

S. 210

Constanze Kirchner · Johannes Kirschenmann

Kunst unterrichten

Didaktische Grundlagen
und schülerorientierte Vermittlung



Kompetenzen, die zum Bilderherstellen und Bilderverstehen bzw. Bilderverwenden beitragen, skizziert auch der Abschnitt zu den Lernbereichen in Bezug auf die Kompetenzniveaus (vgl. Kap. 8.6).

7.8 Medieneinsatz im Kunstunterricht

Medien sind Informationsmittel, die im Kunstunterricht zu didaktischen Zwecken eingesetzt werden. Insbesondere Präsentationsformen für Kunstwerke, ästhetische Objekte, Architektur und Design prägen den Kunstunterricht: u. a. Plakate, Zeitleisten mit Epochen, Bildkarteien, Powerpoint-Präsentationen, Internet mit Datenbanken zur Bildrecherche, Kunstkataloge, Arbeitsblätter, Schulbücher sowie Filme über Kunstwerke, Verfahren oder Künstlerbiografien. Ein wichtiges, wenn gleich selten genanntes, Medium ist das Skizzenbuch der Lehrperson. Denn die Lehrkraft kann darin vorzeichnen, nachzeichnen, Korrekturen aufzeigen, gestalterische Anregungen bieten usw.

Zu differenzieren ist zwischen den Lehrmitteln, die als Wandtafel oder Whiteboard der Veranschaulichung dienen, und den Lernmitteln, die als Unterrichtshilfen den Schülern zur Verfügung stehen. Zahlreiche Veranschaulichungsmittel präsentieren die Unterrichtsgegenstände, im Kunstunterricht meist als gedrucktes oder projiziertes Bild, als Film usw. Als Arbeitsmittel gelten Materialien, die beim Stationenlernen oder den Gestaltungs- und Darstellungsverfahren in die Hand genommen werden (Wichelhaus 1998, S. 94). In der Fachdidaktik hat sich die Unterscheidung der Unterrichtsmaterialien in Repräsentations- und Realisationsmedien begrifflich etabliert. In der bevorzugt visuellen Repräsentation wird etwas anschaulich oder überhaupt erst anschaulich, in der Realisation wird etwas hergestellt, im Unterricht wird dazu praktisch gearbeitet, eine Gestaltung, eine Bildform hervorgebracht.

Lange war der Bilddruck das oft einzige Medium der Bildpräsentation im Kunstunterricht, Kunstdrucke und Bilderserien mit Kommentar traten hinzu. Ab der Mitte des 20. Jahrhunderts folgten die Bildprojektionen über das Episkop und dann den Diaprojektor. Thematische Diaserien, zunächst zu kunstgeschichtlichen Epochen, dann zu vielen weiteren kulturgeschichtlichen Themenbereichen, ergänzten das Angebot. Die Overheadfolie, der Lehrfilm, ab den 1980er-Jahren auf Video, dann als DVD und Blue-Ray, fächerten die Bildpräsentation im Kunstunterricht auf.

Die Visualisierung gelingt nun in verschiedenen Aspekten einer formalen Bildbetrachtung durch Vergrößerung, abgeblendete Bildfelder und leicht einzuzeichnende Kompositionslinien anschaulicher. Das Finden und Entdecken wird plausibler. Abstraktes wird konkreter. Bildvergleiche und gleichzeitiges Präsentieren, Zuordnen von Informationen (in Text, Bild, Audio) kann sinnfälliger werden. Ziel guten Unterrichts ist die Erhöhung der erarbeitenden Aktivitäten der Lernenden. Digitale Medien begünstigen solche Bilderkundungen, sie bieten neue Optionen

zur Exploration des Bildraums, zur Dokumentation, zur Präsentation. Letztlich bieten digitale Medien für expressive Lernaktivitäten ein Potenzial – hier stehen Tools zur Bildgestaltung und Veröffentlichung zur Verfügung. Whiteboards unterstützen die formalanalytische Bildanalyse hervorragend; Arbeitsergebnisse können in verschiedenen Zustandsstufen abgespeichert und via Tablet oder Server zur Verfügung gestellt werden. Damit sind Dokumentationen und vor allem Präsentationen von eigenen Ideen und Resultaten der gestaltenden Arbeit ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Allerdings sind digitale Werkzeuge im Zusammenhang einer nur technokratisch gemeinten Effizienzsteigerung von Unterricht auch kritisch zu bewerten. Dabei wird die Medialität selbst zum Gegenstand eines Unterrichts, der nach dem „Gemacht-Sein“ der Bilder – sei es das Ölbild, die Skulptur, die Werbegrafik, das Pressefoto oder eine Website – und ihren Wirkungen fragt.

Schulbücher und Lehrwerke

Generell eignen sich im Fach Kunst vielerlei Schulbücher, Arbeitshefte usw. für den Unterricht. Die Schulbuchverlage bieten neben ihren Werken zu einer didaktisch fokussierten Kunstgeschichte zahlreiche Themenbände und Arbeitshefte zu sehr vielen Feldern wie Architektur, Design, Film, Drucken und den weiteren im Fach üblichen Gestaltungs- und Darstellungstechniken. Einige Lehrwerke werden von filmischem Material auf DVD oder digitalen Unterrichtsassistenten ergänzt. Schulbücher und Arbeitshefte werden im Kunstunterricht eher begleitend eingesetzt, oft in den oberen Jahrgangsstufen zur Vertiefung kunstwissenschaftlicher Themen. Große Bedeutung haben die Schulbücher für die Vor- und Nachbereitung des Kunstunterrichts aufseiten der Lehrkräfte, denn hier finden sie die Sachinformationen oder die Anleitungen für Gestaltungsverfahren in kompakter und anschaulicher Form – oft ergänzt um Arbeitsanregungen für die Lernenden.

Als beispielhaft für eine den Kunstunterricht in der mittleren Sekundarstufe konstruktiv anleitende und begleitende Publikation kann das „Kunst Arbeitsbuch 2“ aus dem Klett-Verlag gelten. Der Band richtet sich an Siebt- bis Zehntklässler, die ihr Selbst- und Weltbild infrage stellen und sich als Jugendliche in der Welt und zur Kunst neu positionieren. Das eröffnet dem Kunstunterricht in der Auseinandersetzung mit Alltagsästhetik und Kunst neue Erkenntnis- und Handlungsfelder für die Persönlichkeitsbildung. In diesem Alter richten die Lernenden ihre Gestaltung an einem anderen Anspruch wirklichkeitsgetreuer Form und veränderter Symbolwelten aus. Große Skepsis muss den in großer Vielzahl von diversen Verlagen verbreiteten Kopiervorlagen entgegengebracht werden: Denn sowohl hinsichtlich stereotyper Bastelaufgaben und Ausmalbögen als auch einem häufig völlig unangemessenen Umgang mit Kunstwerken, sind sie meist wenig geeignet, das Darstellungsvermögen der Lernenden zu fördern.

Software und andere Tools

Digitale Medien sind in vielen Schulen zwar hinreichend vorhanden, sie werden aber nur partiell in die Arbeitsprozesse eingebunden und sie sind in der Bedie-

nung nicht selten zu wenig auf die Bedürfnisse ihrer Nutzer zugeschnitten. Dennoch ist die digitale Bildgestaltung im Kunstunterricht schon lange an die Seite der vielen analogen Gestaltungsmethoden getreten. Dazu braucht es keineswegs teure Profisofware wie den Photoshop von Adobe. Wer dessen Oberfläche gewohnt ist, findet mit Artweaver ein ähnlich strukturiertes, leistungsstarkes Werkzeug. Das Programm Gimp operiert mit vielen parallelen Fenstern und ist deshalb bei sehr ähnlichen Gestaltungsoptionen zunächst gewöhnungsbedürftig.

Fest installierte Software bereitet im Schulalltag durch die wechselnde Nutzung der Hardware oft Kummer. Portable Gestaltungssoftware, von den Schülern überall und damit auch zu Hause einsetzbar, befreit von dieser hemmenden Hürde. Auf dem „F2-USB Kunst-Stick“ aus dem Schulreferat der Stadt München liegen für die Windowsplattform zahlreiche nützliche Werkzeuge für die Bildbearbeitung, 3-D-Grafik, Animation, Audio und Video und Webpublishing mit über 20 ausgesuchten Programmen vor (Download: www.sysgym.musin.de/k-stick [Zugriff: 20.07.2015]).

Im Internet gibt es zahlreiche Tools als Freeware, die im Leistungsumfang an kostenpflichtige Software oft heranreicht. Neben Artweaver ist Zoner Photo Studio bestens bewertet. Zur Archivierung und Ordnung von Bildern außerhalb von Datenbanken sollte man es am besten mit InfranView ergänzen. Der VLC-Mediaplayer und der KMP-Player ermöglichen die Wiedergabe unterschiedlicher Multimediaformate, die auch wie FormatFactory die Umwandlung in gewünschte andere Medienformate ermöglichen. Das FreeStudio enthält als gebündeltes Paket verschiedener Softwaretools alle notwendigen Werkzeuge, um Clips von Videoportalen herunterzuladen, diese in weiter verwendbare Formate umzuwandeln und anschließend auf externen Speichermedien zu brennen. Ähnliches leistet auch VirtualDub. Audacity dient als kostenloser Audioeditor zur Aufnahme und Bearbeitung von Tönen. Alle wesentlichen Audioformate werden verarbeitet, vor allem aber eignet sich die intuitiv zu bedienende Software für das Abmischen mehrerer Tonspuren, das Hinzufügen von Klangeffekten und andere Audiomanipulationen, z. B. für Soundcollagen.

DVD und digitale Quellen

Lehrkräfte dürfen ihren Lerngruppen gekaufte oder geliehene Filme vorführen, denn eine Lerngruppe ist nicht als Öffentlichkeit definiert. Dies gilt jedoch nicht für aufgezeichnete Sendungen aus dem Fernsehen. Fernsehsendungen dürfen im Unterricht nur bei tagesaktuellen Berichten gezeigt werden oder wenn sie direkt aus dem Internet, z. B. über eine Mediathek, präsentiert werden. Zahlreiche DVDs zu Themen der Kunst offeriert die Buchhandlung Walther König über ihren Onlineversand; absolut MEDIEN bietet schwer zugängliche Klassiker des Films sowie Dokumentationen zu Kultur und Kunst. Zum Programm gehören auch die Titel der ARTE EDITION. Die Reihe „Palettes“ von arte auf 18 DVDs – mit 50 hervorragend veranschaulichten Bildanalysen immer zu einem Werk – ist im Schuber bei Amazon France für gut 100 Euro zu bekommen, während die glei-

che, mehrsprachige Ausgabe in Deutschland 150 Euro kostet. In der von der BBC übernommenen, deutschsprachigen Reihe der „WELT-Edition“ werden ähnlich wie in „Palettes“ sozialhistorische und ikonografische Hintergründe der einzelnen Werke aufgedeckt; die Reihe reicht von Botticelli über Rembrandt, Vermeer und Goya zu den Protagonisten der Klassischen Moderne.

Von Matthew Barney bis Pipilotti Rist, von Sophie Calle bis Andy Warhol – www.ubuweb.com (Zugriff: 20.07.2015) ist ein Archiv im Netz, das u. a. Filmen zur Kunst eine Plattform bietet, auf der sie zur Nutzung im Bildungsbereich präsentiert werden. Statements von Künstlerinnen und Künstlern, Dokumentationen oder Künstlerfilme sind bei verschiedenen Portalen von YouTube zu streamen; das dortige Portal Kunstspektrum wird laufend ausgebaut. Kunstpädagogisch ausgerichtet ist die Plattform www.fragen-zur-kunst.de (Zugriff: 20.07.2015), auf der Statements aus dem Kunstbetrieb und der Vermittlung Impulse zur Diskussion geben.

Ob es um einen breiten Bilderfundus oder themenspezifische Segmente geht, zahlreiche Bildquellen im Netz bieten nahezu alles: Web Gallery of Art, Webmuseum, Mark Harden's Archive, Das Filmportal, Ahab Image Foundation, Silikon, Database of Virtual Art, Google Art Projekt oder digitalesammlung.staedelmuseum.de (Zugriff: 20.07.2015).

Whiteboard und Tablet

In Verbindung mit den Whiteboards könnte das Tablet das zentrale Medium einer künftigen Lernkultur in der Schule werden. Binnendifferenzierung und Individualisierung fordern Lernumgebungen für selbstständiges Arbeiten in unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Zugleich ermöglichen zeitgemäße Lernumgebungen ein zeitlich versetztes Arbeiten und Üben, also auch außerhalb der Schule, und sie lassen ein hohes Maß an Interaktivität und Kooperation zu. Die Inhalte bisheriger Schulbücher und Arbeitshefte werden den Schülerinnen und Schülern in hypertextueller Verknüpfung individuell und elektronisch zur Verfügung gestellt. Das ermöglicht ein individuelles Lerntempo, fördert die Kommunikation in Teams und lässt den Kontakt mit der Lehrkraft – so weit geregelt – auch außerhalb des Fachunterrichts zu. Das Whiteboard wird zur interaktiven Projektionsfläche, auf der die Arbeitsergebnisse der Lerngruppe gezeigt werden. Doch die Tablets dienen nicht nur der einfachen Recherche und dem Präsentieren, mit ihnen können eigene Videos gedreht, geschnitten und vertont werden.

7.9 Außerschulische Lernorte

Die Bildreproduktion und Bildprojektion – als Präsentationsmedien – lassen die Bildformen von Kunst und Alltag im Unterricht erst anschaulich werden. Das berührt die Wahrnehmung der Materialien des Kunstwerks ganz entscheidend und verweist auf die Notwendigkeit, über den Kunstunterricht auf die Begegnung