

Ben Bachmair:

Gestaltungsräume inszenieren

1. Schulisches Lernen paßt nicht zur Massenkommunikation

Die Institution Schule verteidigt ihr Konzept des Lernens und wendet es auch auf Massenkommunikation und ihre Medien an, obwohl dies wenig Sinn macht.

Worin liegt der Widerspruch zwischen Schule und Lernen auf der einen Seite sowie Massenkommunikation und deren Bilder-Welt auf der anderen?

Grundlage der modernen Schule (sie stammt aus dem neunzehnten Jahrhundert) ist die mit der Aufklärung entstandene Vorstellung, die Menschen könnten mit Hilfe ihrer Vernunft und ihrer Sinne Sachverhalte und Ereignisse erkennen, wie die Sachverhalte und Ereignisse selber sind. Weil man dazu komplizierte Kulturtechniken erlernen muß und weil das Lernen nicht mehr in den jeweiligen arbeitsteilig ausdifferenzierten Feldern der Gesellschaft möglich war, entwickelte sich die Lerninstitution Schule.

In der Schule lernt man als erstes die Kulturtechniken (Lesen, Schreiben, Rechnen ...) als die notwendigen methodischen Hilfsmittel, um all das zu lernen, was man in der Welt außerhalb der Schule braucht. >Erfahrung< und >Anschauung< waren dazu die didaktischen Schlüsselbegriffe.

>Erfahrung< bedeutet, Schüler sollen sich mit Hilfe der eigenen Sinne und Vernunft, die Welt und ihre Gesetzmäßigkeiten aneignen. Die Unterstützung der Erfahrung durch sachangemessene Abbildungen (das ist die Bedeutung von >Anschauung<) war hierbei eine der wesentlichen didaktischen Aufgaben des Lehrers.

Dies Lernprinzip, die vernünftige und erfahrungsbezogene Aneignung der Sachverhalte, Ereignisse und ihrer Gesetzmäßigkeiten (= der Kern des schulischen Lernens) wurde auch auf die modernen Medien übertragen. >Medien-Literalität< ist dazu das Schlüsselwort. Geht man so an das Problem der Massenkommunikation heran, muß man Medien und Massenkommunikation wie eine Sprache und ihre kulturellen Erscheinungsformen erlernen. Ziel war es deshalb, die Trivial-Medien in die Kultur der Sprache, des Sprechens und der Kunst einzugliedern.

Das Scheitern dieses Konzeptes war vorprogrammiert. Kinder und Jugendlichen lernen zwar, wie ein Film aufgebaut ist, welche ideologische Funktion zum Beispiel der Filmschnitt hat, wer, warum und wie Fernsehen nutzt - und dann gehen sie nach Hause und ziehen sich wie eh und je 'unkritisch' Fernsehen rein, hüpfen mit Hilfe der Fernbedienung von einem Kanal zum anderen, damit es nicht langweilig wird. Sie schauen sich ganz genau die Werbung an, um mitzubekommen, was 'in' ist. Sie hören all die 'Musik-Sachen', die in ihrer Peer-group 'in' sind. Sie kaufen sich die Klamotten zum aktuellen Film, um im Trend zu sein. Die ganze medienpädagogische Lernerei und alle Medienkritik verflüchtigt sich beim Schritt durch die Schultür in den Lebensalltag.

Medien und Massenkommunikation sind Teil des Alltagslebens und Teil der Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen. Sie strukturieren das Alltagsleben und geben die >Etiketten<, um das sich schnell verändernde soziale Leben dingfest zu machen und um sich mit Hilfe dieser Etiketten verständigen zu können.

Alle diese Prozesse und Aktivitäten sind ganz und gar nicht >vernünftig< aufgebaut. Sie sind stattdessen in die Phantasie der Menschen eingebunden. Sie sind Teil des assoziativen Bilder-Denkens der Menschen, bei dem alles möglich und alles unmöglich ist, das alles mit allem verbinden kann, das zwar die logischen Kriterien der Vernunft und die überprüfbaren Sachverhalte der Erfahrung integriert, die jedoch in den seltensten Fällen zum Maßstab werden.

2. Assoziative Gestaltungsräume inszenieren

Die didaktische Aufgabe, gerade auch die der Schule, ist es nun, mit diesen Phantasie-Prozessen, mit dem assoziativen Bilder-Denken der Kinder und Jugendlichen >umzugehen<, obwohl dies eigentlich nicht in die Schule paßt. Als erstes muß man mit völlig anderen didaktischen Planungsmodellen als denen des lernzielorientierten Unterrichtes an Medien und Massenkommunikation herangehen. Solch ein Planungsmodell kann das Theater und seine Inszenierungen liefern. Das Theater hat es immer mit assoziativen Phantasieprozessen und mit Denk-Bildern zu tun, die mit Hilfe eines Skripts auf die Bühne gebracht werden. Wenn man nun als Lehrer in die Rolle des Regisseurs schlüpft, kann man der Phantasie der Schüler, Phantasie-Räume anbieten, in denen sie sich assoziativ bewegen. In diesen Räumen bekommen sie die Möglichkeit, ihre Themen, Vorstellungen und Wünsche darzustellen und zu verarbeiten.

Didaktisches > Handwerkszeug <

Dazu ist es ein Skript notwendig, das die >Schauspieler< auf der Bühne realisieren. Das Skript haben die Kinder meist schon im Kopf. Der Lehrer sollte ein gemeinsames Skript herausarbeiten oder deutlich machen, damit die Schüler nicht gegeneinander zu agieren beginnen.

Neben den Skripts haben Requisiten die Aufgabe einen Inszenierungsraum (= Gestaltungsraum) zu schaffen, innerhalb dessen die Kinder und Jugendlichen mit ihrer Phantasie und dem Medienmaterial agieren, das sie sich jeden Tag aus der Massenkommunikation herausholen.

Didaktische Ziele einer Inszenierung

An welchen Zielen soll sich der Lehrer mit seiner Planung orientieren? Welchen Zweck haben Gestaltungsräume?

Meines Erachtens sind folgende drei Ziele wichtig:

- Fernseherlebnisse und Erlebnisse sonstiger Medien in den Alltag und in das eigene Denken und Fühlen integrieren.

Dies ist ein aktiver Verarbeitungsprozeß, bei dem die Bilder und Geschichten der Massenkommunikation in die eigenen Themen, in die eigene Denkweise, in die eigene Vorstellungswelt integriert werden.

(Beispiel: Avantgarde-Kunst als Symbolmaterial für Phantasien)

- Mit Hilfe technischer Medien sowie Bildern und Geschichten der Massenkommunikation die eigenen wesentlichen und handlungsleitenden Themen ausagieren.

(Beispiel: Fotoladen)

- Die Ausdifferenzierung der subjektiven Erlebnisweisen unterstützen, um damit zu einer Kultivierung der assoziativen Phantasie der Menschen beizutragen. Ebenso wie Lernen, Erfahrung und Anschauung Teil eines Kultivierungsprozesses wurden bzw. sind, so sollten auch die Phantasie und das Bilder-Denken kultiviert werden. Nachdem die unstete Bilder- und Konsum-Welt der Medien wichtiger zu werden beginnt als die objektiven Sachverhalte und Ereignisse, weil die Massenkommunikation und ihre Bilderwelt auf dem Wege ist, zur eigentlichen sozialen Welt zu werden und die Medien selber wenig zu einer Medien- und Kommunikationskultur beitragen, hat die Schule die wichtige Aufgabe, die assoziative Phantasie der Kinder und Jugendlichen zu kultivieren.

(Beispiel: Kunst mit Tonband, Foto und Video erkunden)

3. Fernseh-Erlebnisse und Fernseh-Bilder in das eigenen Leben, Denken und Handeln integrieren

Beispiel: Avantgarde-Kunst als Symbolmaterial für Phantasien

Jugendliche aus Schulen und Jugendzentren suchen in einer Ausstellung aktueller Avantgarde-Kunst Ideen sowie Bild- und Tonmaterial für eigene Gestaltungsobjekte, die sie in einem großen Zelt am

Rande der Ausstellung auch öffentlich präsentieren. Dazu sind Künstler eingeladen, die die Jugendlichen mit ihren eigenen Werken und Kunstobjekten zur Stellungnahme und zum Reden herausfordern. Die Jugendlichen streifen nun durch die Ausstellung und suchen sich mit Fotoapparat, Tonband oder Videokamera das Bild- und Tonmaterial, das sie "anmacht".

Fred, ein schlaksiger junger Mann, fotografiert u.a einen Bronzekrug von Tony Craig, aus dem Lava herausgeflossen war, die jetzt erstarrt ist. Er projiziert sein Dia dieses Krugs auf eine Leinwand und malt über zwei Wochen an einem großes Bild. Auf diesem Bild sind mehrere Kernkraftwerke, aus denen Lava herausfließt. Als er fertig ist, erklärt er sein fertiges Bild und benutzt dazu Zitate aus den Filmen "China-Syndrom" und " ... Jahr 2022 ... die überleben wollen".

"China Syndrom" ist ein Politthriller, in dem eine Journalistin die Hintergründe eines Reaktorunfalls aufklärt. Der Cheftechniker des Reaktors verliert dabei sein Vertrauen in die Kalkulierbarkeit der Technik, wehrt sich gegen Betrugsmanöver und wird deshalb von den Kraftwerksbetreibern als Psychopath erschossen. Der Film " ... Jahr 2022 ... die überleben wollen" beschreibt das inhumane Leben nach einem Atomkrieg oder einer Atomkatastrophe. Ein Polizist stellt fest, daß sein Freund in einer Euthanasie-Klinik getötet und zum Nahrungsmittel verarbeitet wird.

Fred beginnt die Erläuterung seines Bildes mit der Feststellung, daß "Tschernobyl brennt", weil "der Kernreaktor halt zu wenig Wasser hatte." Was dabei in einem Reaktor passiert, erklärt er mit Hilfe eines, wie er sagt, "Spielfilms", der ihm als Erklärungsmuster für die Reaktorkatastrophe von Tschernobyl dient: "Auf jeden Fall haben die ja auch dargestellt bildlich, daß ... wenn die Stäbe richtig heiß, ... da gibts dann ringsum Wasser und auf jeden Fall werden die dann gekühlt. Und hier ist genau das passiert, was in Tschernobyl passiert ist." Er beschreibt den technischen Ablauf der Katastrophe wie im Film: "daß halt keine Kühlung mehr da ist, falsch angezeigt worden ist und der ganze Reaktor normalerweise explodiert ...".

Nach weiteren Details zur Funktionsweise eines Kernkraftwerkes und der Ursache der Katastrophe von Tschernobyl betont Fred das verbrecherisch verantwortungslose Handeln und die Manipulation an Maschinen, die zur Katastrophe führen.

In seiner Argumentation folgt er detailgenau dem Film, der den technischen Ablauf der Katastrophe, die moralisch politische Verantwortungslosigkeit als Voraussetzung für technische Fehler mit dem Kampf weniger mutiger Männer und Frauen, den sie zum Teil mit dem Leben bezahlen müssen, verbindet.

Fred schiebt in seine Schilderung der Reaktorkatastrophe und des Films "Chinasyndrom" zentrale Episoden des Films "... im Jahr 2022 ... die überleben wollen" ein, um zu erläutern, wie die Welt vor der Katastrophe aussah: "Dann wollt ich halt darstellen, ... wie die Welt vorher war ... da gibts dann nur noch grünes Brot zum Essen. Und das ist Menschenfleisch."

Dieser Film gibt ihm die Bilder, um bedrohtes Leben und Hoffnung, die aus einer harmonischen Vergangenheit kommt, zu beschreiben. Fred zitiert eine Filmepisode, in der ein alter Mann vor seinem Tod in der Euthanasieklinik einen Film sehen darf, der unzerstörte Natur und Harmonie zeigt: "Ein Bussard am Himmel und die Wiesen alles normal, gehört zum Frühling und zum Sommer". Fred geht dann auf die brutale Unterdrückung der Menschen im Film ein, die bei einer Hunger-Demonstration wie Müll von Baggern und Planierwalzen vernichtet werden: "Richtige Planierwalzen, die einfach auf die Menschen zu, gerade runter, rein, schaufeln über sich weg und hinten abgeladen haben. Die dann zur Vernichtung gebracht haben."

Das Motiv der verlorenen und unerreichbaren Harmonie in einer Welt der totalen Zerstörung, des Todes und des Kannibalismus, das Fred mit zentralen Episoden des zweiten Film darstellt, verbindet die Tschernobyl- Katastrophe mit Katastrophen-Erfahrungen und Wünschen seiner Kindheit: Während er an seinem Bild malt, erzählt er u.a. von gewalttätiger Auseinandersetzung in seiner Familie, als er ein Kind war. Der Vater habe seine Mutter fast erwürgt, was er im letzten Moment habe verhindern können. Fred erzählt an anderer Stelle von glücklicher Kindheit: "Meine glücklichsten Jahre, das war die Zeit, wo wir auf der Wiese wohnten ... Da waren Wiesen und Felder, ganz viele Felder ... Und da hat mein Vater gesagt, daß das alles bebaut wird. Und ich hab gesagt, das gibts doch nicht, daß die das alles zubauen wollen. Es gibt ja heute gar keine Fotos mehr davon, wie das früher aussah dort. ... Neulich war ich dort mal wieder gewesen, und da war alles abgeäunet. Sogar mit Stacheldraht ...". Mit Hilfe der Film-Bilder zeigt er die Zerstörung der Natur als Sinnbild des brutalen Vorgehens der Men-

schen gegen Menschen, die resignieren und sich dabei an eine heile Welt erinnern, die aber auch diese Erinnerung zum Anlaß nehmen, sich zu wehren, was die Bedrohung jedoch radikal verschärft. Diese Film-Bilder öffnen Fred den Weg, um die aktuellen Katastrophenerlebnisse und >alten< Bedrohungerlebnisse miteinander zu verbinden und darüber zu reden.

Er macht einen wichtigen Schritt, indem er mit Hilfe von Film-Bildern das benennen und erklären kann, was er als bedrohlich erlebt hat.

4. Mit Hilfe technischer Medien sowie den Bildern und Geschichten der Massenkommunikation die eigenen handlungsleitenden Themen ausagieren

Beispiel: Fotoladen

Im Rahmen eines Sommerfestes baut eine vierte Klasse einen Stand auf, an dem man sich fotografieren lassen kann. Der Stand hat drei Abteilungen:

- 1. Abteilung: Foto-Laden.** Hier ist auf einem Stativ eine Spiegelreflexkamera aufgebaut (mit Motor für den Filmtransport, automatischer Belichtung und Drahtauslöser, um Verwackeln zu vermeiden).



In der Vorbereitungswoche hatten sich die Kinder mit dieser Kamera vertraut gemacht, insbesondere wie man Entfernung und Bildausschnitt einstellt. Vor dieser fest installierten Kamera konnten sich die Festbesucher, also Mitschüler und Eltern, fotografieren lassen. Dazu ist jedoch ein Inszenierungsrahmen notwendig: Die Kinder hatten in der Vorbereitungswoche Kulissen gemalt (Blumenwiese, Seeräuberschiff), vor denen man sich in Pose stellen und ablichten lassen konnte.



Die Vorbereitungen dazu fanden in der 2. Abteilung des Standes statt.

2. Abteilung: Schminken und Verkleiden. Hier konnten sich die Festbesucher alles das besorgen, was sie für ihr Outfit vor der Kamera brauchten.

3. Abteilung: Verleih von Fotoapparaten. In dieser Abteilung liehen sich die Kinder der Klasse, die den Laden vorbereitet hatten, einfache Fotoapparate aus, um auf dem Fest Erinnerungsfotos zu machen. Die Handhabung hatten die Kinder in der Vorbereitungswoche ausprobiert.

Ziel dieser Fotoaktion war, den Kindern die Möglichkeit zu geben, gezielt und in gewissem Rahmen auch ein wenig bewußter mit Fotoapparaten umzugehen. Dazu brauchen die Kinder jedoch keinen technischen Unterricht. Es reicht völlig aus, ihnen Gelegenheit zu geben, sich mit der Handhabung einfacher wie komplizierter Fotoapparate, die den meisten sowieso nicht fremd sind, vertraut zu machen. Es hat sich gezeigt, daß sie mit den Fotoapparaten vorsichtig umgehen, trotzdem keine Scheu haben, sie sofort in ihre üblichen Aktionsspiele zu integrieren.

Das zweite und wesentlichere Ziel war, Kindern die Möglichkeit zur Selbstdarstellung vor der Kamera zu geben. Also nicht wie üblich, auf dem Fernsehschirm zuschauen, wie Schauspieler die wichtigen Rollen des Helden, der Schüchternen usw. spielen, sondern die Kinder tun dies selber vor der Kamera.

Kinder brauchen jedoch Hilfestellung, um sich gezielt auf solch eine Herausforderung einzulassen. Eine sehr intensive Inszenierung war notwendig. Hilfreich war besonders die Möglichkeit, sich zu verkleiden und zu schminken. Von der Auswahl der Mäntel und Hüte über das Schminken bis zum Proben, wie man sich am besten in Positur stellt, laufen assoziative Gestaltungsprozesse ab, die sehr nah an das herankommen, was sich die Kinder tagtäglich aus dem Fernsehen holen. Der Unterschied zur Fernsehrezeption liegt darin, daß die Phantasiebilder in einen eigenen Gestaltungsprozeß integriert sind.

5. An die Dinge heranzuführen - von 'knuffig und süß' zur aktiv spielerischen Auseinandersetzung mit Objekten

Beispiel: Kunst mit Tonband, Foto und Video erkunden

Ebenso wie Fred (siehe erstes Beispiel) sucht sich eine Gruppe 15- und 16jähriger Mädchen einer 10. Klasse in der Ausstellung aktueller Avantgarde-Kunst Bild- und Tonmaterial für eigene Gestaltungsobjekte. Sie tun dies anfänglich ohne Engagement. Sie scheinen sich für alles andere, nur nicht für Kunstobjekte zu interessieren. Das Tonband öffnet ihnen jedoch den Weg, ihre spontanen und bewertenden Kommentare ernst zu nehmen. Fotografieren unterstützt sie, Objekte distanziert anzuschauen, um sich dann auf die Handlungsangebote der Kunstobjekte spielend einzulassen.

Distanzierte bis geringschätzigste Kommentare

Ohne langes Nachdenken oder distanzierte Betrachtung bewerten die Mädchen Kunst als "Müll" und sparen nicht mit stereotypen Kommentaren wie "nobel", "knuffig", "cool", "gut", "süß". Es fallen Bemerkungen wie, "Ob das ... auch zu dem Kunstzeug da gehört?", "Den Müll dürfen wir nicht beschädigen", "Na, ob das Kunst ist". Mit diesen Bemerkungen machen sie sich selber zum Maßstab der Dinge, die sie anschauen. Sie lassen sich nicht auf den Sinn der Dinge und Ereignisse ein, sondern benutzen sie nur als Bewertungs- und Projektionsmaterial für ihre Phantasien. Daß sie diese Kommentare auf Tonband aufnehmen und daß damit auch niemand da ist, der ihre subjektive Sichtweise ebenfalls nur von >außen< bewertet, bestätigt und ermutigt sie in ihrer subjektiven Herangehensweise an die Kunstobjekte.

Aufmerksamkeit für gegenständliche, konkrete, in eigene Alltagserfahrungen integrierbare Kunst

Eine zweite Phase des Ausstellungsrundgangs beginnt, als die Mädchen den Fotoapparat und die Polaroid-Kamera benutzen. Sie fotografieren vor allem solche Objekte, die als Ganzes oder in ihren einzelnen Elementen konkret und gegenständlich sind oder die sie in die eigene Alltagserfahrung integrieren können.

Vor einem unübersehbaren, riesigen Relief (Robert Morris) an der Wand bleiben sie eine Weile stehen und reden über Einzelheiten wie "Versteinerungen" und "Schrauben". Auf Anselm Kiefers gigantischen Bildern bemerken sie Einzelheiten wie "Drähte", "Stromkabel", "Schlittschuhkufen" und "Rollschuhe". Bei Objekten aus mehreren Pflanzenkübel mit Holzfiguren, die von Grünpflanzen um-

rankt sind (Giuseppe Penone), zählen die Mädchen identifizierbare Details auf ("Pflanzen", "Was Grünes"). In mehreren trichterförmigen Hohlkörpern (Bogomir Ecker) sehen sie "Kochschüsseln". Sie sehen jetzt Konkretes, Gegenständliches und kommentieren es, jedoch ohne es sofort abzuwerten. Statt "Soll das Kunst sein?" fragen sie sich, welche Bedeutung die Kunstobjekte haben könnten und beginnen mit Fragen wie "Versteh ich nicht", "Habt ihr schon mal im Katalog nachgesehen".

Gemeinsam mit Ausstellungsobjekten spielen

Danach gehen sie spielerisch, tastend auf Kunstobjekte zu und machen mit ihnen spontane Aktionen. Die Mädchen gehen in eine riesige Stahl-Spirale, die aus einer bedrückenden, etwa 2 Meter hohen Stahlwand geschmiedet ist (Richard Serra). Sie stehen eingezwängt zwischen Gebäudewand und Stahlwand. Sie erleben die Situation als Beklemmung und befreien sich daraus, indem sie versuchen, über die Stahlwand zu klettern und zu schauen. Weil die Stahlwand die Besucher einzwängt und bedrängt, die Mädchen dieses Gefühl des Bedrängt-Seins und des Eingesperrt-Seins auch erleben, reagieren sie auf das Kunstwerk in der dafür adäquaten Weise: Sie versuchen, die Stahlwand zu überwinden, indem sie an der Wand hochklettern und über sie hinwegschauen.

Damit hatten sie nun auch ihre eigene und dynamische Zugangsweise zu Kunstobjekten gefunden. Der Weg war über Tonband und Foto bzw. die zugehörigen Aussagen und Erlebnisweisen bis hin zum eigenständigen, spielerischen Handeln als Reaktion auf ein Raumerlebnis gelaufen. Von da an gehen sie auf Kunstobjekte spielend zu, probieren sie aus, entdecken sie sinnlich tastend, spielen mit der inszenierten Kunst-Situation der Ausstellung und ergreifen richtiggehend Besitz von einer Kunst-Installation, die aus zwei schwarzen Granitsarkophagen und zwei Texten auf einem bewegten Leuchtschriftband besteht (Jenny Holzer).

Die Rolle der Medien Fotoapparat und Tonband

Die Mädchen benutzen Tonbandgerät, Fotoapparat und Polaroid-Kamera so, daß sie ihre Wahrnehmungs- und Erlebnisweise ausdifferenzieren. Sie kommen von ihren banalen und abwertenden Kommentaren (hier ist das Tonband wichtig) zu einer differenzierten Zugangsweise. Sie entdecken im zweiten Schritt in Kunstobjekten konkrete Dinge ihres Alltags. Dabei hilft ihnen der fotografische Blick durch das Objektiv der Kamera. Danach sind sie in der Lage, mit Hilfe körperlich sinnlicher Wahrnehmung Kunstobjekte in eigene Spiele zu integrieren.