

Kunst

Iwan Pasuchin

1. Verhältnis Medienpädagogik/Kunst (-pädagogik) – eng, aber nicht unbelastet

Obwohl künstlerische Gestaltungsparameter in Projekten ► **aktiver Medienarbeit** inzwischen einen solch zentralen Stellenwert einnehmen, dass von ihrer Weiterentwicklung zur „kreativen Medienarbeit“ gesprochen werden kann (vgl. Pasuchin 2008, S. 8), gibt es innerhalb der Medienpädagogik in Bezug auf den Kunstbegriff noch immer einige Vorurteile und Missverständnisse. Diese wirken sich auf die medienpädagogische Praxis oft insofern negativ aus, als sie die Nutzung von Erfahrungswerten aus den künstlerisch-pädagogischen Fachbereichen, in denen seit langem für die kreative Medienarbeit relevante Fragestellungen behandelt werden, erschweren. Im folgenden Beitrag werden zunächst die wichtigsten dieser Vorurteile und Missverständnisse ausgeräumt. Davon ausgehend erfolgt auf dem Hintergrund der Diskussion um ► **Web 2.0** die Darstellung von Möglichkeiten, wie eine Praxis kreativer Medienarbeit aussehen kann, in der sowohl aktuelle mediale als auch künstlerische Entwicklungen berücksichtigt und vor allem entsprechende Synergien genutzt werden.

2. Kunst ≠ elitär (Partizipation)

Ein schwerwiegender Vorbehalt innerhalb der Medienpädagogik gegenüber der Kunst und damit auch den Pädagogiken künstlerischer Fachbereiche basiert auf der Annahme, dass Kunst etwas Abgehobenes und Elitäres sei und die Kunstvermittlung lediglich zum Ziel habe, „das Schöne zum beherrschenden Gesetz“ werden zu lassen (Meyer 1995, S. 53). Das wäre weder mit dem (radikal-)demokratischen, partizipatorischen Anspruch der Medienpädagogik noch mit ihrer Ausrichtung auf die konkrete Alltags- und Lebenswelt der Individuen vereinbar (vgl. Hurrelmann 2002, S. 113ff). Dieses Vorurteil lässt sich zwar historisch begründen, trifft aber schon längst weder auf die Praxis und Theorie der Künste, noch auf die darauf aufbauenden künstlerisch-pädagogischen Konzeptionen zu. Bereits in den 1960er Jahren formulierte Joseph Beuys (der zu den Pionieren der Medienkunst zählt) einen „erweiterten Kunstbegriff“, von dem ausgehend das Künstlerische nahezu immer und überall „im Spiele“ sein kann. Auch in alltäglichen Tätigkeiten, die nach herkömmlichem Verständnis mit Kunst sowie mit künstlerischer Auseinandersetzung überhaupt nichts zu tun haben „und nicht zuletzt bei der Gestaltung des eigenen Lebens und des Zusammenlebens mit anderen, des Lebens in sozialen Gruppen“ (Regel 2003 S. 138) ist Kunst im Spiel. Diese und ähnliche Zugänge bilden die Grundlage der meisten aktuellen kunstpädagogischen Ansätze. Z.B. fundiert Carl-Peter Buschkühle sein Konzept der „Künstlerischen Bildung“ auf der von Beuys postulierten These, dass jeder Mensch

Kunst (Iwan Pasuchin)

ein Künstler sei. Folglich ist mit einer künstlerischen Bildung „allenfalls beiläufig die Ausbildung von Malern, Bildhauern, Musikern oder Schriftstellern gemeint“, es geht vielmehr um die Befähigung, das eigene Leben und die [soziale] Umwelt „künstlerisch zu gestalten“ (Buschkühle 2003, S. 34f).

3. Kunst = Künste (Intermedialität)

Ein bedeutendes Missverständnis innerhalb der Medienpädagogik in Bezug auf die Kunst besteht in der Reduktion dieser auf ihre visuellen Aspekte. Die wenigen Medienpädagoginnen und -pädagogen, die sich intensiv künstlerischen Themenstellungen widmen, bestehen darauf, dass die „Auseinandersetzung mit der Ästhetisierung der Lebenswelt am Bild anzusetzen“ habe (Röll 1998, S. 65). Dementsprechend behandeln sie auch in ihren praktischen Hinweisen zur Berücksichtigung künstlerischer Gestaltungsparameter innerhalb medienpädagogischer Projekte fast ausschließlich die visuelle Ebene (vgl. z.B. ebd. S. 295ff). Dass eine solche Verengung wenig zielführend ist, wird vor allem bei der genauen Betrachtung des (in Projekten kreativer Medienarbeit am häufigsten eingesetzten) Mediums Video deutlich. Denn bereits der ► **Film** war „seit seinem Ursprung [als] ein *multi- und intermediales Dispositiv* konstruiert“ (Müller 1996, S. 46). Das heißt, dass hier neben bildhaften auch zahlreiche weitere künstlerische Ausdrucksformen – nicht zuletzt theatralische und musikalische (denn auch der Stummfilm wurde bereits bei seiner Uraufführung von ► **Musik** begleitet) – von Anfang an eine zentrale Rolle spielten. Das Medium Video und vor allem seine Koppelung an ► **Computertechnologien** kann als ein entscheidender qualitativer Sprung in der Mediengeschichte in Bezug auf den Aspekt der Intermedialität angesehen werden (vgl. ebd. S. 68). Innerhalb der Pädagogik künstlerischer Fachbereiche wird ein solcher als ► **Multimedia** bezeichneter Medienverbund auch als ein „kunstspartenübergreifendes, die Künste verbindendes Prinzip“ bezeichnet (Spormann 2003, S. 377), aus dem künstlerische Ausdrucksformen resultieren, „die sich einer eindeutigen Zuordnung zu einzelnen Kunstsparten entziehen und in der Folge die definierende Zuordnung überflüssig machen“ (Brandstätter 2004, S. 207).

4. Partizipation und Intermedialität im Zeitalter von Web 2.0

Die Aktualität und praktische Bedeutung dieser auf den ersten Blick rein fachhistorischen und theoretischen Überlegungen wird bei der Beobachtung neuerer Entwicklungen rund um das sogenannte Web 2.0 erkennbar. Erstens ist *Partizipation* das zentrale Lösungswort, wenn es um das „neue Web“ geht. Damit scheint die sowohl von Seiten der Medienpädagogik als auch der Pädagogik künstlerischer Fachbereiche seit langem geforderte aktive und kreative Beteiligung der Individuen an der Gestaltung der eigenen Lebenswelt sowie ihrer sozialen Umwelt in greifbare Nähe zu rücken. Zweitens beschleunigt sich in diesem Zusammenhang die Entwicklung hin zu einer zunehmenden *Intermedialität*. Denn mit Hilfe der Anwendungen von Web 2.0 formen Menschen die Art der medialen Darstellung im Internet um. Zusätzlich zu den bisher üblichen hauptsächlich diskursiven (vor allem schriftlichen) Ausdrucksformen

