

4. Computeranimation im Kunstunterricht

In diesem Kapitel wird die theoretische Grundlage der didaktischen Forschung zur Computeranimation im Kunstunterricht unter folgenden Fragestellungen entwickelt:

- An welchem Konzept orientiert sich der heutige Kunstunterricht?
- Warum sollte Computeranimation besonders im Kunstunterricht eingesetzt werden, und wie ist die Einsatzsituation?
- Welchen Beitrag leistet das Fach „Kunst“ zum Erwerb von „Visual Literacy“?

In bezug auf die erste Frage wird das heute vorherrschende Konzept des Kunstunterrichts als *„Ästhetischer Erziehung“* als übergeordnetes Konzept für alle visuellen Erscheinungsformen befürwortet. Ästhetische Erziehung muß neben den herkömmlichen klassischen Darstellungsformen in der zunehmend durch neue Medien geprägten Alltagswelt gerade auch die Neuen Technologien berücksichtigen.

Für die zweite Fragestellung muß zuerst die neue technische Darstellungsform der „Computeranimation“ in den Kunstunterricht im Hinblick auf das Konzept der Ästhetischen Erziehung integriert werden, weil der Kunstunterricht das einzige Fach ist, das sich an der gestalterischen Praxis am Bild orientiert. Wenn man die gegenwärtige Situation des Einsatzes betrachtet, so wird klar, daß sich der Kunstunterricht derzeit mit der Integration noch schwer tut. Die Problematik wird hier unter verschiedenen Aspekten beleuchtet: die Konzeptlosigkeit der pädagogischen Auseinandersetzung mit den Neuen Medien, die Kompetenz der Kunstpädagogen und die technische Ausstattung in der Schule sowie die Einsatzsituation in Deutschland.

Für die letzte Frage wird hier schließlich festgestellt, daß der Kunstunterricht einen besonderen Beitrag zum Erwerb von „Visual Literacy“ im Rahmen der Medienpädagogik leisten kann, da er die Schüler durch die gestalterische Praxis zum ästhetisch qualifizierten Medienumgang führen kann, indem er viele didaktische Materialien zur Medienkunst und zur Visuellen Kommunikation im Hinblick auf Ästhetische Erziehung anbieten kann.

4.1 Ästhetische Erziehung im Fach Kunst

Um die Fachspezifität des heutigen Kunstunterrichts genau zu erkennen, ist zuerst eine historische Betrachtung sinnvoll. Der Kunstunterricht hat sich seit den fünfziger Jahren von

der Musischen Erziehung über die Visuelle Kommunikation bis zur Ästhetischen Erziehung entwickelt.

Nach der Kriegszeit und noch bis zum Ende der 60er Jahre besann sich der Kunstunterricht angesichts der Schrecken des Krieges auf die humanen Werte (vgl. Heinig 1976, S. 26). In diesem Sinne diene „*Musische Erziehung*“ (vgl. Schütz 1973, S. 26) als leitendes Konzept des Kunstunterrichts. Musische Erziehung zielt darauf, eine Lebenshilfe zur Überwindung der als Krankheiten betrachteten typischen Erscheinungen der technisierten Welt zu bieten. Sie will „Raum für Besinnung, Muße, Pflege der schöpferischen Kräfte und Zeit zur Reife schaffen“ (Seidenfaden 1958, S. 83; zit. nach Schütz 1973, S. 26), wobei sie sich in ihrer kulturkritischen Haltung gegen Intellektualismus und Rationalismus wendet. Irrationale, emotionale und metaphysische Aspekte spielen hierbei eine wesentliche Rolle.

Aber Bilder sind als Produkte einer zivilisierten Gesellschaft auch an die technische Entwicklung gebunden. Unsere heutige Alltagserfahrung wird stark durch visuelle Informationen mitgeprägt, die zum größten Teil durch die elektronischen Massenmedien vermittelt werden. Diese technischen Bilder haben daher eine große Bedeutung für das Wirklichkeitsverständnis und die Orientierung in unserer Lebenswelt. Die zunehmende Technisierung des Alltags hängt also mit der Mediatisierung der Bilder eng zusammen. Die Bildende Kunst wird ebenfalls durch gesellschaftliche, technische Entwicklungen stark beeinflusst.

Wenn der Kunstunterricht weitgehend einer Musischen Erziehung dient, welche die Medien ablehnt (vgl. Hefele / Seitz 1978, S. 13), dann können die Schüler in einer zunehmend visuell und medienorientierten Kommunikationswelt nicht kompetent mit Bildern umgehen. Im Anschluß an dieser Kritik der Musischen Erziehung wurde Ende der 60er bis Anfang der 70er Jahre über den Kunstunterricht im sozialen System reflektiert, wobei Massenmedien, Alltagskultur und Trivialobjekte als Unterrichtsgegenstände neu entdeckt wurden (vgl. Otto 1990, S. 253; vgl. Wienecke 1996, S. 95). Der Kunstunterricht verlagerte dadurch seinen Schwerpunkt vom musischen Kunstunterricht zur Visuellen Kommunikation, die sich auf die Verarbeitung der durch visuelle Medien vermittelten Umweltwirklichkeit bezieht. So entstand Ende der 60er Jahre auf der Grundlage des gesellschafts- und kulturkritischen Ansatzes der „Frankfurter Schule“ das Konzept der „*Visuellen Kommunikation*“ (Kattenstroth 1982, S. 36).

Kunstunterricht hat hier die Aufgabe, die visuellen Phänomene unserer Umwelt zu erfassen, ihre Strukturen und soziale Funktionen zu analysieren und die Fähigkeit zu kommunikativem Handeln zu entwickeln. Die allgemeine Zielsetzung ist laut Möller (1971, S. 23) die Befähigung zu kritischem Medienkonsum und emanzipatorischem Mediengebrauch (zit. nach v. Criegern 1982, S. 37). Das Konzept der Visuellen Kommunikation kann daher als Grundlage des Kunstunterrichts einen entscheidenden Beitrag zur Auseinandersetzung mit der visuellen Welt bzw. zur visuellen Alphabetisierung und zum besseren Verständnis unserer Kommunikationskultur leisten.

Das Konzept der Visuellen Kommunikation stellt aber Kunst vorwiegend in den Rahmen der gesamtgesellschaftlichen Kommunikation (vgl. Bauer 1979, S. 113). Da die Kunst nur ein Teil der visuellen Welt ist (Hefe / Seitz 1978, S. 13), wird der inhaltliche Schwerpunkt der Kunst auf die visuelle Umwelt und die Medien verlagert. Möller (1971, S. 23), ein Vertreter des Konzeptes der Visuellen Kommunikation, beschreibt, daß der Unterrichtsgegenstand in Visueller Kommunikation visuelle Medien und visuelle Informationen ohne Rücksicht auf deren mögliche künstlerische Gestaltung sind. Die Visuelle Kommunikation vernachlässigt also die Kunst (vgl. Mayerhofer / Zacharias 1976, S. 230; zit. Bauer 1979, S. 114; Rexroth / Amft 1978, S. 204). Das Konzept der Visuellen Kommunikation wurde kritisiert, da es der Bildenden Kunst nur geringen Stellenwert beimißt und zu wenig praktische bildnerische Tätigkeit im Unterricht vorsieht (Möller / Lang 1976; Junker 1977) (vgl. v. Criegern 1982, S. 37).

Daraus folgt ein erweiterter Ansatz des Kunstunterrichts, nämlich das Konzept der „*Ästhetischen Erziehung*“¹. Ästhetische Erziehung schließt Kunst als einen ihrer besonderen Gegenstände mit ein, wobei „sie das Konzept der Visuellen Kommunikation impliziert“ (vgl. Mayerhofer / Zacharias 1976, S. 229; vgl. Bauer 1979, S. 65). Ästhetische Erziehung als „übergeordnetes Konzept“² bezieht sich auf den Gesamtbereich aller visuellen Erscheinungsformen. Gert Selle (1981, S. 13) beschreibt, daß der Begriff der Ästhetischen Erziehung in seiner denkbar weitesten Ausdehnung zur Bezeichnung von Versuchen benutzt wird, Menschen sinnlich und zugleich bewußt und selbstbewußt zu machen, da er weit mehr als nur die künstlerische Erziehung umfaßt.

Jede Theorie der „*Ästhetischen Erziehung*“ enthält in vielen Aspekten ein „gesellschaftstheoretisches, erkenntnistheoretisches und erziehungstheoretisches Vorverständnis“ (Otto 1974, S. 10). Unter dem Einfluß der fachdidaktischen Konzeption der Visuellen Kommunikation kommt Kerbs (1968, S. 28) zu folgender Definition:

¹ Weder Ästhetik noch Ästhetische Erziehung sind neue Begriffe. Der Begriff der Ästhetik wurde (...) von G. Otto (1974) in der „Didaktik der Ästhetischen Erziehung“ als umfassender Begriff benutzt. Und im Buch „Handbuch der Ästhetischen Erziehung“ von Axel von Criegern (1982) meint Ästhetische Erziehung den Bezug auf Grundkategorien der Pädagogik bzw. anderer Bezugs-Wissenschaften mit (vgl. Criegern 1982, S. 31).

² In Ansätzen zur „*Ästhetischen Erziehung*“ wird ästhetische Praxis in ihrer ganzen Breite erfaßt, während

- in der Kunsterziehung schon seit langem nach bildkünstlerischer Aneignungsweise verfahren wurde
- Kunstpädagogik zur Musischen Bildung durch bildnerisches Gestalten beitrug
- im formalen Kunstunterricht das Hauptgewicht auf bildnerischem Strukturieren lag und
- in der Visuellen Kommunikation auf emanzipatorischen Mediengebrauch Wert gelegt wurde (Wienecke 1996, S. 221).

Die „Lernorte der Ästhetischen Erziehung“ (Mayerhofer / Zacharias 1976) sind daher nicht nur der Kunstunterricht, sondern jede Form gesellschaftsbezogener Aktivität.

4. Computeranimation im Kunstunterricht

- Ästhetische Erziehung bezieht sich auf alle ästhetisch relevanten Phänomene, d. h. nicht nur auf sämtliche Künste, sondern auch auf die Schönheit z. B. von Menschen, Landschaften oder Gebrauchsgegenständen.
- Ästhetische Erziehung beschränkt sich nicht auf das eigene Schaffen und Machen, sondern erstreckt sich immer auch (oder sogar vorwiegend) auf das Erkennen, Genießen, Beurteilen und Interpretieren von ästhetischen Phänomenen (zit. Friedt 1985, S. 46, 47; vgl. Stiller 1 / 1998).

Die Lernziele der Ästhetischen Erziehung werden von Helmut G. Schütz (1979, S. 158) folgendermaßen beschrieben. Als die Fähigkeiten

- im spielerischen wie im arbeitenden Umgang mit ästhetischen Gegenständen Genuß zu empfinden und sich zu sensibilisieren,
- die Struktur ästhetischer Gegenstände zu erkennen und selber strukturieren zu können,
- die kommunikative Funktion ästhetischer Gegenstände zu erkennen, selbst über diese kommunizieren und solche Medien herstellen zu können,
- Struktur und Funktionen ästhetischer Gegenstände kritisch beurteilen zu können,
- aus den gewonnenen Einsichten und Erfahrungen Konsequenzen zu ziehen und diese in einsichtiges und zielgerichtetes Handeln umzusetzen.

Henning Freiberg (1987) erkennt die neuen Technologien als besondere Herausforderung für die Ästhetische Erziehung. Sein Beitrag zum INSEA-Weltkongreß für Ästhetische Erziehung in Hamburg 1987 steht unter dem Motte „Das Bild der Welt in der Welt der Bilder“. Dieses Thema deutet darauf hin, daß es in der ästhetischen Erziehung darauf ankommt, Bilder zu verstehen, Bedingungen der Bildproduktion und -übermittlung zu durchschauen und mit Bildern zu kommunizieren. Die Möglichkeiten, Bilder herzustellen, haben sich in der Gegenwart vervielfacht. Immer mehr neue Formen der Vervielfältigung und Verbreitung von Bildern werden entwickelt (zit. nach Wienecke 1996, S. 209). Der Computer hat mit seiner neuen Bildform alle visuellen Bereiche, beispielsweise in der Kunst, in der Wissenschaft und im Alltag, beeinflußt. Wir sind zunehmend von Computerbilder umgeben, insbesondere im Alltag durch Werbeanzeigen, Reiseprospekte, Kaufhauskataloge, Fernsehsendungen, Logos, Wetterkarten usw. Die Auswirkung der neuen Technologien der Bildherstellung und -vermittlung hat auch Konsequenzen für die Veränderung der Gegenstandsbereiche des Faches Kunst.

Freiberg (116 / 1987, S. 24, 25) nennt als Ziele für den Gebrauch der Neuen Technologien im Fach Kunst die folgenden:

- Nicht den Computer bedienen, sondern sich des Computers im emanzipatorischen Sinn zur Herstellung, Vermittlung, Speicherung und Bearbeitung von Bildern bedienen lernen.

- Nicht (formalistische geometrische) Bildchen programmieren, sondern kommunikative Kompetenz entwickeln, um Geräte und Programme in ihren Grenzen und Möglichkeiten zur Lösung von fachlichen Problemen der Bildkommunikation erproben und beurteilen zu können.
- Nicht den technisch faszinierenden Möglichkeiten (z. B. der interaktiven Grafik und Simulation) erliegen, sondern eine Haltung des kritisch distanzierten Gebrauchs entwickeln.
- Fachkompetenz in den wesentlichen Herstellungsverfahren entwickeln als Voraussetzung zur Wahrnehmung, Interpretation und Beurteilung computergenerierter Bilder.
- Die Ausschnitthaftigkeit und strukturelle Begrenztheit auch in den unbegrenzt erscheinenden Programmen erkennen und einschätzen lernen.
- Sich nicht den formalen Algorithmen des Computers unterwerfen, sondern Kreativität, Sinnlichkeit und kritischen Realismus auch im Umgang mit dem neuen Bildmedium entfalten.
- Die gesellschaftlichen Gefahren der Neuen Technologien kennen und Möglichkeiten alternativen Gebrauchs auch gegen Widerstände suchen und erproben.

In der zunehmend durch neue Medien geprägten Alltagswelt muß die Ästhetische Erziehung auf die Neuen Technologien eingehen, um die Schüler durch kritische Reflexion und produktiven Umgang mit den neuen Medien zu emanzipieren (vgl. Freiberg 116 / 1987, S. 25). So kann Ästhetische Erziehung im Umgang mit jeder visuellen Umwelt in bildender Kunst, Medien und gestalteter Umwelt einen wesentlichen Beitrag dazu leisten, die Schüler „zur Teilnahme am Kulturleben“ (Grünwald / Sengstmann 1973, S. 37) zu erziehen. Dabei kann sie den Schülern eine ästhetisch qualifizierte Auseinandersetzung mit den derzeitigen visuellen Phänomenen durch ein geschärftes Wahrnehmungs- und Urteilsvermögen der möglichen negativen Auswirkungen neuer Informations- und Kommunikationstechnik ermöglichen. Nach dem heutigen Fachverständnis ist der Unterricht im Fach Kunst Ästhetische Erziehung, die eine Anleitung zu sinnlicher Erkenntnis, zur Gestaltung, Umgestaltung und Bewertung von Wirklichkeit ist (vgl. Freiberg 116 / 1987, S. 15).

Das Fach „Kunst“, in dem die Ästhetische Erziehung stattfindet, hat die Aufgabe, die *elementaren visuellen Kenntnisse und Kompetenzen in allen ästhetischen Bereichen* wie historischen und zeitgenössischen Kunstwerken, Architektur und gestalteter Umwelt zu vermitteln. Dadurch können die Schüler zu bewußt erlebenden, verstehenden und ihre Umwelt bewältigenden Menschen werden.

4.2 Einsatz der Computeranimation im Kunstunterricht

Die Entwicklung der Technik ist Teil der allgemeinen gesellschaftlichen Entwicklung. Die Schule innerhalb des gesellschaftlichen Systems hat die Aufgabe, den Schülern die Teilhabe an der sich immer weiter entwickelnden Gesellschaft zu ermöglichen, indem sie lernen, „sich in einer von Medien durchdrungenen Welt an der Leitidee eines sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichen Handelns zu orientieren“ (Tulodziecki 1995b, S. 96).

Die Geschichte der Kunst ist eng mit der Geschichte der Erfindung und Verwendung neuer technischen Medien verwoben.³ Digitale Bilder, insbesondere Computeranimationen durch neue Technologie, werden schon in die zeitgenössische Kunst integriert (vgl. Kapitel 2.3.1). Dabei werden sie als ein bevorzugtes Mittel der Information und Kommunikation in unserer gegenwärtigen Alltagskultur anerkannt (vgl. Kapitel 2.3.2).

Das Fach „Kunst“ ist das einzige Fach, das auf die gestalterische Praxis am Bild zielt. Digitale Bilder müssen daher als ein Gegenstandsbereich in den Kunstunterricht Einzug halten, damit die Schüler mit gegenwärtigen und zukünftigen visuellen Medien sozial verantwortlich umgehen können. Dadurch kann das Fach „Kunst“ einen besonderen Beitrag zu den neuen gesellschaftlichen Anforderungen im Gefolge der digitalen Bilder leisten.

Die *Bildgestaltung mit dem Computer* unterscheidet sich von der traditionellen Bildgestaltung. Der Anwender erstellt die Bilder mit dem Programm auf dem Bildschirm statt auf dem Papier oder der Leinwand. Er umfaßt den Griffel eines Grafiktablets oder die Maus anstatt von Stift oder Pinsel. Die Möglichkeiten, Kreise zu zeichnen und Flächen mit Farben oder Mustern zu füllen, stehen ihm in Form von einfach zu bedienenden Menüs im Programm zur Verfügung. Die bildnerische Arbeit mit dem Computer⁴ ist als digitale immaterielle Bildproduktion eine ganz andere Form und ein anderer Prozeß als die herkömmlichen materiellen Gestaltungsformen. Die bildlichen Daten lassen sich zum Beispiel ohne Materialverbrauch oder –verlust beliebig reproduzieren, verändern, umgestalten, montieren

³ Die folgende Aussage von Henning Freiberg (2 / 1997) deutet auf die Interdependenz von künstlerischen und technischen Entwicklungen hin: „Die Tendenz geht vom stehenden Bild der Grafik zum bewegten Bild der interaktiven Animation, von der stillen Fläche des Plot und Print zu interaktiven und multimedialen Rauminstallationen, von der computergestützten Medienkunst zur Kunst im Netz, von der Simulation quasi fotorealistischer Bildwirklichkeiten zur Simulation des Lebens selbst.“

⁴ Der Computer sollte im Kunstunterricht trotz seiner vielen Gestaltungsmöglichkeiten nicht das Hauptmaterial sein, sondern nur als ein neues Darstellungsmittel angewendet werden, weil er nicht alle ästhetischen Eigenschaften der herkömmlichen bildnerischen Tätigkeit mit Stift, Pinsel und Farbe ersetzen kann.

und korrigieren. Eine zweite, dritte usw. Animation können in fertigen Animation eingefügt, ihr überlagert oder hinterlegt werden. Alle bildlichen Formen haben beim digitalen Gestaltungsprozeß daher für die Schüler einen neuen Sinn als Ausgangsbilder zur weiteren Umgestaltung. Dabei können künstlerische, experimentierende und kreative Darstellungsmöglichkeiten immer weiter ausprobiert werden, ohne daß die Gefahr der Zerstörung der Originalarbeit besteht. Darüber hinaus ist die Bewegungsdarstellung bei der Computeranimation für die Praxis der Ästhetischen Erziehung eine ganz neue Gestaltungsform, die noch nie mit herkömmlichen Darstellungsmitteln realisiert wurde.

Der Kunstunterricht soll die Schüler in die Lage versetzen, mindestens die grundlegenden Prinzipien und Strukturen der neuen Gestaltungsform „Computeranimation“ im praktischen Umgang kennenzulernen. Es bietet den Schülern eine Gelegenheit, eine Form von stark veränderter zeitgenössischer Kunst zu erkennen, durch persönliche Kreativität selbst zu verwirklichen und sich mit der durch visuelle elektronische Medien geprägten Alltagskultur kritisch auseinanderzusetzen. Dadurch wird ihnen ein aktiver Umgang mit der neuen visuellen Form in den künstlerischen und kommunikativen Bereichen nahegebracht, und es werden ästhetische Sensibilität und Erfahrung entwickelt und erweitert. Die Schüler können auch dazu angehalten werden, vorgegebenes digitales Bildmaterial nun nicht mehr in seiner Vorbildlichkeit zu betrachten, sondern vielmehr nach seiner Verwertbarkeit und Weiterverwendung für eigene Gestaltungsabsichten zu untersuchen (vgl. Schmid-Mittag 1991, S. 188).

Aber in der Auseinandersetzung mit der Computeranimation im Kunstunterricht tritt häufig neben technischen und künstlerischen Problemen die Frage nach der kunstdidaktischen Orientierung auf. In der ästhetischen Erziehung sollen *technische Probleme nur sekundäre* Bedeutung haben, obwohl generell bei technischen Medien die sinnlichen Qualitäten nicht von der Technik ablösbar sind, wie die Aussage von Schorb bestätigt (1995b, S. 176); „Die Nutzung der Medien als Werkzeuge künstlerischen Ausdrucks setzt insbesondere die Kenntnis der Handhabung der Werkzeuge voraus.“ Henning Freiberg (116 / 1987; 1992, S. 228) weist darauf hin, indem er die Ansicht von Diethart Kerbs (1981) zitiert:

„Da es in der ‚Ästhetischen Erziehung‘ nicht um die technische Professionalität gehen kann, sondern um Bildung, um prinzipielle Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die in der Auseinandersetzung mit Bildern erworben werden, muß eine didaktische Entscheidung für kleine Medien (Kerbs 1981) und minimale Technik getroffen werden. Wir benötigen soviel Technik, daß wir das Prinzip der Herstellung und Vermittlung von Bildern bei Computeranimation und neuen Informations- und Kommunikationstechnologien im Unterricht erfahren und herausarbeiten können.“

Im Vordergrund der unterrichtlichen Auseinandersetzung sollen also zuerst nicht die Kenntnisse von Hard- und Software oder einer bestimmten Programmiersprache stehen,

sondern die eigenschöpferische und künstlerische Arbeit. Die Programmierung ist aus kunstdidaktischer Sicht kein adäquates Instrument, weil sie zu hohe Kenntnisse der Informatik erfordert und damit der zeitliche Aufwand zu hoch ist. Auch läßt sich anspruchsvolle ästhetische gestalterische Auseinandersetzung im schulischen Rahmen durch Programmierung schwer erreichen. Der Einsatz entsprechender Anwendungssoftware könnte im Kunstunterricht als sinnvoll betrachtet werden. Henning Freiberg (1992, S. 228) führt dazu aus:

„Die technischen Probleme müssen soweit minimiert werden, daß sie den Gestaltungsprozeß nicht mehr behindern. Nur so können sich Sinnlichkeit und Subjektivität im Umgang mit Bildern entfalten.“

Das sogenannte Neue Medium der Computeranimation hat aber noch *keinen angestammten Platz im Kunstunterricht*. Als Grund dafür kann zuerst festgestellt werden, daß das Fach „Kunst“ noch *kein konkretes didaktisches Konzept* für die Neuen Medien bzw. die Computeranimation entworfen hat.

Als Nutzungsmöglichkeiten und Chancen des Computers in der Schule beginnen sich generell die informationstechnische Grundbildung und mathematisch-naturwissenschaftliche Anwendungen herauszukristallisieren. In diesem Lernbereich sollen Schüler anwendungsbezogene Grundbegriffe der Computerarbeit wie Betriebssystem, Textverarbeitung und Datenbank kennenlernen (vgl. Schütz 2 / 1991). Aber für den Kunstunterricht bleiben die Möglichkeiten zur Bildgestaltung mit Hilfe des Computers noch unberücksichtigt (vgl. Peine 1 / 1987, S. 33). Vor allem die Didaktik der Computeranimation entwickelt sich deutlich weniger als die der unbewegten Computergrafik. Wenn man die „Unterrichtsbausteine für das Fach Kunsterziehung“ (1992) betrachtet, so sind die neuen technischen Darstellungsmittel noch nicht zum Gegenstand der ästhetischen Erziehung geworden. Bisher zumeist werden sie nur im Rahmen außerschulischer Jugendarbeit eingesetzt. Auch Henning Freiberg (139 / 1990a, S. 6), der sich insbesondere mit neuen technischen Medien im Kunstunterricht beschäftigt, meint dazu:

„Die Konzeptionslosigkeit entspricht der allgemeinen Unsicherheit und Abwehrhaltung vieler Kunst- und Kulturpädagogen gegenüber den Neuen Technologien. Die Entwicklung von Konzepten für die pädagogische Auseinandersetzung mit den Folgen der Mediatisierung und für den produktiven Umgang mit den neuen Bildsorten und mikroelektronischen Bildproduktionsmitteln, ist Aufgabe einer Ästhetischen Bildung, die die tradierte Kunst- und Medienerziehung integriert und einen Beitrag zur allgemeinen informations- und kommunikationstechnischen Bildung leisten kann.“

Als zweiter Grund kann die *geringe Kompetenz* für den Einsatz der Neuen Medien seitens der Kunstpädagogen, die den Kunstunterricht konzipieren und ausführen, betrachtet werden. Es

mangelt ihnen im allgemeinen an Bewußtsein und Kompetenz für die neuen visuellen Medien. Vor allem einige konservative Kunstpädagogen sind immer noch der Auffassung, daß die neuen visuellen technischen Darstellungen überhaupt nichts mit Kunstunterricht zu tun haben, weil sie meistens unter dem Verwertungsinteresse des Medienmarktes von der Unterhaltungsindustrie massenhaft produziert werden (vgl. Hilpert 18 / 1995). Für solche Kunstpädagogen dient der Kunstunterricht meistens nur den Grundlehren klassischer Kunst, beispielsweise wie man perspektivisch darstellt und wie man Formen oder Farben zusammensetzt. Die zeitgenössische Kunst mit den neuen Technologien hat hier noch keinen angestammten Platz. Daher werden die Computerarbeitsplätze als Arbeitsplätze für ästhetische Praxis kaum benutzt.

Nach einer verbreiteten Ansicht könnten die interessierten Schüler ohnehin schon besser als die meisten Pädagogen mit dem neuen Medium umgehen. Für sie erübrigt sich demzufolge die Vermittlung technischer Aspekte. Dieses Phänomen ergibt sich aus der mangelhaften Ausbildungs- und Fortbildungssituation für Kunstpädagogen. Nach Ribbecks (1996, S. 128, 129) Meinung betreiben verhältnismäßig wenig Lehrer kontinuierliche Medienerziehung in ihrem Fach, weil viele Lehrer selbst noch keine medienerzieherische Grundausbildung in ihrem Fachstudium erhalten. Bei der Lehrerfortbildung scheuen viele die zunächst kompliziert wirkende Technik und den organisatorischen Aufwand für die aktive Medienarbeit und gehen nur passiv damit um.

Nicht nur aufgrund der fehlenden Kompetenz der Lehrer, sondern auch wegen der *unzureichenden Ausstattung* vieler Schulen (vgl. ebd.) wird das neue Medium im Kunstunterricht häufig nicht eingesetzt. Die an vielen Schulen vorhandenen Altgeräte sind nur selten für den künstlerischen Gebrauch geeignet. Ohne entsprechende Aufrüstung der Geräte ist Ästhetische Erziehung in bezug auf Computeranimation nicht durchzuführen. Die entsprechende Peripherie und Software für die Computeranimation sind häufig mit relativ hohen Kosten verbunden. Aus diesem Grund sind viele Schule an den Arbeit mit den neuen Medien gescheitert. Aber mit der permanenten Preissenkung im Zuge der technischen Entwicklung ermöglichen die heute marktgängigen Personal Computer den Schülern einfache Computeranimationen ohne Probleme. Außerdem können die meisten heutigen Bildverarbeitungs- und Animationsprogramme mit guter, intuitiver Benutzeroberfläche relativ leicht bedient werden.

Die neue Technologie „Computeranimation“ im Kunstunterricht kann also sinnvoll eingesetzt werden, wenn die grundlegenden Voraussetzungen gegeben sind, nämlich entsprechende Qualifizierung der Lehrer, angemessene technische Ausstattung der Schulen und wissenschaftliche Ausarbeitung entsprechender pädagogischer Konzepte sowie die finanzielle Unterstützung von Seiten der Bildungspolitik.

Es gibt heute an verschiedenen Stellen wie Schule, Lehrerfortbildung und Hochschule immer mehr Bemühungen um die didaktische Forschung zum Thema „Neue Medien im Kunstunterricht“:

Die „Arbeitsstelle für Computergrafik und Ästhetische Erziehung (ACE)“ an der HBK Braunschweig ist eine Einrichtung zur didaktischen Erforschung der Neuen Technologien in der Ästhetischen Bildung besonders im Fach Kunst der allgemeinbildenden Schulen. Hier werden (in Kooperation mit der Niedersächsischen Lehrerfortbildung) Kurse für Studenten und Lehrer angeboten und didaktische Konzepte in der Schule erprobt (vgl. Freiberg 139 / 1990b, S. 26). Das „Institut für Kunst und ihre Didaktik“ der Universität Dortmund hat in den vergangenen Jahren im Rahmen der Lehrerausbildung exemplarische Anwendungsvorschläge für den Rechnereinsatz im Fach Kunst entwickelt und erprobt, um auf dem Weg der Grundlagenforschung Abhilfe zu schaffen (vgl. Stiller 1 / 1998).

4.3 Beitrag des Kunstunterrichts zur „Visual Literacy“

Nach dem heutigen Fachverständnis soll der Kunstunterricht, in dem die Ästhetische Erziehung stattfindet, grundlegende visuellen Kenntnisse und Kompetenzen durch kritische Reflexion und eigene produktive Aktivitäten in allen visuellen ästhetischen Bereichen vermitteln. Die wachsende Bedeutung neuer technischer Bilder in der Alltagswelt⁵ erfordert eine besondere Auseinandersetzung damit in der kunstpädagogischen Diskussion. Deshalb muß die Ästhetische Erziehung im Fach Kunst heute auch auf die Neuen Technologien der Bildkommunikation eingehen. Pierangelo Master (1995, S. 20) zufolge versteht jemand, der Einblicke in die Gegenwartsästhetik gewonnen hat, wesentliche Elemente unserer Welt besser.

Der die neuen visuellen Medien integrierende Kunstunterricht kann lebenspraktische Erfahrungen im Umgang mit visuellen Medien vermitteln und einen wesentlichen *Beitrag zum Erwerb von „Visual Literacy“* im Rahmen der Medienpädagogik leisten, und zwar durch den ästhetisch qualifizierten Umgang mit den Medien und durch das Angebot von didaktischen Materialien zur Ästhetischen Erziehung, insbesondere in den Bereichen „Medienkunst“ und „Visuelle Kommunikation“.

Der Kunstunterricht bietet zuerst einmal die Gelegenheit zum Erwerb *praktischer* und *gestalterischer Erfahrungen* mit den neuen visuellen Medien. Der Produktionsaspekt, der typisch für das Fach „Kunst“ ist, ist auch ein unverzichtbarer Bestandteil der

⁵ Diese Entwicklung steht offensichtlich im Zusammenhang mit der Bilderflut, die sich durch die neuen Informations- und Kommunikationstechniken explosionsartig verstärkt (vgl. Freiberg 1992, S. 214).

Medienpädagogik. Für kein anderes Fach ist der handelnde Umgang mit visuellen Medien von so grundlegender Bedeutung (Freiberg 1992, S. 213). Kunst ist das einzige Fach, in dem das Bild selbst fachlicher Gegenstand ist. Henning Freiberg (116 / 1987, S. 25; 1989, S. 8) zufolge kann die Entfaltung von Sinnlichkeit, Kritikfähigkeit, Realismus und Kreativität in bezug auf die Neuen Technologien der Bildproduktion auf folgende Weise erreicht werden:

„Erst wenn die Jugendlichen gelernt haben, die Neuen Technologien zur Verwirklichung ihrer Vorstellungen und Träume, Wünsche, Ideen, Hoffnungen, Phantasien und Bildwelten als ein Medium u.a. experimentell als Mittel der Erkenntnis unter Einbeziehung eigener Lebenserfahrungen handelnd zu gebrauchen, werden sich die emanzipatorischen Potentiale in dem neuen Medium entfalten.“

Jedes Medium (Fotografie, Film, Computergrafik, Computeranimation, Malerei, Grafik, Fernsehen etc.) weist allerdings aufgrund seiner jeweiligen ästhetischen Regeln spezifische Ausdrucksformen auf. Die Ermittlung dieser den Texten zugrunde liegenden Regelsysteme hilft, die unterschiedlichen Botschaften der Bilder zu interpretieren und zu analysieren (vgl. Röhl 1998, S. 63). Sie werden generell durch praktische Übung und Erfahrung im gestalterischen Umgang mit Bildern gelernt. Die im Umgang mit neuen technischen Bildern gewonnene ästhetische Praxis fördert auch die „Sensibilisierung zur Wahrnehmung sozialer Wirklichkeit“ (Freiberg 1998, S. 15).

Weiterhin kann das Fach „Kunst“ dazu beitragen, den *Umgang mit den Medien* durch ästhetische Tätigkeit zu *qualifizieren*. Der Umgang mit den Massenmedien wie Film, Werbespot, Videoclip, Computerspiel und Präsentation im Internet umfaßt im Kunstunterricht generell auch den entsprechenden künstlerischen Aspekt. Dadurch werden die im Kunstunterricht erarbeiteten Medienprodukte eine ästhetische Qualität erlangen. Die ästhetisch qualifizierten Medienprodukte können vor dem Hintergrund des alltäglichen unqualifizierten Umgangs mit Medien in der Mediengesellschaft positiv wirken. So läßt sich bei den Schülern eine analytische, kritische Fähigkeit herausbilden, wodurch sie Medienprodukte bewußt konsumieren und ästhetisch genießen können. Die künstlerisch fundierte, produktive Medienpraxis im Rahmen der Bilderziehung ist gerade in unserer zunehmend visuell orientierten Medienkultur wichtig.

Darüber hinaus stellt das Fach „Kunst“ im Hinblick auf Ästhetische Erziehung *Materialien für die Fachdidaktik* zum Erwerb von „Visual Literacy“ zur Verfügung. Diese entstammen den Bereichen der Medienkunst und der Visuellen Kommunikation.

Das Unterrichtsmodell für die Vermittlung oder Entwicklung von „Visual Literacy“ im Rahmen der Medienpädagogik kann unter besonderer Berücksichtigung der Gegenwartskunst entwickelt werden. Die *Medienkunst* bietet eine Möglichkeit des Zugangs zur „Visual Literacy“ in der Medienpädagogik. Die alltäglichen Angebote der Massenmedien können so

zu einem Ausgangspunkt der künstlerischen Tätigkeit im lustbetonten experimentellen und kreativen Umgang werden.

Das Fach „Kunst“ schließt auch das Konzept des *Visuellen Kommunikation* im Hinblick auf Ästhetische Erziehung mit ein. Eine allgemeine Zielsetzung des Unterrichts in Visueller Kommunikation ist „die Befähigung zu kritischem Medienkonsum und emanzipatorischem Mediengebrauch“ (Möller 1971, S. 23; zit. Ruprecht 1978, S. 20). Diese Zielsetzung wird auch in den medienpädagogischen Zielen und Aufgaben stark beachtet. In diesem Sinne kann man sagen, daß das Fach „Kunst“ schon seit langem mit der Medienpädagogik in enger Beziehung steht.

Das Fach „Kunst“ bietet also den Schüler die Gelegenheit zur ästhetisch orientierten, individuellen Erprobung der visuellen Medien. Die Schüler können durch ästhetisch orientiertes Handeln im Fach Kunst lernen, aktiv, selbstbewußt, kritisch, produktiv und kreativ mit den jeweils aktuellen visuellen Medien des Alltags umzugehen und sich angemessen zu verhalten. Im Zeitalter einer rasanten Entwicklung der visuellen Medien kann das Fach „Kunst“ die Schüler zum selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Umgang mit zukünftigen visuellen Medien führen. Daher kann man schließlich feststellen, daß ein erheblicher Anteil der medienpädagogischen Aufgaben vom Fach Kunst übernommen werden kann, das einen wesentlichen Beitrag zu Erwerb von „Visual Literacy“ leistet.