

## Exkurs

### (Sich) Aufgaben stellen

Ein Gestaltungsprozess umfasst prinzipiell zwei Anforderungen. Zum einen muss die gestaltende Person zunächst überhaupt erst einmal auf eine Idee kommen. Sie muss eine Idee haben, was sie gestalten will. Zum anderen muss sie die Idee umsetzen. Sie muss der Idee eine Form geben. Der Gestaltungsprozess ist demnach durch zwei Handlungen gekennzeichnet. Schäfer ordnet die beiden Handlungen zwei Phasen zu. Er spricht von einer »Erfindungs- und einer Entwicklungsphase« (2007, 1). In der ersten wird die Idee erfunden, in der zweiten wird sie verwirklicht. In der Schule kommt es in Bezug auf Gestaltungsprozesse für gewöhnlich zu einer Arbeitsteilung (vgl. ebd.). Die Lehrperson übernimmt die Erfindungsphase: Sie stellt die Aufgabe (ebd.). Die Schüler\*innen übernehmen die Entwicklungsphase: Sie haben die Aufgabe zu lösen. Bezüglich der Arbeitsteilung ist Vorsicht geboten, können doch die Vorteile, die diese für die Lehrperson mit sich bringt -

113

Zeitersparnis, Steuerung, Transparenz, eindeutige Beurteilbarkeit, geringer Betreuungsaufwand - deren Nachteil nicht aufwiegen: Die Erfindungsphase aus dem Lernprozess auszuschließen, verfehlt den eigentlichen Lehr- und Bildungsauftrag.

Die Lehrperson nimmt den Lernenden durch vorformulierte Aufgaben die erste Phase des Gestaltungsprozesses ab. Das ist in Ordnung, solange die Aufgabenstellung offen formuliert wird und den Lernenden genügend Raum lässt, selbstbestimmt Lösungswege zu beschreiten und eigene Lösungen zu finden. Die Abnahme der Ideenfindung ist allerdings problematisch, wenn die von der Lehrperson gestellten Aufgaben geschlossen sind. Das dem so ist, liegt an den Eigenschaften dieses Aufgabentyps. Geschlossene Aufgaben zielen auf eine Lösung. Wie diese zu erreichen ist und wie diese auszusehen hat, legt die Lehrperson im Vorfeld fest. Weil geschlossene Aufgaben sowohl den Lösungsweg als auch die Lösung vorgeben, stehen sie der zweiten Phase eines künstlerischen Gestaltungsprozesses seinen elementaren Kern. Für die Lernenden gibt es nichts zu entwickeln, sondern nur nach Vorschrift das Vorgelegte abzuwickeln. Geschlossene Aufgaben führen damit im Grunde genommen künstlerische Gestaltungsprozesse ad absurdum.

In der sogenannten Freien Kunst stellt »die Suche nach einem eigenen Thema die größte, sozusagen die »künstlerischste« Herausforderung« des Gestaltungsprozesses dar (Schäfer 2007, 1). Da im Unterricht keine Kunst, sondern im besten Fall »Schülerkunst« (Sternfeld und Cremer 2015, 7) hergestellt wird,<sup>53</sup> ist, einen Kompromiss einzugehen, möglich. Offene Aufgaben, die Freiraum bieten, Leerstellen für Erfindung und Entwicklung lassen, können als guter Kompromiss angesehen werden: »Draw a map to get lost« (Yoko Ono 1964).<sup>54</sup>

<sup>53</sup> Im Abschnitt »Kunst - Schulkunst - Schüler\*innenkunst« werden von der Autorin die Begriffe »Kunst« und »Schülerkunst« unterscheidend näher bestimmt (s. Bd. 1, S. 203).

<sup>54</sup> Darauf, dass im Rahmen des Kunstunterrichts immer wieder auch qualitätsvolle geschlossene Aufgaben als »nahrhaftes Trockenfutter« (Zaake 2008, zitiert in Dreyer 2008c, 21) angeboten werden dürfen, wird im Exkurs »Spannend sein« als ein Kriterium für die Beurteilung kunstpädagogischer Praxis« (s. Bd. 1, S. 125) genauer eingegangen.