

In der Medienwelt orientieren – Ein integraler Zugang

Joachim Penzel

Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind heute mit einer Medienwelt konfrontiert, die verschiedenste Technologien, Anwendungsfunktionen und Kontexte, unterschiedliche Formate, Themen und Ästhetiken miteinander verbindet. Der daraus resultierenden Fragmentierung der Persönlichkeit und der individuellen Orientierungslosigkeit begegnet die Integrale Kunstpädagogik mit ihrem Konzept der Ganzheitlichkeit, das einen selbstbewussten Umgang mit allen Arten von Massenmedien und Medieninhalten fördert.

Zum Wandel im Umgang mit Massenmedien im Kunstunterricht

Die Auseinandersetzung mit Bildern der Massenmedien gehört seit etwa 40 Jahren zum festen Bestandteil des Kunstunterrichts. Dieser zentrale Themenbereich, der auch in den meisten Lehrplänen verankert ist, erlangt von Jahr zu Jahr mehr Relevanz, da die Mediendiversität zunimmt, die Mediennutzung einfacher wird und die Menge der kommunizierten Bilder kontinuierlich wächst. Mit Blick auf Jugendliche und ebenso auf Erwachsene lässt sich also von einer völlig geänderten Medienerfahrung allein innerhalb der letzten zehn Jahre sprechen: Während zur Jahrtausendwende noch das rein rezeptive Verhalten, also der Konsum von Massenmedien (Zeitschriften, Fernsehen, Kino, Video, Computer) im Vordergrund stand, agieren zunehmend mehr Menschen als Bildproduzenten, indem sie eigene fotografische Bilder online stellen, diese zuvor bearbeiten und eventuelle mit Texten kommentieren (Zaremba 2010, Grünwald 2013). Rezeptive und produktive Mediennutzung laufen heute also parallel und bedingen sich gegenseitig. Damit entstehen neue Herausforderungen für die Kunstpädagogik. Das heißt allerdings nicht, dass frühere methodische Ansätze zu den historischen Akten zu legen sind, sondern vielmehr, dass eine Rückversicherung in der Fachgeschichte das Spektrum möglicher Aufgaben für die Gegenwart bereichern sollte. Ältere Methoden sind heute im Unterricht noch genauso gut und wirkungsvoll einsetzbar wie vor 30 Jahren. Deshalb lohnt ein schlaglichtartiger Rückblick, der didaktische Ziele und Arbeitsweisen deutlich macht.

Einige methodische Ansätze der Kunstpädagogik im Umgang mit Massenmedien

Konzept Visuelle Kommunikation: Ab Mitte der 1970er-Jahre erlangte das Konzept „Visuelle Kommunikation“ für die Neuausrichtung des Faches Kunsterziehung eine zentrale Bedeutung. Die hier praktizierte kritische Auseinandersetzung mit Bildern der Massenmedien reagierte auf die geänderte Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, die zunehmend von Medienkonsum bestimmt war. Indem verstärkt Analyse- und Reflexionsverfahren von Bildern am Beispiel von Werbung, politischer Fotografie, Fernsehserien und Bildern der Nachrichten mit den Schülern durchgeführt wurden, sollte ein kritisches Medienbewusstsein entstehen,

das einer Gefahr der Manipulation durch Massenmedien entgegenwirken und in der Folge zur Emanzipation der Meinungsbildung von Jugendlichen beitragen sollte (Otto 1987).



Das Bild des Kanzlers – das Anlegen einer Bildsammlung und der somit mögliche Bildvergleich entspricht einem wichtigen Arbeitsverfahren der „Visuellen Kommunikation“ (Ergebnis einer Lehrerfortbildung in Rudolstadt 2005)

Ästhetische Forschung: Neben einer rein theoretischen Auseinandersetzung spielten bereits Formen des Sammelns, Ordners und Dekonstruierens von Medienbildern eine wichtige Rolle. Diese praktischen Arbeitsverfahren übernahm der kunstpädagogische Ansatz „Visuelle Kommunikation“ von damaligen Gegenwartskünstlern. Mit dem Methodenkonzept der „Ästhetischen Forschung“ von Helga Kämpf-Jantzen wurden diese Arbeitspraktiken weiter ausgebaut und für verschiedene alltagskulturelle und massenmediale Themenfelder fruchtbar gemacht (Kämpf-Jantzen 2000). Das Anlegen von Bildsammlungen und deren Auswertung mittels des Collageverfahrens ist heute ein Kernbestandteil der Kunstpädagogik. Dabei erhält die gestalterische Aufbereitung der Sammlung in Form von Bilderbüchern, Postern, Ausstellungen und Installationen einen eigenen ästhetischen Wert, der maßgeblich zur Erkenntnisbildung beiträgt.



Monument Afrika – Mediale Darstellungen von Afrika und afrikanischen Menschen als temporäre Installation, inspiriert von Arbeiten von John Bock (Arbeitsergebnis einer Weiterbildung im LISA Halle 2006)

Gestaltungstechnische Bildung: In den 1990er-Jahren wurde der Fokus der Medienauseinandersetzung zunehmend zu einer eigenen produktiven Gestaltung hin verschoben. Die Schüler sollten selbst lernen, mit Medien zu kommunizieren, die dabei erforderlichen Techniken zu beherrschen und eigene Bilder mit wirkungsvollen Botschaften zu versehen. Plakatgestaltung zu politisch brisanten Themen, zur Jugendkultur, aber auch zu ökologischen und feministischen Problemen spielte hier eine wichtige Rolle. Neben der inhaltlichen Beschäftigung stand die dem Medium Plakat angemessene einprägsame Gestaltung im Vordergrund. In diesem Bereich einer produktiven Medienauseinandersetzung im Sinne von eigenständiger Mitgestaltung erlangte der Kunstunterricht neben Sonderfächern wie „Medienbildung“ oder „Kultur und Medien“ eine Schlüsselrolle bei der Vermittlung technischer Gestaltungs-kompetenzen beispielsweise von digitaler Fotografie und elektronischer Bildbearbeitung, Film- und Trickfilmherstellung, Handyfotografie- und –film (Billmayer 2015).



Computergrafische Gestaltung von Fotografien für einen Kalender (9. Klasse, Unterricht von Heike Mosebach)

Medienthemen als Gestaltungsanlass (kompensatorische Kunstpädagogik): Im letzten Jahrzehnt hat sich auf der Grundlage empirischer Studien die Einsicht verbreitet, dass in der Kindheit und in der frühen Jugend ein kritisches Medienbewusstsein aufgrund mangelnder kognitiver Voraussetzungen dieser Altersgruppe nur schwer oder kaum ausgebildet werden kann. Dennoch sind Auseinandersetzungen mit Medienthemen sehr wichtig, nur sollten diese heute eine andere Funktion übernehmen. Insbesondere mit Blick auf Videospiele und Actionfilme kann eine bildgestalterische Auseinandersetzung eine kompensatorische Rolle übernehmen und dazu beitragen, die medial erlebten Gewalterfahrungen zu verarbeiten. Das Zeichnen und Malen von medialen Helden oder von Film- und Spielhandlungen verwandelt den passiven Medienkonsum in eine produktive eigenständige Gestaltung, bei der die Schüler wieder Souverän ihrer Bild- und Empfindungswelt werden können (Wiegelmann-Bals 2009).



Kampfszenen in Star Wars – Kinderzeichnung 3. Klasse (Unterricht von Sandra Prill)

Überschaut man die hier grob skizzierte Entwicklung, dann können für die aktuelle Schulpraxis folgende Hauptschwerpunkte für eine Auseinandersetzung mit Massenmedien im Kunstunterricht zusammengefasst werden:

- *technische Medienkompetenzen* in den Bereichen Collage, Fotografie, Film, Handyfotografie und digitale Bildbearbeitung
- *kommunikative Kompetenzen*, um eigene Botschaften mittels Mediengestaltungen auszudrücken
- *analytische Bildkompetenzen* auf der Grundlage kunst- und bildwissenschaftlicher Methoden
- *Reflexionskompetenzen* mit dem Ziel der Entwicklung eines kritischen Bild- und Medienbewusstseins

Die hier skizzierte medienpädagogische Entwicklung innerhalb des Kunstunterrichts der letzten Jahrzehnte verdeutlicht, dass die Kunstpädagogik einem bildungspolitischen Reaktionssystem für die sich rasant wandelnden massenmedialen Herausforderungen entspricht. Die damit verbundene Flexibilität ist zwar ihr großer Vorzug; der Druck einer Methodeninnovation in Permanenz hat aber den Nachteil, dass verschiedene Aspekte der Fachgeschichte heute zugunsten des Neuen ausgeblendet werden. Außerdem werden die einzelnen Methoden selten im Kontext eines übergreifenden Bildungsmodells verortet, sodass ihre unmittelbaren Lernziele oft willkürlich erscheinen. Die Integrale Kunstpädagogik bietet hier eine fruchtbare Alternative.

Medienpädagogische Schwerpunkte integral bestimmen

Ziel aller pädagogischen Bemühungen ist die allseitige Entwicklung der Persönlichkeit Heranwachsender. Eine Auseinandersetzung mit Massenmedien und damit die Entwicklung gestaltungspraktischer und analytisch reflexiver Medienkompetenzen sind nicht etwa als ein Bestandteil dieser allgemeinen Persönlichkeitsbildung zu betrachten. Vielmehr sollte Medienbildung alle Facetten einer Person berücksichtigen, denn die Wirkung von Massenmedien

ergreift die Ganzheit der Individualität. Daher ist es erforderlich, mediale Bildungsaufgaben im Kontext eines tatsächlich ganzheitlichen Persönlichkeitsmodells zu diskutieren. Dazu bietet die Integrale Theorie, insbesondere das Quadrantenmodell von Ken Wilber, beste Voraussetzungen. Zur Erinnerung – hier werden vier grundsätzliche Subjektdimensionen unterschieden (dazu Penzel 2010, vgl. auch Einführung in die Integrale Subjekttheorie dieser Website):

- Ich = *psychische Subjektdimension* (Verstand, Gefühl, Vorstellung, Erinnerung, Fantasie)
- Es = *Körpersubjektdimension* (Sensorik, Motorik, Intermodalität, Koordination, Ausdauer)
- Wir = *kulturelle Subjektdimension* (Interaktion, Kommunikation, Symbolgebrauch, Kontextualisierung, Regelanwendung, Kontigenz)
- Sie = *materiell-technische Subjektdimension* (Natur, Technik, Institutionen, Materie der Natur und Gesellschaft, faktisches Bezugswissen im Sinne von Know how)

Auf dieser Grundlage ist es möglich, medienpädagogische Aspekte des Kunstunterrichts genauer zu definieren und damit konkrete Rahmenziele des Fachs auf der Grundlage einer umfassenden Subjekttheorie zu bestimmen:

- Ich = *psychische Subjektdimension*
 - emotionale Wirkungen von Medienbildern in eigenen Bildgestaltungen ausdrücken
 - eigene fiktive Medienwelten entwickeln und gestalten
 - das Medienerleben im Laufe der eigenen Biografie (Kindheit, Jugend) erforschen
 - mediale Dokumente der Eltern- und Großelterngeneration untersuchen und als Teil der familiären Erinnerung erschließen
- Es = *Körpersubjektdimension*
 - das Verhältnis rezeptiver Medien (bspw. Bildschirm) und produktiver Medien (bspw. Kamera) zum eigenen Körper untersuchen
 - Medien als Körperextension in Gestaltungsprozessen nutzen
 - Medien (Internet, Skyp, Handy) als interaktive Kommunikationssysteme mit Körperbezug nutzen (bspw. interaktive Performances)
- Wir = *kulturelle Subjektdimension*
 - den Einfluss medialer Bilder auf das kollektive Gedächtnis erkennen
 - symbolische Verfahren der Sinnerzeugung massenmedialer Bilder kennen- und in eigenen Gestaltungen nutzen
 - die Bedeutungsabsicht massenmedialer Bilder analysieren und gestalterisch verändern (mit vorhandenen Sinnangeboten spielen)
 - eigene Botschaften wirkungsvoll mittels unterschiedlicher Medien kommunizieren
- Sie = *materiell-technische Subjektdimension*
 - verschiedene Medientechniken kennenlernen und gestalterisch nutzen
 - formalästhetische Aspekte massenmedialer Bilder theoretisch und gestaltungspraktisch analysieren
 - eigene Mediengestaltungen wirkungsvoll präsentieren und dabei die eigene Person als Teil einer Medienumgebung einsetzen

Diese ganzheitliche Bestimmung medienpädagogischer Bildungsziele des Kunstunterrichts hat den Vorteil, dass damit auch Aspekte der Wirkung und der Interaktion mit Massenmedien in das Kompetenzspektrum aufgenommen werden, die ansonsten sehr leicht übersehen werden. Die Schwerpunkte der Medienbildung liegen seit den 1970er Jahren in den Bereichen des kulturellen und des materiell-technischen Subjekts. Einflüsse auf den Körper und Aspekte der psychischen Disposition werden eher selten thematisiert. Im Folgenden sollen vier Einzelbeispiel Möglichkeiten der gestaltungspraktischen Arbeit mit Massenmedien im Kunstunterricht veranschaulichen.

Integrale Praxis eines medienpädagogischen Kunstunterrichts

Die vier Unterrichtprojekte werden hier nur schlaglichtartig beschrieben, ausführliche Informationen und Hinweise zum Stundenablauf finden sich in Penzel 2014.

Psychisches Subjekt

In Bezug auf diesen Persönlichkeitsanteil geht es im Allgemeinen darum, Verstand, Gefühl, Vorstellung, Erinnerung und Fantasie zu fördern. Für eine Medienauseinandersetzung könnte dies unter anderem bedeuten, eine eigene Medienwelt mit speziellen Helden, Handlungen und Ereignisorten zu erschaffen. Ein technisches Grundwissen (bspw. zur Fotografie) ist hierbei zwar Voraussetzung, allerdings sollte der Arbeitsschwerpunkt auf die Entwicklung der Imaginationskraft gelegt werden. In dem Projekt „Entdeckung der Winzigkeit“ wurde der Einstieg in die Erfindung einer medialen Vorstellungswelt mit Spielzeugfiguren der Modelleisenbahn gewählt. Für die hier bereits definierten Charaktere sollten spezielle Szenarien für Handlungen entwickelt werden, in denen sich die Helden bewähren können. Im Medium der Fotografie sollten Miniaturwelten entstehen, bei denen die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion nicht mehr klar erkennbar ist.



Entdeckung der Winzigkeit, Projektarbeit von Henriette Putlitz © (Digitalfotografie)

Körpersubjekt

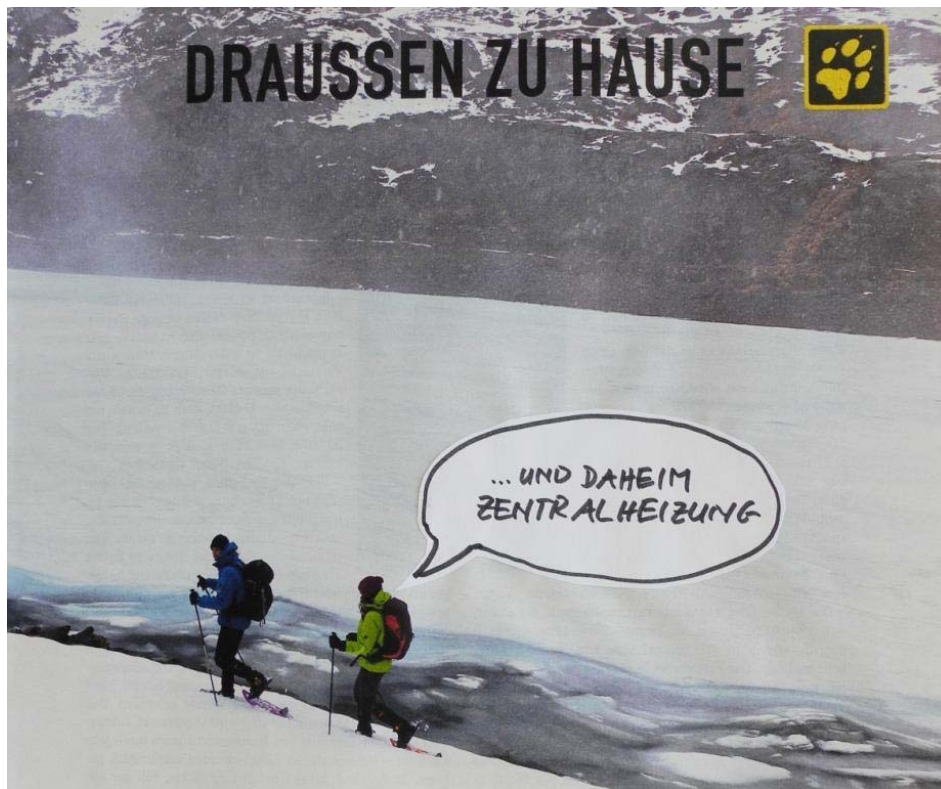
In diesem Subjektbereich werden im Kunstunterricht u.a. Sensorik, Motorik, Intermodalität, Koordination, Ausdauer gefördert. In der Auseinandersetzung mit Medien kann dies unter anderem bedeuten, verschiedene Bildapparate (Kamera, Handy, Tabletcomputer) als Körperextensionen zu begreifen, mit denen auf ungewöhnliche Weise Bilder eingefangen werden können. Beispielsweise kann man sich eine Filmkamera an den Fuß binden oder auf den Rücken schnallen, um experimentell zu filmen. Eine Steuerung der Technik ist damit nur bedingt möglich. Die entstehenden Bilder verweisen auf die Körperteile, an denen sie entstanden sind. So lässt sich eine leibbezogene Bildästhetik entwickeln.



Mit dem Fuß filmen (Projektarbeit in der Grundschule von Joachim Penzel)

Kulturelles Subjekt

Kultur ist die Dimension, die uns Menschen verbindet. Sie entsteht durch Kommunikation, daher sind das Wissen um die Bedeutung von Sprache und Bildern, der richtige Symbolgebrauch und die Bedeutungsänderung von Symbolen in unterschiedlichen Kontexten Grundbedingungen des kollektiven Verstehens. Die unterschiedlichen Bedeutungsaspekte und visuellen Symboltechniken von Massenmedien werden üblicherweise durch Bildanalysen herausgearbeitet. Man kann aber auch mittels einer spielerischen Umgestaltung eine direkte Auseinandersetzung auf der Sinnesebene von Medienbildern suchen. Anregungen hierfür bietet die aktuelle Jugendkultur, insbesondere die im Kontext der Streetart verbreitete Strategie des Culture Jamming (Lasn 2005). Dabei handelt es sich um Piratenaktionen, bei denen auf Werbeplakaten im Stadtraum neue Elemente eingeklebt werden, die den manipulativen Sinn der jeweiligen Reklame deutlich machen. So wird Werbung zu Antiwerbung, Manipulation zu Aufklärung. Diese Verfahren lassen sich auch im kleinen Format im Klassenraum ausgehend von Reklameseiten aus Journalen erproben. Durch die Einfügung neuer Bild- und Textelemente soll der beabsichtigte Sinn der Werbung verändert (bspw. ironisiert) werden.



Manipulation von Werbung – Culture Jamming als Konsumkritik (Ergebnis einer Weiterbildung im Lisa Halle, 2014)

Materiell-technisches Subjekt

Eine wesentliche Aufgabe des Kunstunterrichtes ist es, formalästhetisches und technisches Bezugswissen der Gestaltung zu vermitteln. Dieses umfasst im Bereich der Medienpädagogik u.a. die Handhabung diverser Bildapparate und die theoretische und praktische Auseinandersetzung mit Kompositionsprinzipien in den Bereichen Reklamebild, Fotografie, Film, Computergrafik. Diese zweifache Kompetenzschulung (Technik und Form) hat das Ziel, die Lernenden sowohl im Rezeptionsbereich als Medienkonsumenten für die Analyse der spezifischen Bildästhetik der Gegenwart anzuleiten als auch deren gestaltungspraktische Fähigkeiten systematisch weiterzuentwickeln. Jugendliche sind zum überwiegenden Teil aktive und begeisterte Filmkonsumenten (Fernsehen, Kino, Internet). Zwar ist aus der täglichen Erfahrung ein Grundgefühl für die jeweilige Ästhetik diverser Filmgenres vorhanden, eine analytische Betrachtung, bei der die Eigenheiten der formal-technischen Herstellung von Filmen erkannt werden, bedarf jedoch einer speziellen Schulung. Das Medium des rekonstruierenden bzw. analytischen Storyboards ermöglicht den Lernenden einen gestaltungspraktischen Zugang zur Filmanalyse. Den Schülern wird eine einminütige Sequenz eines Spielfilms zunächst in normaler Laufzeit gezeigt, bei der anschließenden Wiederholung wird bei jedem Filmschnitt (Cut) in der Handlung der Film angehalten und die Schüler skizzieren die jeweilige Einstellung. Innerhalb eines solchen gezeichneten analytischen Storyboards werden u.a. folgende formalästhetische Elemente der Filmproduktion erkannt: die dramatische Wirkung von Bildausschnitten, von Kameraperspektiven und Lichtführung sowie die Bedeutung von Schnittgeschwindigkeiten für das Tempo einer Handlung. Hierbei wird unter anderem deutlich, dass sich die Kontinuität der Filmhandlung erst aus einer Zusammensetzung fragmentierter Einzelbilder im Bewusstsein der Zuschauer entwickelt.



Filmästhetik rekonstruieren – analytisches Storyboard zu einer Sequenz aus „Herr der Ringe“ (Ergebnis einer Weiterbildung im Lisa Halle, 2014)

Literatur

- BILLMAYER, FRANZ (2015): www.bilderlernen.at
- GRÜNWARD, JAN G. (2013): *Bilder Medien Geheimnisse*. Über die Vermehrung alltagskultureller Bildzeugnisse, in: BDK-Mitteilungen Nr. 4, S. 19-23
- KÄMPF-JANTZEN, HELGA (2000): *Ästhetische Forschung*. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft, Köln
- LASN, KALLE (2005): *Culture Jamming – Die Rückeroberung der Zeichen*, Frankfurt a.M.
- OTTO, GUNTER (1987): *Auslegen*. Ästhetische Erziehung als Praxis des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bildern, Bd.1 und 2, Seelze
- PENZEL, JOACHIM (2010): *Gestalten als ganzheitliche Bildung*. Perspektiven einer integralen methodologischen Pluralität eines neuen Unterrichtsfachs, in: PENZEL, JOACHIM und MEINEL, FRITHJOF (Hrsg.): *Gestalten und Bilden*. Methodendiskurs als Impuls für den Unterricht, München, S. 17-35
- DERS. (2014): *Medien, Werbung, Meinungsbilder*. Kompaktpaket methodisch-praktischer Anregungen für die Arbeit im Kunstunterricht der Sekundarstufen, in: Arbeitsmaterialien des Bereichs Gestalten an Grund- und Förderschulen der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg: http://schulpaed.philfak3.uni-halle.de/grundschule_bereiche_mitarbeiter/1059201_1238216/lehregestalten/
- TEWES, JOHANNA und WIEGELMANN-BALS, ANNETTE (2010): *Transformation populärer Bildwelten*, in: Bering/Höxter/Niehoff (Hrsg.): *Orientierung Kunstpädagogik*, Oberhausen, S. 355-362
- WIEGELMANN-BALS, ANNETTE (2009): *Die Kinderzeichnung im Kontext der neuen Medien*. Eine qualitativ-empirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen, Oberhausen
- WILBER, KEN (1996): *Eros. Kosmos. Logos*, Frankfurt (engl. Orig.: *Sex. Ecology. Spirituality*, Boston 1995)
- DERS. (2001 b): *Integrale Psychologie*. Geist. Bewußtsein. Psychologie. Therapie, Freiamt (engl. Orig.: *Integral Psychology*, Boston 2000)
- ZAREMBA, JUTTA (2010): *FanArt: Zu Praktiken und Ausdrucksformen aktueller JugendKunstOnline*, in: Kirchner et al (Hg.): *Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck*, München, S. 175-188