



Anja Gebauer

Kunstpädagogik in Interaktion

Eine Reise ins Land der vierten Dimension

Die Schwärmereien, Zukunftsfiktionen und Unmöglichkeiten in Pawlowskis surrealer Erzählung einer Reise ins Land der vierten Dimension bieten eine Übertragung auf aktuelle und zukünftige Kontexte der Digitalisierung an. Ausgehend von Aspekten (post-) digitaler Kulturen mit dem Ausblick auf noch unbekannte Entwicklungen lässt sich fragen, welche Anforderungen sich dabei an die Kunstpädagogik stellen. Die „Reisebedingungen“ werden dazu an der Schnittstelle aus kultureller Bildung und Medienpädagogik untersucht. Dabei werden im Beitrag kreative und kritische bis subversive Umgangsweisen mit Bildwelten sowie Kunstwerken unter dem Schlagwort der Interaktion verortet und skizziert.

235

Jedoch spüren wir in jedem Augenblick, dass wir von einer ungeheuren Sphäre des Unbekannten umgeben sind. Zwischen der Sinnenwelt und unserem Bewusstsein nehmen wir einen seltsamen und unzureichend bestimmten Platz ein; vorsichtig kauern wir im Kielraum des Schiffes, das uns durch den Zufall der Wellen über ein unbekanntes Meer hinwegträgt, und erklären uns zufrieden, wenn unser Platz in den vier Wänden unserer Kabine für uns einigermaßen derselbe bleibt. [Pawlowski 2016, S. 9–10].

Pawlowski nimmt in seiner surrealen Erzählung „Reise ins Land der vierten Dimension“ die Leserschaft mit in eine Welt voller Schwärmereien, Zukunftsfiktionen und Unmöglichkeiten außerhalb von Raum und Zeit. Sein Streifzug durch eine vierte Dimension wartet auf mit Themen, die von der Verschmelzung aus Mensch und Maschine, der Mechanisierung der Arbeit bis hin zur universalen Vernetzung des Bewusstseins reichen (vgl. Gilleßen 2016, S. 305–316). In dieser thematischen Bandbreite bietet

der Autor unter dem Schlagwort der vierten Dimension einen von physischen und wissenschaftlichen Grenzen erweiterten Denkraum, welcher erstaunliche Aktualität hinsichtlich aktueller und zukünftiger Lebenswelten aufweist. Besonders mit der Beschreibung des Unvorstellbaren in einer vierten Dimension löst sich der Autor von der menschlichen Begrenztheit der Vorstellung von Zukunft, was besonders im Kontext der Digitalisierung spannende literarische Perspektiven aufwirft. Im Folgenden soll diese „Sphäre des Unbekannten“ als Ausgangspunkt genommen werden, um die Territorien einer Kunstpädagogik in postdigitalen Kulturen unter dem besonderen Schlagwort der Interaktion in den Quantenfeldern kultureller Bildung und Medienpädagogik zu bereisen.

Medien – Kunst

236

In Marcel Duchamps Kunstwerk „Großes Glas“, welches laut dem Künstler selbst im Geiste von Pawlowskis Überlegungen einer vierten Dimension entwickelt wurde (vgl. Cabanne 1972, S. 52–53), zeigt sich das Potential visionärer, unkonventioneller und theoretischer Gedankengänge im Zusammenhang mit bildnerischen Erkennens- und Ausdrucksformen. Dabei nimmt die Kunst besonders hinsichtlich medialer Entwicklungen eine Pionierfunktion ein: „Denn KünstlerInnen beschäftigen sich oft damit, inwieweit sich (digitale) Medien für die Schaffung neuartiger sozialer und gesellschaftlicher Verbindungen und Strukturen eignen“ (Barberi et al. 2014, S. 1). Besonders die Interaktion zwischen Mensch, Maschine und Technik gilt dabei als Phänomen, welches basierend auf kulturgeschichtlichen Vorläufern seit frühen Positionen der Medienkunst stets Gegenstand gestalterischer Auseinandersetzung darstellt (vgl. Müller und Liggieri 2019). Digitale Kunst, u.a. gekennzeichnet von Multimedialität, Flüchtigkeit, Diskursivität, ist dabei immer häufiger von einer Interaktion mit den Rezipierenden gekennzeichnet (vgl. Grau, S. 30–31). Doch wie lassen sich unter diesen Bedingungen die Künste mit Blick auf zukünftige Entwicklungen „vermitteln“ bzw. welche Aufgaben und Positionen der Kunstpädagogik lassen sich beschreiben? Im Folgenden werden kreative, kritische bis subversive Umgangsweisen mit Bildwelten sowie Kunstwerken skizziert und so eine Kunstpädagogik in Interaktion beschrieben.

Kunstpädagogik – interaktiv und digital

Grundlegend nimmt sich die Kunstpädagogik der komplexen Aufgabe an, zu „Vermitteln auch angesichts der Anerkennung der Unvermittelbarkeit dessen, was Kunst ihrem Wesen nach ist“ (Peez 2005, S. 19). Dabei ist ein zugrundeliegendes, dialogisches

Vermittlungsverständnis der Kunstpädagogik hervorzuheben, welches sich folgendermaßen weiter benennen lässt:

Der Gegenstand des Faches ist also weder die Kunst noch das Bild oder die Medien, sondern das Wahrnehmungs-, Vorstellungs-, Darstellungs- und Mitteilungsvermögen von Kinder und Jugendlichen, das sich in Bezug auf die sichtbare Welt und die Welt der Bilder in eigenem Sehen, Vorstellen und Gestalten und in der Rezeption von Bildern bildet (Krautz 2015, S. 225).

Nachdem also kunstpädagogische Prozesse ein wechselwirkendes Ausdrücken und Positionieren der Adressatinnen und Adressaten (als Erweiterung der Zielgruppe Kinder und Jugendliche) zur bildlich geprägten Welt beinhalten, kann Interaktion als grundlegender Aspekt der Kunstpädagogik beschrieben werden. Diese dialogischen Prozesse mit den Handlungsfeldern des Wahrnehmens, Vorstellens und Gestaltens können in den interaktiven, relational aufeinander Bezug nehmenden Knotenpunkten Ich, Welt und Wir verortet werden (vgl. Krautz 2015, S. 228–233). Doch was bedeutet dieses „interaktiv“-Sein in der Kunstpädagogik an der Schnittstelle zur Medienpädagogik und kultureller Bildung im Kontext der Digitalisierung? Wenn grundlegende interaktive Prozesse zwischen Kunstwerken, Bildern und Subjekten im Zusammenhang mit digitalen Medien fachwissenschaftlich betrachtet werden, kann in der Kunstpädagogik eine Unterscheidung von digitalen Geräten als Werkzeug (gleich einem effizienten Realisierungsmittel) oder als Medium (einem erweiterten Möglichkeitsraum) festgestellt werden. Indem beide Ansätze angewandt werden und zudem eine kritische Integration digitaler Medien und Methoden in theoretische Positionen der Kunstpädagogik vorgenommen wird, kann einem Überholen der Wissenschaft von Alltagskultur in Zeiten der postdigitalen Kultur vorgebeugt werden (vgl. Fritzsche 2016, S. 28–32). Der Begriff des Postdigitalen beschreibt dabei den veränderten Status der Medien und Künste im Kontext der Digitalisierung und rückt zugleich vom Fokus auf rein technische Innovationen ab (vgl. Cramer 2014, S. 17–18). Dabei lassen sich ästhetisch-bildnerische Handlungspotentiale unter einem erweiterten Blickwinkel der Digitalität verorten, indem kulturelle Prozesse unter den Bedingungen der Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität greifbar werden (vgl. Stalder 2017, S. 95–165). Diese übergreifenden Formen helfen bei der systematischen Verortung kunstpädagogischer Handlungsfelder vom referentiellen Sammeln mit digitalen Pinnwänden bis hin zum kollaborativen Arbeiten im künstlerischen Prozess (vgl. Schirmer 2020, S. 93–94). In diesem Sinne ist die Kunstpädagogik also grundlegend stets in Interaktion zu denken mit sich dynamisch

entwickelnden postdigitalen Kulturen, Techniken, Transformationsprozessen, neuen Logiken und Machtstrukturen und damit verbunden künstlerischen Reflexionsformaten und gestalterischen Produktions- und Rezeptionsmomenten (vgl. Jörissen 2017).

Ziele und Konzepte: Navigation durch eine Kunstpädagogik in Interaktion

Aufgrund ihrer interaktiven „Gelenkfunktion“ (Peez 2005, S. 19) ist die Fachwissenschaft der Kunstpädagogik besonders einem fundierten Umgang mit oben beschriebenen Entwicklungen der Medienkunst sowie postdigitalen Kulturen allgemein verpflichtet. Dies begründet sich einerseits im kulturellen Wandel vom geschriebenen Wort hin zum (Bewegt-) Bild als zentrales Ausdrucksmittel, was unter dem Phänomen „pictorial turn“ oder „iconic turn“ gefasst wird (vgl. Bering 2017, S. 89–90). Diese im Digitalen bildlich dominierten Kommunikationsformen zeigen sich beispielsweise im Massenmedium des Fernsehers bis hin zu den Bilder-Plattformen der Sozialen Medien wie Instagram. Besonders im Zusammenhang mit Medienkompetenz und aktiver Medienbildung (vgl. Demmler und Rösch 2014, S. 192) stellt die Förderung von Bildkompetenz eine elementare kulturelle Kompetenz und Aufgabe der Kunstpädagogik dar (vgl. Grünewald 2009, S. 14–15). Die Crossover-Verzahnung kunstgeschichtlicher Werke der Bildenden Kunst (z.B. Malerei) mit Bildarten im postdigitalen Kontext (z.B. Musikvideos, TikTok) durch das Betrachten und Gestalten von Bildzitatens bietet eine Möglichkeit für einen sinnstiftenden, analytischen und gestaltenden Umgang in Zeiten der Bilderflut (vgl. Loffredo 2010, S. 327–331). Auf die grundlegende kunstpädagogische Zielsetzung der ästhetischen Erfahrung wiederum referiert Wolfgang Zacharias in seiner kulturell-ästhetischen Medienbildung, welche im Kontext der Medialität die Spannweite aus Sinnesbezügen bis zu virtuellen Räumen einbezieht (vgl. Zacharias 2013, S. 281–290). Diese entsteht durch gesteigerte, besonders ereignishafte ästhetische Wahrnehmung und beschränkt sich zwar nicht ausschließlich auf Kunsterfahrung, kann aber im Rahmen künstlerisch-gestalterischer Handlungsfelder der Produktion, Rezeption und Reflexion (vgl. Pauls 2017) gefördert werden (vgl. Selle 1990, S. 16–20). Eine solche „Aufmerksamkeit dafür, wie etwas hier und jetzt für unsere Sinne anwesend ist“ (Seel 2013, S. 56), scheint besonders im Umgang mit Mischungen von physischen und virtuellen Anteilen heutiger Wirklichkeiten bedeutsam. Dabei spannt sich das Handlungsfeld kunstpädagogischer (Inter-) Aktionen zu Formen der bereits erwähnten Medienkunst, welche längst mit Praktiken der Augmented oder Virtual Reality experimentiert und Anschlusspunkte für die Gestaltung von Wirklichkeitsaspekten im Bereich der kulturellen Bildung eröffnet (vgl. Peez 2020, S. 6–7). Dies lässt sich mit der grundlegenden,

anthropologisch im Menschen verankerten Konstante der Kreativität verbinden, welche im postdigitalen Zeitalter zunehmend herausgefordert, hinterfragt (beispielsweise von Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz) und im Bereich der Kunstpädagogik als Kernelement definiert wird (vgl. Scharf und Tödte 2020). Hierbei ist eine kritische Reflexion des zunehmend inflationär verwendeten und über die Kunst hinaus gesamtgesellschaftlich wirkenden Kreativitätsbegriffs notwendig, um individuelle Bildungsmöglichkeiten in vernetzten (Bild-) Welten zu ermöglichen (vgl. Thuge 2020, S. 735–740). Im Zusammenhang mit kreativen, vornehmlich subversiven, alternativen Handlungsformen einer Kunstpädagogik werden auch Formen des „Hackings“ von Torsten Meyer im Zusammenhang einer „Next Art Education“ integriert. Cultural Hacking als interaktiver Umgang der Künstlerinnen und Künstler mit Kulturtechniken wird dabei verstanden „als kritisches und subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten“ (Meyer 2013, S. 15). Dabei wird auf bestehende Kontrollüberschüsse reagiert, welche nach Dirk Baecker mit den computerbasierten Technologien eine mediologische Revolution bedingen (vgl. Baecker 2007, S. 147–210). Daraus offenbart sich das Potential einer kritisch-reflektierten Kunstpädagogik für die Medienwelten einer „nächsten Gesellschaft“. Insgesamt konnten in diesem Beitrag als Ziele einer zukunftsorientierten Fachwissenschaft die Bildkompetenz, ästhetische Erfahrung sowie Kreativität in Zusammenhang mit Methoden des Crossover bis hin zum Hacking herausgearbeitet werden. Abschließend soll ein knapper Ausblick gegeben werden, wie diese Reisebedingungen auf dem Weg zu einer „vierten Dimension“ als Zukunftsbild konkretisiert gedacht und in der Praxis angewandt werden können.

Die vierte Dimension gestalten

Innovative Ideen für kreative Kunstvermittlung, bildorientierte Umgangsformen und Hacking im Kunstunterricht bzw. der künstlerischen kulturellen Bildung werden in kollaborativen Onlineplattformen wie dem „MYOW – Workbook Arts Education“ (vgl. Klein et al. 2020) oder dem Blog des Förderprogramms Kooperationsprojekte des Stadtjugendamts der Landeshauptstadt München und des Netzwerks Interaktiv gesammelt. So wurde beispielsweise im Projekt „Hashtag_Wirwarenhier“ das Netzwerk Instagram dazu genutzt, kreative Eingriffe in den Stadtraum digital-analog zu inszenieren und die Social Media-Plattform gewissermaßen künstlerisch zu „hacken“ (vgl. Gebauer und Hartmann 2019). Im Projekt „Kunstvolle Apps“ wiederum konzipierten Kinder Prototypen mobiler Anwendungen für Kunstmuseen, wobei Kunstquize, Museumsspiele bis hin zu interaktiven Galerien entstanden und sich die Kinder selbst

als Gestalter kultureller Medienangebote erfahren konnten (siehe Gebauer in diesem Band). Dabei wird jeweils ein aktiver Umgang mit Prinzipien postdigitaler Lebenswelten mit künstlerischen, analytischen und reflektierten Interaktionen verbunden, ohne sich ausschließlich auf technische Aspekte zu fokussieren. Diese skizzierten Projekte stellen nur wenige Einblicke in vielfältige Möglichkeiten und Praxisbeispiele einer Kunstpädagogik dar, die Interaktionen mit postdigitalen Kulturen, zeitgenössischen Bild- und Kunstwelten sowie individuellen Persönlichkeiten ermöglicht. So kann die vierte Dimension als produktive Herausforderung einer Kunstpädagogik in Interaktion beschrieben werden, in der zukünftige Entwicklungen im postdigitalen Zeitalter gleich einer Reise über ein unbekanntes Meer aktiv gestaltet werden kann – anstatt ängstlich im Kielraum des Schiffes zu kauern.

Literatur

Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Orig.-Ausg., 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1856).

Barberi, Alessandro; Hug, Theo; Petra, Missomelius; Wolfgang, Sützl (2014): Editorial 2/2014: Potenziale digitaler Medienkunst. In: Medienimpulse 252 (2), S. 1–9. Online verfügbar unter <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/mi676>, zuletzt geprüft am 03.07.2020.

Bering, Kunibert (2017): Bild/ Bildverständnis. In: Kunibert Bering, Rolf Niehoff und Karina Pauls (Hg.): Lexikon der Kunstpädagogik. 1. Auflage. Oberhausen: ATHENA-Verlag (Artificium, Band 60), S. 89–93.

Cabanne, Pierre (1972): Gespräche mit Marcel Duchamp. Köln: Galerie Der Spiegel.

Cramer, Florian (2014): What Is ‚Post-Digital‘? In: APRJA, Bd. 3 (1). Online verfügbar unter <http://www.aprja.net/what-is-post-digital/>, zuletzt geprüft am 03.07.2020.

Demmler, Kathrin; Rösch, Eike (2014): Aktive Medienarbeit in einem mediatisierten Umfeld. In: Rudolf Kammerl, Alexander Unger, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur. Wiesbaden: Springer VS (Jahrbuch Medienpädagogik, 11), S. 191–207.

Gebauer, Anja; Hartmann, Annette (2019): Kreative Stadtgestaltung im Projekt „Hashtag_Wirwaren hier“. Kooperationsprojekte-Muc (Herbstausschreibung 2018). Online verfügbar unter https://www.kooperationsprojekte-muc.de/kreative-stadtgestaltung-im-projekt-hashtag_wirwaren hier/, zuletzt geprüft am 07.07.2020.

Gilleßen, Maximilian (2016): Ein gewisser Povolowski. Nachwort. In: Gaston William Adam de Pawlowski: Reise ins Land der vierten Dimension. 1. Auflage. Hg. v. Maximilian Gilleßen und Anton Stuckardt. Unter Mitarbeit von Rudy Guedj. Berlin: zero sharp, S. 259–316.

Grau, Oliver: Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick. Online verfügbar unter http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/6/.

Grünewald, Dietrich (2009): Orientierung: Bild. In: Kunst + Unterricht (334/35), S. 14–21.

Klein, Kristin; Kolb, Gila; Meyer, Thorsten; Schütze, Konstanze; Zahn, Manuel (2020): Einführung: Post-Internet Arts Education. In: Jane Eschment, Hannah Neumann, Aurora Rodonò und Thorsten Meyer (Hg.): Arts education in transition. Ästhetische Bildung im Kontext kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation. München: kopaed (Kunst Medien Bildung, 5), S. 245–250.

Kothe, Tina; Gebauer, Anja (2020): Kinetische Dingmaschinen. Kooperationsprojekte-Muc (Herbstausschreibung 2019). Online verfügbar unter <https://www.kooperationsprojekte-muc.de/kinetische-dingmaschinen/>.

Krautz, Jochen (2015): Ich. Wir. Welt. In: Alexander Glas, Ulrich Heinen, Jochen Krautz, Monika Miller, Hubert Sowa und Bettina Uhlig (Hg.): Kunstunterricht verstehen. Schritte zu einer systematischen Theorie und Didaktik der Kunstpädagogik. 1. Auflage. München: kopaed (Imago, 1), S. 221–250.

Loffredo, Anna Maria (2010): Beziehungen zwischen alten und neuen Medien: Crossover als fachdidaktisches Verfahren. In: Kunibert Bering, Clemens Höxter und Rolf Niehoff (Hg.): Orientierung: Kunstpädagogik. Bundeskongress der Kunstpädagogik, 22.-25. Oktober 2009. Oberhausen: Athena (Artificium, Band 35), S. 325–332.

241

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. In: Andrea Sabisch, Torsten Meyer und Eva Sturm (Hg.): Kunstpädagogische Positionen. Hamburg: Lüdke (Kunstpädagogische Positionen, 29).

Müller, Oliver; Liggieri, Kevin (2019): Mensch-Maschine-Interaktion seit der Antike: Imaginationsräume, Narrationen und Selbstverständnisdiskurse. In: Kevin Liggieri und Oliver Müller (Hg.): Mensch-Maschine-Interaktion. Handbuch zu Geschichte – Kultur – Ethik. 1st ed. 2019, S. 3–14.

Pauls, Karina (2017): Kunstpädagogische Handlungsfelder. In: Kunibert Bering, Rolf Niehoff und Karina Pauls (Hg.): Lexikon der Kunstpädagogik. 1. Auflage. Oberhausen: ATHENA-Verlag (Artificium, Band 60), S. 309–312.

Pawlowski, Gaston William Adam de (2016): Reise ins Land der vierten Dimension. 1. Auflage. Hg. v. Maximilian Gilleßen und Anton Stuckardt. Berlin: zero sharp.

Peez, Georg (2005): Einführung in die Kunstpädagogik. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Stuttgart: Kohlhammer (Kohlhammer-Urban-Taschenbücher, Bd. 676).

Peez, Georg (2020): In unterschiedlichen Wirklichkeiten zugleich. Mixed Reality im Kunstunterricht. In: Kunst + Unterricht (439/440), S. 4–10.

Scharf, Ivana; Tödte, Johannes (2020): Digitalisierung mit Kultureller Bildung gestalten. In: Kulturelle Bildung online. Online verfügbar unter www.kubi-online.de/artikel/digitalisierung-kultureller-bildung-gestalten, zuletzt geprüft am 15.10.2020.

Seel, Martin (2013): Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik. Orig.-Ausg., 2. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1867).

Selle, Gert (1990): Einführung. Das Ästhetische: Sinntäuschung oder Lebensmittel? In: Gert Selle und Meike Aissen-Crewett (Hg.): Experiment Ästhetische Bildung. Aktuelle Beispiele für Handeln und Verstehen. Orig.-Ausg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt (Rowohlts Enzyklopädie, 506: Kulturen und Ideen), S. 14–28.

Thuge, Tobias (2020): Kreativität, Social Media, Kunstunterricht. In: Johannes Kirschenmann (Hg.): Zugänge. Welt der Bilder – Sprache der Kunst. München: kopaed (Kontext Kunstpädagogik, 52), S. 731–743.

Zacharias, Wolfgang (2013): Kulturell-ästhetische Medienbildung 2.0. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (S3), S. 273–296. DOI: 10.1007/s11618-013-0439-4.

Zacharias, Wolfgang (2016): Vorwort. In: Beatrix Commandeur, Hannelore Kunz-Ott und Karin Schad (Hg.): Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen. München: kopaed (Kulturelle Bildung, 51), S. 13–15.

Onlinequellen und Links

<http://myow.org/>

<https://www.kooperationsprojekte-muc.de/>