

›Ikonen‹ des Bildgedächtnisses – das Vorhaben Ikonothek

Verschiedene Partner (www.ikonothek.de) entwickeln seit 2003 eine Bild- und Materialdatenbank für den Kunst- und Geschichtsunterricht.¹ Es entsteht eine webfähige Datenbank mit 100 Schlüsselbildern (Architektur, Design, Plastik, Kunstwerken, trivialen Alltagsobjekten oder Massenmedien). Diese Objekte sind repräsentativ für die visuelle Handschrift ihrer Zeit und besitzen einen hohen Erkenntniswert für Schülerinnen und Schüler. Bei der Auswahl der 100 ›Ikonen‹ haben wir Wert darauf gelegt, identitätsstiftende Werke und Objekte von der Antike bis zur Gegenwart aufzunehmen. Der Schwerpunkt liegt auf Werken des 20. Jahrhunderts. Die Datenbank wird bis 2005 von den Kunst- und Geschichtslehrern an sieben bayerischen Schulen erprobt; sie entwickeln dabei auch beispielhafte Materialien für den Einsatz der Ikonothek im Unterricht.

Mit dem Vorhaben reagieren wir auf vier ganz verschiedene Ausgangslagen.

- „Bilder“ für den Kunst- und Geschichtsunterricht: 1999 hat der letzte Verlag, der noch Dias für den Kunstunterricht herstellte, die Produktion eingestellt. Bildersammlungen im Internet oder auf CD-ROMs sind meist keine Alternative, da diese Medien nicht auf die Bedürfnisse des Unterrichts abgestimmt sind. Eine Bilddatenbank muss eine (zu diskutierende) Auswahl treffen.
- Kanon: Offensichtlich gibt es ein diffuses gesellschaftliches Bedürfnis an Kanonbildung, an einer Verständigung darüber, welche Überlieferungen, Werke eine soziale oder politische (d.h. letztlich deutsche und europäische) Identität stiften. Zu solchen gehören dann vermutlich die Pyramiden von Gizeh, da Vincis Mona Lisa, die Sonnenblumen van Goghs, Che Guevaras Konterfei oder Willy Brandts Kniefall in Warschau, allesamt Objekte, die jedem auch sofort als Bilder vor Augen stehen, wenn der Name, der Begriff, der Titel fällt.
- Kulturelles Erbe und interkultureller Dialog: Auf der anderen Seite stellen wir heute bei den Jugendlichen einen dramatischen Verlust an Wissen und Vertrautheit in Bezug auf die historische Überlieferung unserer Kultur fest. Eine, auch kritische Auseinandersetzung mit dem kulturell definierten, historisch überlieferten Bildgedächtnis fehlt, auch in der Schule. Es fehlt auch eine Kultur des fächerübergreifenden Zugang zu Bildern.
- Software für die Schule und Gestaltung am Computer: Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass didaktische Software im Sinne von virtuellen Lernumgebungen von Lehrern und Schülern nicht akzeptiert werden. Datenbanken dagegen geben den Lehrkräften das nötige Material, dass sie ihren Unterricht selbstverantwortlich strukturieren. Dabei ist die freie Editiermöglichkeit der Datenbank durch den User wichtig. Über eine Eingabemaske muss er die Möglichkeit haben, selbst Bilder, Texte und Materialien einzubinden.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Es mangelt an sinnvollem digitalen Material für den Unterricht. Die Chancen der Bildernutzung werden didaktisch zu wenig genutzt, auch, um dem Verlust des kulturellen Gedächtnisses vorzubeugen. Schließlich müssen vor allem auch die Potenziale von Datenbanken sowie der gestalterische Umgang mit Bildmustern im Unterricht erprobt werden. Mit dem Projekt „Ikonothek“ wollen wir einen Vorschlag machen, wie eine Antwort auf diese Ausgangslage aussehen könnte.

Die Datenbank ist in der ersten Version fertig. Im Schuljahr 2003/2004 hat nun die erste Runde der Erprobung im Unterricht an sieben Versuchsschulen stattgefunden. Fächerübergreifende Lehrerteams (Kunst und Geschichte) haben sich mit ihren Klassen je eine „Ikone“ ausgesucht und sie ins Zentrum einer gemeinsamen Unterrichtssequenz gestellt. Nach der ausführlichen Diskussion der Vorhaben zwischen Schulen und Projektleitung haben wir Erwartungen an die kommenden Unterrichtsvorhaben

¹ Das Projekt ist in das BLK-Programm ›Kulturelle Bildung im Medienzeitalter‹ (www.kubim.de) eingebunden.

im Sinne von Qualitätskriterien erstellt. Ein Bericht über die Unterrichtsansätze soll nun anhand dieser Kriterien erfolgen.

1. „Ikonen“

1a. Die Schüler lernen mit den „Ikonen“ etwas über ihre eigene Identität.

Identität verstehen wir hier als kulturell geprägte und historisch entstandene Identität. Damit ist sie Teil einer kollektiven Identität, die die Schüler meist als jugendkulturelle Identität verstehen.

So haben bei den bereits durchgeführten Unterrichtsversuchen z.B. Schüler einer 6. Klasse in Kirchheim im Museum die Körpersprache griechischer Kuroi (archaische, vorklassische, strenge Plastiken) nachgestellt. Die Fotodokumentation zeigt nicht nur Größenunterschiede und Unterschiede in der Körperartikulation, sondern auch das Verhältnis von Allgemeingültigkeit und Individualität. Begleitet wird das Foto von dem Kommentar des Schülers, der seine eigene Körpererfahrung in Bezug auf das antike Vorbild reflektiert.

Schüler einer 8. Klasse in Ottobrunn wiederum suchten auf der Spur der Herrscherdarstellungen der Ikonothek nach „starken Kerlen“ in der heutigen Werbung und entdeckten dabei Leitbilder ihrer eigenen Jugendkultur. Und Schüler der Oberstufe in Hof fotografierten sich selbst beim Kniefall, um Teilaspekte des Herrscherkniefalls (Willy Brandt in Warschau) unmittelbar nachvollziehen zu können. In einem zweiten Projekt suchten sie Spuren des Bauhauses (das Dessauer Bauhaus ist eine weitere „Ikone“ der Ikonothek) in der funktionalistischen Architektur ihrer Heimatstadt und setzten sich so mit der alltäglich unbewusst wahrgenommen und sie selbst prägenden Umwelt.

1b. Die Fächer Kunst und Geschichte nutzen ihre jeweiligen spezifischen Potenziale zu - für die Schüler überraschenden - Erkenntnissen zu kommen.

Jedes Objekt der Datenbank wird durch didaktisches Material begleitet, unter anderem durch je eine kunstgeschichtliche und eine historische Analyse. Auf diese Weise versprechen wir uns unterschiedliche Perspektiven auf die Bilder, die sich gegenseitig ergänzen und befruchten. Die fächerübergreifenden Lehrerteams erproben auf dieser Basis neue Methoden der fächerübergreifenden Kooperation, um beide spezifischen Erkenntnisinteressen einzubringen und so die Intensität der Auseinandersetzung zu steigern.

Die Schulen haben hier unterschiedliche Modelle gefunden. Keine kommt jedoch ohne zumindest partielles Teamteaching aus. Um dies zu ermöglichen, haben die Schulleitungen weitgehend die Stundenpläne nach den Wünschen der Kollegen eingerichtet.

1c. Die Auswahl wird selbst zum Thema.

Die Frage, ob die Schülerinnen und Schüler die Auswahl auf eine ähnliche Weise treffen würden, wird vor allem dann bedeutsam, wenn wir uns ein Internetprojekt mit einer - vielleicht außereuropäischen - Austauschschule vorstellen, bei der sich die Jugendlichen über ihre Werte, Sichtweisen und Einschätzungen anhand von diesen oder anderen, eigenen „Ikonen“ im interkulturellen Dialog verständigen. Hier werden eigene Gegenentwürfe ebenso relevant wie der Austausch und die Auseinandersetzung mit den ausgewählten Objekten der fremden Kultur.

2. Datenbank

2a. Die Schüler nutzen die Datenbank zur eigenen Recherche.

Da die Installation der Version 1.0 der Datenbank in den unterschiedlich konfigurierten Schulnetzwerken immer wieder Probleme bereitete, wurden deren spezifischen Möglichkeiten bislang zu wenig genutzt. In der neuen Version, die seit Mai 2004 vorliegt, hoffen wir, diese Probleme behoben zu haben.

2b. Die Lehrer bzw. die Schule nutzen die Datenbank als Grundstein für die zentrale Schulbilddatenbank.

Datenbanken ermöglichen verschiedene Suchstrategien und somit den flexiblen Zugriff auf die Objekte – je nach Unterrichtskontext. Auf diese Weise erwarten wir uns auch eine Hilfestellung bei der Umsetzung eines konstruktivistischen Lernansatzes: Wenn dieselben Objekte und Informationen unter verschiedenen Fragestellungen auftauchen und dabei zur Modellierung eines jeweils neuen Gedankengangs beitragen, erleben die Schüler die Konstruktion von Wissen und Erkenntnis hautnah.

Deshalb ist die Ikonothek schließlich auch eine frei editierbare Datenbank, die im schulischen Intranet den Grundstock bildet für einen allen Fächern zugänglichen Pool. Wir stellen uns das Einspeisen vieler weiterer Objekte mit den jeweiligen, fachspezifischen Kommentierungen durch alle „Kulturfächer“ vor.

3. Der spezifische Beitrag des Kunstunterrichts

3a. Die bildnerischen Ergebnisse des Kunstunterrichts tragen wesentlich zum gemeinsamen Erkenntnisprozess bei.

Für den Kunstunterricht steht die enge Verzahnung von Rezeption und Produktion, gerade auch im Lernbereich Kunstgeschichte, im Zentrum. Die aktive Aneignung der „Ikonen“ im Unterricht durch eine kreative Verarbeitung spielt deshalb auch bei uns eine wichtige Rolle.

Welche anderen Themen etwa können in dem Bildmuster von Picassos Demoiselles dargestellt werden? Was passiert, wenn ein Schüler sich selbst wie Dürer in seinem Selbstbildnis von 1500 darstellt? Die Ergebnisse dieser Aneignung werden mit eigenen Kommentaren versehen und im Geschichtsunterricht wieder auf ihren Erkenntniswert hin untersucht. So hat eine Klasse aus Hammelburg – nicht zuletzt auf dem Hintergrund des Irakkriegs – digitale Montagen mit der Freiheitsstatue hergestellt. Die so erzeugten Kontexte bringen ganz unterschiedliche Bedeutungsebenen zur Sprache. Die Schüler kommentieren ihre Arbeiten selbst und stellen die Kommentare dann in der Klasse zur Diskussion. Auf diese Weise werden sie nicht nur für ihre eigenen bildnerischen Aussagen, sondern auch für die Aussagequalität der „Ikonen“ selbst, sensibilisiert.

3b. Der Kunstunterricht nutzt adäquate aktuelle Formen digitaler Produktion beider bildnerischen Auseinandersetzung mit den „Ikonen“.

Der explorative Einsatz computerspezifischer Mittel steht als letzter Aspekt im Zentrum unserer Bemühungen. Interessante Ergebnisse wurden hier erzielt, etwa wenn z.B. Ottobrunner Schüler die Abbildung eines Körpers mit Hotspots überziehen, wenn die „Emma“ von Gerhard Richter in Aktphotos gemorpht wird (Gymnasium Niederscheyern) oder am Gymnasium Passau eine virtuelle Höhle mit Quicktime VR entsteht, die als komplexe Lernwelt zu den Höhlenmalereien von Altamira fungiert.