

»lost step« aus der Serie »walk stills«, *Angela Murr*



Wie so oft zog es mich nach draußen ans Meer. Laufen um die Gedanken zu sortieren. Nach und nach, als die Geräusche und Selbstgespräche im Kopf abebbten, hörte ich das Rauschen des Meeres und Vogelgeschrei, das Zirpen von Grillen und das tiefe Brummen dicker Käfer. Unter meinen Fußsohlen spürte ich den nassen Sand, scharfes Geröll, und das Knacken von leeren Muschelschalen. Es war ein Sommertag wie jeder andere, und dennoch berührte mich dort am Strand etwas, das sich schwer in Worte fassen lässt.

JUGEND, KUNST UND DIGITALE WELT

Interkulturalität und fächerübergreifendes Lernen fördern
die aktive Teilhabe an unserer Gesellschaft.

Das Foto »*lost step*« aus der Serie »*walk stills*« erinnert mich immer wieder an solche Strandmomente, in denen die Zeit scheinbar stillsteht und der Sand uns zugleich die Flüchtigkeit des Moments vor Augen führt. Das Bild hält diesen Augenblick für immer fest – als eingefrorenes Standbild der Spur eines Menschen – und macht zugleich Materialität sichtbar und nachspürbar. Der einsame Schuh im Sand ist verloren, als Objekt zurückgeblieben, halb vergraben, quasi Strandgut. Daneben der Abdruck des jetzt nackten Fußes im Sand, befreit von seiner Bekleidung. Der Schuh wird – anders als der Fußabdruck – auch nach der Flut als verlorenes Objekt weiter bestehen, jetzt seiner Funktion entzogen. Vielleicht trägt ihn eine Welle mit, womöglich taucht er anderswo wieder auf – ein Relikt dieses flüchtigen Moments.

Dieses Foto scheint mir ein guter Einstieg in unser diesjähriges Schulkunst-Thema, denn es bündelt unsere drei Aspekte Bild, Material und Objekt auf eine emotionale und sinnliche Weise. Und zugleich fragt es uns nach dem Übergang zwischen dem Künstlerischen und dem Künstlichen in der Kunst, der Natur und in der Gesellschaft. Kultur und Natur – wo ließe sich das unmittelbarer erfahren als im Sand. Grobkörnig oder feinkörnig, nass oder trocken: Seine Beschaffenheit kann Formen erzeugen und sie sichtbar machen. Und wir selbst können im Sand unsere Spuren hinterlassen, seien es unsere Fußabdrücke oder die große Sandburg am Strand. Beides, Fußabdruck wie Sandburg, sind von Beginn an manifestierte Widersprüche, zugleich materiell und immateriell, Sinnbild für Bestehen und Vergänglichkeit.

Gerade das Unbeständige daran scheint mir für die heutige künstlerische Praxis ein wichtiger, beispielhafter Zug. Traditionelle, historische Formen der bildenden Kunst zielten oft auf die Überwindung der Vergänglichkeit. Die moderne Kunst seit Dada, definitiv aber seit den 1960er Jahren, wandelt sich, öffnet sich, um gesellschaftlich aktuell zu sein und verändert ihren Begriff und unsere Vorstellung von der Kunst. Die Erfahrungen, die Jugendliche heute machen, in denen sie Lust haben sich

kreativ-gestalterisch zu erleben, haben wenig mit dem traditionellen Kunstbegriff zu tun. Ein Bozzetto aus Ton zu formen, war einmal der Anfang für bildhauerisch-plastisches Arbeiten. Heute ist es ein geeignetes Mittel eine Klasse zu ausgeprägtem Stirnrunzeln und an die Grenze der Arbeitsverweigerung zu führen.

Das ZKIS ist sich des Wandels, den die digitalen Technologien mit sich bringen, sehr bewusst und widmet sich intensiv der Auseinandersetzung mit dem intermedialen Gestalten. Die Möglichkeiten der digitalen Welt verändern das schöpferisch-kreative Arbeiten. Die Schülerinnen und Schüler wachsen mit den zeitgenössischen Technologien ganz selbstverständlich und unhinterfragt auf. Wer einmal Zwölfjährige dabei beobachtet hat, wie sie virtuos in *Minecraft* komplexe Welten erschaffen, wird verstehen, warum es schwierig ist, sie für die widerborstigeren Arten des räumlichen Gestaltens zu gewinnen. Das ZKIS unterstützt besonders die künstlerisch-kreative Beschäftigung mit innovativen Technologien in der Schulkunst und begleitet deren wissenschaftliche Erforschung. Es ist absehbar, dass die Verbindung von virtueller und realer Welt, die sogenannte »*augmented reality*«, das zentrale Innovationsfeld in den Bereichen Kunst, Wissenschaft und Industrie sein wird. In diesen Gestaltungsraum muss auch die Erziehung für ästhetisch, künstlerisches Arbeiten einen Weg weisen und den Schülerinnen und Schülern Mittel anbieten, in denen sie ihre Fähigkeiten zu gestalten – real und virtuell – entwickeln können. Wir möchten Wege aufzeigen, wie heute der Weg von der Idee über > *Bild* > *Material* zum *Objekt* führt.

Auch in unserem ZKIS-Logo findet sich ein solches Objekt, das den Wechsel zwischen Immateriellem und Materiellem veranschaulicht: Der letzte Buchstabe, das »S«, wird zu einer 3D-Weltkugel, die nach einer digitalen Zeichnung entstand und im 3D-Drucker produziert wurde. Sie ist zugleich das Leitbild für den vierten Teil der vorliegenden Edition Bild–Material–Objekt: die Wahrnehmung aus der Vogel- und Wurmperspektive. Hier stellen wir »*Trends in performance arts at Art Basel, architectures of relation and objectified spectacles at Venice Biennale*« vor und zeigen in der Kunsthalle Göppingen das performative Einnehmen der Wurm-Perspektive.

Die Edition BMO: bunt, konkret, fantasievoll

Aber der Reihe nach: Die Schulkunst-Edition Bild–Material–Objekt gliedert sich, wie auch die vorherige Ausgabe, in vier große Themenbereiche. Der einleitende Teil »*Dimensionen der Gesellschaft*«, in dem wir das Thema verorten, wird versinnbildlicht durch die künstlerische Darstellung eines Smartphones. Im zweiten Teil »*Forschung in der Praxis*« – repräsentiert durch den Bleistift – stellen wir eine riesige Sammlung von Ideen, Themen und Anregungen vor, zu der sehr viele Kolleginnen und



Angela Warnecke

Kollegen mit ihren Bildern und Texten beigetragen haben. Die bunte Mischung, die fantasievollen Themenstellungen und die konkreten Arbeitshinweise bieten viele Anregungen und machen den zweiten Teil der Edition zu einer Fundgrube für die eigene Arbeit. Auf einige dieser Arbeiten möchte ich Sie etwas weiterführender hinweisen: In ihrem Text *»Your smarter than me. i don't care.«* berichtet Prof. Dr. Barbara Bader sehr spannend von einem Projekt, in dem Schülerinnen, Schüler und Studierende über mehrere Wochen eine architektonische Arbeit gemeinsam konzipiert und durchgeführt haben. Anschließend plädiert Prof. Dr. Hubert Sowa nachdrücklich für die Arbeit mit den Händen im Kunstunterricht, und Ulla Köplin berichtet von den Arbeiten des Stuttgarter Stuck-Bildhauers Jan Hooss und bietet mittels eines Videos Einblicke in dessen Atelier.

Das Thema Kooperation mit Institutionen und Künstlern im Kunstunterricht zieht sich durch viele Berichte: Birgit Kulmer erzählt von einem interkulturellen Workshop, in dem eine fünfte Klasse gemeinsam mit einer südkoreanischen Künstlerin *»Die Kunst mit dem Körper zu sprechen«* erforschte, und Tobias Ruppert berichtet ebenfalls von einer außerschulischen Kooperation mit freischaffenden Künstlerinnen und Künstlern, in der die Schüler eigene Figuren erschufen und selbst eine Abschlussaufführung entwickelten. Und schließlich stellen wir *»Werk.Klasse«* vor, ein Programm der Stiftung Ravensburger Verlag zur Unterstützung von Werk-Angeboten an Schulen in Baden-Württemberg.

Den dritten Teil der Edition »Vernetzen« symbolisiert die verästelte Netzstruktur, die für diese Ausgabe zur konkreten Verästlung eines Baumes und damit zur haptisch-organischen Metapher wird. Prof. Dr. Eckart Liebau plädiert in seinem Beitrag nachdrücklich für die Vernetzung von Hochkultur mit (jugendlicher) Freizeitkultur auf verschiedenen Ebenen und sieht darin große Chancen für die Bildung. Ein konkretes Beispiel hierfür stellen wir Ihnen mit einem Beitrag über ein Unternehmen vor, das der Schulkunst einen Impuls für die Verschmelzung von digitaler Bildung und herkömmlicher Schulmethodik geben will.

Einen großen Platz im dritten Teil nimmt das Schwerpunktthema Abitur ein, in zwei Texten widmen wir uns Peter Zumthor und dem Kunsthaus Bregenz. Hier treffen Bild–Material–Objekt auf den Dreiklang Material–Form–Raum. Schließlich finden Sie hier ausführliche Informationen von Institutionen wie der Stiftung Deutsches Design Museum, dem Landesmuseum Württemberg und der Fondation Beyeler in Basel. Diese bietet in Kooperation mit dem ZKIS und Vitra Design Museum eine Exkursion und Workshops für Lehrer der regionalen Schulkunst-Teams des Landes Baden-Württemberg an.

Unser Auftrag aus dem Koalitionsvertrag

Der Koalitionsvertrag der grün-schwarzen Landesregierung hebt die Bedeutung von Bildung, Medien und Kunst sowohl für die Wissenschaft als auch für die Praxis hervor. Baden-Württemberg als Land der Tüftler und Erfinder betrachtet Digitalisierung als Gestaltungsaufgabe und betont die Chancen des digitalen Wandels: »Das Internet der Dinge eröffnet völlig neue Möglichkeiten und erfordert neues Denken, Handeln und Forschen, um beim weltweiten Wettrennen um die Spitzenplätze der digitalen Zukunft vorne mit dabei zu sein.« Uns ist es wichtig, auch im Rahmen der Schulkunst hierfür Aspekte wie Interkulturalität sowie interdisziplinäre und fächerübergreifende Arbeitsformen und Projekte zu fördern, da sie die aktive Teilhabe an unserer demokratischen Gesellschaft stärken. Das Fach Bildende Kunst und intermediales Gestalten eignet sich innerhalb des Fächerkanons in hervorragender Weise dazu, interdisziplinäre Anknüpfungen zu Fächern wie Deutsch oder Mathematik zu initiieren. Der Einsatz solcher Lehrinhalte bietet eine zusätzliche Erweiterung für das »Werken«, wie es im neuen Bildungsplan heißt, und weist zugleich auf das fortschrittliche ehemalige Beifach »Intermediales Gestalten« der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste hin, das bei der Umstellung auf Bachelor- und Master-Studiengänge als integrierter Bestandteil erhalten blieb.

»Jede Schülerin und jeder Schüler soll auf die digitale berufliche Zukunft vorbereitet werden«, fordert der Koalitionsvertrag. Um das zu schaffen, »sollen Breitbandanschlüsse, digitale Unterrichtsmedien und die Arbeit in der Bildungscloud mit Lerninhalten und Programmierumgebungen Standard an unseren Schulen werden.«



»lost star« aus der Serie »walk stills«, [Angela Murr](#)



»Sandburg/Amrum« mit Illustration über Hello World!-App«, [Stefan Kettner](#)

Zugleich ist es unsere Aufgabe als Lehrerinnen und Lehrer, unseren Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, dass ihr Umgang mit den Neuen Medien, ihre Aktivitäten auf Facebook, Instagram oder Snapchat Teil der gesellschaftlichen Kultur sind. Es ist wichtig an diese freiwilligen Aktivitäten anzuknüpfen, ihnen Bedeutung zu geben und sie mit unserer Bildungsarbeit verzahnen. Deshalb unterstützt das ZKIS die Entwicklung von neuen Lehr- und Lernräumen und möchte sie wissenschaftlich begleiten. Ein erstes Projekt, ist eine Smartphone-App, der wir mit Hilfe von Unterrichtsmodulen in Schulen und bei einem Workshop an der Landesakademie Schloss Rotenfels einen ersten Rahmen zur Erprobung gaben. Der Anwendung liegt eine vernetzte Kommunikations-Plattform zu Grunde. Mit ihr lässt sich spielerisch der dreidimensionale Raum entdecken. Erfahrungen mit der digitalen Welt können wieder in die reale Welt zurück übertragen werden. Über die Weiterentwicklung der Anwendung und wie man bereits in einer Grundschulklasse zwei- und dreidimensionalen Raum sowie digitale und reale Welt in einem Projekt erlebbar machen kann, lesen Sie [ab Seite 198](#).

Abschließend möchte ich mich sehr herzlich bei allen bedanken, die durch ihre guten Ideen, ihre Bilder und Texte dazu beigetragen haben, aus dieser Schulkunst-Edition ein so anregendes, lebendiges und vielfältiges Kompendium zu machen. Haben Sie viel Freude beim Entdecken und Arbeiten mit den Schülerinnen und Schülern.

Ihre

[Angela Warnecke](#)

Leiterin des Zentrums für Bildende Kunst und Intermediales Gestalten,
Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik