



Elfi Alfermann & Jörg Grütjen Bedeutung im Dazwischen der Bilderfluten

– eine BDK-Tagung in Düsseldorf

Täglich eine Stunde ist Jemina (9. Klasse) im Internet, dann gehe sie „off“ (so ihre Worte). Bei laufenden Youtube-Videos ist die Schülerin gleichzeitig bei Facebook unterwegs, „damit es nicht so langweilig ist“; dann chattet sie mit Freunden über Schule, welche Hausaufgaben sie auf hat, über Musik oder lästert.

Rico (auch 9. Klasse) sagt, dass er nicht Computerspiele daddelt, kein TV schaue, nur 30 Minuten täglich am PC sitze; den habe er zwar seit acht Jahren im Zimmer, aber lieber treffe er seine Freunde.

„Mit den sich rapide entwickelnden bildkulturellen Prozessen ändern sich die Wahrnehmungsgewohnheiten, die heutige Schülerinnen und Schüler als Teil ihrer Lernvoraussetzungen in den Unterricht mitbringen“, so der Vorsitzende des BDK-Landesverbandes NRW, Rolf Niehoff. Er eröffnete am 24.10.2012 in der Kunstakademie Düsseldorf die BDK-Tagung „Nach der Bilderflut: Ästhetisches Handeln von Jugendlichen“. „Thema und Beiträge der Veranstaltung beziehen sich auf die veränderten Voraussetzungen heutiger Jugendlicher in Zeiten von Digitalisierung und Internet“ – so der Ausschreibungstext.

In seiner Einführung warnte Niehoff vor einer kulturpessimistischen Haltung gegenüber der Digitalisierung und dem Internet. Inzwischen wachse die Aufmerksamkeit für neuere soziotechnische Entwicklungen und Interessenslagen der Schülerinnen und Schüler. Auch die Kunstpädagogik müsse diese Veränderungen erkunden und für die Unterrichtsplanung berücksichtigen.

Das Prinzip „Mashup“

„YouTube-Grundlagenforschung“ betreibt Prof. Dr. Birgit Richard (Goethe-Universität Frankfurt a.M.) seit 2006 (siehe www.birgitrichard.de/youtube/youtube.htm). Ihre leitende These lautet: „Kreativität durch Wiederholung: Wie aus populärer

Musikkultur eine Online-Jugendkunst entsteht.“ (Vortragstitel) Als unab-schließbares Work-in-progress-Projekt versucht Richard, eine Art „Clip-Typologie“ zu entwerfen. In Düsseldorf veranschaulichte sie zusammen mit ihrer wissenschaftlichen Mitarbeiterin Anna Lena Heidrich vorrangig das Prinzip „Mashup“. Das Phänomen hat es sogar schon zu einer eigenen Online-Hitparade gebracht (www.mashup-charts.com). „Mashup“ bedeutet, neue Videos oder Musikstücke durch Kombination bereits bestehender Elemente zu erstellen. Der für die Online-Kultur charakteristische Begriff fasst zusammen, was Kunstlehrer für analoge Medien als Collage-Technik verstehen oder Lévi-Strauss-Leser als Bricolage-Prinzip schätzen. Das Stück „Around Gravel Presssure“ zum Beispiel besteht aus Soundsequenzen verschiedenster Musikinterpreten wie Queen, Mylo oder Daft Punk. Während auf der Soundebene eine maximal synthetisierende Verschmelzung erreicht wird, sieht man auf der visuellen Ebene des Videos deutlich die Brüche zwischen den verschiedenen Quellen.

Bei dem Genre „Misheard Lyrics“ werden dagegen ohne Veränderung der Tonspur die Bilder auf der visuellen Ebene neu gestaltet; die Bilder illustrieren nun die extra falsch verstandenen Musiktexte (www.zehn.de/die-10-besten-videos-zu-misheard-lyrics-5656629-0).

Richard skizzierte also Charakterzüge der sich ruhelos wandelnden jugendlichen Digitalkultur. Auf Nachfrage betonte die Professorin: Jugendliche haben kein Interesse an einem Anschluss an den Kunstbetrieb der Erwachsenenwelt, wichtig ist ihnen vor allem die Anerkennung in sozialen Netzwerken.

Dazwischen: Situativ wechselnde Zugehörigkeiten anstatt Identität
Robin, Sarah, Mehmed – so heißen die Jugendlichen, deren Online-Bil-

dersammlungen von Facebook-Profilen Dr. Ansgar Schnurr (TU Dortmund) zeigte. Als „ethnografische Rekonstruktionen jugendlichen Bildhandelns online und offline“ (Vortragstitel) veranschaulichten die drei Fallstudien eine Copy-and-Paste-Mentalität. Bei der Betrachtung von Facebook-Bildersammlungen machen konventionelle Betrachtungs-Modi wenig Sinn: Die fokussierte Betrachtung von exemplarischen Einzelbildern führt zu nichts, weil die Bilder ganz offensichtlich austauschbaren Charakter haben – da häufig leicht ergoogelbar. Auch entsteht innerhalb der Bildzusammenstellungen keine Narration. Eher vermitteln die Bilderhaufen eine Atmosphäre. Die Heranwachsenden verstehen Facebook wohl als eine Art Identitäts-Marketing-Maschine.

In Anlehnung an Scott McCloud („Comics richtig lesen“) betont Schnurr das Dazwischen der Bilder: Der Betrachter konstruiert Bedeutung aus dem Dazwischen der benachbarten Bilder, egal wie absurd die Zusammenstellung ist. Sinn entsteht in einer Generation, die digital und online sozialisiert ist, vorrangig durch die Zusammenstellung etwa medialer Fundstücke; womit wir wieder bei Richards Prinzip des Mashups wären: Heutzutage erzeugen die Brüche zwischen den vielen Bildern in der Summe Bedeutungen, während weiterhin in den Köpfen konservativer Kunstwissenschaftler vorrangig Sinn in der Kohärenz von Einzelbildern gesucht wird. Junge Menschen sind mit der Erfahrung groß geworden, so gut wie nie etwas „Ganzes“ überblicken zu können: Identität, Herkunft, nationale Zugehörigkeit spielen für sie kaum eine Rolle mehr, stattdessen suchen sie die Teilhabe an einer global hybriden Bricolage-Welt. Und so kommt es, dass etwa eine Außen-Zuschreibung wie „Migrationshintergrund“ für viele gar keine Relevanz besitzt, weil sie erleben, dass sie permanent ihre sozialen Zugehörigkeiten situativ wechseln können.

Jugendliche als Akteure im Forschungsprojekt

Dr. Lars Zumbansen (Lehrbeauftragter an der Universität Paderborn, Lehrer am Gymnasium Harsewinkel) stellte ein Forschungsprojekt vor, das er zusammen mit seiner Kollegin Annette Wiegelmann-Bals im Rahmen seines Kunstunterrichtes durchführte. Ziel war es, die Schülerinnen und Schüler zu selbstreflexivem Medienhandeln anzuleiten. Die Jugendlichen sollten als Akteure in dieses Forschungsprojekt mit einbezogen werden. Sie fotografierten, was ihnen in ihrem aktuellen Lebensraum gefällt und was nicht. Ferner

sollte jeder ein Bild aus der virtuellen Welt (etwa aus PC-Spielen) auswählen, das gefällt bzw. nicht gefällt, und dies jeweils erläutern. Die realen Objekte und Räume wurden den virtuellen Bildern gegenübergestellt. Im Gespräch offenbarten die Jugendlichen, woran sich der Reiz von Computerspielen festmacht: Demnach es ist nicht die spezifische Ästhetik digitaler Spielwelten, die fasziniert, sondern die freie Entscheidungsmacht und Überkomplexität der Spielwirklichkeit begründet ihre Spiel lust.

Ästhetik des Handyfilms

Film funktioniert nur, weil wir im Kopf Lücken schließen, so Klaus Kuchmeister (Lehrer an einem Gymnasium in Hamburg, Fortbilder am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg): Der russische Filmemacher Lev Kuleshov entdeckte, wie sehr der Schnitt und damit die Abfolge der Bilder das beeinflusst, was der Zuschauer zu sehen glaubt. Man kann experimentell etwa das Gesicht Alfred Hitchcocks mit unterschiedlichen Motiven kombinieren: Je nachdem, ob ein Kind oder eine attraktive Frau im Bikini gezeigt wird, glaubt man in der (vollkommen identischen) Mimik des dazwischen sichtbaren Herren einen stolzen Großvater oder einen albern alternden Lümmel zu sehen. Bedeutung liegt demnach weniger in den Einzelbildern als zwischen den Bildern – eine Leitmetapher der meisten Beiträge.

Kuchmeister setzt sich für das Handy als eigenwertiges Aufnahmegerät ein. Der Reiz liege darin, die gerätespezifische Ästhetik gestalterisch zu nutzen, um Alternativen zu erforschen zu den gewohnten Bildtypen der Medien. Keine Makel, sondern Merkmale des „Mobile-Movies“ (also eines entfesselten Handyfilms) sind etwa Anschnitt, Unschärfe und ungewöhnliche Perspektiven. Die Ästhetik des Handyfilms sollte sich aus dem filmischen Handeln und Experimentieren ableiten und nicht konventionell konzeptuell ausgedachten Drehbüchern folgen. Unterrichtspraktischer Tipp: Das Filmen, Schneiden, Laden, Konvertieren sollte als Hausaufgabe praktiziert werden, dann bleibt im Unterricht genug Zeit für die Reflexion. Für Kuchmeister ist Filmbildung eine zentrale Ressource des Faches Kunst (www.filmlehrer.de oder www.medien-netz-hamburg.de/?PRO=1096; www.mobilemovie-hamburg.de).

Wer bin ich?

Anna-Maria Loffredo (abgeordnete Lehrkraft an der Universität Siegen, siehe auch www.kunstdidaktik.com) stellte eine komplexe Unterrichtsein-

heit vor: „Wer bin ich? Bin ich wer? Bildnerische Antworten von Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 12 mit analogen und/oder digitalen Mitteln.“ Beispiele von Schülerarbeiten wurden im Tagungsraum in einer kleinen Ausstellung präsentiert. Der Schüler Domian aus Loffredos Kunstunterricht meinte: „In der Unterrichtsreihe war ein sehr großes Maß an Selbstreflexion nötig, um zu einem Produkt zu kommen. Wenn man aber abends im Bett liegt, denkt man darüber nach, denn es hat etwas bewegt.“

Erhellend an dieser informativen Tagung war, dass vorrangig die Schülerinnen- und Schülersubjekte ins Rampenlicht der kunstpädagogischen Aufmerksamkeit gebracht wurden. Ein Buch zu der Veranstaltung gibt es bereits: Bering/Hölscher/Niehoff/Pauls (Hg.): Nach der Bilderflut. Ästhetisches Handeln von Jugendlichen. Oberhausen 2012 (siehe auch Rezension auf Seite 42).

Elfi Alfermann (Jg. 1958) ist OStR' an einem Gymnasium in Neukirchen-Vluyn für die Fächer Kunst, Philosophie und Politik; E-Mail: E.Alfermann@t-online.de

Grütjen, Jörg (Jg. 1967), Dr., ist OStR an einer Gesamtschule in Kamp-Lintfort sowie Lehrbeauftragter an der Universität Duisburg-Essen; E-Mail: JoergGruetjen@t-online.de

