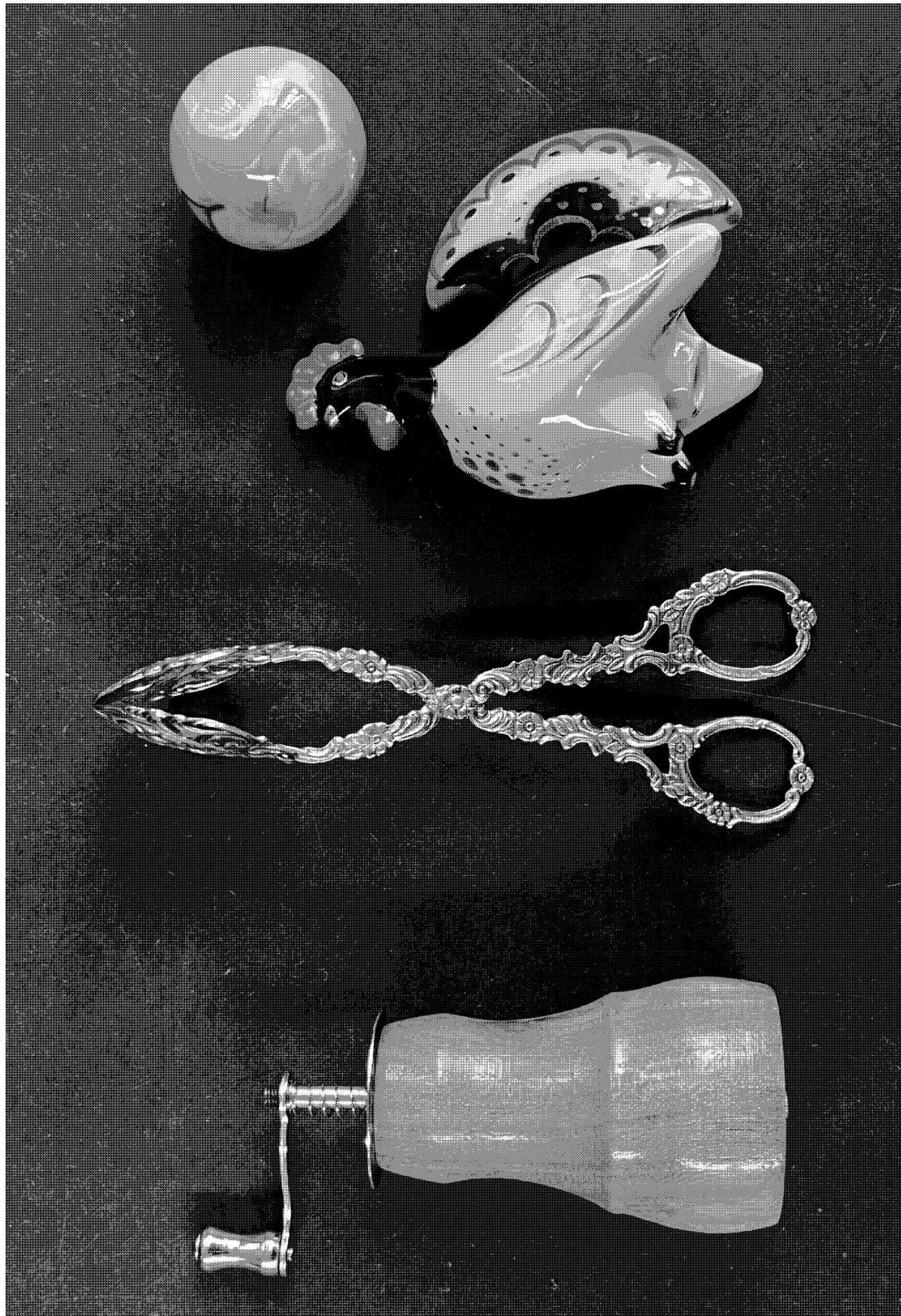
- > Setzt euch gemeinsam um einen großen Tisch. Legt den Sack mit der Materialsammlung in die Mitte.
- > Die jüngste Person beginnt und greift in den Sack. Ohne hineinzusehen, tastet sie ein Objekt und beschreibt, wie es sich anfühlt, ohne es den anderen zu zeigen. Gemeinsam raten alle, um welches Objekt es sich handeln könnte und aus welchem Material es besteht.
- > Nach dem Raten legt die Person das Objekt auf den Tisch.
- > Im Uhrzeigersinn greift die nächste Person ein neues Objekt aus dem Sack und das Spiel beginnt erneut.

- > Sobald alle Objekte auf dem Tisch liegen, sortiert ihr diese gemeinsam.
 1. Von weich bis hart.
 2. Von leicht bis schwer.
 3. Von angenehm bis unangenehm.

Beantwortet nach der Übung folgende Fragen:

- Welches Objekt ist das weichste, und aus welchem Material besteht es?
- Welches Objekt ist das härteste, und aus welchem Material besteht dieses?
- Wie lassen sich die anderen Objekte in die Kategorien einordnen?

Diese Übung regt die Sinne an und stärkt die Fähigkeit, Materialeigenschaften durch Tasten und Fühlen wahrzunehmen. Sie fördert die Teamarbeit, indem alle gemeinsam sortieren und diskutieren. Gleichzeitig regt sie zum Nachdenken über Texturen, Gewicht und die eigene Empfindung von Oberflächen an.



Übung 5:

Plastik vs. Skulptur

* Für Gruppen im Museum
oder im Klassenzimmer

Plastik und Skulptur verbindet, dass sie in der Kunst beide freistehende Figuren sind. Der Unterschied liegt jedoch im Herstellungsprozess:

Eine Skulptur wird aus einem Material herausgehauen, geschnitzt oder auf andere Weise bearbeitet, während eine Plastik modelliert, konstruiert oder gegossen wird. So ist eine Figur aus Knete, Ton, Kunststoff oder Bronze eine Plastik, während eine Figur aus Marmor, Holz oder Speckstein eine Skulptur ist.

MATERIAL:

+ HANDY ODER TABLET
+ FARBIGES PAPIER

ZEIT: 20 MIN

Anleitung:

- > Schaut euch in eurer Umgebung um: Was weist Eigenschaften einer Skulptur, was einer Plastik auf?
- > Inszeniert 6 Objekte eurer Wahl fotografisch: drei Plastiken und drei Skulpturen.
- > Nutzt dazu das farbige Papier und baut euch einen Hintergrund und Untergrund für euer Objekt.
- > Fotografiert eure Objekte in dieser inszenierten Umgebung.
- > Nehmt euch Zeit, um mit dem Bildausschnitt, den Farbkombinationen und der Komposition zu spielen.
- > Präsentiert eure Fotos in der Gruppe und betrachtet gemeinsam die Wirkung der Bilder.

Beantwortet gemeinsam die Fragen:

- Aus welchem Material besteht jede einzelne Figur?
- Wie ist sie gemacht worden?
- Ist sie eine Skulptur oder eine Plastik?

Diese Übung lädt dazu ein, kreativ mit Materialien und Bildkomposition umzugehen.



Übung 6: MUNDSKULPToUR und Kaugummi-Relief

*Für Gruppen geeignet
(Kleines Materialexperiment
für draußen)

MATERIAL:

+ KAUGUMMI
+ DURCHSICHTIGE TÜTCHEN

ZEIT: 20 MIN

Anleitung:

- > Nimm dir ein Kaugummi und kaue es, bis sich eine stabile Masse bildet.
- > Forme daraus mit deiner Zunge eine Kugel.
- > Betrachte die Kugel: Ist sie richtig rund oder eher eiförmig? Wie wirkt sie in ihrer Form?
- > Gehe nun auf einen Spaziergang in deiner Umgebung. Halte Ausschau nach interessanten Oberflächen, Reliefs oder Gravierungen. Sobald du ein spannendes Relief gefunden hast, kannst du mit deinem Kaugummi wie ein:e Forensiker:in einen Abdruck des Reliefs machen – so, als würdest du eine Spur sichern. Drücke das Kaugummi vorsichtig auf die gefundene Oberfläche, um den Abdruck zu erhalten.
- > Verpacke deinen Kaugummi-Abdruck in einem durchsichtigen Tütchen und bewahre ihn vorsichtig auf.

Präsentation und Diskussion in der Gruppe:

- Was zeigt der Abdruck?
- Wo hast du das Relief gefunden?
- Was hast du in dieser Form oder Oberfläche entdeckt?

Diese Übung hilft uns, unsere Umgebung bewusst wahrzunehmen und scheinbar Alltägliches neu zu entdecken.



Übung 7:

Bipolare Handobjekte

* Gestaltungsübung für Gruppen und Einzelpersonen.

MATERIAL:

- + 5 KG GIPS
- + FÜR JEDEN EINE LATEXSCHUTZHÜLLE
- + SCHNIPSGUMMIS
- + KLEBEBAND
- + BLEISTIFTE
- + EIMER
- + RÜHRSTAB
- + CA. 2 PAPPBECHER
- + SCHNITZWERKZEUGE
- + SCHLEIFSCHWAMM
- + WASSER
- + GEFÜHLLOSE (KOPIE VON SEITE 42)
- + SCHALE / BEHÄLTER

ZEIT: 90 MIN

Anleitung:

- > Schneide die Gefühllose aus der Druckvorlage aus. Falte sie einmal wie angezeigt und gib sie in die Schale.
- > Ziehe ein Los und gestalte dementsprechend einen Handschmeichler, dein bipolares Handobjekt:
- > Rühre den Gips in einem Eimer an. Das Mischverhältnis ist auf der Verpackung angegeben. Als Faustregel gilt 1:2.
- > Nutze die Pappbecher zum Berechnen. Pro Pappbecher Wasser, werden ca. zwei Pappbecher Gips in den Eimer gegeben und gut verrührt.
- > Ist die Gipsmasse glatt verrührt, wird sie anschließend auf einem festen Untergrund aufgeschlagen, so werden Luftbläschen vermieden.
- > Gieße vorsichtig die Gipsmasse in die Latexschutzhülle, so viel, dass sie gut deine Hand füllt.
- > Verknote die Hülle und hänge sie auf.
- > Jetzt kannst du deine Form mit Schnipsgummis und Klebeband ein wenig modellieren, musst du aber auch nicht, dann bleibt eine schöne Tropfenform.
- > Lass die Gipsmasse 10–15 min ruhen. In der Zeit kannst du deinen Platz aufräumen und den Eimer ausspülen.
- > Nach 5 min lohnt sich allerdings eine Anfassprobe. Du wirst merken, dass der Gips warm wird, wenn er aushärtet.

- > Wenn der Gips hart ist, kannst du ihn aus der Hülle pellen und mit den Schnitzwerkzeugen bearbeiten.
- > Zeichne mit einem Bleistift Struktur und Muster auf deinem Gipsobjekt vor. Überlege dir dabei, wie deine Oberflä-



che aussehen soll und wie damit deine Gefühllose gestalterisch umgesetzt werden können.

Fragen:

- Wie ist dir die Umsetzung des Gefühllosen geglückt?
- Wie muss ein Objekt gestaltet sein, damit es sich weich, glatt, rau, aufregend oder öde anfühlt und aussieht?
- Wie lässt sich Gips bearbeiten?

Durch die praktische Gestaltung eines bipolaren Handschmeichlers aus Gips wird ein Verständnis für Materialeigenschaften und die Wirkung von Oberflächenstrukturen entwickelt. Durch das Erproben verschiedener Gestaltungsmöglichkeiten, wird gefördert, wie eigene Empfindungen gestalterisch ausgedrückt werden können, sowie die Reflexion der Umsetzung und Wirkung haptischer und optischer Reize.

Hinweis:

Handobjekte lassen sich aus allen Materialien herstellen. In einem zweiten Schritt kannst du andere Materialien nutzen und wirst andere Wirkungen erzielen. Geeignete Materialien sind: Steinkohle, Seife oder Speckstein zum Schnitzen, sowie Knete und Ton zum Modellieren.



Übung 8: Reliefmedaillen

* Gestaltungsübung für Gruppen und Einzelpersonen.

Jede Form hat ihr Modell und aus dem negativen Abbild bildet sich im Gießverfahren eine reproduzierbare positive Form. Es ist wie beim Kuchenbacken, nur nutzen Künstler:innen für ein Relief nicht Teig und eine Gugelhupfform, sondern Wachs, Bronze, Gips und viele weitere Materialien.

MATERIAL:

- + AUSSTECHFORMEN (RINGE VON 1,5 CM BIS 15 CM)
- + KLEINE SCHATZKISTE (SIEHE SEITE 41)
- + HOLZSPIESSE
- + BIENENWACHS UND TON
- + UNTERLAGEN
- + MILCHTOPF
- + GROSSER TOPF
- + KOCHPLATTE

ZEIT: 30 MIN

Anleitung:

- > Wähle eine Ringgröße aus den Ausstechformen, die dir gefällt.
- > Fülle den Ring zur Hälfte mit Ton und ziehe die Oberfläche glatt.
- > Gestalte die Fläche nach Belieben. Nutze die Gegenstände aus der kleinen Schatzkiste, um Abdrücke im Ton zu hinterlassen. Du kannst auch Schaschlikspieße verwenden, um darauf zu zeichnen oder Muster zu ritzen.
- > Wenn du mit der Verzierung deiner Tonfläche zufrieden bist, kannst du nun mit flüssigem Bienenwachs weiterarbeiten.
- > Erhitze das Bienenwachs im Wasserbad: Fülle dazu den Milchtopf mit Bienenwachs und den großen Topf mit etwas Wasser. Stelle den Milchtopf in den großen Topf und erwärme ihn auf der Kochplatte bis das Wachs im Milchtopf flüssig wird. Gieße das flüssige Bienenwachs vorsichtig in den Tonring und lasse es abkühlen.
- > Sobald das Bienenwachs ausgehärtet ist, drücke Ton und Wachs vorsichtig aus der Form.
- > Ziehe nun die Tonscheibe vorsichtig von der Wachsscheibe ab. Du hast jetzt in der einen Hand eine Positivform (Bienenwachs) und in der anderen die Negativform (Ton).

Fragen zur Reflexion:

- Wie ist dir dein Relief gelungen?
- Wie fühlen sich die Reliefs der beiden Scheiben an?
- Was hat sich wie abgebildet?

Diese Übung fördert das Verständnis für Materialeigenschaften und die Wahrnehmung und Wirkung von Oberflächenstrukturen.



Übung 9: Feeling Avatare-Foto- shooting und Digital Printing (3D-Avatare)

* Gestaltungsübung für
Gruppen und Einzelpersonen
mit digitalen Tools

Von groß zu klein.

MATERIAL:

- + EINWEG-SCHUTZANZUG
- + PAPIER
- + FARBE
- + PAPIERKLEBEBAND
- + DECKE ODER KLEINES PODEST
- + SMARTPHONE ODER TABLET MIT
DEN APPS POLYCAM ODER
SCANNIVERSE
- + 3D-DRUCKER (MIT WEISSEM
PLA-FILAMENT)

ZEIT: 6 H

Anleitung:

- > Nutze dazu die (Vor-)Übung 1: Ich bin und ich will - 2D-Avatare.
- > Wenn du weißt, wer du bist und wer oder was du sein möchtest, kann es losgehen.

Verwandle dich in deinen Avatar:

- > Nimm dir die Materialien (Schutzanzug, Papier, Klebeband, Farbe) und bastle dir ein Kostüm, eine Requisite, Prothese oder Maske. Sei kreativ – alles ist möglich!
- > Verkleide dich und werde zu deinem Avatar für ein Fotoshooting.
- > Überlege dir, welche Gestik und Pose du einnehmen möchtest. Inszeniere dich entsprechend deiner Rolle.
- > Lass dir von einer zweiten Person helfen, diese muss dich nun von allen Seiten mit der App Polycam oder Scanniverse fotografieren bzw. einscannen. Für den besten Effekt sollten etwa 120 Bilder in einem Umlauf aufgenommen werden.
- > In einem nächsten Schritt wird das 3D-Modell erstellt:
Die Fotos werden in der App zu einem Meshkörper verarbeitet und als STL-Datei exportiert.
- > Speichere die Datei und bereite sie für den 3D-Druck vor, um deinen Avatar in der Größe einer Actionfigur von etwa 13 cm zu erstellen.

Fragen zur Reflexion:

- Wie würdest du deinen 3D-Avatar nennen?
- Erkennst du dich in deiner 3D-Actionfigur wieder?
- Welche Details fehlen? Welche sind neu hinzugekommen?

Diese Übung soll vor allem Spaß machen, ermöglicht aber auch spielerische Selbstreflexion und bietet einen Einblick in neue technische Gestaltungstools.



Übung 10: Die Fabelwesenschule

* Gestaltungsübung für Einzelpersonen mit digitalen Tools.

Von klein zu groß.

MATERIAL:

- + ALTE SPIELZEUGTIERE AUS KUNSTSTOFF
- + SCHAUMKNETE
- + PFEIFENPUTZERDRAHT
- + CUTTER ODER SÄGE
- + HOCKER
- + HANDY / TABLET MIT DEN APPS POLYCAM ODER SCANNIVERS
- + 3D-DRUCKER (MIT WEISSEM PLA-FILAMENT)
- + ACRYLFARBE

ZEIT: 6 H

Anleitung:

- > Beginne damit, die alten Spielzeugtiere in drei Teile zu schneiden: Kopf, Körper, Schwanz oder auch einzelne Gliedmaßen – je nachdem, wie es für deine Fabelwesen am besten passt.
- > Setze die Teile auf neue Weise zusammen, um einzigartige Fabelwesen zu erschaffen. Nutze Schaumknete und Pfeifenputzerdraht, um Flügel,

Hörner, Fühler oder Panzerplatten hinzuzufügen – alles, was deine Fantasie hergibt!

> Kreiere Details, die dein Fabelwesen einzigartig machen. Du kannst es mit verschiedenen Formen und Texturen verfeinern und nach deinen Vorstellungen gestalten.

> Wenn dein Fabelwesen fertiggestellt ist, scanne es mithilfe der App Scannivers oder Polycam. Achte darauf, gleichmäßig von allen Seiten Bilder zu schießen, nutze dazu den Hocker. Verarbeite die Bilder dann zu einer STL-Datei.

> Exportiere die STL-Datei und lasse sie auf einem 3D-Drucker ausdrucken. Am besten in einer 500-fachen Größe, damit du die Details in groß sehen kannst. Die Figur wird in weißem PLA-Filament gedruckt.

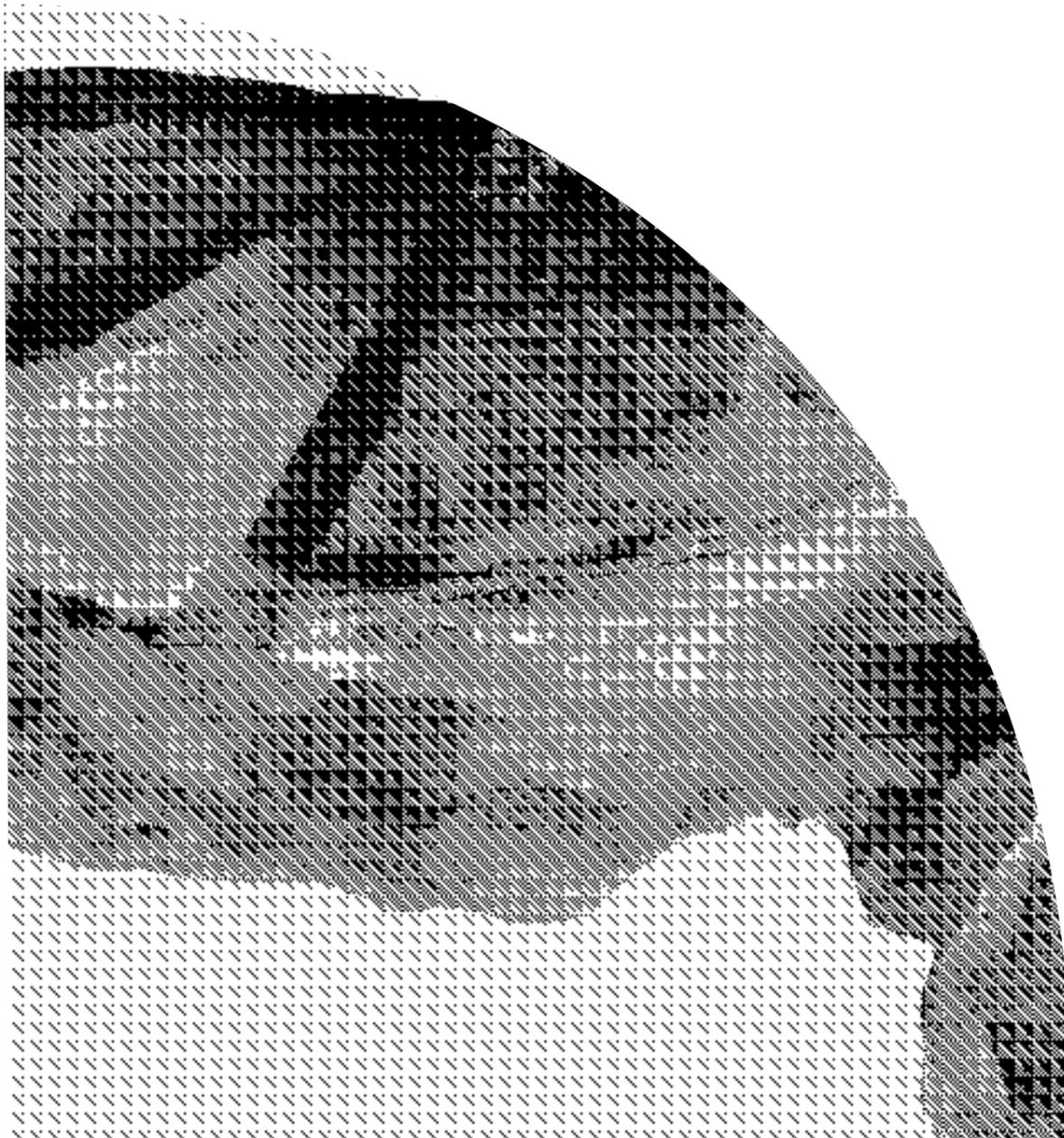
> Wenn deine Plastik-Figur fertig gedruckt ist, kannst du sie mit Acrylfarbe bemalen und texturieren, um deine eigene, einzigartige künstlerische Kreation zu vollenden.

Fragen zur Reflexion:

- Wie würdest du deine Plastik nennen?
- Welche Geschichte würdest du zu deiner Plastik erzählen?
- Wem würdest du deine Plastik schenken und warum?

Die Übung ermöglicht das Gestalten kreativer Fabelwesen aus recyceltem Material und dessen technische Überführung mit digitalen Tools. Gleichzeitig fördert sie Fantasie und erzählerische Kompetenzen.

Materialliste Druckvorlagen



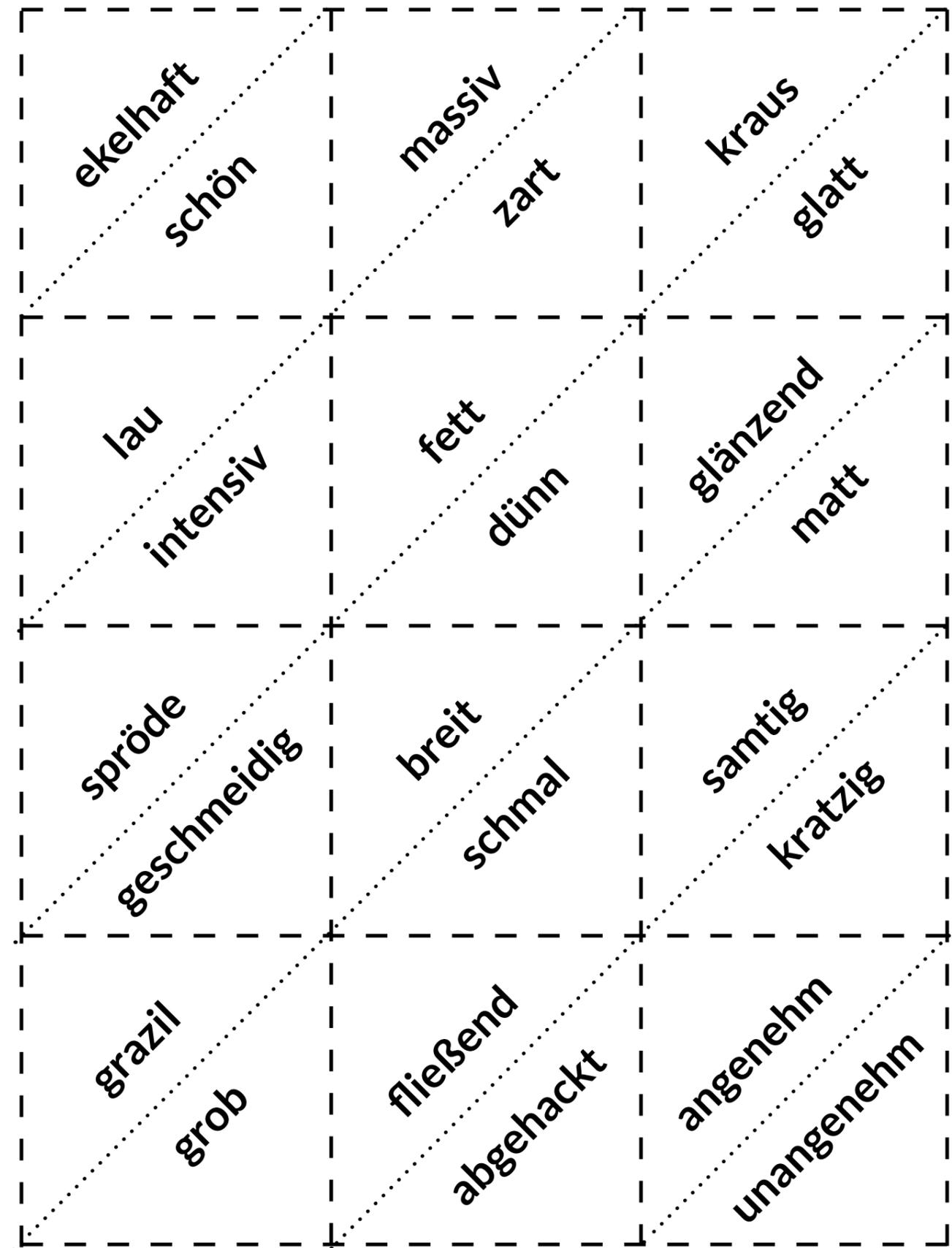
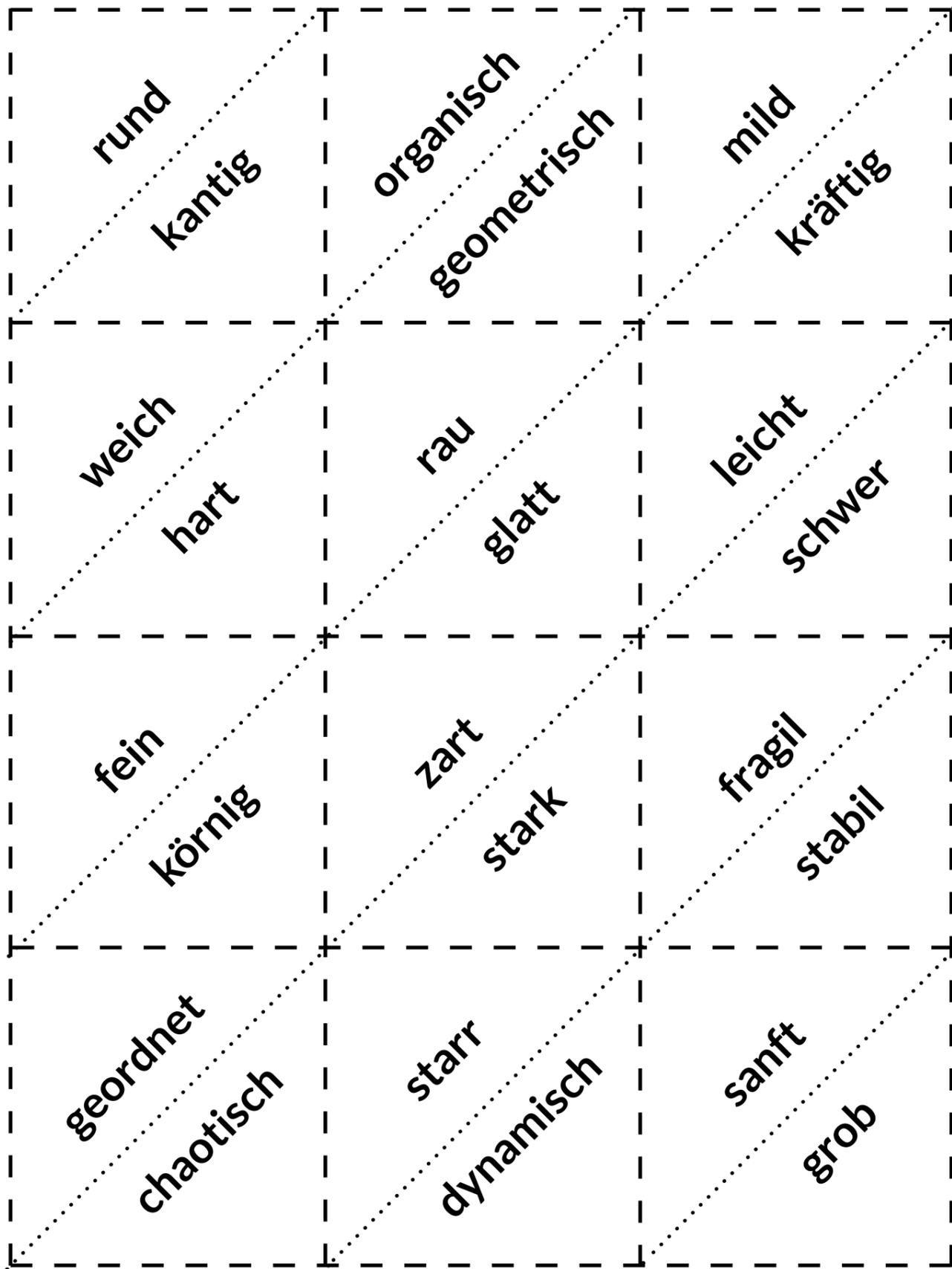
Liste für die Übungen zur Material- und Tasterfahrung:

Arbeitsmaterialien: Ton, Gips, Wachs.

Materialsammlung: (17 Objekte in einem Sack): Rosenquarzpilz, Triggerpunktmassagegerät (Epoxidharz), Drahtkugel (Aluminium), Igelball (Kunststoff), Steinraker, Schminkpinsel (Ziegenhaar), Stahlwolle, Holzkreisel, Flummi aus Gummi, Naturschwamm, Filzkugel, Glasprisma, Tonkugel-Sandmaler, Holzfigur, japanische Bambusfeder, Messlöffel, Messingglöckchen.

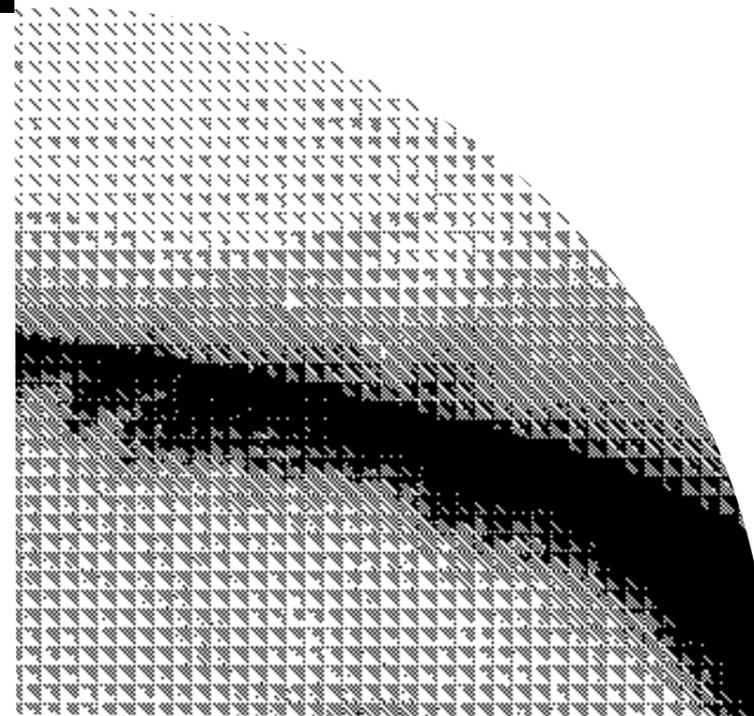
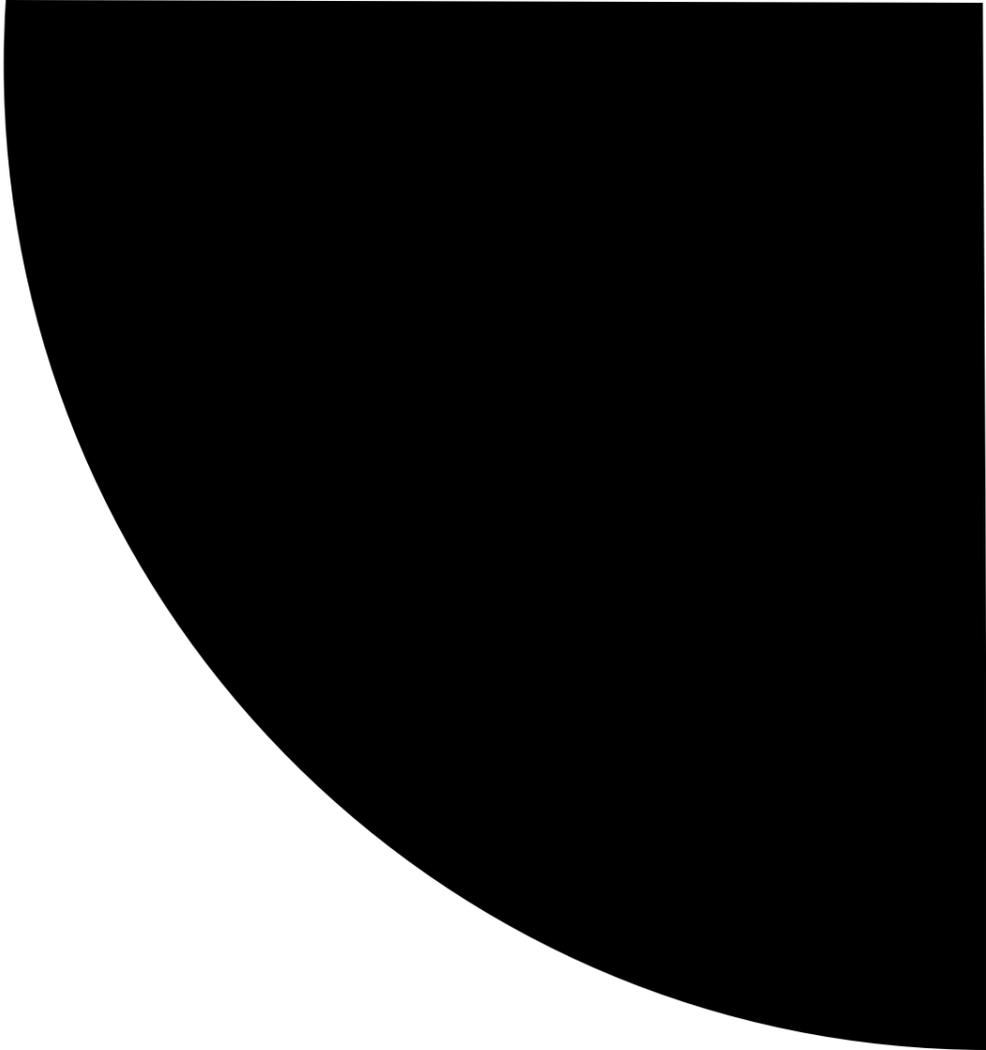
Zubehör: Augenbinden, Tablet, Becher, Latexschutzhüllen, Schleifpapier, Linolschnittwerkzeuge, Schnipsgummis, Ausstechformen, Holzspieße.

Schatzkästchen: Heizungsschlüssel, Schrauben, Muttern, Schlüsselringe, Ketten etc.



- kopieren
- ausschneiden
- an der gepunkteten Linie falten

ÜBUNGEN ZUR ERZÄHL- UND HÖR- ERFAHRUNG





Übung 11: Geräuschesack

* Für Gruppen

Übung zum audiovisuellen Wahrnehmen, Beschreiben und gemeinsamen Erraten von Fühlobjekten.

MATERIAL:

- + HANDY / TABLET (MIT SPRACHMEMO-APP BZW. DIKTIERGERÄT)
- + ZUNGENTROMMEL
- + MATERIALSAMMLUNG (MIT UNTERSCHIEDLICHEN, TASTBAREN OBJEKTEN, SIEHE SEITE 43)
- + AUGENBINDEN
- + EIN GROSSER GEMEINSAMER TISCH ODER GROSSES TUCH

ZEIT: JE NACH GRUPPENGROSSE
20-40 MIN

Anleitung:

> Diese Übung benötigt eine Spielleitung durch eine freiwillige Person, diese gibt den Ton an und ist gleichzeitig für das Tonaufnehmen zuständig. Die Spielleitung nimmt die Materialsammlung, das Tablet und die Zungentrommel.

- > Alle Mitspielenden verbinden ihre Augen mit Augenbinden oder einem Tuch so, dass sie nichts sehen können.
- > Sobald alle Augen verbunden sind, gibt die Spielleitung jedem Mitspielenden ein Objekt aus der Materialsammlung, das nun mit den Händen ertastet werden kann.
- > Die Spielleitung startet die Aufnahme in der Sprachmemo-App oder einer anderen App mit Diktierfunktion, und schlägt die Zungentrommel an.
- > Der Ton der Zungentrommel gibt an, wann der nächste Mitspielende an der Reihe ist.
- > Die älteste Person beginnt und beschreibt ihr Objekt und legt es anschließend auf den Tisch. Danach geht es der Reihe nach weiter.
- > Wenn jede Person ihr Objekt beschrieben hat, wird die Aufnahme abgespielt. Sobald der Gong für das nächste Objekt zu hören ist, wird die Aufnahme erstmal gestoppt. Die Gruppe hört sich die Beschreibung an und versucht das Objekt zu erraten. Wenn das Objekt erraten wurde, wird es reihum weitergegeben.
- > Startet dann die nächste Aufnahme für das nächste Objekt. Dies wiederholt sich, bis alle Objekte ertastet und benannt wurden.

Diese Übung schult die genaue Wahrnehmung, das Beschreiben und Zuhören.



Übung 12: Soundwalk

* Für Gruppen

Übung für den Außenraum zur audiovisuellen Wahrnehmung und Erkundung der Geräuschumgebung.

MATERIAL:

- + HANDY / TABLET (MIT SPRACHMEMO-APP BZW. DIKTIERGERÄT)
- + KOPFHÖRER
- + MIKROFON
- + TROMMELSCHLEGEL (BEI BEDARF)

ZEIT: 30 MIN

Anleitung:

- > Gehe auf einen Spaziergang und achte bewusst auf die Geräusche in deiner Umgebung. Höre aktiv hin und suche nach interessanten Tönen und Klängen.
- > Nimm dein Handy oder Tablet mit und benutze das Mikrofon, um die Geräusche sauber aufzunehmen. Achte darauf, gute Qualität zu gewährleisten. Nutze die Aufnahme-App deines Telefons (z. B. Sprachmemo-App) und nimm jedes Geräusch 10 Sekunden auf.
- > Wiederhole diesen Schritt, bis du insgesamt 10 verschiedene Geräusche gesammelt hast.
- > Erstellen einer Geräusch-Sammlung: Lege dir eine kleine Sammlung dieser 10 Aufnahmen an. Du kannst diese später für die Übungen "Klangkulisse" (Übung 16) und die "Traumreise Werkstatt" (Übung 17) verwenden.

Beantworte folgende Fragen:

- Welches Geräusch findest du besonders interessant und warum?
- Welches Geräusch erschien dir besonders kurios?
- Wo hast du dein Geräusch gefunden?



Übung 13: Materielle Notizen und auditive Narration

* Für Gruppen und Einzelpersonen

Übung zum auditiven Erzählen.

MATERIAL:

- + DIE TASTFIGUREN (WÄCHTER, LEID, TÄNZERIN)
- + MIKROFON
- + HANDY / TABLET MIT SPRACHMEMO-APP

ZEIT: 20 MIN

Anleitung:

- > Wähle eine der folgenden Figuren aus: *Wächter, Leid* oder *Tänzerin*.
- > Erstelle zu dieser Figur einen Audiobeitrag. Nutze dazu das Tablet oder Handy und das Mikrofon. Achte darauf, der Stille nicht zu viel Raum zu geben, sondern immer aktiv zu sprechen:
- > Mach eine »materielle Notiz«: Beschreibe, was du mit deinen Sinnen wahrnimmst. Achte dabei auf Details, die du hören, fühlen, sehen oder riechen kannst. Sei präzise und achtsam bei der Beschreibung.
- > Mach ein Hörstück: Erzähle eine Geschichte über deine Figur. Denk dir aus, woher sie kommt, was sie ist und was sie tut. Versuche, deiner Erzählung Leben einzuhauchen.
- > Deine Aufnahme muss möglichst genau 2 Minuten lang sein.

Fragen zur Reflexion:

- Wie fühlt es sich für dich an, deine eigene Stimme zu hören?
- Was fiel dir leichter: Die materielle Notiz – also das genaue Beschreiben der wahrnehmbaren Details – oder die auditive Narration, bei der du fiktiv über deine Figur spekulieren und erzählen musstest?

Diese Übung fördert das Auserzählen und Aussprechen von Gedanken. Kleine Impulse fördern Fantasie, woraus sich ein Netz aus denkbaren Möglichkeiten spinnen lässt.



Übung 14:

ASMR-SMUTJE

* Für Gruppen und Einzelpersonen

Spiel mit der Stimme.

MATERIAL:

- + HANDY / TABLET (MIT SPRACHMEMO-APP)
- + DADA-GEDICHTE (KOPIE VON SEITE 64)
- + MIKROFON
- + KOPFHÖRER

ZEIT: 20 MIN

Anleitung:

- > Wähle eines der beiden Dada-Gedichte von der Kopiervorlage aus.
- > Lies das Gedicht im Stillen und achte auf die Wörter als einzelne Geräusche, Klänge und Töne. Jeder Buchstabe und jedes Wort hat für sich eine eigene klangliche Bedeutung.
- > Starte eine Audioaufnahme und lies das Gedicht laut und klar vor. Achte auf den Rhythmus und den Klang jedes einzelnen Wortes.
- > Starte eine zweite Audioaufnahme und flüstere den Text. Lies ihn dabei langsam und ruhig, um den Klang des Gedichts in einer leiseren, zarteren Form einzufangen.
- > Höre dir beide Aufnahmen an und vergleiche, wie der Klang des Gedichts sich in den unterschiedlichen Formen verändert hat – laut und klar versus flüsternd.

Fragen zur Reflexion:

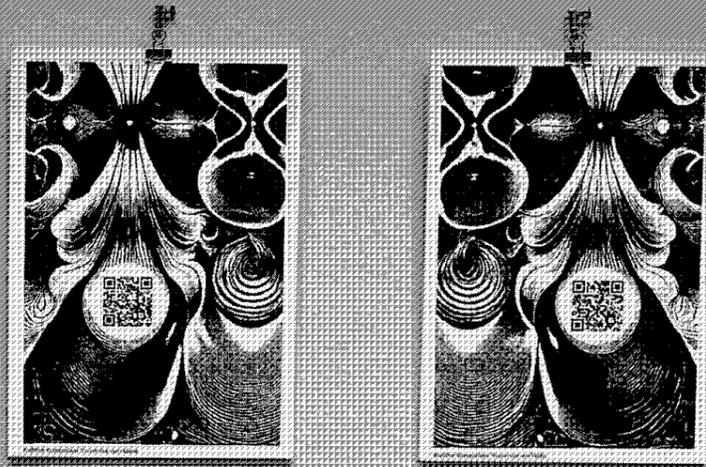
- Ist dir diese Übung leicht gefallen oder war sie unangenehm?
- Was fiel dir leicht?
- Was fiel dir schwerer?

Hinweis:

Vertonte Gedichte findest du im Internet. Auch die zwei Dada-Gedichte findest du auf:

<https://tinyurl.com/yckk3k7a>
und <https://tinyurl.com/8hf3r7np>

Spielerische Sprechübungen zeigen die vielen Möglichkeiten zur Nutzung der Stimme. Sie schaffen ein Bewusstsein zur Gestaltbarkeit, von Atmosphäre, Text und Bedeutung.



se« (Übung 15) verwenden, um deine Traumreise noch intensiver zu gestalten.

> Überprüfe die Aufnahme und spiele sie einer anderen Person deines Vertrauens vor, um zu sehen, wie sie auf deine Traumreise reagiert.

Fragen zur Reflexion:

- Wie viel Spaß hattest du bei der Erfüllung dieser Aufgabe?
- Wie viel Spaß hatten die anderen beim Zuhören?
- Bist du glücklich?

Das Umsetzen eines Hörstücks in dieser Form regt an, sich intensiv mit eigenen Glücksmomenten, Gedankenexperimenten und Vorstellungswelten auseinanderzusetzen. Es stärkt nicht nur die kreative Selbstreflexion, sondern auch die Empathiefähigkeit, da die Wirkung des Textes und der Klanggestaltung aus der Perspektive der Zuhörenden betrachtet wird.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung auditiver Gestaltungskompetenzen. Die Teilnehmenden lernen, wie Klänge, Musik und Umgebungsgeräusche gezielt eingesetzt werden können, um eine stimmige Atmosphäre zu schaffen, und wie diese Elemente durch Audioaufnahme- und Bearbeitungstechniken kombiniert werden können. Sie erhalten dabei die Möglichkeit, bestehende Aufnahmen aus vorherigen Übungen kreativ in ihre Traumreise zu integrieren.

Materialliste Druckvorlagen

Liste für die Übungen zur Erzähl- und Hörerfahrung:

Arbeitsmaterialien: Tastfiguren
Wächter, Tänzerin, Leid.

Klangwerkzeuge: Klanghölzer, Blech, Trommelschlegel, Zungentrommel, alte Pfeffermühle, Tüte, Rassel-Eier (verschieden gefüllt).

Zubehör: Tablets, Kopfhörer, Mikrofon.

Apps: Garageband, Sprachmemo.



Karawane, von Hugo Ball

jolifanta bambla o falli bambla
grossiga mpfa habla horem
egiga goramen
higo bloiko russula huju
hollaka hollala
anlogo bung
blago bung
blago bung
bosso fataka
u uu u
schampa wulla wussa olobo
hej tata gorem
eschige zunbada
wulubu ssubudu ulu wassubada
tumba bahumf
kusa gauma
bahumf

Seepferdchen und Flugfische, von Hugo Ball

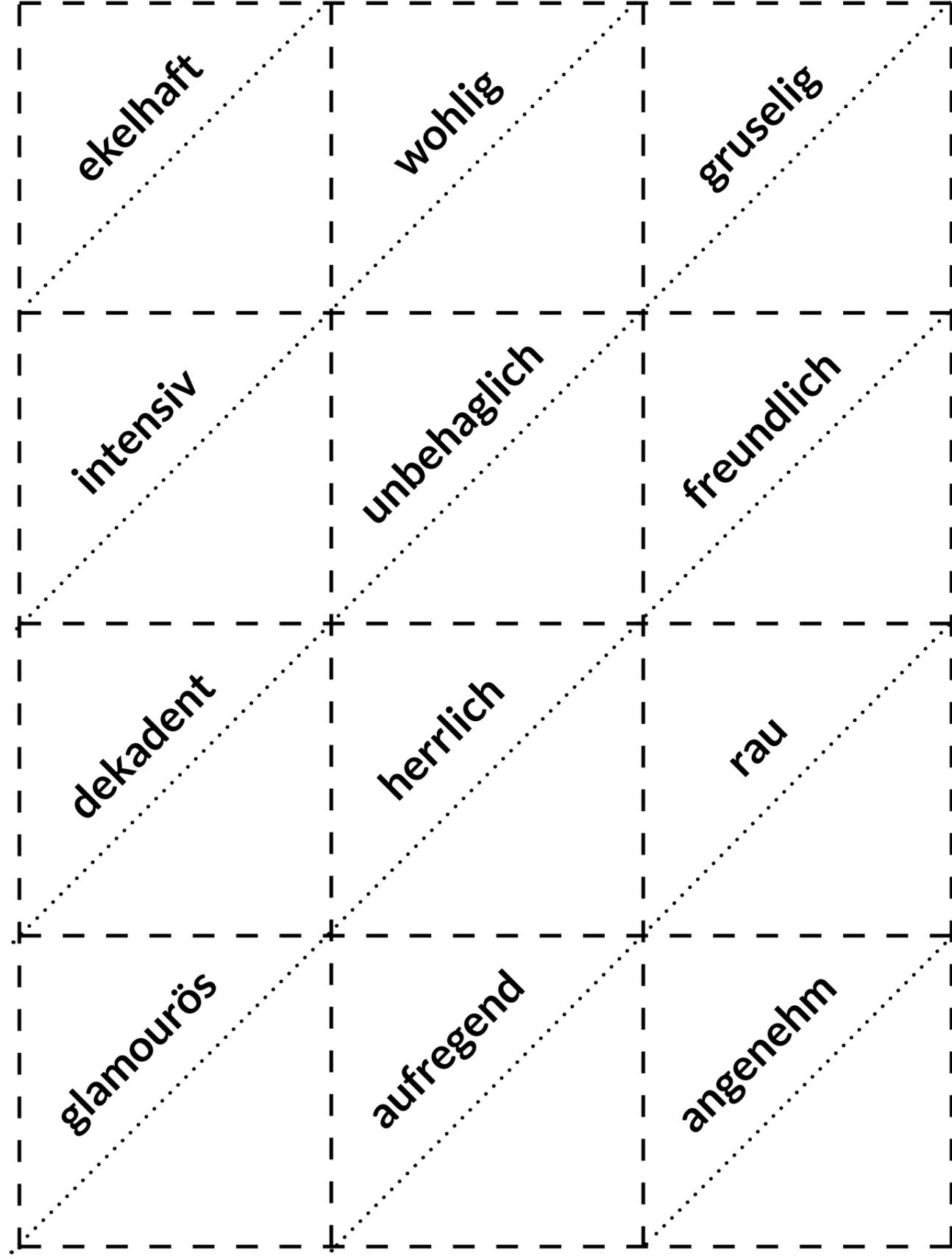
tressli bessli nebogen leila
flusch kata
ballubasch
zack hitti zopp

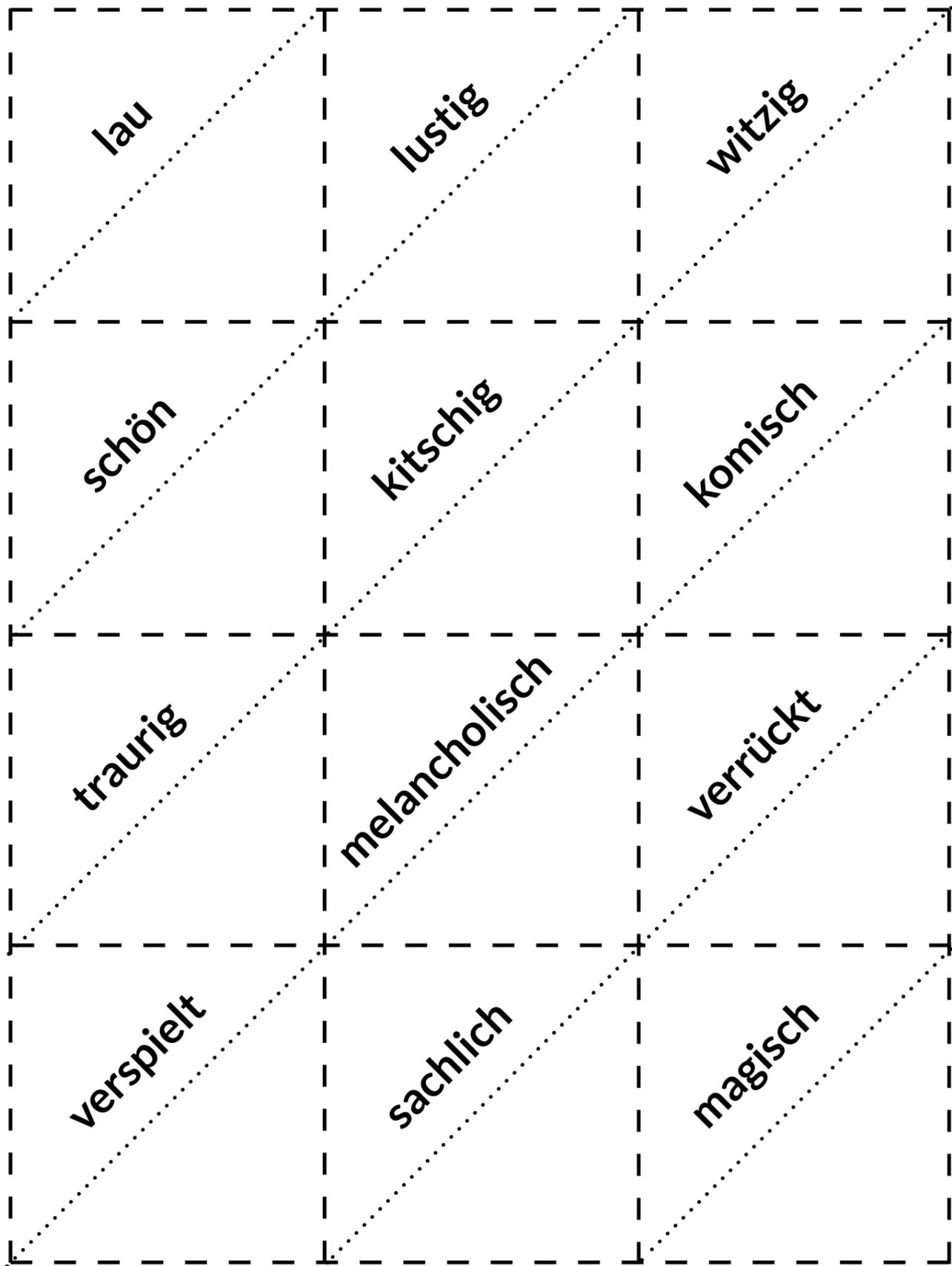
zack hitti zopp
hitt betzli betzli
prusch kata
ballubasch
fasch kitti bimm

zitti kitillabi billabi billabi
zikko di zakkobam
fisch kitti bisch

bumbalo bumbalo bumbalo bambo
zitti kitillabi
zack hitti zopp

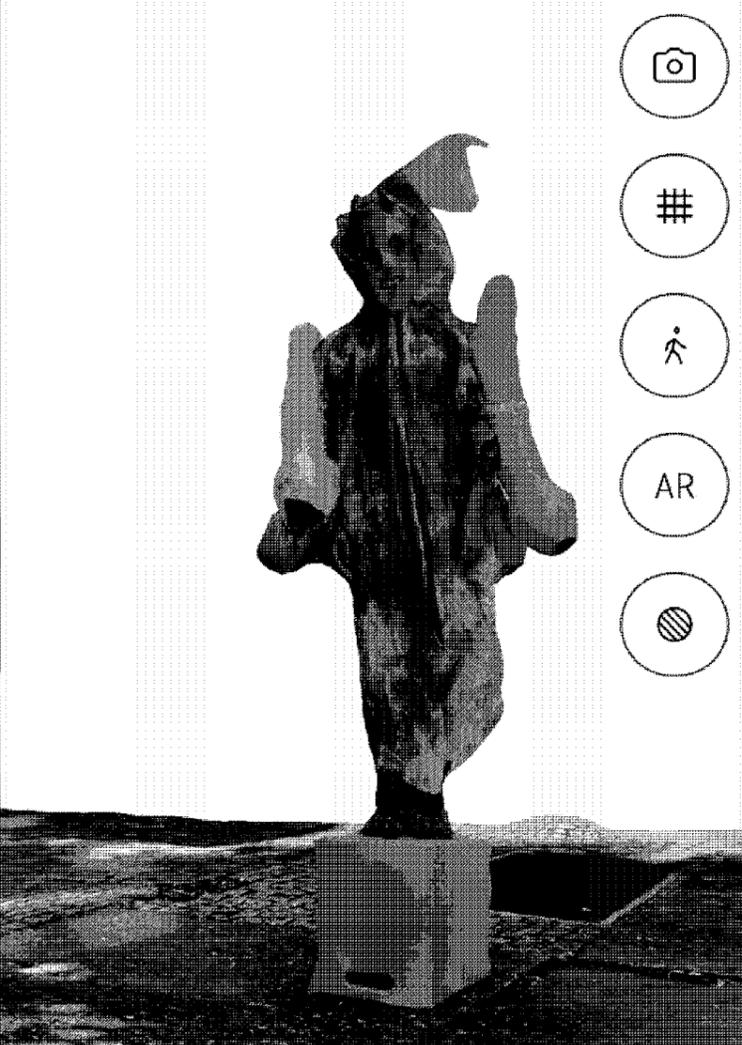
tressli bessli nebogen grugu
blaulala violabimini bisch
violabimini bimini bimini
fusch kata
ballubasch
zick hitti zopp





- kopieren
- ausschneiden
- an der gepunkteten Linie falten

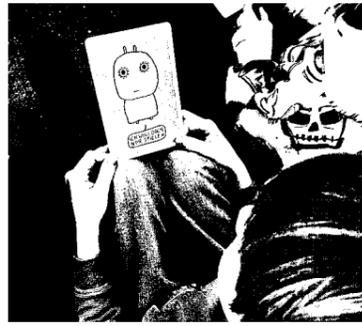




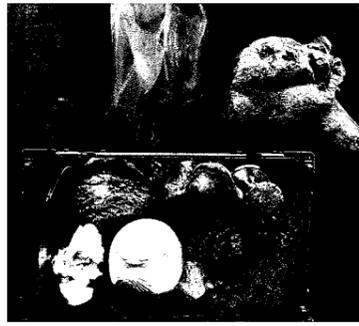




Bildnachweise



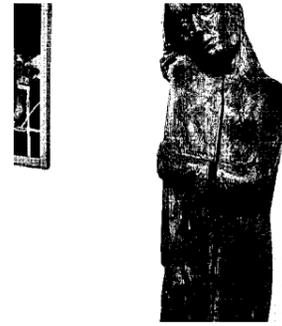
Seite 3
Foto: Christin Deringer (CD),
Feb. 2024,
Evaluation Vermittlungsformate
Moritzburg



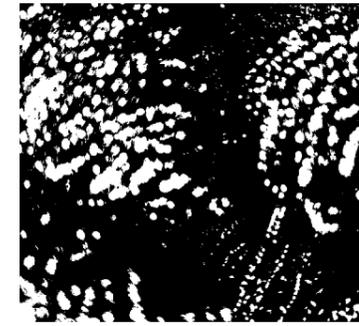
Seite 6
Foto: CD, Jun. 2024
Workshop mit Schüler:innen des
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz" in der
Moritzburg



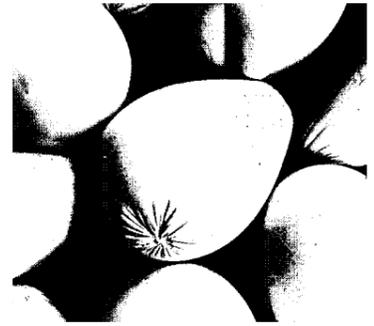
Seite 16
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche: Incredible Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"



Seite 21
Foto: CD, Feb. 2024
Recherche: Ausstellung und
Exponate, Moritzburg



Seite 22
Foto: CD, Aug. 2024
Material: Stahlwolle



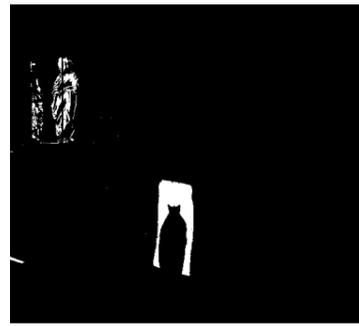
Seite 22
Foto: CD, Okt. 2024
Material: Gips



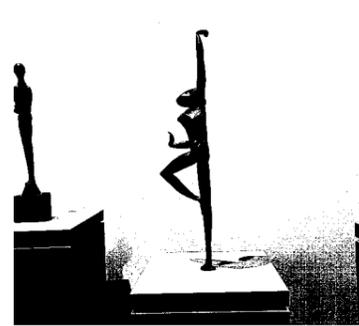
Seite 4
Foto: CD, Mai 2024
»Blickpunkt Auge« Beratungsstelle
Bugenhagenstraße 30
06110 Halle (Saale)



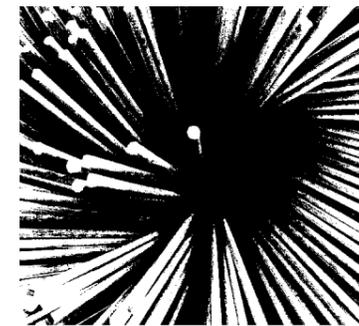
Seite 7
Foto: CD, Jul. 2024
Recherche: Tarek Atoui - Exten-
ded Playground / Erweitertes Spiel
GfZK



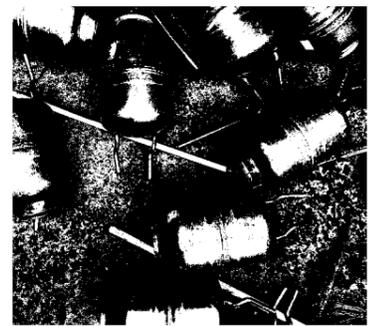
Seite 18
Foto: CD, Feb. 2024
Recherche: Ausstellung und
Exponate, Moritzburg



Seite 21
Foto: CD, Feb. 2024
Recherche: Ausstellung und
Exponate, Moritzburg



Seite 22
Foto: CD, Aug. 2024
Material: Holzspieße



Seite 22
Foto: CD, Dez. 2024
Material: Kupfer



Seite 5
Foto: CD, Mai. 2024
»Blickpunkt Auge« Beratungsstelle
Bugenhagenstraße 30
06110 Halle (Saale)



Seite 14
Foto: Sebastian Hennig (SH),
Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt - Emoji,
Selfie, Avatar: Mein anderes Ich,
Moritzburg



Seite 21
Foto: CD, Feb. 2024
Recherche: Ausstellung und
Exponate, Moritzburg



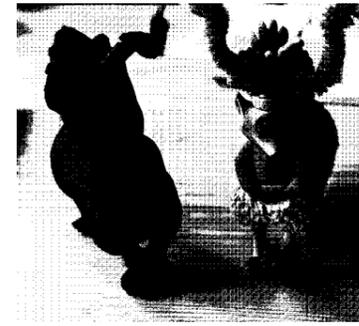
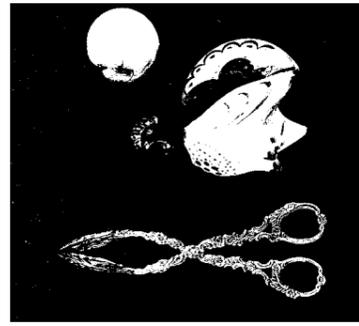
Seite 22
Foto: CD, Aug. 2024
Material: Steinkohle



Seite 22
Foto: CD, Dez. 2024
Material: Bienenwachs



Seite 23
Foto: CD, Apr. 2024
Figurencollage und 3D-Nach-
druck



Seite 23
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji,
Selfie, Avatar: Mein anderes Ich,
Moritzburg

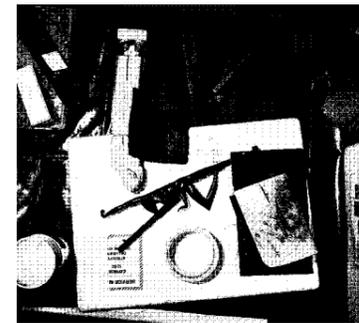
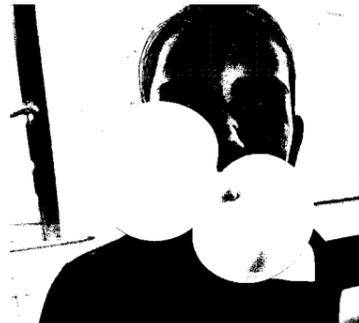
Seite 28
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

Seite 34
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

Seite 40
Foto: CD, Apr. 2024
Fabelwesen, Digitale Werkstatt
Burg Giebichenstein

Seite 49
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

Seite 52
Foto: SH, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt –
Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes
Ich, Moritzburg



Seite 23
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji,
Selfie, Avatar: Mein anderes Ich,
Moritzburg

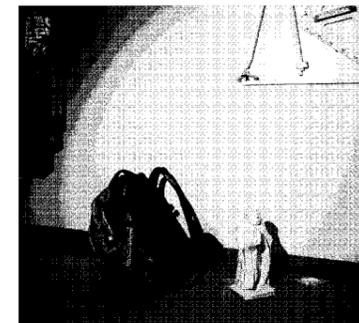
Seite 30
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji,
Selfie, Avatar: Mein anderes Ich,
Design Haus Halle, 3D-Druckwerk-
statt

Seite 36
Foto: CD, Dez. 2024
Wachsmedaillen,
Halle Neustadt

Seite 48
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

Seite 49
Foto: CD, Jan. 2025
Hörstücke in der Stadtteilbiblio-
thek West in Halle (Saale)

Seite 54
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«



Seite 26
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

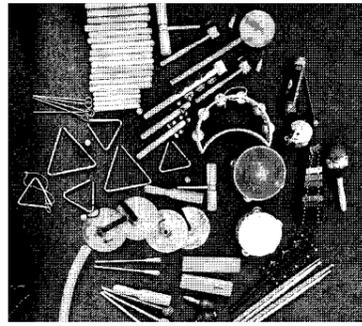
Seite 32
Foto: Tim Nowitzki (TN), Okt. 2024
Projektwoche: Incredibile Material,
LBZ für Blinde und Sehbehinderte
"Hermann von Helmholtz"

Seite 38
Foto: CD, Jun. 2024
»Avatare« Sommerferienwerk-
statt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein
anderes Ich, Moritzburg

Seite 49
Foto: Susanne Schlenther(SuS),
Sep. 2024
Recherche: Ton und Klangwerk-
zeuge

Seite 50
Foto: CD, Dez. 2024
Materialsammlung

Seite 56
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«



Seite 58
Foto: SuS, Sep. 2024
Recherche: Ton und Klangwerkzeuge



Seite 67
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Design Haus Halle, 3D-Druckwerkstatt



Seite 68
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



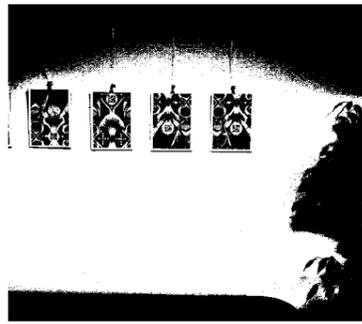
Seite 69
Foto: CD, Feb. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 70
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 71
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 60
Foto: CD, Jan. 2025
Hörstücke in der Stadtbibliothek West in Halle (Saale)



Seite 68
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 68
Foto: SH, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 69
Foto: CD, Feb. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 70
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 71
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 67
Foto: CD, Mai 2024
Produktion der Tastfiguren, Moritzburg



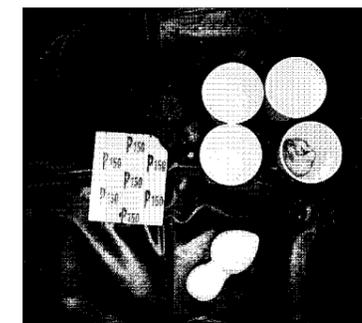
Seite 68
Foto: CD, Jun. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 69
Foto: CD, Feb. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 69
Foto: CD, Feb. 2024
Sommerferienwerkstatt – Emoji, Selfie, Avatar: Mein anderes Ich, Moritzburg



Seite 70
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 71
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile Material, LBZ für Blinde und Sehbehinderte »Hermann von Helmholtz«



Seite 71
Foto: TN, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«

Seite 72
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«

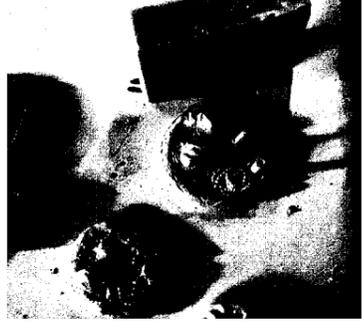
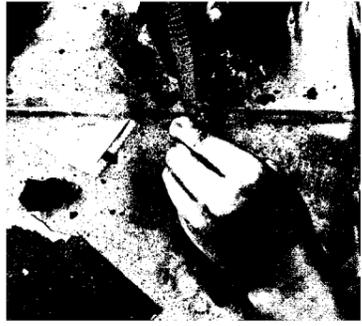
Seite 73
Foto: SuS, Dez. 2024
Formenwandler, gestalterisch ex-
perimentelle Auseinandersetzung
mit Wachs, Weihnachtsmarkt,
Passage 13, Halle Neustadt



Seite 72
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«

Seite 73
Foto: SuS, Dez. 2024
Formenwandler, gestalterisch ex-
perimentelle Auseinandersetzung
mit Wachs, Weihnachtsmarkt,
Passage 13, Halle Neustadt

Seite 73
Foto: CD, Dez. 2024
Formenwandler, gestalterisch ex-
perimentelle Auseinandersetzung
mit Wachs, Weihnachtsmarkt,
Heide Nord, Halle



Seite 72
Foto: CD, Okt. 2024
Projektwoche – Incredibile
Material, LBZ für Blinde und
Sehbehinderte »Hermann von
Helmholtz«

Seite 73
Foto: CD, Dez. 2024
Formenwandler, gestalterisch ex-
perimentelle Auseinandersetzung
mit Wachs, Weihnachtsmarkt,
Heide Nord, Halle



Noe T.



Amelia



Helene



Anna



Elena



Jasmin



Lea



Leo



Linn



Nike



Paula



Luise

Traumreisen aus dem
Nachmittagskurs digitales Gestalten am Burg-Gymnasium Wettin



Noe M.



Clara



Fiona



Josy



Julia



Tabea



Madleen



Mathilda



Mia



Nicole



Nikolai



Pablo

Traumreisen aus dem
Nachmittagskurs digitales Gestalten Burg-Gymnasium Wettin

((Hörstück))

Figur 1, aus dem
Kunstmuseum
Moritzburg Halle (Saale)



(((Hörstück)))

Figur 2, aus dem
Kunstmuseum
Moritzburg Halle (Saale)



(((Hörstück)))

Figur 3, aus dem
Kunstmuseum
Moritzburg Halle (Saale)





**Eine Gemeinschaftsproduktion vom
Kunstmuseum Moritzburg Halle (Saale) und
dem Amt für Wunschentwicklung.**

