

Johanna Ludwig

Digitale Medien im Kunstunterricht – ein Gewinn?

Das Fach Kunst beim „Impulskongress und Digitalstrategie 2020, Digitale Bildung und Fachunterricht“ in Kiel

Im Dezember 2016 verabschiedete die Kultusministerkonferenz die Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“, innerhalb derer die Relevanz digitaler Medien im Alltagsleben und die damit verbundenen Chancen, Herausforderungen und Risiken im Fachunterricht skizziert werden. Als Auftaktveranstaltung für die in Schleswig-Holstein zur Umsetzung der KMK-Strategie angesetzten „Digitalstrategie 2020“, die ein breites mehrjähriges Fortbildungsangebot im Bereich digitale Bildung in allen Fächern umfasst, veranstaltete das Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein am 21. September 2018 den ganztägigen und mit über 3.000 Lehrkräften überaus gut besuchten Impulskongress „Digitale Bildung und Fachunterricht“. Er fand in Zusammenarbeit mit dem Projekt „LeaP – Lehramt mit Perspektive“ der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel und dem IPN Leibniz-Institut für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik statt. Die Angebote des Kongresses waren dabei zu großen

Teilen fachspezifisch ausgerichtet. Mit zahlreichen Vorträgen und Workshops des Faches Kunst, die von der schleswig-holsteinischen Landesfachberaterin Friederike Rückert zusammengestellt wurden, kamen auch die etwa dreihundert angereisten Kunstlehrkräfte auf ihre Kosten.

Überblick über die Möglichkeiten des Einsatzes von Smartphones und Tablets im Kunstunterricht

In der Keynote von Ahmet Camuka und Georg Peez hoben diese hervor, dass der Umgang mit digitalen Medien im Kunstunterricht nichts grundlegend Neues sei. Neu sei jedoch die Durchdringung des Alltags mit digitalen Medien seit Einführung und Verbreitung des Smartphones. Verzerrungen der Hülle oder des Gerätes selbst und andere Individualisierungen sowie das permanente Tragen am Körper verweisen auf die erhebliche persönliche Bedeutung der Geräte. Die zunehmende Medienkonvergenz des Smartphones steigere die Mobilität und Flexibilität der Nutzenden und Sorge für eine Vermischung und Entgrenzung digitaler und analoger Welten. Ein gutes Beispiel hierfür ist die App „Augment“, die auf dem Bildschirm des Smartphones die gleichzeitige Darstellung der gerade sichtbaren fotografierten oder gefilmten Realität mit digitalen Inhalten erlaubt. Die Referenten stellten hierzu außerdem noch Arbeiten von Künstlerinnen und Künstlern wie beispielsweise „Refrakt“ oder Janet Cardiff und Georges Bures Miller vor. Über zahlreiche weitere, praxisnahe Beispiele des Einsatzes von Smartphones und Tablets im Kunstunterricht leiteten sie außerdem zu den nachfolgenden Workshops über.

Dreidimensionales aus dem Tablet: Augmented Reality und 3D-Druck

Interessierte Lehrkräfte konnten sich im anschließenden Workshop von Ahmet Camuka konkret zeigen lassen, wie sich Augmented Reality im Kunstunterricht einsetzen lässt. So können mit Hilfe von „Augment“ Figuren unter anderem drehbar und skalierbar in Verbindung mit dem realen Raum gebracht werden, sodass sich beispielsweise eine Plastik von Auguste Rodin in der realen Größe und von allen Seiten betrachtbar scheinbar im realen Raum befindet (Abb. 1). Lars Zumbansen stellte in seinem Workshop „3D-Druck-Design im Kunstunterricht“ den Medienentwicklungsplan seiner Schule und das Unterrichtskonzept für den 3D-Druck vor (Abb. 2). Den Lernenden werden hier unter anderem sämtliche Zugänge, die zu einem 3D-Druck-Produkt führen können, geboten. Zur Planung wird Zeichnen in drei Dimensionen über das Programm UMake oder mittels einer VR-Brille ermöglicht. Druckvorlagen können fertig aus dem Netz bezogen (Scetchfab) oder auch mit dem Smartphone und der App Qclone erstellt werden, mit der man kleinere Objekte räumlich scannen kann. Plastisch gearbeitet werden kann klassisch mit Ton, Plastilin oder einem sogenannten 3D-Stift, der ähnlich wie eine Klebepistole funktioniert. Ein Plastikstrang, das Filament, wird im Stift geschmolzen und die Arbeit muss von unten nach oben systematisch aufgebaut werden. Der Wandel in der Konsistenz von

Abb. 1 Ahmet Camuka zeigt Anwendungsmöglichkeiten von Augmented Reality.
(Foto: Friederike Rückert)



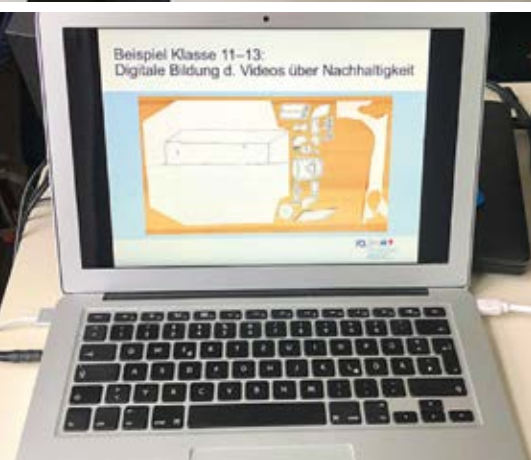
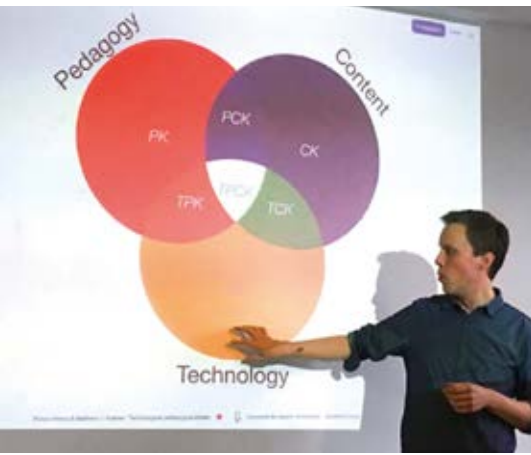


Abb. 2 Lars Zumbansen im Workshop zum 3D-Druck
(Foto: Susanne Ludwig)

Abb. 3 Klaus Küchmeister im Workshop zur digitalen Filmbildung
(Foto: Friederike Rückert)

Abb. 4 Friederike Rückert stellt in ihrem Workshop Beispiele aus dem Unterricht und der universitären Lehre vor.
(Foto: Friederike Rückert)

flüssig zu fest muss dabei eingeplant werden. Zumbansen regte an, eine Figur zum Thema zu machen und alle Wege mit den sich daraus ergebenden, verschiedenen Lösungsansätzen zu vergleichen: z. B. Welche Technik nutzt man für den Entwurf? Welche Größe soll die Figur haben? Welche Stützkonstruktionen braucht man? Die Ausstattung einer Schule mit der notwendigen Technik ist im Übrigen nicht mehr so teuer. Abschließend wurde das Thema Nachhaltigkeit diskutiert – recycelte oder abbaubare Kunststoffe wären für diesen Einsatzbereich wünschenswert.

Neue Möglichkeiten für Fotografie und Film im Kunstunterricht

Tobias Thuge bot in seinem Workshop „Quadratisch, praktisch – gut für den Unterricht? Digitale Fotografie und Foto-Apps im Kunstunterricht“ verschiedene, praktische Übungen an, die einen Blick auf die Gestaltungsmöglichkeiten von Foto-Apps eröffneten. Auf dieser Grundlage wurde diskutiert, unter welchen Voraussetzungen der Einsatz von Digitalfotografie im Unterricht sinnvoll ist. Davon ausgehend thematisierte man den Umgang mit Bilddatenbanken, wie etwa Instagram.

Klaus Küchmeister stellte in seinem Workshop „Das Smartphone im Kunstunterricht – Chancen und Herausforderungen für eine Filmbildung mit mobilen Geräten und digitalen Potenzialen“ vor, wie sich die Bildsprache zahlreicher Filme in den letzten Jahren dadurch verändert hat, dass eine spezifische Handy- bzw. Smartphone-Kameraästhetik integriert wurde (Abb. 3). Über Parallelen zur Frühzeit des Kinos zeigte er auf, welcher Innovationscharakter daraus resultiert und wie Lernende über einfache Übungen dazu befähigt werden können, ihre künstlerisch-filmischen Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern. Auch im Workshop von Friederike Rückert wurden die heutigen Möglichkeiten der Erstellung von Filmen, hier im Speziellen von Trickfilmen, mit den zahlreichen Innovationen der Frühzeit des Kinos verglichen. (Abb. 4). Sie konzipierte ihren Workshop „Stop-Motion-Filme mit dem Tablet erstellen – ab Klasse 1“ extra auch für die Grundschule und zeigte die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Kombination von analogen und digitalen Verfahren über die Technik des Stop-Motion-Films auf. In einer kurzen Praxisphase konnten die Teilnehmenden zudem die App „Stop Motion Studio“ erproben.

Lernfilme und Erklärvideos im fächerübergreifenden Unterricht

Fächerverbindend zeigte Axel Buether in seinem Vortrag zur „Didaktik des Lernfilms“ auf, welche Lernchancen dieser bietet, wie er aufgebaut sein kann, um einen möglichst hohen Lern- und Kompetenzzuwachs zu ermöglichen und welchen ästhetischen und dramaturgischen Regeln er folgen sollte. Friedhelm Büchele vertiefte den Vortragsinhalt in einem zugehörigen Workshop. Auch Ruth Henniges, Mitarbeiterin der „Kieler Forschungswerkstatt“ der Christian-Albrechts-Universität öffnete den Blick über Erklärvideos aus dem Fach Kunst heraus zu den anderen Fächern. Sie stellte vor, wie in der Forschungswerkstatt fächerverbindend zwischen Naturwissenschaften und Kunst aktuelle Forschungsinhalte von Lernenden über Erklärvideos vermittelt werden und welche besondere Bedeutung hierbei der Gestaltung zukommt.

Digital vs. analog?

Mehrfach stellte sich die Frage zum Verhältnis digitaler und analoger Medien im Fach Kunst. Das Fach Kunst besitzt hinsichtlich seiner Möglichkeit, mit den eigenen Händen und realen Werkstoffen zu arbeiten ein Alleinstellungsmerkmal. Fingerfertigkeit lässt sich nicht allein mit dem Smartphone oder der Computertastatur gewinnen. Kenntnisse zu Materialien und Verfahren brauchen den konkreten Umgang mit diesen. Hier sollte nicht aus den Augen verloren werden, welche wichtigen Qualitäten das Fach Kunst in seiner Gesamtheit ausmachen und dass Materialerfahrung, Handwerk, Körperinsatz, Sinnlichkeit und vieles mehr dazu gehören – und zunehmend im Alltag von Kindern und Jugendlichen fehlen. Digitale Geräte wie Smartphones dagegen vereinnahmen Heranwachsende und prägen deren Bildästhetik.

Auf der anderen Seite wurde jedoch während der Tagung deutlich, dass digitale Verfahren natürlich ihre spezifischen Ausdrucksqualitäten haben und auch Katalysatoren sein können und vormals mühselige Arbeitsschritte zu beschleunigen vermögen. Dieser Zeitgewinn kann in die eigentliche kreative Gestaltungsarbeit investiert werden, gleichgültig, ob diese analog oder digital stattfindet. Ein Neben- und Miteinander der Möglichkeiten erscheint sinnvoll, um deren Eigenheiten kennen zu lernen, um historisches Bewusstsein zu gewinnen und gleichzeitig einen zukunftsfähigen Kunstunterricht zu gewährleisten. Letztlich gilt es, ein ausgewogenes Wechselverhältnis zwischen digitalen und analogen Verfahren in der eigenen Unterrichtspraxis zu finden und den Umgang mit digitalen Medien, insbesondere im Bereich der Gestaltung, nicht allein den anderen Fächern zu überlassen.

Literatur und weiterführende Links

Kunst+Unterricht-Themenheft „Mit Smartphones und Tablets“ (415/416/2017)
Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz: www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf [07.11.2018]
IQSH-Leitfaden Digitale Medien im Fachunterricht: www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/IQSH/Arbeitsfelder/FortWeiterbildung/Fachberatung/digitaleMedien.html [07.11.2018]

Johanna Ludwig ist Ostr' an einem Gymnasium in Kiel sowie Lehrerin im Hochschuldienst an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. E-Mail: ludwig@kunstgeschichte.uni-kiel.de