

Handbuch Fallforschung in der Ästhetischen Bildung / Kunstpädagogik

Qualitative Empirie für Studium, Praktikum,
Referendariat und Unterricht

Herausgegeben von

Georg Peez



Schneider Verlag Hohengehren GmbH

2007

CONSTANZE KIRCHNER

Digitale Kinderzeichnung im Übergang zum Jugendalter

Eine Studie zur digitalen Bildgestaltung von Zwölf- bis Vierzehnjährigen

Ist das Zeichnen und Malen mit Bildbearbeitungsprogrammen geeignet, das Gestaltungsinteresse im Übergang zum Jugendalter zu entwickeln? Kann das digitale Gestalten helfen, in einer Lebensphase, in der meist Unzufriedenheit über die eigenen bildnerischen Produkte herrscht, das ästhetische Verhalten zu fördern? Kommt das bildnerische Tun am Computer dem Darstellungswillen von Zwölf- bis Vierzehnjährigen entgegen? Wenn ja, inwiefern? Diesen Fragen geht diese Studie auf der Basis einer Methodenkombination (Triangulation) nach: mit der Teilnehmenden Beobachtung von Unterricht, schriftlichen Befragungen von Schülerinnen und Schülern einer 6. Klasse sowie Analysen von digitalen Bildergebnissen. Die Befunde zeigen, dass nicht ein genetisch bedingter Verlust des gestalterischen Potenzials im Jugendalter Ursache des geringen Zeicheninteresses ist, sondern dass zeit- und altersgemäße Angebote fehlen, um engagiertes und intensives Gestalten zu fördern.

Digitale Kinderzeichnung

Zahlreiche Haushalte in Deutschland verfügen über einen Computer, und bereits in Kindergarten und Grundschule wird die Computernutzung geübt. Die wachsende Bedeutung von Computertechnik, Video und digitaler Fotografie als gestalterischen Mitteln findet auch im Kunstunterricht Resonanz (u.a. Kunst+Unterricht 257/2001; Kirschenmann/Peez 2004). Ziel kunstpädagogischer Bemühungen sollte sein, die Schülerinnen und Schüler ausgehend von ihren spezifischen Interessen zu motivieren und ihre bildnerischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Meike Aissen-Crewett (1997) stellt fest, dass Kinder im Umgang mit dem Computer ausgeprägte Fantasietätigkeit zeigen, gepaart mit großem Engagement und gestalterischer Intensität. Daraus folgert sie, dass die Schülerinnen und Schüler möglicherweise an herkömmlichen „überkommenen“ künstlerischen Medien und Techniken desinteressiert sein könnten, „die sie schon ausreichend aus der Vorschulzeit kennen und die sie nun einfach auch langweilen und die sie als nicht adäquat für ihr Alter, als ‘Kinderkram’ ansehen“ (Aissen-Crewett 1997, S. 59). Diese Annahme wird von Untersuchungen zur digitalen Kinderzeichnung im Grundschulalter gestützt (Kirchner 2000; Mohr 2005), in denen insbesondere der lustvolle, experimentelle Umgang mit Bild-

bearbeitungsprogrammen aufgezeigt wird. Die Kinder gestalten am Computer ungewöhnlich abwechslungsreich und offen, sie entwickeln altersuntypische räumliche Bezüge und innovative bildnerische Lösungen durch Kombinieren, Variieren, Ausprobieren, Integrieren, Zusammenstellen usw. von bildnerischen Teilelementen und Effekten (Mohr 2005, S. 220ff.). Gerade die Reversibilität von Vorgängen am Computer scheint den Forschergeist und die Neugierde voran zu treiben. Mit der Frage, weshalb die bildnerischen Aktivitäten mit Beginn des Jugendalters zurückgehen (Glas 1999), verbindet sich also die Überlegung, ob und inwiefern der Computer geeignet ist, ästhetische Aktivitäten zu fördern.

Die häufige Unzufriedenheit von Zwölf- bis Vierzehnjährigen über ihre bildnerischen Produkte liegt vor allem in der Tatsache begründet, dass eine erhebliche Diskrepanz zwischen den komplexen inhaltlichen Vorstellungen und den altersgemäßen formalen Darstellungsmöglichkeiten existiert. Deshalb ist zu untersuchen, inwieweit die computergesteuerten Bildproduktions- und Bearbeitungsmöglichkeiten dem Darstellungswillen der Kinder und Jugendlichen entgegenkommen. Neben den produktiven Aspekten, die Zwölf- bis Vierzehnjährige am Gestalten mit Bildbearbeitungsprogrammen bzw. Malprogrammen interessieren könnte, ist es notwendig, Kenntnisse über ihre bildnerischen Vorlieben einzuholen. Wie zeigt sich die immer wieder betonte Realitätsorientierung in den digitalen Bildgestaltungen? Wie beurteilen die Jugendlichen ihre digitalen Arbeiten?

Methodologische Basis

Das methodische Vorgehen orientiert sich an den Prämissen qualitativer Forschung (Lamnek 1993; Beck/Scholz 1995; Peez 2002), die neben der Bindung an theoretische Grundlagen verlangt, dass in der Regel der Forscherin das Untersuchungsfeld vertraut ist, um daraus erste Forschungsfragen zu entwerfen, sowie dass Offenheit im Forschungsprozess gegeben ist, damit sich die Strukturierung der Untersuchung in ihrem Verlauf verändern kann. Die qualitative Empirie dient nicht der Verifikation oder Falsifikation von Hypothesen, sondern trägt vielmehr den Charakter einer Erkundung von Thesen, wobei einzelne Theorieelemente auf ihre Brauchbarkeit hin geprüft – nicht im Sinne einer Beweisführung empirisch überprüft – werden. Die empirischen Befunde ermöglichen das Gewinnen weiterer Daten und führen zu Erkenntnissen, die dem Verstehen digitaler bildnerischer Prozesse dienen.

Erhebungssituation: Digitale Bilder zum Thema „Zoo“

Die Schülerinnen und Schüler einer sechsten Klasse des Bad Homburger Humboldt-Gymnasiums sind im Umgang mit dem Computer geübt. Nach eigenen

Aussagen verfügen die Zwölf- bis Vierzehnjährigen zu Hause über einen Rechner und die meisten haben bereits mit Malprogrammen Erfahrung. Im hier untersuchten Kunstunterricht erhalten sie eine knappe Einführung in den Gebrauch des Programms „Paintshop pro“: das Übermalen und Füllen von Flächen, das Rückgängigmachen der einzelnen Schritte, das Anwenden von Effekten (mit Mustern gestalten, Verfremdungseffekte etc.), das Einfügen und Verändern von Cliparts (vorgegebene Bildelemente), aber auch das schlichte Zeichnen und Malen. Gearbeitet wird aus organisatorischen Gründen meist zu zweit an einem Rechner, wobei die Partnerarbeit auch dazu dient, sich gegenseitig zu unterstützen und auszutauschen. Nach einem kurzen Gespräch über diverse Zoobesuche der Kinder, lautet die Aufgabe, ein digitales Zoo-Bild zu gestalten. Hierfür werden witzige oder konventionelle, wirklichkeitsnahe oder bewusst verfremdete Tier-Darstellungen als Cliparts zur Verfügung gestellt. Es gibt zwar keine Gestaltungsvorgaben, doch fast alle Kinder nehmen signifikante Motivelemente zum Thema Zoo in ihr Bild auf: Tiere, Wege, Gebäude, Besucher, Umzäunungen, Wiesen und Wasserstellen. Der Unterricht erstreckt sich über drei Doppelstunden und wird teilnehmend beobachtet. Im Anschluss findet eine schriftliche Befragung der Schülerinnen und Schüler statt. (Ein herzlicher Dank gilt an dieser Stelle Johannes Kirschenmann, in dessen Unterricht das Projekt durchgeführt wurde.)

Methodisches Vorgehen

Als ein Gütekriterium einer qualitativ-empirischen Untersuchung gilt die Methodentriangulation, denn die Kombination mehrerer Methoden, Theorieansätze, Datenquellen usw. soll dazu führen, „Phänomene umfassender, abgesicherter und gründlicher zu erfassen“ (Lamnek 1993, S. 157; Flick 2004). Es werden deshalb drei verschiedene Wege der Datenerhebung gewählt: Teilnehmende Beobachtung, schriftliche Befragung und Analysen der bildnerischen Produkte.

(1) Die Protokolle aus der Teilnehmenden Beobachtung dokumentieren u. a., wie sich die Kinder am Computer verhalten, ob sie sich gegenseitig helfen, wie intensiv sie arbeiten, ob sie abgelenkt sind, was sie miteinander sprechen usw.

(2) Im persönlichen Interview neigen die Schülerinnen und Schüler dazu zu antworten, was ihnen als sozial erwünscht erscheint. Die schriftliche Befragung hat den Vorteil, dass die Kinder relativ unbeeinflusst antworten und Suggestivfragen seitens der Forscherin vermieden werden können. Meinungen, Einstellungen, Vorstellungen und Erwartungen werden durch die schriftliche Befragung verfügbar. Ein Fragenkomplex zielt vorrangig auf den digitalen Produktionsprozess, nachdem die Schülerinnen und Schüler (z. T. in Partnerarbeit) ein digitales Bild zum Thema „Zoo“ entwickelt haben:

1. Beschreibe genau, wie du euer Bild erzeugt hast, so dass andere Kids den Herstellungsprozess nachvollziehen können und lernen können, wie man das macht!
2. Was gefällt dir bei der Arbeit am Computer besonders, was gar nicht? Begründe!
3. Was ist beim Bild-Erzeugen am Computer anders als bei einem Bleistift-Bild?
4. Ihr habt Gebäude, Mauern, Wege, Menschen und Tiere auf eurem Bild dargestellt. Was davon ist dir besonders gut gelungen, was gefällt dir gar nicht?
5. Bei dem Darstellen von welchen Bildgegenständen (Figuren, Häuser, Tiere, Wege usw.) findest du den Computer hilfreich, wo überhaupt nicht?
6. Findest du, dass der Computer ein geeignetes Mittel ist, um Bilder herzustellen? Begründe deine Antwort.
7. Was kann man am Computer beim Herstellen von Bildern lernen?*

Eine weitere schriftliche Aufgabe richtet sich auf das Erkunden der ästhetischen Präferenzen:

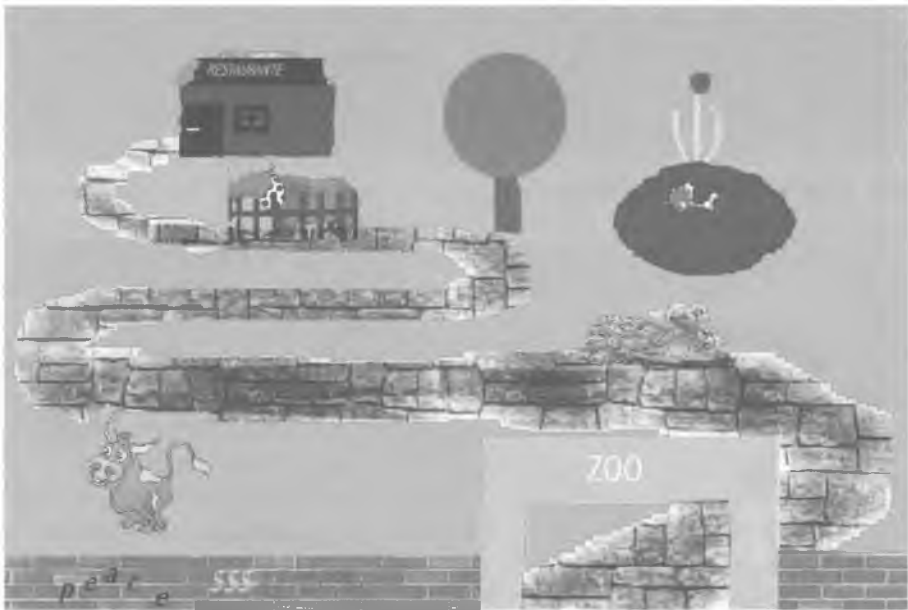


Abb. 1 Schülerarbeit, 6. Schuljahr

„Hier wurden verschiedene Zoo-Bilder beispielhaft ausgesucht, die du bewerten sollst (Abb. 1–4). Die an der Tafel getroffene Auswahl sagt nichts über die Qualität der Bilder aus! Gib jedem Bild eine Note und begründe deinen Notenvorschlag ausführlich. Denke dabei an die Darstellung von Häusern, Gehege,

Menschen und Tieren, an das Einfügen von Cliparts, an „Selbstgemachtes“ und an den Bildaufbau – wie z. B. an die Anordnungen der Objekte im Bildraum, die Bildwirkung durch Farben und Formen, an den Ausdruck usw.“



Abb. 2 Schülerarbeit, 6. Schuljahr

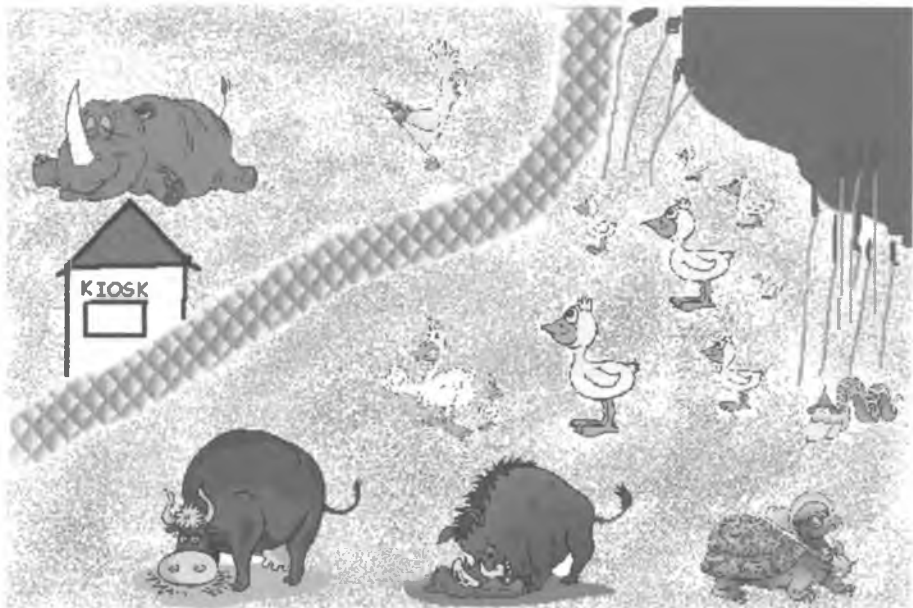


Abb. 3 Schülerarbeit, 6. Schuljahr

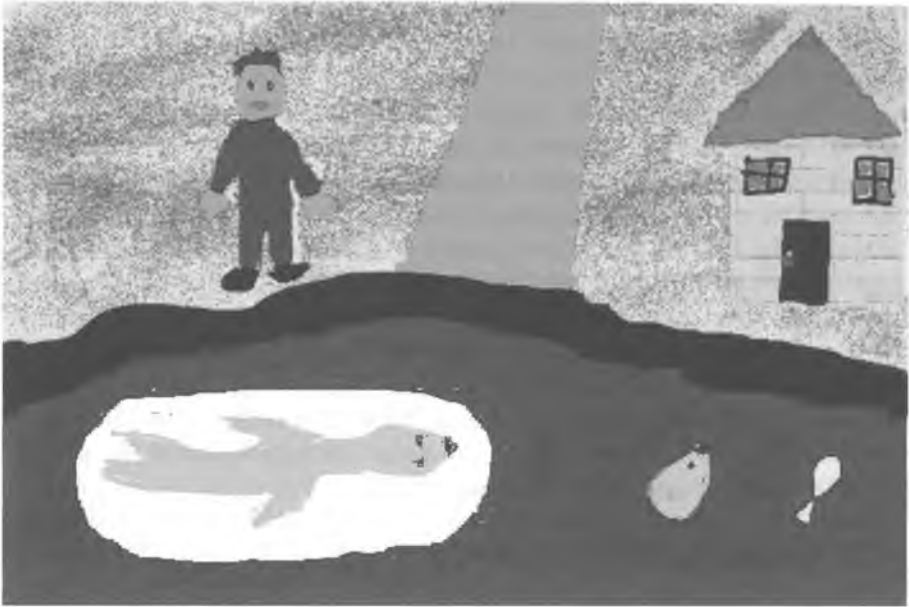


Abb. 4 Schülerarbeit, 6. Schuljahr

(3) Die Analyse verschiedener bildnerischer Schülerarbeiten erfolgt vor dem Hintergrund der üblichen Darstellungsschemata von Zwölf- bis Vierzehnjährigen und geht der Frage nach den Varianten der digitalen Bildsprache nach. Angewandte Untersuchungskategorien sind hierbei u. a. die wirklichkeitsnahe Darstellung, die Raumerfassung, die Farbdifferenzierung oder die Bewegungsdarstellung. Die Auswertung des bildnerischen Materials erfordert für die Analyse eine kunstwissenschaftliche Methode: Gewählt wird als Instrumentarium das semiotische Modell: Im ersten Schritt, der syntaktischen Analyse, wird das Bild genau beschrieben, im zweiten Schritt, der semantischen Analyse, werden die Zeichen entsprechend unserem Alltagswissen entschlüsselt. In der pragmatischen Analyse als drittem und letztem Schritt lassen sich aus dem Zusammenhang der entschlüsselten Zeichen so genannte Superzeichen, suggestive Zeichen oder neue Bildbotschaften lesen (Bense 1975; Duroy/Kremer 1986; Kirschenmann/Schulz 1999, S. 36f.). Damit ist ein Systematisierungsrahmen vorgegeben, der spezifische formale oder auch inhaltliche Aspekte in den Vordergrund rücken kann, die auf die Eigenart des Untersuchungsgegenstandes zielen.

Die Auswertung der erhobenen sprachlichen Daten (Beobachtungsprotokolle, Texte der schriftlichen Befragung) erfolgt inhaltsanalytisch nach Mayring (1994) in Verschränkung mit der Analyse von Schülerarbeiten. Mayring nennt verschiedene mögliche Ansätze zum Verstehen sprachlichen Materials, die auf die philologisch-historische Tradition der Hermeneutik rekurrieren (ebd., S. 27) sowie

semiotische Grundbegriffe als Voraussetzung der Textanalyse begreifen (ebd., S. 38) und somit in Einklang mit dem hermeneutisch angelegten Forschungsprojekt stehen.

Da die Datenerhebung nicht durch ein Forschungsrastrer prädeterminiert ist, sind die Kategorien und Begriffe, nach denen das Material ausgewertet wird, erst anhand von Fallbeispielen zu bestimmen. Im sukzessiven Sichten und Sortieren der Daten werden Kategorien entwickelt, die freilich auch in Wechselwirkung mit dem begrifflichen Vorverständnis entfaltet werden. Mit dieser Mischform induktiven und deduktiven Vorgehens können theoretisch fundierte Begrifflichkeiten genutzt werden, zugleich aber bleibt die Offenheit für Überraschungen des Datenmaterials erhalten (Altrichter/Posch ²1994, S. 155). In dem hier vorgegebenen Rahmen ist es nicht möglich, den gesamten Auswertungsprozess in seiner Systematik darzustellen. Es wird exemplarisch anhand von Fallbeispielen zusammenfassend, selektiv und ergebnisorientiert gezeigt, wie sich den Forschungsfragen genähert werden kann.

Auswertung

Jasmin und Svyetlana (Abb. 5)

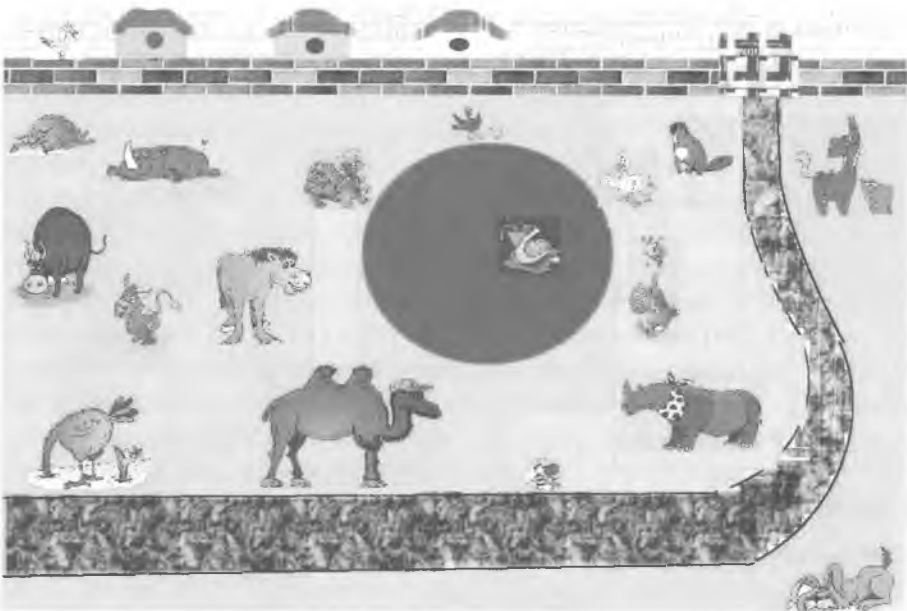


Abb. 5 Schülerinnenarbeit, 6. Schuljahr

Betrachtet man das von Jasmin und Svetlana gemeinsam erstellte digitale Bild fällt zur Kategorie „Raumdarstellung“ die Gestaltung auf: Das Bild besitzt Vorder-, Mittel- und Hintergrund, die sich deutlich durch die Proportionen der Bildgegenstände unterscheiden: Der Weg im Vordergrund verjüngt sich rechts im Mittelgrund und mündet in ein Tor. Im Hintergrund werden drei kleine Häuser und der Himmel hinter der Zoomauer sichtbar. Die Größenverhältnisse der Tiere – eine weitere Auswertungskategorie – sind perspektivisch weitgehend angemessen gestaffelt, im Hintergrund sind die Figuren deutlich kleiner dargestellt. Der Bildraum besteht aus einer Mischung der Darstellungsschemata von Aufsicht bei Weg und See sowie Seitenansicht bei den Tieren, der Mauer und den Häusern. Damit sind alle Bildelemente in ihrer prägnantesten Ansicht getroffen. Die Kategorie „Wahl der Farbgebung“ ist mit Gegenstandsbezogenheit zu charakterisieren. Als digitale Elemente wurden der kreisförmige See, die Mauer und die Wegstruktur generiert sowie die mit der Füllfunktion angelegte Wiese und die Tiere eingefügt. Bis auf die perspektivische Raumauffassung mit der deutlichen Verkleinerung der Tiere in der Ferne, entspricht die Darstellungsweise dem Alter der Mädchen gemäß einer konventionellen Kinderzeichnung. Zur Anordnung der Tiere auf der Bildfläche schreibt Yasmin: *„Danach folgten die Cliparts. Wir setzten sie in verschiedenen Größen und verschiedenen Plätzen auf das Gras.“* Und Svetlana ergänzt: *„Mit dem roten Kreis und dem Rechteck konnte man sich die Größe einstellen“*. Die Proportionen der Tiere zueinander sowie ihre Platzierung im Raum – zwei weitere Auswertungskategorien – sind bewusst gewählt. Die räumliche Darstellung ist für Jasmin zufrieden stellend gelöst: *„Unser Weg ist uns nicht so gelungen. Aber die anderen Sachen sind uns schon gelungen.“* Offensichtlich sieht die Oberflächenstruktur des Weges nicht „naturnah“ genug aus (Kategorie „Flächengestaltung“), die Tiere findet sie *„witzig und cool“*. Auch Svetlana teilt diese Ansicht: *„Mit den Tieren hat uns der Computer sehr geholfen. Mit dem Weg klappte es nicht so gut.“* Die beiden Schülerinnen schätzen die aus ihrem Blickwinkel lebendigen und lustigen Tierfiguren, die ihr Bild vermeintlich aufwerten und die ihnen herkömmlich zu zeichnen kaum möglich gewesen wären. Sie erkennen und reflektieren ansatzweise, wo die besonderen Chancen des Gestaltens mit dem Computer liegen, womit sich eine Aussage der Kategorie „Reflexion medialer Merkmale“ verzeichnen lässt.

Nochmals spiegelt sich diese Präferenz der beiden Mädchen in ihren Beurteilungen von vier verschiedenen Zoodarstellungen: Positiv wird die freihand mit der Maus gezeichnete Giraffe (Abb. 2) honoriert (*„die Giraffe ist sehr gelungen“*), ebenso die räumliche Positionierung der Tiere in Abb. 3: *„Es wurden viele Tiere angewendet und das Gras ist schön gemacht“* (Jasmin). Negativ merkt Svetlana zu Abb. 2 an, dass kein Bildraum entsteht: *„Vielleicht hätte man im Hintergrund noch eine Sonne, Wolken oder ein kleines Haus einbringen können“*. Beide

Schülerinnen haben ähnliche bildnerische Vorlieben, sie würdigen den Gebrauch der klischeehaften Cliparts, allerdings auch die „mit Hand gemalte“, grazile Giraffe (Abb. 2). Je gegenstandsnäher, je mehr Tiere eingefügt sind, je perspektivischer die Darstellung angelegt ist, desto besser bewerten sie ein Ergebnis.



Abb. 6 Schülerarbeit, 6. Schuljahr

Ralf arbeitet alleine am Computer, er kennt sich bereits gut mit den unterschiedlichen Funktionen aus und benötigt kaum Hilfestellung, wie sich aus der Teilnehmenden Beobachtung ergab. Er beschreibt seinen Herstellungsprozess folgendermaßen: *„Ich habe mir zuerst die Cliparts ins Bild geholt. Dann dem Kamel die Sonnenbrille und die Kappe weggenommen und einen normalen Kopf gemacht. ... Nun habe ich mir einen Menschen eigens gemalt und gleich danach das Haus mit Ziegeln. ... Dann eine Schildkröte, die am Zaun angebunden ist, und habe ihr die Brille und den Hut abgenommen.“* Anhand dieser Beschreibung wird deutlich, wie gezielt der Junge die eigene Bildvorstellung verfolgt und akribisch umsetzt. Denn den Mann „eigens zu malen“ und die Clipart-Tiere so umzugestalten, dass sie Ralfs Vorstellungen entsprechen (Kappe, Brille entfernen usw.) – sie sollen „normal“ aussehen –, bedeutet Zeitintensität und aufwendige Programmbeherrschung. Alle Bildgegenstände sind exakt positioniert (Kategorie „Platzierung der Tiere im Raum“) und detailreich aus- bzw. umgestaltet. Das Haus besteht aus computergenerierten Ziegelsteinen, wie auch die weiteren

Bildelemente wirklichkeitsnahe Farben (Kategorie „Farbgebung“) und Oberflächen (Kategorie „Flächengestaltung“) aufweisen. Selbst die Sonnenstrahlen wurden nicht frei gezeichnet, sondern als Geraden unterschiedlicher Länge an den zuvor gesetzten gelben Kreis angefügt, was auf eine gewisse Routine im Umgang mit den Programm verweist.

Ralfs Darstellung lebt vom Bildwitz, jedoch nicht durch das Anthropomorphisieren der Tiere, wie durch die Attribute Kappe und Brille vorgegeben, sondern durch narrativen Humor. So wirkt das Kamel beabsichtigt überdimensioniert – insbesondere, weil es an der Leine ins Haus geführt werden soll, obwohl es nicht hineinpasst. Die Schildkröte bewegt sich gegen das straff gespannte Seil ohne vorwärts zu kommen. Und die Biene lümmelt auf dem Zaun. Ralfs Darstellung ist als so genanntes Streifenbild (Richter 1987, S. 82) zu bezeichnen, da es zwei Standlinien kombiniert: die Bildunterkante mit Zaun und Schildkröte sowie eine zweite Gras-Standlinie, auf der das Kamel, der Mann und das Haus angesiedelt sind. Der Junge differenziert die räumliche Situation, indem die Schildkröte und auch die auf dem Zaun platzierte Biene im Vordergrund proportional deutlich größer dargestellt sind. Mensch und Haus, die ebenfalls annähernd wirklichkeitsanaloge Größenverhältnisse aufweisen, sind im hinteren Bildraum kleiner gestaltet. Dass es dem Schüler gelingt, in Bezug zu den Kategorien „Raumdarstellung“ und „Größenverhältnisse der Tiere“ eine besondere Raumkonzeption zu entwickeln, zeigen auch die vier identischen Adler, die er sukzessive verkleinert ins Bild gesetzt hat.

Ralf nutzt die Programmfunktionen sehr zielgerichtet (Kategorie „Reflexion medialer Merkmale“): Er schreibt: *„Ich finde der Computer hat Vor- und Nachteile. Einmal ist es einfach, die Farben, saubere Kreise oder anderes zu machen oder zu versuchen, aber es ist nicht so einfach mit der Maus zu malen wie mit der Hand. Häuser und Tiere (Cliparts), Wege und Bäume finde ich einfacher auf dem Computer, aber Figuren wie Menschen nicht.“* In der Beurteilung der digitalen Bilder (Abb. 1–4) schätzt er demgemäß aus handwerklicher Sicht auch Bild 2, *„weil ein Tier und das Haus und die Menschen selber gemalt sind“*, und Bild 4 *„weil alles selber gemalt ist“* – obgleich beide Arbeiten ihm *„nicht so gut gefallen“*.

Zusammenfassung der Ergebnisse

Die digitalen Bilder weisen Charakteristika auf: Nicht nur das Einfügen von fertigen Bildzeichen beeinflusst die kindlichen Darstellungsformen, die Ausschnitte sind vielfältig gewählt, der Farbauftrag ist einheitlich (Fülleimer) oder mit Füllmustern strukturiert, durch Rückgängig-Machen ist der Herstellungsprozess nicht mehr nachvollziehbar; Software-Effekte bestimmen das Bild. Das beliebige Übereinanderlagern von Bildobjekten und Hin- und Herschieben der Gegen-

stände im Bildraum ist ebenso wie die Reversibilität der einzelnen Produktionsschritte ein mediales Spezifikum. Insbesondere die zahlreichen Versuche der Schülerinnen und Schüler, einen perspektivisch angelegten Raum herzustellen, werden von dem virtuellen Tiefenraum des Bildschirms offensichtlich unterstützt. Festgehalten werden kann, dass das Verkleinern der Tierfiguren von den meisten Zwölf- bis Vierzehnjährigen gezielt zur Darstellung von Raumtiefe genutzt wird. Dies ist ein klarer Hinweis darauf, dass die Kinder wirklichkeitsanaloge Darstellungsmöglichkeiten suchen. Hierfür spricht auch das bewusste Verwenden von Effekten, die illusionistische Oberflächen simulieren.

Die Teilnehmende Beobachtung hat gezeigt, dass die Sechstklässler viele Programmoptionen ausprobieren, sie fügen Cliparts ein, die dann wie Spielzeugfiguren im Bildraum hin und her geschoben werden. Sie beobachten die hergestellten Spuren, um sie gleich wieder zu verändern. Die Aufmerksamkeit vieler Kinder gilt der farbigen Leuchtkraft, Glätte und Perfektion der Darstellung, der Beherrschung des Mediums, dem Experimentieren und den Überraschungen durch neue Effekte. Die Kinder interagieren mit dem Computer als Gegenüber statt sich kontemplativ zu versenken, sie kommunizieren miteinander ebenso wie mit dem PC.

Auf die Frage nach dem vermeintlich schwindenden Gestaltungswillen in der Pubertät gibt die Studie eine eindeutige Antwort: Nicht ein Verlust des gestalterischen Potenzials (Mühle 1955/1971) ist zu beklagen, sondern ein mangelndes adäquates Angebot, das die Jugendlichen befähigt, ihren Darstellungswünschen nachzugehen. Mit Verfahren und Techniken, die sowohl reizvoll für Zwölf- bis Vierzehnjährige sind als auch ihren Gestaltungsinteressen folgen, lässt sich ein Absturz der Zeichenfreude verhindern (John-Winde/Roth-Bojadzhiev 1993; Kirchner 1999, S. 184ff.). Denn ausnahmslos alle Schülerinnen und Schüler haben das Zeichnen am PC als lustvoll und bereichernd empfunden. Die meisten Sechstklässler sind mit ihren Ergebnissen zufrieden und schätzen das bildnerische Produkt. Laut schriftlicher Befragung geben die Kinder an, den PC als hilfreiches Mittel für ihre Gestaltungsvorhaben zu sehen. Lediglich der ungeübte Umgang mit der Maus wird negativ gegenüber dem konventionellen Zeichnen erwähnt, ließe sich aber durch den Einsatz von Grafik-Tablets leicht ausgleichen. Als besonders nützlich werden diejenigen Funktionen eingeschätzt, die möglichst wirklichkeitsanaloge Darstellungsweisen bieten. Alle Bildelemente wie Perspektive, An- und Ausschnitte, Überschneidungen, Gegenstandsnahe, Erscheinungsfarbe, angemessene Proportionen im Bildraum usw., die eine deutliche Veränderung gegenüber den üblichen Darstellungsformen der kindlichen Bildsprache darstellen, werden von den Schülerinnen und Schülern außerordentlich positiv beurteilt. Sie schätzen an ihren eigenen Darstellungen besonders die Räumlichkeit und die eingefügten Cliparts. Allerdings wird als weiteres Kriterium auch häufig die handwerkliche Fertigkeit gewürdigt – das selbst

gemalte Motiv wird in besonderem Maße honoriert. Daraus lässt sich ableiten, dass ihnen die Diskrepanz zwischen Darstellungswollen und Darstellungskönnen durchaus präsent ist.

Mit seinen technischen Möglichkeiten bietet der PC Darstellungshilfen, die dem Darstellungswillen der Sechsklässler entgegen kommen. Das Medium Computer, die Technik der Bildherstellung und der dialogische Reiz im Umgang mit dem Programm können insofern entscheidend zur Entwicklung der bildnerischen Fähigkeiten der Jugendlichen beitragen.

Literatur

- Aissen-Crewett, Meike: Menschliche und künstlerische Entwicklung. Potsdamer Studien zur Grundschulforschung (Heft 16). Potsdam 1997
- Altrichter, Herbert/Posch, Peter: Lehrer erforschen ihren Unterricht. Bad Heilbrunn ²1994
- Beck, Gertrud/Scholz, Gerold: Beobachten im Schulalltag. Frankfurt a. M. 1995
- Bense, Max: Semiotische Prozesse und Systeme in Wissenschaftstheorie und Design, Ästhetik und Mathematik. Baden-Baden 1975
- Duroy, Rolf/Kerner, Günter: Kunst als Zeichen. Die semiotisch-sigmatische Methode. In: Belting, Hans u. a. (Hg.): Kunstgeschichte. Eine Einführung. Berlin 1986
- Flick, Uwe: *Triangulation*. Wiesbaden 2004
- Glas, Alexander: Die Bedeutung der Darstellungsformel in der Zeichnung am Beginn des Jugendalters. Frankfurt a. M. 1999
- John-Winde, Helga/Roth-Bojadzhiev, Gertrud: Kinder, Jugendliche, Erwachsene zeichnen. Hohengehren 1993
- Kirchner, Constanze: Kinder und Kunst der Gegenwart. Zur Erfahrung mit zeitgenössischer Kunst in der Grundschule. Seelze 1999
- Kirchner, Constanze: Digitale Kinderzeichnung. In: *Kunst+Unterricht* 246/247/2000, S. 32–45
- Kirschenmann, Johannes/Peez, Georg (Hg.): *Computer im Kunstunterricht*. Donauwörth 2004
- Kirschenmann, Johannes/Schulz, Frank: *Bilder erleben und verstehen*. Leipzig 1999
- Kunst+Unterricht* 257/2001: *Multimediale Präsentationen*
- Lamnek, Siegfried: *Qualitative Sozialforschung*, Bd. 1: Methodologie. Weinheim 1993
- Mayring, Philipp: *Qualitative Inhaltsanalyse*. (1. Aufl. 1983). Weinheim 1994
- Mohr, Anja: *Digitale Kinderzeichnung*. München 2005
- Mühle, Günther: *Entwicklungspsychologie des zeichnerischen Gestaltens*. (1. Aufl. 1955). Frankfurt a. M. 1971
- Peez, Georg: *Qualitative empirische Forschung in der Kunstpädagogik*. Norderstedt ²2002
- Richter, Hans-Günther: *Die Kinderzeichnung*. Düsseldorf 1987