

Christina Schweiger

Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Campus Baden

Unter dem ‚Digitat‘ des Fortschritts?

Wie Digitalisate den Kunstunterricht verändern und warum die direkte Begegnung mit originalen Kunstwerken wichtig ist

DOI: <https://doi.org/10.53349/sv.2022.i1.a169>

Der digitale Wandel hat auch auf die Schule große Auswirkungen. Im Beitrag wird das anhand des Kunstunterrichts gezeigt. Für die rezeptive Praxis bedeutet das neben dem Einsatz digitaler Lehrmaterialien wie Digitalisate von Kunstwerken auch Bezugnahmen auf aktuelle Entwicklungen in der Kunstwelt wie beispielsweise den Hype um sogenannte NFTs (Non-Fungible Tokens, nicht austauschbare digitale Dateneinheiten). Auf beides wird eingegangen und ausgeführt, dass Digitalität und Virtualität den Abgleich mit der physischen Realität verlangen. Deshalb ist es wichtig, im Kunstunterricht nicht nur die Betrachtung von digitalen Reproduktionen, sondern auch die direkte Begegnung mit Originalen zu ermöglichen.

Der Kunstunterricht ist wie viele Gegenstände seit etwa zwei Dekaden stark von Digitalisierung und Digitalität geprägt. Mit dem Aufkommen von Digitalkameras und Internet ergaben sich neue Möglichkeiten beim Erstellen von Lehrmaterialien für die Kunstbetrachtung. Digitalisate von Kunstwerken lassen sich schneller herunterladen als ein Buch aufschlagen. Die einst aufwendig angefertigten Overheadfolien und Dias erscheinen wie Relikte aus grauer Vorzeit. Zwar gibt es mittlerweile Communities, die das Analoge hochleben lassen, Schallplatten hören und mit Sofortbildkameras fotografieren (vgl. Sax 2017), doch ist das Digitale mehr denn je das Maß aller Dinge. Die Vorteile liegen auf der Hand, die nun anders genützt wird als zum Tragen schwerer Ordner und Kunstbücher. Alles, was man braucht, hat man benutzerfreundlich unter den Händen: Tastatur, Maus, Touchpad. Mit diesen technischen Werkzeugen lassen sich Digitalisate von Kunstwerken für den Unterricht ohne großen Aufwand organisieren, bearbeiten und (ent-)kontextualisieren.

Medienästhetik lange vor den ‚neuen‘ Medien

Seit sich das Suchen von Abbildungen nicht mehr auf Bücher beschränkt, ist zwar das Gedächtnis weniger gefordert, weil nicht mehr erinnert werden muss, wo etwas zu finden ist, dafür wird die Selektionsfähigkeit geschult. Denn bei Digitalisaten kommt es nicht nur auf das Dargestellte an, sondern auch auf die Wiedergabequalität. Die formalästhetische Gestaltung betrifft Kunstwerke und digitale Reproduktionen gleichermaßen. *The medium is the message* lautet folglich ein Aperçu über den Einfluss medialer Vermittlungsformen (McLuhan 1964). Diese Vielschichtigkeit von Medienästhetik ist im Übrigen keine Begleiterscheinung von Technisierung und Digitalisierung, sondern zeigte sich beispielsweise schon in der Renaissance, als serielle Drucke nach originalen Einzelwerken angefertigt wurden. Somit gilt es stets zu bedenken, dass jedes Medium seine eigene Ästhetik hat und (digitale) Reproduktionen eines Kunstwerks nicht nur das abwesende Werk, sondern immer auch sich selbst repräsentieren.

Dieser Umstand bedingt, dass bei der Kunstrezeption auf Basis von Digitalisaten, wie sie im Kunstunterricht vorherrschend ist, zwangsläufig viel auf der Strecke bleibt. Nur partielle Einblicke und Eindrücke lassen sich anhand der medialisierbaren Anteile von Kunstwerken gewinnen. Davon ausgenommen sind ihre Stofflichkeit, Oberflächen oder Größe. Sie können nur bei der direkten Begegnung mit originalen Kunstwerken erschlossen werden, wenn sie aus verschiedenen Blickwinkeln in Augenschein genommen werden können, was insbesondere bei Plastiken und Skulpturen unerlässlich ist. Die schulische Kunstbetrachtung hingegen schafft z.T. perspektivische Extreme: Zum einen unterliegt die Wiedergabegröße den Ausmaßen der (Lein-)Wand und nicht den Maßen des Kunstwerks, zum anderen herrschen, verstärkt durch die statischen Sitzordnungen, mitunter gravierende perspektivische Verkürzungen. Diese rezeptiven Restriktionen fließen zwangsläufig in die ästhetischen Erfahrungen der Schüler*innen ein.



Kunstabstrahlung über den Beamer am Beispiel von Gustav Klimts (1862-1918) Gemälde „Der Kuss (Liebespaar)“ (1908/09), Öl, Gold, Silber, Platin, Messing auf Leinwand, 180 x 180 cm, Museum Belvedere Wien | Abbildung: Christina Schweiger

Veränderte Wahrnehmung durch digitale Medien (?)

Mögliche Auswirkungen auf die visuelle Wahrnehmung infolge einer Bildprägung durch digitale Medien wurden im Zuge einer empirischen Studie zur Bildkompetenz von Grundschüler*innen sichtbar. In einer vierten Klasse äußerte ein Kind anlässlich der Altersschätzung eines historischen Gemäldes, das ihnen als Ausdruck vorlag, dass „die Grafik vom Bild nicht das Beste ist“ (vgl. Schweiger 2021). Mit dieser Formulierung wurde auf die Craquelén an einer Stelle des Bildes Bezug genommen. Es ist eines von mehreren Beispielen, die vermuten lassen, dass sich bei manchen Kindern bereits „neue, digital vernetzte Formen der Wahrnehmung“ (Jörissen & Unterberg 2019, 20) ausgebildet haben. Damit wäre ein empirischer Beleg dafür gegeben, dass „[t]echnische Bilder [...] die Wahrnehmung des Betrachters zur Welt oder zu bestimmten Gegenständen [verändern], und damit auch das Denken und die Emotionen des Betrachters gegenüber den gesehenen Gegenständen und Zusammenhängen“ (Bosch 2015, 175). Aus dieser spannenden These erwächst die Frage, wie damit im Bildungsbereich umzugehen ist. Eine Antwort darauf soll mit Blick auf die Schule als physischen Lern- und Begegnungsort gegeben werden.

Bedeutung physischer Lernorte

Im Zuge von Homeschooling und Distance Learning wurde auf die Bedeutung analoger Begegnungen verwiesen. Sie findet in größerem Kontext ohnedies curriculare Berücksichtigung, wenn „die Einbeziehung außerschulischer Lernorte (Galerien, Museen, Ateliers, Begegnung von Architektur usw.), die eine Begegnung mit Originalwerken möglich macht“ (Lehrplan der Neuen Mittelschule 2012, 89; vgl. Lehrplan der Volksschule 2012, 182) betont wird. Zudem ist es erklärtes Ziel vieler Museen, ihre Sammlungen Kindern und Jugendlichen nahezubringen (vgl. ICOM 20.11.2020).

Es ist eine wichtige Aufgabe der Schulleitung, Besuche von (Kunst-)Museen und Kultureinrichtungen mit Schulklassen und entsprechende Kooperationen zu forcieren und zu fördern. Der Mehrwert für Schüler*innen, Lehrer*innen und für die Schule selbst ist ungleich größer als der organisatorische Aufwand, ein möglicher Unterrichtsentfall und anfallende Kosten. Zum Gelingen tragen bekanntlich thematische Bezüge zu Lehr- und Lerninhalten, auch fächerübergreifend, und fundierte Vor- und Nachbereitungen wesentlich bei.

„Der Kuss“ auch virtuell ein Original?

Bislang herrschte Einigkeit in der Kunstwelt, dass kein noch so hochauflösendes Digitalisat das vermitteln kann, was das physische Kunstwerk vermag: Authentizität und Originalität. Sie gelten als kostbares Gut in Zeiten virtueller Realität, in denen *real* und *in echt* nicht das Gleiche bedeuten. Denotative Verschiebungen und Dekonstruktionen finden statt, wie sich am Beispiel des Gegensatzpaares *analog und digital* zeigen lässt. Die Generaldirektorin des Museum Belvedere in Wien spricht davon, dass „die Umwandlung von digitalen Reproduktionen in virtuelle Originale neue Wege der Teilhabe [eröffnet], die finanziell ernst zu nehmen sind und spielerisch gedacht werden dürfen“ (Rollig zit. n. Belvedere 26.01.2022, Hervorh. i. Orig.). Ihre Aussage steht damit im Zusammenhang, dass das Belvedere ein Digitalisat von Gustav Klimts „Der Kuss“, zerlegt in „10.000 unverwechselbare Einzelteile [...] als non-fungible tokens, kurz NFTs“ (Belvedere 26.01.2022), seit Mitte Februar 2022 um „rund 1.850 Euro“ (ebd.) zum Kauf anbietet (vgl. ebd.). „Zum Einstieg wurden bereits 3,2 Mio. Euro umgesetzt.“ (Belvedere 14.02.2022) Was bedeutet es, im Besitz eines Einzelteils zu sein, das nur virtuell existiert (vgl. Schedlmayer 20.02.2022)? Kann überhaupt bzw. sollte von *Existieren* die Rede sein? Es ist spannend, diese Entwicklungen auf dem Kunstmarkt mit Schüler*innen zu diskutieren und etwas über ihre Zugänge und Einschätzungen zu erfahren. Voraussetzung dafür ist eine direkte Begegnung mit dem Original, weil sich Urteile nur im Vergleich von Kunstwerk als materiellem Objekt mit dem Digitalisat als dessen immaterieller Reproduktion fällen lassen.

Nicht zuletzt anhand dieses Beispiels wird deutlich, dass sich Kunstunterricht, der aktuelle Entwicklungen berücksichtigt und am *Puls der Zeit* ist, in den vergangenen Jahrzehnten grundlegend verändert hat. Er ist inhaltlich und medial stark von Digitalisierung und Digitalität geprägt, weshalb die große Herausforderung für Lehrende darin liegt, ihren Schüler*innen sowohl physische als auch virtuelle Kunstwelten zu eröffnen und auf deren Reziprozität wie Dialektik einzugehen.

Literaturverzeichnis

Belvedere (26. Jänner 2022). DIGITALE LIEBESERKLÄRUNG: NFTs von Gustav Klimts *Kuss* zum Valentinstag erhältlich. https://www.belvedere.at/sites/default/files/2022-02/Presstext_NFT-Drop_DE_1.pdf [abgerufen am 12.02.2022]

Belvedere (14.02.2022). *Belvedere steigt erfolgreich ins Metaverse ein: 3,2 Millionen Euro zum NFT-Verkaufsstart*. https://www.belvedere.at/sites/default/files/2022-02/Presstext_NFT-Drop_Erfolg_DE.pdf [abgerufen am 05.03.2022]

Bosch, A. (2015). Ambivalenzen der Bildkommunikation. Ist eine Vorherrschaft der technischen Bilder unausweichlich? In J. Zirfas (Hrsg.), *Arenen der Ästhetischen Bildung Zeiten und Räume kultureller Kämpfe* (S. 171-189). Transcript.

ICOM Österreich (20.11.2020). *Das Museum als Lernort – Schule im Museum. Eine Konzeption von ICOM Österreich*. <http://icom-oesterreich.at/news/das-museum-als-lernort-schule-im-museum> [abgerufen am 05.03.2022]

Jörissen, B. & Unterberg, L. (2019). DiKuBi-Meta [TP1]: Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In B Jörissen, S. Kröner & L. Unterberg (Hrsg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung* (S. 11-24). Kopaed.

Lehrplan der Neuen Mittelschule (2012). BGBl. II Nr. 185/2012 zuletzt geändert durch BGBl. II Nr. 379/2020. https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/lp/lp_ms.html

Lehrplan der Volksschule (2012). BGBl. Nr. 134/1963 in der Fassung BGBl. II Nr. 303/2012 vom 13. September 2012. https://www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:b89e56f6-7e9d-466d-9747-fa739d2d15-e8/lp_vs_gesamt_14055.pdf

McLuhan, M. (1964/1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Neuaufl. mit einer Einleitung von L. Lapham. MIT Press.

Sax, D. (2017). *Die Rache des Analogen. Warum wir uns nach den realen Dingen sehnen*. 2. Aufl. Residenz Verlag.

Schedlmayer, N. (10.02.2022). *NFT-Kunst: Kuss und Krypto. Profil*. <https://www.profil.at/kultur/nft-kunst-kuss-und-krypto/401901181> [abgerufen am 05.03.2022]

Schweiger, C. (2021). »irgendwie altmodisch« Konzepte von Zeit und Historizität im Zuge der Altersschätzung eines historischen Gemäldes. Eine empirische Untersuchung zur Bildkompetenz und zu historischen Kompetenzen in dritten und vierten Klassen der Primarstufe. *R & E Souce (16)*. DOI: <https://doi.org/10.53349/resource.2021.i16.a997>

Autorin

Christina Schweiger, MMag. Dr.

Hochschullehrende und Fortbildnerin an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich im Bereich Kunstpädagogik; Publikationen in Zeitschriften und Sammelbänden zu Bildkompetenz und bildender Kunst im Kunstunterricht; aktuelles Forschungsprojekt: „*Original!?* Ästhetische Wahrnehmungen von Werken bildender Kunst im Original und anhand digitaler Reproduktionen. Eine empirische Untersuchung von Studierenden des Lehramtsstudiums Primarstufe an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich“.

Kontakt: christina.schweiger@ph-noe.ac.at