

Carl-Peter Buschkühle

Bildung im künstlerischen Projekt

Künstlerische Wende in der deutschen Kunstpädagogik

In der deutschen Kunstpädagogik ist eine Wende zum Künstlerischen zu verzeichnen. Das meint nicht, dass nun Inhalte aus der Kunst in den Vordergrund treten und etwa Auseinandersetzungen mit anderen ästhetischen Phänomenen wie z.B. den Produktionen der elektronischen Medien an den Rand drängen. Der Wandel ist substanzieller: Kunstpädagogik versucht, ihr Selbstverständnis, ihre Zielsetzungen und ihre Methoden von der Kunst her zu begründen und zu entwickeln. Die Inhalte, denen sie sich stellt, sind dabei weit gefächert: Neben der traditionellen und der gegenwärtigen Kunst sind es die Bildwelten der Massenmedien ebenso wie die Produktionen der Konsumkultur, der Alltagsästhetik sowie die Hervorbringungen der angewandten Künste wie Architektur und Design. Die Art, wie sich Kunstpädagogik mit diesen Inhalten beschäftigt, hat sich indes gewandelt: Von einer Vermittlungsorientierung, die auf Prozesse des Verstehens, des kritischen Reflektierens und ggf. des gestalterischen Kompetenzerwerbs ausgerichtet war, wendet sich eine signifikante Bewegung, der eine Vielzahl von Kunstpädagoginnen und Kunstpädagogen zuzurechnen sind, künstlerischen Formen der Auseinandersetzung zu (1). Kritische Rezeption und gestaltungspraktische Übung gehen dabei nicht verloren, sondern sind Bestandteil künstlerischer Arbeits- und Lernprozesse, bei denen die Handlungsorientierung bedeutsam ist und der Werkprozess der einzelnen Schülerinnen und Schüler eine zentrale Rolle spielt.

Das künstlerische Projekt als Praxis künstlerischer Bildung

Ich will an dieser Stelle eine grundlegende Praxisform der künstlerischen Bildung skizzieren, an der deutlich und kritisch befragt werden kann, inwiefern eine an der Kunst orientierte Kunstpädagogik künstlerische Denk- und Handlungsformen ins Zentrum des Lernens und der Bildung zu rücken versucht. Es handelt sich um das künstlerische Projekt, in dem das Herzstück des Künstlerischen, der Werkprozess, im Mittelpunkt steht. In diesem Prozess entfalten sich komplexe Bezüge und Lernprozesse, welche Formen der Kunst- und Medienrezeption ebenso umfassen wie Weisen der experimentellen gestalterischen Übung.

Die Skizzierung soll gleich an einem Beispiel geschehen, welches aus meinem Unterricht in einer Klasse 11 eines Gymnasiums entnommen ist (2).

Das Projekt trägt den Titel „*Fantastische Fahrzeuge auf Reisen*“. Es gliedert sich in verschiedene Phasen, die aufeinander aufbauen und miteinander verwoben sind:

- Am Anfang steht die Betrachtung von Beispielen aus dem Auto-Design. Die Düsenjäger-Ästhetik eines Cadillac aus den 1950er Jahren, der griechische Tempel stilisiert im Kühlergrill des Rolls-Royce, die Raubtier-Anmutungen im Bond-Wagen Aston-Martin. Design als Inszenierung am Beispiel des Autos als fantastischem Vehikel führte ein in das Thema, welches im Anschluss formuliert wurde.
- „*Fantastische Fahrzeuge auf Reisen*“ enthält sogleich drei Aufgabenbestandteile: den Entwurf eines Fahrzeuges, welches sichtbar fantastische Eigenschaften hat und mit diesen auf Reisen geht, wo es diese Eigenschaften zur Anwendung bringt.
- In der Entwurfsphase entwickeln die Schülerinnen und Schüler ihre je eigene Vorstellung vom fantastischen Fahrzeug. Dies geschieht in zeichnerischen Skizzen oder aber in Materialexperimenten. Veranlasst vom Entwurf, sind die Schüler herausgefordert zu Recherchen, um die Funktion und die Form ihres Fahrzeuges möglichst differenziert auszuarbeiten. Bücher und Internet sind Bezugsquellen, teilweise wird auch gemeinsamer Unterricht gemacht, z.B. bei der Frage nach der Aerodynamik von Flugzeugen – ein Problem, welches in den Planungen mehrerer Schüler eine Rolle spielt. Fragen der Physik spielen hier in die adäquate Bearbeitung des Themas hinein.
- Parallel zum Entwurf sollen die Schüler eine Geschichte schreiben, in der ihr Fahrzeug einerseits in seinen Eigenschaften beschrieben und andererseits ein Abenteuer auf der Reise geschildert wird, in welchem die fantastischen Eigenschaften zu Einsatz kommen. Diese Geschichte dient der Präzisierung der Vorstellungen seitens der Schülerinnen und Schüler; für den die Prozesse begleitenden Lehrer war sie Bezugsrahmen für Gespräche über die sich entwickelnde Gestalt des Fahrzeuges.

- Nach dem Entwurf kommt der Modellbau, experimentell unter Verwendung verschiedener Verfahren und Materialien. Er zwingt einerseits zur Modifizierung der ursprünglichen Pläne, andererseits inspiriert er neue Ideen.
- Das Modell wird mit analogen und digitalen Kameras in der Form der Studiofotografie unter Einbeziehung von Problemstellungen wie Beleuchtung, Perspektive, Hintergrund von den Schülerinnen und Schülern aufgenommen.
- Ausgewählte Fotos werden am PC weiterverarbeitet zur Darstellung von Szenen des fiktiven Abenteurers auf der Reise des Fahrzeuges. Dies geschah in Computermontagen, kleinen Animationsfilmen oder Bild-Text-Layouts, in welchen die inszenierten Abenteuer und die Geschichte miteinander verbunden werden. Bei den Montagen müssen Hintergründe oder Umgebungen entweder recherchiert oder in digitalen Manipulationen hergestellt werden. Für die örtlichen Bedingungen auf der Reise werden ggf. wiederum Recherchen im geografischen oder medialen Kontext erforderlich.
- Das Projekt findet nach einem Schulhalbjahr seinen Abschluss mit der Präsentation der Entwürfe, Modelle, Fotografien und virtuellen Abenteuer. Es wird während der normalen Unterrichtsstunden – eine Doppelstunde Kunst pro Woche – durchgeführt.

Elemente künstlerischen Lernens

Was ist das Künstlerische an diesem Projekt? Zunächst einmal ist es das *Leitmotiv des fortlaufenden Werkprozesses*. Die Fahrzeuge werden gestaltet in verschiedenen Medien und Kontexten, vom skizzenhaften Entwurf bis zum Modell, welches digital in fantastische Welten versetzt wird. In diesen Werkprozess, der verschiedene Medien umfasst, wobei jedes neue Medium neue Anforderungen stellt und die Perspektive auf das Fahrzeug verändert, sind verschiedene Kontextbezüge eingelagert. Neben dem Autodesign zum Einstieg sind es Elemente des kreativen Schreibens, Fragen der Physik oder der Geografie. Nachdem die Schülerinnen und Schüler ihre Fahrzeuge entworfen hatten, wurden auch gemeinsame Betrachtungen von fantastischen Fahrzeugen in der Geschichte und Gegenwart der Kunst eingefügt. Der künstlerische Werkprozess, sofern er sein Thema ernst nimmt, erweist sich als immanent *interdisziplinär*.

Ein weiteres künstlerisches Motiv des Projektes ist die Betonung der gestalterischen Individualität, der weitestgehenden Eigenständigkeit der Erarbeitung seitens der Schülerinnen und Schüler. Dazu wird ein *induktiver* Einstieg gewählt, der An-

stöße liefert zu einem möglichst weiten Feld der Bearbeitung, in dem die einzelnen Schüler ihren persönlichen Weg entwickeln können und sollen. In diesem Fall war es eine Hinführung auf das Problem Formgestaltung von Fahrzeugen, auf das Problem von Form, Funktion und Bedeutung. Die Analyse spektakulärer Autoformen siedelt den Einstieg einerseits in der nicht zuletzt medial geprägten Erfahrungswelt der Schüler an, er führt für die Weiterarbeit bedeutsame Sachaspekte vor Augen, zugleich aber bleibt die weitere Gestaltungsarbeit offen, da das Autodesign nicht deckungsgleich mit der Aufgabenstellung ist und Autos als Thema überdies möglichst nicht im Vordergrund stehen sollten.

In der Ausarbeitung des individuellen Fahrzeuges und seiner Reise spiegelt sich eine Struktur des Künstlerischen wider, wie sie Joseph Beuys, auf dessen erweiterten Kunstbegriff die künstlerische Bildung fußt, entworfen hat. Er spricht von der kreativen Struktur, die sich in der Abfolge von Chaos – Bewegung – Form abspielt. Die anfänglich offene Ausgangssituation ist für die Schüler zunächst in gewisser Weise chaotisch, da sie selbst ihre Inhalte und Wege der Formfindung erschließen müssen. Zugleich aber geben der Einstieg und die Aufgabenstellung wesentliche Orientierungen an die Hand. Die Rolle des Lehrers erfährt im künstlerischen Projekt eine Veränderung: Er ist Begleiter der individuellen Gestaltungsprozesse, bestärkend, aber auch herausfordernd und ggf. mit Impulse gebenden Teilaufgaben konfrontierend. Vor diesem Hintergrund ist es unabdingbar, dass der Kunstlehrer selbst Künstler ist, ohne diese Grundlage in eigener künstlerischer Erfahrung kann er künstlerische Lernprozesse bei seinen Schülern nicht fruchtbringend initiieren und begleiten. Eine fundierte künstlerische Ausbildung ist für den Kunstpädagogen deshalb unabdingbar.

Die Bewegungen im weiteren Projektverlauf nach der individuelle Imaginationen herausfordernden Chaosphase des Anfangs verlaufen weiterhin *experimentell*. Jedes Medium provoziert neue Versuche, die zeichnerischen Entwürfe werden ein ums andere Mal verworfen, überarbeitet, ausdifferenziert. Der Modellbau verlangt aber wiederum Modifikationen; die digitale Inszenierung ihrerseits stellt ganz neue Anforderungen und Kontexte in den Mittelpunkt. Neben dem Experiment ist charakteristisch für das künstlerische Projekt, dass es in Zusammenhängen abläuft, die sich aus der Sache selbst heraus ergeben. *Kontextualität* wäre mithin ein weiteres Charakteristikum. Im Fall der fantastischen Fahrzeuge auf Reisen war diese gegeben durch den multimedialen Ablauf vom Entwurf bis zur virtuellen Inszenierung. Jede Phase setzte die vorangegangene voraus und machte die nachfolgende erst möglich. In diesem Fall war

die Struktur des Projekts im Gespräch mit den Schülern vorab entfaltet worden. Neben einem solchen strukturierten künstlerischen Projekt steht die Option des freien künstlerischen Projektes, in dem alle Kontexte von den Beteiligten selbst entwickelt werden. Dies setzt aber vielfältige Erfahrungen und Lernprozesse voraus, u.a. in der Handhabung unterschiedlicher Medien, in der Selbständigkeit von Arbeitsprozessen sowie in der Kenntnis von relevanten Arbeits- und Lernmethoden. Es wäre ein Zielpunkt künstlerischer Bildungsarbeit.

Ziel: Künstlerisches Denken

Das übergreifende Ziel künstlerischer Bildung ist die Ausbildung künstlerischen Denkens. Dieses gliedert sich in drei wesentliche Teilbereiche, die miteinander in enger Beziehung stehen:

- eine achtsame Wahrnehmung,
- eine kritische Reflexion, die sowohl Zusammenhänge bedenkt als auch den eigenen Standpunkt in den Blick nimmt,
- sowie die eigenständige Imagination, welche zu allererst eigene Anschauungen und Vorstellungen in Bezug auf die Sache herausbildet.

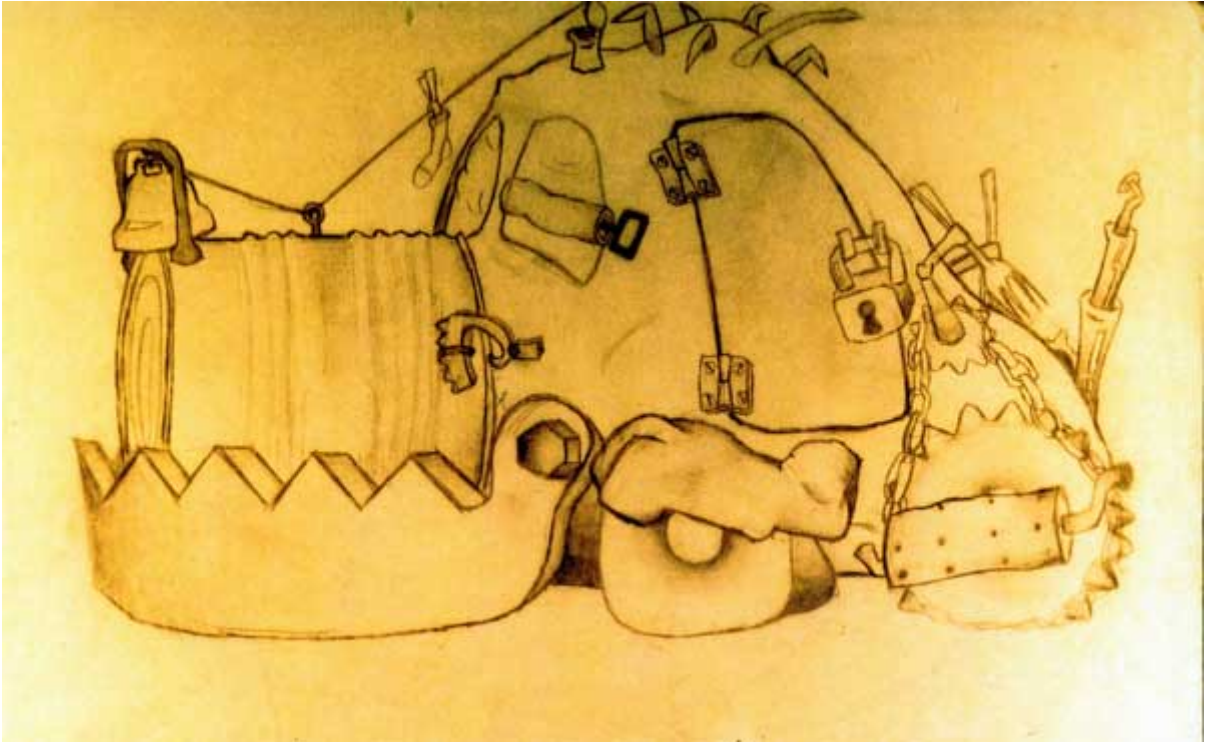
Die Übung von aufmerksamer Wahrnehmung, von kritischen Reflexionen im Hinblick auf relevante Sachzusammenhänge sowie die Leistungen der Einbildungskraft sind beim Entwurf und Bau der Fahrzeuge sowie beim Erstellen der Geschichte der Reise nachvollziehbar. Die Übung dieser geistigen Fähigkeiten weist über das künstlerische Projekt hinaus und kann als wesentlich für die Bildung eines selbstbestimmungsfähigen Individuums in einer heterogenen Gesellschaft angesehen werden. Die medialen und ästhetischen Inszenierungen der Konsum- und Eventkultur zielen auf flüchtige sinnliche Sensationen und Emotionen. Selbstbestimmte und in diesem Zusammenhang demokratisch verantwortliche Lebensführung setzt aber kritische Distanz voraus, für die differenzierende Wahrnehmungsleistungen und kritisch Zusammenhänge

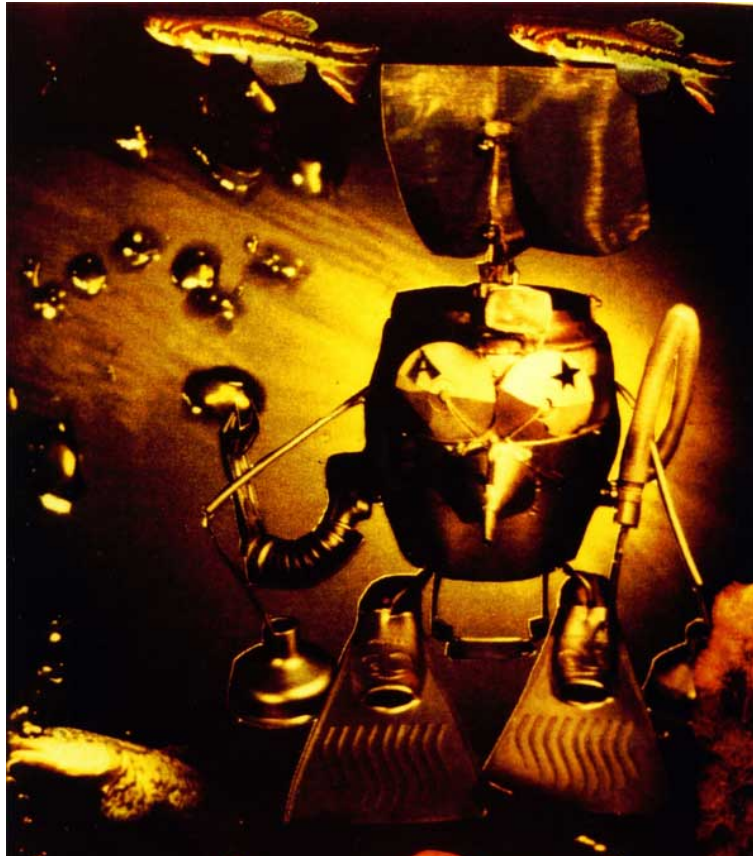
reflektierende Urteilsbildung vonnöten sind. Robert Musil nennt die Imagination den „Möglichkeitssinn“. Er ist in einer pluralen Kultur von besonderer Bedeutung, da der Entwurf eigener Lebensperspektiven Vorstellungsvermögen voraussetzt, Fantasie im Hinblick auf die Optionen der Selbstgestaltung, aber auch die Fähigkeit, Folgen, Konsequenzen seines Handelns antizipieren zu können.

Erkennt man im künstlerischen Projekt die Immanenz des interdisziplinären Lernens unter dem Primat der je persönlichen künstlerischen Gestaltung und öffnet diese Projektarbeit für die Ausbildung von Achtsamkeit, Kritik und Imagination als grundlegende Fähigkeiten der Selbstbestimmung, so weitet sich die Perspektive auf die künstlerische Bildung nicht nur als ein kunstpädagogisches Konzept, sondern auf ein fächerübergreifendes Lern- und Bildungsprinzip, welches auf die komplexe Kreativität des Individuums setzt.

Anmerkungen

- (1) Vgl. dazu das Kapitel „Künstlerische Bildung im kunstpädagogischen Diskurs“ in: Carl-Peter Buschkühle: Die Welt als Spiel, Band 2, Kunstpädagogik: Theorie und Praxis künstlerischer Bildung, Athena-Verlag Oberhausen 2007, S. 34–46
- (2) Eine ausführliche Darstellung dieses und weiterer künstlerischer Projekte in den Jahrgangsstufen 5–13 ist zu finden im Kapitel „Künstlerische Projekte im Unterricht“, a.a.O., S. 205–328





Der erste bemannte Warpflug wurde
pünktlich zum Unabhängigkeitstag der

USA, am 04.07. diesen Jahres, mit sehr
gutem Erfolg durchgeführt.



Unser Photo zeigt die T.R.T. 503 mit Testpilot und Wissenschaftler Jack Smith bei einer der fünf Umrundung um den Planeten Proturus, während denen ein umfangreicher Systemcheck durchgeführt worden ist. Nachdem Systemcheck flog Jack Smith auf direktem Wege zur Erde zurück.

