

Didaktisches Forum
Mai 2011

Jutta Zaremba

FanArt – Jugendästhetik online für den Kunstunterricht

FanArt-Sektionen

Bei FanArt lassen sich zwei Entwicklungslinien ausmachen: die traditionelle und die medial/digitale. (1) Zur traditionellen zählen die Sektionen Zeichnung, Malerei, Bastelei und Rollenspiel. Sie gehören zu den ältesten Ausdrucksmitteln der Jugendkulturen, da sie bereits seit den 1930er-Jahren mit dem Aufkommen vom literarischen Science Fiction- und Fantasy-Fandom in organisierter Form bestehen. Hierbei finden weltweit große Fanzusammenkünfte (*Conventions*) inklusive Art-Shows, Kostümierungen oder Kreativ-Wettbewerben statt. (2) Die medial/digitale Entwicklungslinie besteht aus den Sektionen Live-Rollenspiel, Cosplay, Foto, Video und Game. Seit den 1970er Jahren lässt der enorme Erfolg von STAR TREK Trekkie-Fan-Kostümierungen und selbsterstellte Fanvideos (*FanVids*) entstehen. Ende der 1990er-Jahre boomt die japanische Popkultur mit Anime-Filmen, Manga-Comics und Videospielen. Hierzu gründen sich einschlägige Portale im Internet, auf denen Fans ihre digitalen Werke oder Fotos eigener Kostümierungen (*Cosplay*, Zaremba 2010a) hochladen. Ebenso verbreitet sich das Live-Rollenspiel im Fantasy- und Mittelalter-Kontext (*Live-Action-Role-Player*, Zaremba 2011). Im Computerspielbereich stellen Fans selbstproduzierte Spiele (*FanGames*) auf der Basis von Open Source-Engines her. Mit derselben Technik fertigen sie 3D-Filme (*Machinimas*, s. Kirchhoff 2010) mit selbsterstellten Handlungen und Settings an.

FanArt-Gigant ANIMEXX

Zentrale deutsche Anlaufstelle ist das ANIMEXX-Portal (<http://animexx.onlinewelten.com>) in München: Seit seiner Vereinsgründung im Jahr 2000, hat das Portal u.a. fast eine Millionen FanArt-Werke und über vier Millionen Cosplay-Fotos bei sich versammelt. ANIMEXX gibt genaue Regeln

für die Gestaltung der Werke und den Umgang der Mitglieder untereinander vor: Erwartet werden Gewissenhaftigkeit bei der Ausführung und ein Grundmaß an kreativer Eigenleistung. Jeder FanArtist verschlagwortet sein hochgeladenes Werk nach Stil (z.B. Airbrush, Aquarell, Kohle, Computerkoloration) sowie nach Thematik (meist Popkultur und Jugendszenen). Optional kann ein erläuternder Bildkommentar, ein persönliches Nutzerprofil (*Steckbrief*) und ein eigener Weblog erstellt werden. Alle FanArtisten sind aufgefordert, zu den Arbeiten der Anderen wiederum Kommentare (*Kommis*) zu schreiben, kurze Bewertungen (*Noten*) vorzunehmen und persönliche Favoritenlisten (*Favos*) anzulegen. Bei rechtlichen, technischen oder qualitativen Vorbehalten lehnen die Portalbetreiber die entsprechenden Einsendungen ab, verbunden mit der Option einer gründlichen Überarbeitung. Grundsätzlich gibt es drei Anfertigungsarten: 1. Primär-digital: Werke werden durchweg mit Grafiksoftware produziert und auf das Portal hochgeladen. 2. Sekundär-digital: Werke werden in Teilen vorab erstellt, danach mit Grafikprogrammen weiterbearbeitet und hochgeladen. 3. Tertiär-digital: Werke werden vollständig vorab fertig gestellt, danach eingescannt oder abfotografiert und hochgeladen.

Permanente Verbesserung durch Tutorials

Auf allen Portalen existieren umfangreiche kreative Hilfestellungen (*Tutorials*): Mit viel Mühe und Zeitaufwand, geben erfahrene FanArtisten ihr Expertentum in Bild und Text weiter. Vermittelt werden vor allem Zeichen-, Mal- und Fototechniken, PC-Koloration und Grafikprogramme, Anatomie, Perspektive und figurative Darstellung. Ein gelungenes Tutorial demonstriert das Können eines FanArtisten und hebt sein Ansehen innerhalb der Community. Ein jugendlicher Drang nach Verbes-

serungen im gestalterisch-technischen Ausdrucksvermögen wird sehr deutlich. Der große Bedarf an Übungs- und Progressionsschritten transportiert den Wunsch nach ständiger Weiterentwicklung. Kollektiv werden „perfekte“ Bildresultate angestrebt und mit – durchaus konventioneller und naturalistischer – Detailversessenheit produziert.

Wettbewerbe und Kommentare als Motivation

Der jugendliche Ehrgeiz verstärkt sich durch Wettbewerbe: Sie werden meist von den Mitgliedern selber ausgerufen. So kann es sein, dass ein FanArtist mit gezeichneten Skizzen (*scetches*) oder Konturen (*outlines*) zu einer Figur begonnen hat, alleine nicht mehr weiterkommt und einen Wettbewerb (*contest*) zur Vervollständigung durch Andere ausruft. Ziel ist die kreative Anregung von Gleichgesinnten in Phasen eigener temporärer Ideenlosigkeit. Ebenfalls werden Wettbewerbe zu bevorzugten Fan-Sujets oder Realthemen gestartet. Sie sind oft mit genauen inhaltlichen und formalen Vorgaben sowie Bewertungskriterien verbunden. Dabei stehen der Wettbewerbsgedanke (intersozialer Vergleich) und der Machtfaktor (Juror sein) im Zentrum. Als Preise winken interne, selbstgefertigte Artikel und ausführliche Kommentare der prämierten FanArt-Werke. Bekommt ein Werk viele (positive) Kommentare, ist dies eine öffentliche Honorierung, die zu neuer Produktivität anregt. Hier offenbart sich der hohe Stellenwert von sozialem Feedback bei FanArt-Portalen. Grundsätzlich ist ein Umgang des Respekts und der Wertschätzung gefordert: Kommentare zu Werken sollen angesichts der investierten Zeit, des Aufwands und des „Herzblutes“ konstruktiv sein: Lob ist sehr willkommen, Kritik sollte aufbauend sein und idealerweise mit Tipps einhergehen.

Expertentum, Self-Education und soziale Kommunikation im Kunstunterricht

Angesichts der Leidenschaft und Fülle an Werken, Themen und Kommunikationspraxen, motiviert FanArt selbst diejenigen Jugendlichen, die Phasen kreativer Unlust durchlaufen. Jedoch sollte FanArt im Unterricht nicht lediglich dupliziert werden. Vielmehr kann sie zur ästhetischen Orientierung anhand ihrer Handlungs- und Kommunikationspraxen dienen. Heranwachsende besitzen ein großes Expertentum zu medienkulturellen Angeboten von TV, Film, Computerspiel und Internet. Sie tauschen sich unentwegt und kenntnisreich über die für sie bedeutungsvollen Formate aus. Dementsprechend können Schüler populärkulturelle Quellen zu ausgewählten FanArt-Arbeiten re-

cherchieren und ihre eigene Expertise einbringen. Ihren eigenen medialen Vorlieben verleihen sie – via (Handy-)Video, Foto, Collage etc. – Ausdruck. Erneut können sie auf Portalen recherchieren, inwieweit FanArt-Werke zu ihren Präferenzen – oft überraschend für Schüler – bereits existieren. Vergleichende Reflexionen zu eigenen Werken und vorhandener FanArt schärfen den Blick für mediale Vorlieben, Stereotypen und kreative Abwandlungen. FanArt-Tutorials eignen sich zur bildnerischen Praxis: Schüler (und/oder Lehrer) können einzelne Tutorials auswählen, die sie ausführen und auswerten. Die Self-Education von FanArtists, die ihr Können untereinander zirkulieren lassen, kann weitergeführt werden: Schüler produzieren (in Gruppenarbeit) eigene Tutorials, die innerhalb des Klassenverbandes und mit Hilfestellungen untereinander erprobt werden. Ebenso können Schüler respektive Lehrer kollektive Wettbewerbe initiieren, Jurys bilden und Honorierungen aushandeln. Hiermit sind Fragen zur Setzung von Bewertungskriterien verbunden. Nicht zuletzt zählt der kommunikative Austausch als Teil kreativer Auseinandersetzung: Anregungen kann die konstruktive FanArt-Kritik mittels Lob und Tipps geben. In Zeiten häufiger Abwertung von Jugendlichen untereinander (mobben, dissen etc.), bekommen konstruktive Kommunikationsformen eine große psychosoziale Bedeutung. Analog dazu können Schüler Kommentare zu FanArt-Werken von Portalen verfassen – ob real oder in der fiktiven Rolle als „Fan-Kunst-Kritiker“. Hierbei lassen sie Lob, Verbesserungsvorschläge, Abneigungen, Expertisen etc. einfließen. Da das kommunikative Mitteilungsbedürfnis zum eigenen medialen Handeln bei Jugendlichen enorm groß ist, können Schüler zudem ihre eigenen Fankreationen konstruktiv untereinander kommentieren. Dies kann durchaus auch in juvenilen Kommunikationsformen von Chat, Blogs, SMS o.ä. erfolgen. Ergänzend könnten Lehrer das Für und Wider zu Fragen wie "Ist FanArt Kunst?" zur Diskussion bringen. Dies ließe sich durch Bezüge auf Strategien der Gegenwartskunst (Plagiat, Mash-Up, Reenactment, Appropriation Art etc.) und auf kunsthistorische Sujets (Mimesis, Imitatio, Hommage etc.) veranschaulichen. Nicht zuletzt angesichts aktueller Bildungsstandards, ist FanArt eine wichtige Ressource für öffentlich bereitgestellte Kompetenzen von jugendlichem Medien- und Bilderhandeln. Sie bildet eine Schnittstelle für pädagogische Öffnungen hin zu aktuellen Kreationen und Artikulationsformen von Jugendlichen, bei denen sich künstlerische und medienpädagogische Kontexte verbinden (Zaremba 2010b und c).

Literatur

- Kirchhoff, Andreas (2010): „Automatenkino“, in: Zaremba, Jutta/Kirschenmann, Johannes (Hg): Kunst + Unterricht Exkurs „Jugendliche Bildwelten“, Bd. 339-340, S. 16-17
- Kirchner, Constanze et al (2010) (Hg): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck, München
- Zaremba, Jutta (2011): „Larp Spaces. Erfahrungsräume beim Liverollenspiel“, in: Brenne, Andreas et al (Hg): Raumskizzen, München
- Dies. (2010a): „Der Cosplay-Virus – mehr als nur Verkleidung“, in: Dies. / Kirschenmann (Hg): Kunst + Unterricht Exkurs, „Jugendliche Bildwelten“, Bd. 339-340, S. 24-25
- Dies. (2010b): „FanArt: Zu Praktiken und Ausdrucksformen aktueller JugendKunstOnline“, in: Kirchner et al (Hg): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck, München, S. 175-188
- Dies. (2010c): „FanArt – kreative Bastionen jugendlichen Fantums im Internet“, in: Richard, Birgit / Krüger, Heinz-Hermann (Hg): Intercool 3.0. Jugend Bild Medien, München S. 347-357

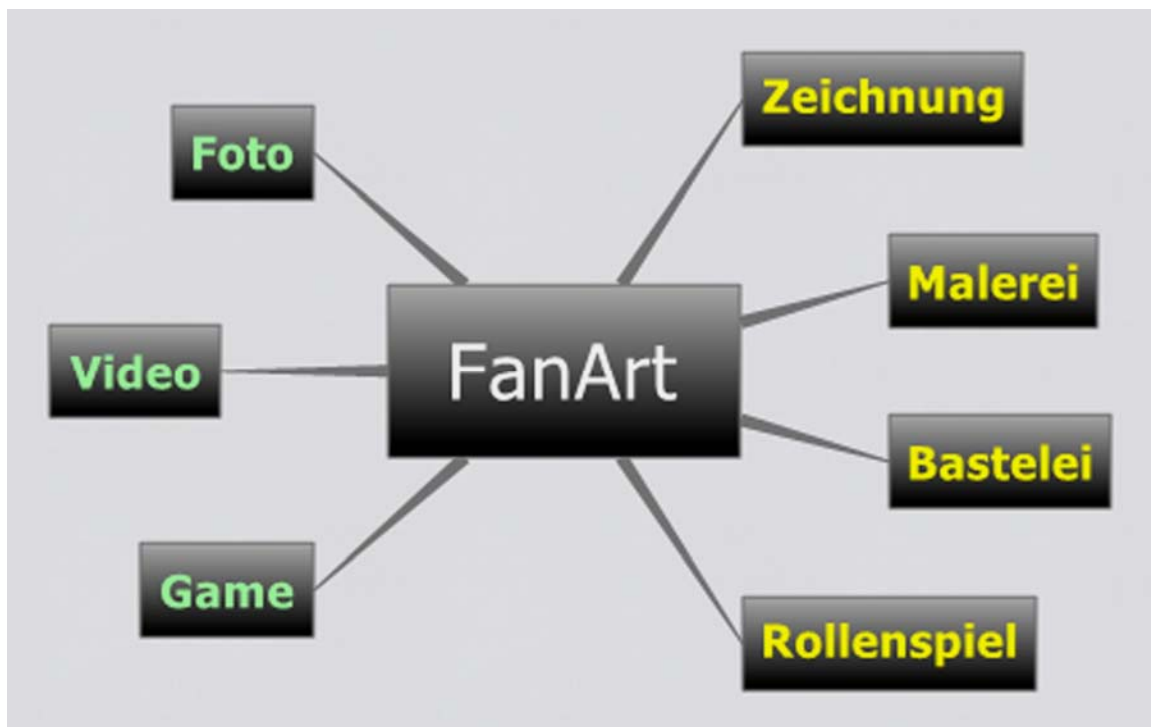


Abb. 1) Mindmap FanArt (Zaremba)



Abb. 2) Computergrafik/Computerkoloration, Thema Emo
<http://animexx.onlinewelten.com/fanart/thema-real/2472/1796797/>



Abb. 3) Tutorial Haare
http://animexx.onlinewelten.com/wiki/index.php/Tutorial_Haare



Abb. 4) Wettbewerb Outlines Robin Hood

<http://animexx.onlinewelten.com/fanart/wettbewerb/14722/544872/>



Abb. 5) Wettbewerbsbeitrag Punk

<http://animexx.onlinewelten.com/fanart/1700025/>