

# Wie viel Zeit passt in eine Plastiktüte?

## Das philosophische Gespräch als Ausgangspunkt und Begleitung für den Kunstunterricht mit Grundschulkindern

Matthias Taube

Anhand interessanter praktischer Beispiele beschreibt der Autor die drei Phasen des kreativen Prozesses: das Zweifelnd, die Ideenfindung und das Handeln. Als Ausgangspunkt künstlerischen Arbeitens mit Kindern zeigt er die Bedeutung des begleitenden philosophischen Gesprächs als Trostspender, als Ideenauslöser, als Voller der Kunstwerke und begründet seine These: Kunst entsteht und vollendet sich durch Kommunikation.

Wie der an seiner Kreativität ständig zweifelnde Profikünstler hadern auch die meisten Kinder im Grundschulalter aus verschiedenen Gründen notorisch einerseits mit den Ergebnissen ihrer visuellen Ausdruckskraft, andererseits – auch das gleicht den erwachsenen „Kollegen“ – zu völlig überzogener Euphorie, wenn ihnen ihrer Meinung nach etwas gelungen erscheint.

Dieses Gefühl von „himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt“ verinnerlicht ein kreativ arbeitender Mensch zum alltäglichen, ihn antreibenden Psycho-Trick. Ein Grundschulkind hingegen ist noch in der Lernphase, mit solch widersprüchlichen Empfindungen umzugehen. Kunstpädagogische Angebote sollten

deshalb den Kindern Rahmenbedingungen bieten, innerhalb derer sie Raum und Zeit zum Zweifelnd, zum Ideen finden und realisieren und schließlich zum Bejubeln des Ergebnisses haben. Die drei Phasen des kreativen Prozesses – **Zweifeln, Ideen finden, Machen** – werden initiiert durch das philosophische Gespräch des Kunstpädagogen mit den Kindern. Grundsätzliche Fragestellungen und die Animation zum selbstreflexiven Denken führen dabei zur behutsamen Annäherung an ein Thema.

Dazu zwei Beispiele:

► Beim Thema „Dschungel“ sollte zunächst einmal die Frage nach der übergeordneten Begrifflichkeit gestellt werden: Was ist eigentlich eine Landschaft? Die von den Kindern gegebenen Antworten (Berge, Blumen, Autos, Affen, Wolkenkratzer usw.) eröffnen die Möglichkeit, über die Regeln für die Darstellung von Landschaft und die Unterschiede zwischen verschiedenen Landschaften zu sprechen, um im Anschluss sehr viel sensibler den Dschungel mit seinen Besonderheiten künstlerisch erfassen zu können.

► Bei dem abstrakten Thema „Zeit“ bietet sich als Anstoß der Weg der Konkretisierung an (Abb. 1 und 2), z. B. mit der Frage nach der Zeit in der Natur. Ein Kind ruft: „Die Dinosaurier sind schon lange tot!“ Ein anderes Kind antwortet: „Aber in einer Million Jahren wird es Tiere geben, die noch viel größer und gefährlicher als die Dinosaurier sind!“ Oder der Pädagoge fragt, ob die Kinder Zeit sammeln können. Ein Kind sagt: „Was ich mir gerade an Zeit vorstelle, bekomme ich locker in eine kleine Plastiktüte.“ (Abb. 3)

Das philosophische Gespräch ist also Ausgangspunkt und Begleitung des kreativen Prozesses. Es hilft, Hemmungen zu überwinden, zu motivieren und Ideen zu finden, um den Weg zu einem Kunstwerk zu ermöglichen. Gleichzeitig ist das Kunstwerk eine eigene und besondere Ausdrucksform von Gedanken, die sich nicht einfach in Sprache zurück übersetzen lässt.

Im Folgenden wird der kreative Prozess für Kinder im Grundschulalter in seinen drei Phasen mit dem Fokus auf die praktische Umsetzung in Unterricht oder Neigungskurs in seinen Einzelheiten erläutert.

### 1. Ich kann das nicht! – Zweifelnd

Diesen Satz hören viele Kunstpädagogen und nicht selten wollen Kinder dann als Antwort nur ein Lob oder eine Aufmunterung hören. Doch die Koketterie während eines kreativen



Abb. 1 Der Bau eines „Zeitfressers“ ist für die Kinder eine spannende Herausforderung.



Abb. 2 Wie viel individuelle Zeit kann man auf einem Fuß stehen?

Prozesses muss unterschieden werden von demselben ernsthaft formulierten Satz vieler Grundschul Kinder unter der Annahme, sie könnten tatsächlich weder Mensch noch Tier, weder Landschaft noch Innenraum zeichnerisch darstellen. Die Folge: Sie trauen sich nicht und wollen sich visuell nicht ausdrücken. Wie begründet sich dieses Verhalten? Immerhin haben die Kinder diese Phänomene hemmungslos im Kindergartenalter auf Papier bannen können!

Hauptursache sind die veränderten Ansprüche, die sich aus der täglichen Konfrontation mit der eigenen Unfähigkeit im Umgang mit den konventionellen Kulturtechniken herleiten, der Bewusstwerdung, Jahre des Lernens vor sich zu haben. Zudem erleben die Kinder in diesen Jahren die Diskrepanz zwischen ihren eigenen visuellen Ausdrucksmöglichkeiten und

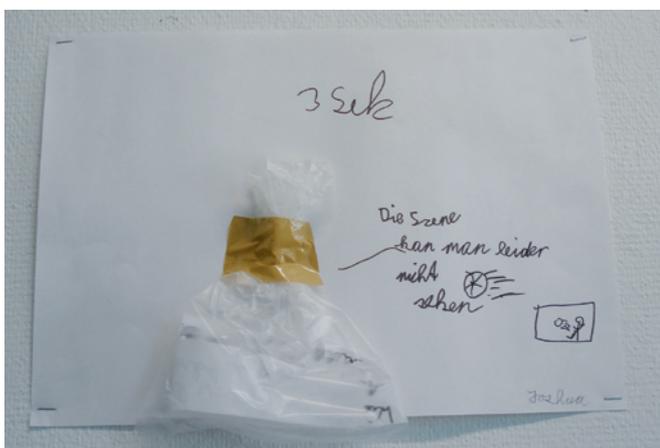


Abb. 3 Joshuas Plastiktüte enthält 3 Sekunden Fußball.

denen einer perfekt inszenierten und animierten Waren- und Medienwelt. Und schließlich tötet die Kunst- und Museumspädagogik selbst jeglichen Eigenantrieb durch das massenhaft praktizierte stumpfsinnige Studieren und Kopieren von überragenden Werken berühmter Künstler.

Über die Ursachen ihrer Hemmungen lässt sich mit den Kindern reden. Sie lassen sich gern erinnern, dass sie noch vor ein paar Jahren nicht schreiben und lesen konnten und die bildliche Darstellung, das Zeichnen und Malen, neben dem Sprechen und Singen ihre wichtigste Ausdrucksmöglichkeit war. Es ist auch einfach zu vermitteln, wie viele Erwachsene an der Produktion eines Comics, Werbespots oder eines Animationsfilms beteiligt sind. Und wenn die Kinder frustriert von einem Museumsbesuch zurückkehren, kann man sie darauf aufmerksam machen, dass die Museumspädagogin ihnen kein Bild gezeigt hat, das der berühmte Künstler XY mit sechs Jahren gemalt hat. Und wie kann man nun zweifelnde Kinder bewegen, ihre Blockaden zu überwinden und ihre kreativen Möglichkeiten auszuschöpfen? Sie benötigen dafür dreierlei:

- ▶ einen sie animierenden Themenrahmen, der kindliche Assoziationen zulässt,
- ▶ räumliche und technische Voraussetzungen, die Realisierungen von Ideen möglichst unmittelbar ermöglichen, sowie
- ▶ eine pädagogische Bezugsperson, die ihnen mentale und technische Hilfestellungen im Rahmen der Realisierungen gibt.

## 2. Ich hab eine Idee! – Ideen finden

Das Finden eines Themas, das Sammeln von Schlagwörtern gehört zum spannendsten Moment der Kunstpädagogik mit Kindern. Es geht bei der Themensetzung darum, ein breites Spektrum an Assoziationen auszulösen. Die Rolle der Lehrkraft ist die des Moderators und Ideenkatalysators. Das Ziel sollten Kunstprojekte sein, die dem einzelnen Kind größtmögliche künstlerische Freiheit bieten und dennoch insgesamt für die Gruppe einen gesteuerten Verlauf nehmen können. Es gilt, abstrakte und konkrete Themengruppen zu unterscheiden. Abstrakte Begriffe wie Zeit, Raum oder Gefühle laden eher zum Philosophieren und zum künstlerischen Improvisieren ein. Hier empfinden die Kinder einerseits größere Unsicherheit, was und wie sie sich ausdrücken sollen, andererseits haben sie den breitesten Spielraum für Ideen und Ausdrucksmöglichkeiten. Deshalb kommt es bei diesen Themen häufig auch für die Lehrkraft zu künstlerischen Überraschungen. Ein Beispiel:

Ein Kind möchte sich im Rahmen des Kunstprojektes „Gefühle“ mit dem Thema „Höhenangst“ beschäftigen und baut einen riesigen Sprungturm aus Pappe und klebt oben ein Gummibärchen auf den Absprungplatz. Einige Kinder sind von dem Ergebnis so fasziniert, dass sie diese Realisierungsidee aufgreifen und auf ihre Weise modifizieren. Plötzlich nimmt das Projekt einen Verlauf, der so nicht vorhersehbar war und Themen wie Liebe, Wut oder Trauer zumindest für einige Termine verdrängt.

Konkrete Themen wie Dschungel, Weltraum oder Fußball benötigen eine stärker führende und von Beginn an kreative Position der Lehrperson, um neue Möglichkeiten eines bekannten und feste Assoziationsketten auslösenden Themas zu erkunden. Dafür ein praktischer Tipp: Nicht „fertige“, abgespeicherte Bilder zeichnen oder malen, sondern Prozesse sichtbar werden lassen. So ist die Darstellung einer Rakete im Weltraum ein erstarrtes und bekanntes Bild, aber die dynamische Bewegungsskizze des Arbeitstages eines Weltraumpaketboten, der mit seiner Rakete zwischen den Planeten hin- und herfliegt, ist für die Kinder sehr animierend und die Ergebnisse entsprechend vielfältig (Abb. 4 und 5).

Für abstrakte wie auch konkrete Themenfelder gilt: Die Kinder sollten sich mindestens pro Projekt sowohl eine ganz individuelle Frage (z. B. „Meine Zeit in Mamas Bauch“ – Abb. 6, „Ich hasse Fußball“) als auch eine allgemeine (z. B. „Die Zukunft: Aussehen von Tieren in einer Million Jahren“, „Der Fußball und seine Laufwege“) stellen.

### 3. Ich habe das toll gemacht! – Machen

Hat das Kind eine Idee für ein Werk im Rahmen eines Projektes, beginnt unmittelbar die Realisierungsphase mit einem kurzen Planungsgespräch mit dem Lehrer und möglicherweise anderen Kindern und einer ersten Bleistiftskizze, die Ausgangspunkt weiterführender Gespräche oder detaillierter



Abb. 4 Die Arbeit eines Weltraumpaketboten ist anspruchsvoll, abwechslungsreich und interessant.



Abb. 5 Der Zeitreishelm muss kreiert und gestaltet werden, bevor er zum Einsatz kommen kann.



Abb. 6 So stellt sich Vincent seine individuelle Zeit in Mamas Bauch vor.

Skizzen in Bezug auf Farbigkeit oder Größenverhältnisse sein kann. In dieser frühen Phase gilt der Grundsatz „think big“. Dem Kind muss es erlaubt sein, seine Idee mit allen ihm einfallenden Zutaten und Mitteln auszustatten, egal wie unrealistisch diese Planung zunächst erscheinen mag.

Die Kinder lernen hier die Freiheit der Kunst kennen und schätzen und werden so motiviert, ihrer eigenen Idee auch gegen später in der tatsächlichen Umsetzung auftretende Widerstände zu folgen. Die Lehrkraft hat dabei die Aufgabe, diese entstandene Euphorie zu unterstützen und mitzutragen, denn wie in allen kreativen Realisierungsphasen gilt nun der Grundsatz: Nicht zweifeln, sondern machen!

Zudem hat die Lehrperson auf Wunsch technische Hilfestellung zu geben und dabei gleichzeitig die Chance, den motivierten Kindern künstlerische Tricks und Tipps nachhaltig nahe zu bringen. Hinweise wie beispielsweise zur Proportionenlehre oder zur Landschafts- oder Farbperspektive, aber auch zu den technischen Grundlagen der Malerei wie Saugfähigkeit von Malgründen, Pinselsorten etc. lassen Kinder normalerweise eher widerwillig „schulisch“ an sich heran. Doch hier hilft dieses Wissen unmittelbar zur befriedigenden Umsetzung ihrer Ideen. Jedes Kind sollte grundsätzlich selbst entscheiden, wann der Herstellungsprozess seines Werks abgeschlossen ist. Zwar kann die durch den Rausch der Herstellung fehlende Distanz zu vorschnellen positiven Beurteilungen führen, die später noch korrigiert werden, doch sollte das Kind in diesem Moment unbedingt in seiner eigenständigen Entscheidung bestärkt werden. Diese ist wesentlicher Bestandteil des künstlerischen Schaffens.

Kunst vollendet sich erst durch die Kommunikation über sie. Mit der ersten unverzichtbaren Präsentation im Rahmen der Gruppe oder Klasse wird über das Werk gesprochen und die Kinder erleben damit den letzten und entscheidenden Schritt zur Fertigstellung ihrer Kunstwerke. Sie loben sich dabei gern gegenseitig für ihre Fertigkeiten und Ideen. Sinnvoll ist es, themenbezogene Ausstellungen mit den Kindern zu konzipieren, um eine größere Öffentlichkeit für die Werke herzustellen. Ein positiver Nebeneffekt ist der damit verbundene Anreiz, zeit- und arbeitsaufwändigere Werke wirklich fertigzustellen. Regelmäßige Vernissagen mit Eltern, Verwandten und Freunden schaffen schließlich den geeigneten Rahmen für Gespräche über die damit erst vollendeten Werke der Kinder.

#### Autor

Matthias Taube,  
freischaffender bildender Künstler,  
Eppendorfer Weg 215, 20253 Hamburg,  
E-Mail: taube@matthiastaube.de, Tel.: 040 4224839,  
www.matthiastaube.de