

Klaus-Peter Busse

## Bildumgangsspiele: der didaktische Umgang mit kulturellen Skripten

### Bilder

Immer in Erinnerung an den fachpolitischen Befreiungsschlag der „Ästhetischen Erziehung“ in den frühen 1980er-Jahren durch Gunter Otto, Hermann Hinkel, Helga Kämpf-Jansen und Johannes Eucker ist es heute für die Fachdidaktik Kunst mehr oder weniger eine Selbstverständlichkeit, den Inhaltsbereich der Kunstdidaktik und ihrer Vermittlungsorte an schulischen und außerschulischen Institutionen im Umgang mit allen Bildern und ästhetischen Prozessen unserer Kultur zu erkennen. Das Bild ist zu einem Kommunikationsmittel geworden, das der Sprache ihren Rang abläuft. Bilderzeugungsmaschinen beherrschen als digitale Programme den Alltag. Selbst die Kunst hat in ihren vielen historischen und aktuellen Erscheinungsformen große Erfolge: Viele Ausstellungen sind inzwischen Events, für die man Schlange stehen muss. In diesen Ausstellungen sieht man lange nicht mehr nur Bilder aus dem gesicherten Fundus der Kunstgeschichte, sondern auch Fotografien über Städte Afrikas oder Wohnumfeld-Verbesserungen in Südamerika als „Bilder“, die man früher in dieser Weise nicht der „Kunst“ zugeordnet hätte.

Was die Inhalte der Fachdidaktik Kunst betrifft, darf man deshalb (nicht gelassen) über dramatische Veränderungen reden, mit denen sie wissenschaftlich umgehen wird. Denn genau das ist ihre Aufgabe an den Hochschulen und Universitäten, wo sie ihren Rang zwischen den anderen akademischen Disziplinen nicht nur in der Lehrerbildung hat. Die Professionalisierung der Kunstpädagogik betrifft ihre wissenschaftlichen Aufgaben (z.B. in der empirischen Forschung) und die gesellschaftliche Verantwortung kunstpädagogischen Handelns vor den kulturellen Veränderungen unserer Zeit. Gerade sie macht darauf aufmerksam und hat den Anspruch, die einhergehenden curricularen Veränderungen mitzugestalten.

### Der kunstwissenschaftliche Blick

Wenn auch immer noch vereinzelt Kunsthistoriker an Detailfragen des Bildverständnisses arbeiten, gibt es heute einen breiten Konsens über den wissenschaftlichen Umgang mit dem Bild, den man als kontextuell-performativ bezeichnen kann. Das Bild vermittelt sich in seiner Bedeutung erst durch die Rekonstruktion der Kontexte seines Ge-

brauches, in dem es „Sinn“ gestaltet. Was Michael Baxandall beinahe exemplarisch über die Kunst der Renaissance ermittelt hat (Welchen Bedingungen unterlag die Bildproduktion? Für wen und für welche Handlungszusammenhänge malte man Bilder? Wie hat man sie benutzt?), gilt heute für alle Bilder und Kunstwerke, ausdrücklich auch für die aktuelle Kunst und für die Bilder des Alltags. Den wissenschaftlichen Umgang mit Bildern kann man am besten als die Benutzung einer kommunikativen Methodologie beschreiben, die alle Bereiche dieses Kommunikationsprozesses beleuchtet, um ein umfassendes Bildverständnis zu erreichen. Kunstwerke erscheinen nicht mehr ausschließlich als autonome Formreflexionen, sondern auch als kulturelle Produkte in gesellschaftlichen Kontexten. Der Umgang mit Kunst, also ihre Herstellung und Rezeption, ist ein kultureller Ritus, dessen Funktionsweise in allen Epochen bestimmbar ist.

Nach Pierre Bourdieu sind es vor allem Wolfgang Ullrich, Annette Tietenberg, Barbara Welzel, Niklas Maak und Hanno Rautenberg, die mit dem Kunstverständnis heute aufräumen. (1) Dieser Blick auf historische und aktuelle Kunst, der sich heute in den unterschiedlichen Publikationskontexten von Wissenschaft und anspruchsvollem Feuilleton zeigt, belebt den Umgang mit Kunst in erstaunlicher Weise, weil sich völlig neue „Geschichten“ über Kunstwerke zeigen, die nicht mehr nur in ihrer bloßen Bewunderung und in der Beschäftigung mit der Autonomie von Kunst liegen.

Vielleicht ist die Randlage des Faches „Kunst“ dadurch begründet, dass sich die Kunstpädagogik viel zu lange auf autonome Kunstbegriffe berief und damit in das neoliberale Fahrwasser einer kompensatorischen Wertschätzung geriet, statt Funktionen von Bildern auch als Bildungsdiskurse zu interpretieren: „Notwendig ist daher auch die Überwindung der relativ stark gewordenen Selbstreferentialität im Kunstsystem. Wir brauchen stattdessen eine erneute Öffnung der Künste und der Kunsteinrichtungen in Richtung Gesellschaft und speziell der Jugend.“ (2) Fünf Jahre nach dieser Einschätzung von Max Fuchs hat sich noch nicht viel bewegt. Stattdessen wird weiter der kunstpädagogische Irrationalismus gepflegt. (3)

## Bildumgangsspiele

In den Zusammenhängen einer sich verändernden Schule, der sich entwickelnden Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, der Relevanz des Bildes innerhalb kultureller Prozesse und im Kontext innovativen Bildverständnisses begründet sich das fachdidaktische Modell der Bildumgangsspiele. Es geht davon aus, dass der Umgang mit Bildern eine kommunikative Handlung ist, die der Kunstunterricht einerseits initiieren und andererseits untersuchen kann. Das Modell umfasst die Produktion und die Rezeption von Bildern in kommunikativ-kontextueller Sicht und greift bis in die performativen Verläufe von Unterricht, schließt also das Unvorhersehbare des Lernens und Lehrens ein. „Bildumgangsspiele“ bewegen sich zwischen didaktischer Festlegung (durch Planung und Curriculum) und Spielraum (durch performative Ereignisse).

In der visuellen Kultur sind vorwiegend drei Typen von Bildumgangsspielen auszumachen, denn der Umgang mit Bildern vollzieht sich für das Fach Kunst in den Bildern des Alltags (etwa bei der Herstellung von Fotoalben), der Kunst und der (Kunst-)Wissenschaft. Der Unterricht thematisiert diesen Bildumgang als kommunikative Produktion (von Bildern des Alltags ohne künstlerischen Anspruch etwa in der Gestaltung einer Schulzeitung und von Bildern in der ästhetisch-künstlerischen Praxis) und als Rezeption (von Verwendungsweisen der Bilder des Alltags und der Kunst). Der Kunstunterricht übersetzt darüber hinaus den kunstwissenschaftlichen Umgang mit Kunst: Er stellt das aktuelle Wissen über Bilder in allen Schulformen zur Verfügung und ermöglicht (z.B. in der gymnasialen Oberstufe) Lesearten kunsthistorischer Wissensproduktion. Als wissenschaftspropädeutisches Fach ermöglicht der Kunstunterricht die Einübung von wissenschaftlicher Methodik im Umgang mit Bildern. Das Modell der Bildumgangsspiele stellt die Kontexte bereit, in denen Schülerinnen und Schüler mit Bildern in den konkreten performativen Bedingungen ihres Unterrichts handeln können. Aus diesem Grund vermittelt es „Bildhandlungskompetenzen“, deren Struktur sich durch die kulturellen Skripte ergibt, die dem Bildumgang zugrunde liegen.

## Kulturelle und mediale Skripte

Seit einiger Zeit liest man von einer Methode, am Computer zwei oder mehrere Datensätze zu einer digitalen Plattform zusammenzuführen. So kann man beispielsweise die Karten von Google mit externen Informationen „füttern“, und es entstehen Übersichten über freie Wohnungen in einer Stadt, über Treffpunkte von Jugendlichen und vieles mehr, was ortsgebunden für eine Zielgruppe von

Interesse ist. Diese Handlung bezeichnet man als „mashing up“, die ihr zugrunde liegende Medienutzung heißt „locative media“. Diese inzwischen alltägliche Handlung (ihren Transfer in den Bereich der Kunst kann man sich leicht vorstellen) ist ein einfaches Bildumgangsspiel, das aus vorhandenen Bildern neue Bilder entstehen lässt (denn Karten sind auch „Bilder“) und diese einer konkreten Nutzung zuführt. „Mashing up“ ist ein kulturelles Skript: eine kulturell praktizierte Umgangsform mit Bildern und Texten zur Gestaltung der Kultur, als Teilnahme an ihr, als Interpretation, als Utopie oder auch als Neu-Entwurf. Dabei ist ein kulturelles Skript immer auf ein mediales Skript („locative media“) angewiesen. Für die „Bildumgangsspiele“ sind diese Skripte die fachlichen Methoden, die den Bildumgang in Vermittlungskontexten prägen und strukturieren. (4) Auf einer allgemeinen Ebene unterscheiden sie sich als Skripte, die die Herstellung von Bildern („Bilder machen“) und die Untersuchung wie Reflexion von Bildern („Bilder untersuchen“) bestimmen. Viele dieser Skripte sind gewissermaßen kodifiziert: Sie sind „verfügbar“, und man greift immer wieder auf sie zurück, um eine Bildabsicht zu verwirklichen. Sie tauchen im Alltag, in der Wissenschaft und in der Kunst auf. Für viele kulturellen Skripte gilt die Kunst als Domaine.

Ohne an dieser Stelle alle kulturellen Skripte aufzuführen (z.B. dokumentieren, sammeln, biografieren, simulieren, inszenieren im Bereich der Bildproduktion, sammeln und ordnen, Kontexte rekonstruieren, kommunikative Handlungsspiele im Umgang mit Bildern rekonstruieren, wissenschaftliche Methoden anwenden, Bilder in neue Kontexte stellen im Bereich der Untersuchung von Bildern), sei ein interessantes Skript herausgegriffen, das in der Kunst, Wissenschaft und im Alltag besonders aktuell ist. (5) „Mapping“ ist ein kulturell verankertes Skript zur Kartografie von Orten und Räumen, mit dem man Terrains untersucht, sie sich verfügbar macht, verändert oder neu gestaltet. (6) Mapping ist ein wichtiges Skript für die Kunst und eine Voraussetzung vieler weiterführender künstlerischer Handlungen. Kulturelle Skripte orientieren sich immer an Inhalten (Biografien, Natur, Kommunikation, Kultur und Gedächtnis, Körper, politische Situationen, Raum) und haben zusammen mit medialen Skripten (als Praxis der Benutzung von Medien im weitesten Sinne) entscheidenden Anteil an der Entwicklung von ästhetisch-künstlerischer Bildung.

## Bildumgangsspiele im Unterricht

Die Didaktik des Bildumgangsspiels übersetzt mit pädagogisch-curricularen Absichten die kulturell bedeutsamen Handlungsskripte des Bildumgangs in Vermittlungssituationen: für eine konkrete Grup-

pe von Kindern und Jugendlichen an dem konkreten Ort einer Schule oder eines anderen Vermittlungsortes (Museum, Stadtteil, Ganztage). Die Kunstdidaktik hat die Aufgabe, hierzu Materialien bereitzustellen, die Skripte als Fachmethoden aufzuarbeiten und sie der Nutzung in Arbeitsplateaus und ästhetisch-künstlerischen Versuchsanordnungen verfügbar zu machen. Solche fachdidaktisch entwickelten Arbeitsräume sind „Handlungschoreografien“: lineare und/oder polyfunktionale Anordnungen von Lernräumen. Die fachdidaktischen Implikate der Bildungsgangsspiele fördern die curriculare, performative und künstlerische Haltung von Lehrenden wie Lernenden. Planen heißt für Schülerinnen und Schüler zugleich Mitplanen, Inhalte des Kunstunterrichts werden begründet und in den Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen verortet, „Vorhersehbares“ (sicheres Wissen und Standards) wird vermittelt und „Unvorhersehbares“ ermöglicht (7), Wahrnehmungen öffnen und verändern sich. Bildungsgangsspiele finden immer in performativen Kontexten der Vermittlungssituation statt und verantworten sich vor dem kulturellen Wissen. Die fachdidaktischen Module der „Bildungsgangsspiele“ bezeichnen die wichtigen Aufgaben des Handelns von Lehrenden:

- die Orientierung und Legitimation des Bildhandelns an Bildungsinhalten (Raum, Natur, Körper, Kommunikation/Medien, Kultur und Gedächtnis, Biografie, politische Prozesse) im Kontext von Kultur und Gesellschaft;
- die Entmythologisierung von Kunst- und Bildbegriffen und Bezeichnung der Kulturfunktionen von Bildern;
- die Entwicklung von unterrichtlichen Handlungschoreografien als Praxis von kulturellen Skripten (z.B. Biografieren, Erinnern, Forschen, Sammeln, Mapping, Kontextualisieren, Recherchieren, Deuten ...) und von medialen Skripten (z.B. Zeichnen, Fotografieren, Cut and Paste ...) im Umgang und in der Gestaltung von Bildern;
- die Entkonventionalisierung der Wahrnehmung;
- die performativen Aspekte der Unterrichtsdurchführung (z.B. Betreuung und Beratung, Aufgaben, Lernmilieus/Atmosphären ...);
- die Leistungsbewertung, Evaluation und Weiterentwicklung von Unterricht.

## Anmerkungen

(1) Vgl. zu dieser wichtigen Thematik die folgende Auswahl: Annette Tietenberg: Konstruktionen des Weiblichen. Eva Hesse: ein Künstlerinnenmythos des 20. Jahrhunderts, Berlin 2005; Peter J. Schneemann: Von der Apologie zur Theoriebil-

dung. Die Geschichtsschreibung des Abstrakten Expressionismus, Berlin 2003; Niklas Maak: Loo-pings auf dem Parkett des Vorstands, in: FAZ vom 11.03.06., S. 35; Niklas Maak: Der Maler ist ein Cowboy, in: FAZ vom 7.05.06; Stefan Heidenreich: Was verspricht die Kunst? Berlin 1998; Wolfgang Ullrich: Tiefer hängen, Berlin 2004; Wolfgang Ullrich: Was war Kunst? Biografien eines Begriffes, Frankfurt 2005; Wolfgang Ullrich: Gesucht: Kunst. Phantombild eines Jokers, Berlin 2007; Barbara Welzel: Kunst oder Botschaft? Postsäkulare Fragen an die Kunstgeschichte und einige Thesen zur Praxisrelevanz kunsthistorischer Methodendiskussion, in: Steffen Bogen e.a. (ed): Bilder. Räume. Betrachter. Festschrift für Wolfgang Kemp zum 60. Geburtstag, Berlin 2006, S. 333 ff

(2) Max Fuchs: Kunstpädagogik – Teilbereich kultureller und allgemeiner Bildung. Historische und systematische Anmerkungen, in: Johannes Kir-schenmann e.a. (ed): Kunstpädagogisches Generationengespräch. Zukunft braucht Herkunft, München 2004, S. 118

(3) Vgl. dazu: Hubert Sowa: Vertiefter Machtkampf. Anforderungen an eine professionelle Kunstpädagogik, in: BDK-Info Bayern 9/2007 (Abdruck auch in: BDK-Mitteilungen 1/2008). Mit dem kunstpädagogischen Irrationalismus räumt auf: Ansgar Schnurr: Der Witz als Erkenntnisform, Norderstedt i.V. 2008 (Dortmunder Schriften zur Kunst Bd. 10).

(4) Vgl. hierzu: Klaus-Peter Busse: Bildungsgangsspiele: Kunst unterrichten, Norderstedt 2003 (Dortmunder Schriften zur Kunst). Die dort vorge-tragene Struktur der „Bildungsgangsspiele“ wird hier neu formuliert.

(5) Die kulturellen Skripte werden für den Kunst-unterricht zwei Projekte verfügbar machen: Bildungsgangsspiele: Bilder machen. Ein Arbeitsbuch für die Schulpraxis. i.V. 2009 und Bildungsgangsspiele: Bilder untersuchen. Ein Arbeitsbuch für die Schulpraxis. i.V. 2010.

(6) Vgl. hierzu: Klaus-Peter Busse: Vom Bild zum Ort: Mapping lernen, Norderstedt 2007 (Dortmunder Schriften zur Kunst). Die kunstdidaktische Wendung des Mappings an Schulen und in Stadt-teilen zeigt: Rudolf Preuss (ed): Ruhr-Atlas: Map-ping Brackel. i.V. 2008; als Bestandteil des Pro-jekts „Ruhr-Atlas: die pädagogischen Skripte“ am Museum am Ostwall in Dortmund.

(7) Vgl. dazu: Klaus-Peter Busse/Karl-Josef Pazzini (ed): (Un)Vorhersehbares lernen. Kunst-Kultur-Bild, Norderstedt i.V. 2008 (Dortmunder Schriften zur Kunst).

Veränderungen einer Ausstellungssituation von Martin Honert (Foto: Fliegendes Klassenzimmer), vier Ansichten

Schülerarbeiten 2007: Architektenkarton, Modellfiguren, Größe des Gesamtmodells: 30 x 40, Ausschnitte ca. 6 x 10 x 4 cm



