

Lehr&Lernkünste: Meta/Erklärvideos und Meta/Video-Tutorials

Jutta Zaremba

Abstract: *Im folgenden Text werden Visionen, Optionen und Konzeptionen für einen spezifischen Umgang mit Video-Tutorials und Erklärvideos im Fach Kunst vorgestellt. Die als „Meta/Erklärvideos“ und „Meta/Video-Tutorials“ bezeichneten Formate überwinden konventionelle Einsatzweisen und Erstellungsmodi von Lehr- und Lernvideos und zielen stattdessen auf ein prozessuales Ausloten von Spezifika des Gestalterisch-Künstlerischen in Kombination mit kunst- und medienreflexiven Haltungen.*

Meta?

Der Kontext der Online-Arbeitstagung *Auf der Suche nach der fünften Dimension* ermöglicht eine Vision davon, wie der Bereich Kunst mit derzeit gängigen Lehr- und Lernvideo-Formaten umgehen kann beziehungsweise wie wiederum Lehr- und Lernvideo-Formate den Bereich Kunst spiegeln können. Formate wie Video-Tutorials und Erklärvideos kommen mittlerweile zwar immer selbstverständlicher, jedoch *konventionell* zum Einsatz an Hochschule und Schule: Das heißt, sie werden so eingesetzt, wie es schon länger in Disziplinen wie Mathematik oder Geschichte und daran anlehrend auch im Fach Kunst geschieht. Eine Vision dazu, worin die Besonderheit des Faches Kunst im Umgang mit Video-Tutorials und Erklärvideos liegen könnte, orientiert sich an der Frage: Was vermag der Bereich der Kunstpädagogik beim Aufgreifen und Gestalten aktueller Dynamiken des Audiovisuellen an spezifischen Herangehensweisen, Perspektiven und Strategien bereitzuhalten?

Alle hierbei entstehenden Umsetzungen von Erklärvideos und Video-Tutorials besitzen einen Zeitindex: Sie entstehen in der jeweiligen Gegenwarts-situation und sind prinzipiell unabgeschlossen, da sie immer nur spezifische

Einzelaspekte aus einem Pool von vielen weiteren vorstell- und umsetzbaren Optionen realisieren. Es geht also nicht darum, neue Standards im Umgang mit Video-Tutorials und Erklärvideos verankern zu wollen, sondern um ein prozessuales Ausloten von Spezifika des Gestalterisch-Künstlerischen in Kombination mit kunst- und medienreflexiven Haltungen.

Dies korrespondiert insbesondere bei Erklärvideos und Video-Tutorials mit der Unterscheidung zwischen *Werkzeug* und *Medium*: Während die Begrifflichkeit des Werkzeugs dem pragmatischen und konventionellen Nutzen technischer Geräte vorbehalten bleibt, umfasst die Begrifflichkeit des Mediums das Konzept eines Möglichkeitsraums, der Potentiale, kommunikative Prozesse und Experimente offeriert (vgl. Fritzsche 2016, S. 28ff.). Somit wäre die Werkzeug-Nutzung bei Erklärvideos und Video-Tutorials vor allem verbunden mit dem korrekten Einsatz von Audio- und Videoelementen bezogen auf die adressierte Zielgruppe, während das Konzept des Mediums alle vorgegebenen Elemente (Genre, Text, Sound, Bild, Aufbau, Adressierung etc.) auf alternative Umsetzungs- und Rezeptionsoptionen hin auslotet.

Der Einsatz von Video-Tutorials und Erklärvideos im Sinne eines Mediums setzt auf das programmatische Hinterfragen aller Bestandteile von Gegebenheiten beziehungsweise Vorgaben: So bezieht sich *Metakunst* in selbstreflexiver Weise auf Werke, Themen, Kanons oder Institutionen mit den Zielen der Erweiterung ihrer Kontextfelder sowie einer grundlegenden Haltung des Hinterfragens (vgl. Zuschlag 2002). Dementsprechend sind zukünftig im Fach Kunst entstehende Meta/Erklärvideos und Meta/Video-Tutorials geprägt von Prozessen des erprobenden Arrangierens, Inszenierens, Interpretierens und (Selbst-)Reflektierens. Dies geschieht auf mehreren Ebenen:

1. Konstatieren: Aufspüren von konventionellen gestalterischen, inhaltlichen und didaktischen Setzungen
2. Entwerfen: Aus den konstatierten Setzungen wird eine Auswahl getroffen, auf die mit Brüchen, Durchkreuzungen, Kommentierungen, Entlarvungen etc. reagiert wird. Fernab von Standard-Planungen und Rezept-Lösungen, liegt die (künstlerische) Stärke in inhaltlichen und gestalterischen Überraschungen, Enttäuschungen, Abweichungen, Humor, Paradoxien, Interaktionen, Ebenentransfers u.a. m.
3. De-Realisation: Kreisläufe von Erprobungen und Verwerfungen, innovative Einsatzszenarios, integrierte Feedbackschleifen der Nutzenden

Ein Meta/Erklärvideo...

Wie dies konkret aussehen könnte, soll ein Beispiel von Master-Kunststudierenden an der Europa-Universität Flensburg veranschaulichen, das bereits einige wichtige Anhaltspunkte eines Meta/Erklärvideos erkennen lässt. Ausgangslage des fast sechsmittigen Erklärvideos *NordArt erleben*¹ von Lars Dobiasch, Ben Freidanck, Lena Löffler und Laura Mallauran aus dem Seminar *Kunstpädagogisches Labor: Kunst*² (Leitung Jutta Zaremba) ist die Aufgabe, ein konventionelles und/oder experimentelles Erklärvideo zur jährlichen internationalen Kunstausstellung *NordArt*³ zu erstellen. Nach der Kontextualisierung von Erklärvideos (vgl. Dorgerloh und Wolf 2020; Schmidt-Wetzel 2021) haben die Studierenden auch die Wahl, ob sie Erklärvideos als Genremix umsetzen, indem sie formale Anlehnungen an Videoessays, Tutorials oder Videokunst vornehmen. Das studentische Videoteam hat sich im konzeptionellen Vorfeld mit Nanna Lüths Ausführungen zu acht verschiedenen Rollen von Kunstwerken, die auf Fotografien abgebildet sind, auseinandergesetzt (vgl. Lüth 2013). Demnach können Kunstwerke fungieren als Einrichtungsgegenstand, als Szenerie beziehungsweise Bühnenbild, als Modell zur performativ-gestalterischen Aneignung, als Vis-á-Vis beziehungsweise Gegenüber zum Publikum, als ästhetisches Gestaltungselement, als Irritation beziehungsweise Störungen auslösende Arbeiten, als betrachtungs- und auslegungswürdiges Studienobjekt oder als Kommunikationsanlass zum Austausch und Gespräch – die beiden letzten Rollen fließen im Video *NordArt erleben* dezidiert mit ein. Einen – insbesondere rezeptionsästhetischen, kunst- oder institutionskritischen – Text wie den von Lüth als Impuls für die Auseinandersetzung mit Ausstellungen zu wählen, vereinfacht die Kommentar- und Diskurs-Orientierung von Meta/Erklärvideos.

Konventionell vermitteln Erklärvideos Wissen, indem sie das *Wie* und *Warum* von Sachverhalten erläutern und dies entweder ohne die Sichtbarkeit einer Erklärpersönlichkeit oder mittels einer durch das Video führenden Erklärpersönlichkeit tun (vgl. Dorgerloh und Wolf 2020, S. 31). Im Erklärvideo *NordArt erleben* ist letzteres der Fall: Ein junger Mann führt von Beginn an durch die Ausstellung, tut

1 Siehe: <https://vimeo.com/798696837/3ba5foddab>. Zugegriffen: 21. April 2023.

2 Masterstudiengang Gymnasien, Europa-Universität Flensburg, Teilstudiengang Kunst, Frühjahrssemester 2022, Leitung: Jutta Zaremba.

3 Siehe: <https://www.nordart.de/>. Zugegriffen: 21. April 2023.

dies allerdings durchweg mit einem ebenso einfachen wie auffälligen performativen Bruch, indem er eine neonorangene Warnweste trägt (siehe Abb. 1).



Abb. 1: Screenshot aus NordArt erleben, Erklärperson Lars Dobiasch mit Warnweste. Screenshot: Jutta Zaremba.

Der Grund für diese Arbeitsschutzbekleidung wird offengelassen, gleichzeitig lässt die Warnweste mehrere Bezüge anklingen: Sie hebt die Erklärperson visuell deutlich hervor und irritiert gleichzeitig Erwartungen an eine seriöse Erklär-Instanz (wie eine Lehrkraft oder eine Person, die Führungen macht); sie betont Rollenverschiebungen, weil sich innerhalb einer Instanz sowohl Erklärperson, Besuchende als auch technisches Personal zu überlappen scheinen; und sie stellt eine assoziative Nähe zur historischen Funktion der Ausstellungshalle Carlshütte her, bei der es sich um eine ehemalige Eisengießerei handelt. Dieses einfache Accessoire einer Warnweste bei der Erklärperson trägt dazu bei, die dargebotene Narration als inszeniert zu markieren und somit auch alle ihre Äußerungen und Handlungen – und darüber hinaus auch das Kunstszenario – als eine spielerische Offerte an die Zuschauenden und nicht als ein finales Statement zu betrachten.

Der junge Mann führt nicht wie ein erfahrener Guide mit Wissensvorsprung durch die Ausstellung, sondern er wird mehrmals von einer nicht erkennbaren weiblichen Person zu seinen Eindrücken interviewt, bei denen er unterschiedliche Befindlichkeiten, Assoziationen und Präferenzen seines

Ausstellungsbesuches erläutert. Abweichend von der konventionellen Rolle einer Erklärperson erwirbt er seine Expertise erst nach und nach vor Ort und gibt somit nicht *a priori* gesichertes Wissen weiter. Stattdessen nimmt er die Zuschauenden mit auf eine Erkundungstour und teilt seine Eindrücke ganz im Sinne von subjektivem Erfahrungswissen. Dies tut er verbal, visuell und nicht zuletzt auch physisch: So reiht er sich performativ neben einer großen Skulpturengruppe auf und verlängert deren räumliche Ausrichtung (siehe Abb. 2).



Abb. 2: Screenshot aus *NordArt erleben, performatives Nachstellen*. Screenshot: Jutta Zaremba.

Ebenso liegt er in einer Zwischensequenz lang ausgestreckt mit geschlossenen Augen auf einer Wiese und verkörpert das Bedürfnis nach Erholung inmitten eines ausgedehnten Ausstellungsbesuches (siehe Abb. 3).

Hierdurch schafft sich die Erklärperson spielerisch-humorvolle Freiräume im Umgang mit Ausstellungen, die einerseits immer die Nähe zur Zielgruppe des Erklärvideos (zukünftige Besuchende der *NordArt* bzw. allgemein von Kunstausstellungen) behält und andererseits Verhaltensregeln bei Ausstellungen und deren Grauzonen austestet. Denn viele Besuchende reizt es gleichfalls, als Bildzugang im Museum (vgl. Schoppe 2011, S. 143) Werke nachzustellen beziehungsweise zu karikieren, und sie trauen sich oft erst, wenn sie sich

wie der junge Mann allein mit dem Werk wähnen. Auch ist das Bedürfnis nach zwischenzeitlicher körperlicher und mentaler Erholung bei vielen Besuchenden groß – doch entsprechendes körperliches Ausleben auf Grünflächen von Ausstellungen wird, wenn überhaupt, eher Kindern, kaum aber Erklärpersonen zugestanden.



Abb. 3: Screenshot aus *NordArt erleben*, Erholung im Skulpturenpark. Screenshot: Jutta Zaremba.

Ohnehin gibt *NordArt erleben* implizite Kommentare zu Verhaltensregeln ab: Im ersten Drittel des Videos präsentiert eine Einstellung die etwas unscharf gezeigte, dennoch erkennbar umfangreiche Hausordnung der *NordArt*, die der junge Mann leicht grübelnd studiert (siehe Abb. 4).

Seine anschließenden Handlungen scheinen die ihm verbleibenden, sehr unterschiedlichen Aktionsräume auszuloten: So lässt er sich beispielsweise auf ein interaktives Kunstwerk ein, betrachtet einige Fotografien eingehender, setzt sich erschöpft auf eine abseits gelegene Stuhlreihe, verschafft sich von einem Plateau aus einen Blick über die Eingangshalle, streckt sich an einem Gerüst aus oder sinniert vor Gemälden.

Als ähnlich unerwartetes Element wie die Warnweste sind über das Video verteilt drei kurze Sequenzen mit einem Mäherroboter zu sehen, der sich an einem Baumstamm festfährt und später wieder seitwärts Fahrt aufnimmt.

Diese unvermittelt auftretenden Einsprengsel kombinieren (Fern-)Gesteuertsein mit vorprogrammiertem Freilauf und unentwegtem Ausloten von Grenzen. Sie legen auf symbolischer Ebene und gleichermaßen augenzwinkernd kleine Gratwanderungen zwischen institutionellen Vorgaben und persönlichen Nutzungen beziehungsweise Vorlieben nahe. Derartige funktionale »Störungen« im Erklärfluss irritieren den kontinuierlichen Ablauf und fordern interpretative Transfers ein.



Abb. 4: Screenshot aus *NordArt erleben*, Hausordnung der NordArt. Screenshot: Jutta Zaremba.

Insgesamt wird bei *NordArt erleben* das Genre Erklärvideo hin zum Video-Essay geöffnet, der mittels Bild-Montage und Voice-Over ästhetische Aspekte oder (Genre-)Entwicklungen subjektiv analysiert (vgl. Kleiner 2022). Ebenso wird bei *NordArt erleben* als aktuelles Video-Essay-Phänomen ein durchgängiger Humor eingesetzt, der Performance, Erzählung und robuste (Ausstellungs-)Kulturkritik kombiniert (vgl. D'Agui 2021).

Die von Lüth genannte Rolle von Kunstwerken, ein Studienobjekt sein zu können, wird in diesem Erklärvideo explizit nicht wie üblich als komprimiertes Fachwissen mit Unterhaltungscharakter dargeboten. Vielmehr dienen die künstlerischen Studienobjekte zunächst einmal dazu, Fragen zu ihrer Präsentation und Kontextualisierung aufzuwerfen. Als durchgängig mitlaufende Rahmung werden grundlegende Bedingungen von Ausstellungsbesuch und

Kunstrezeption mitreflektiert und teils karikiert. Zentral kommen hierdurch die interpretativen Fähigkeiten von *NordArt erleben* zum Ausdruck, konkrete Erlebnisse und Prozesse in größere Kontexte stellen zu können und diese darüber hinaus auf unterschiedliche Weise kritisieren und kommentieren zu können – was wiederum wichtige Charakteristika von Meta/Erklärvideos sind.

Ziel dieses experimentellen Erklärvideos ist es daher nicht, über konkrete Kunstwerke zu informieren, sondern Neugier und Lust auf Ausstellungsbesuch in einer Weise zu vermitteln, die gänzlich unterschiedliche und durchaus gegenläufige Momente vorführt: Die ausstellungsspezifische Atmosphäre, die Räumlichkeiten und die dargebotenen Szenografien werden audiovisuell umrissen und in einer subjektiven Selektion verdichtet. Gleichzeitig wird dabei über das Vorgefundene vielfältig kommuniziert: Neben Verbalem wird auf physische Momenterfahrungen gesetzt, die spezifische Wirkungen von Ausstellungen wie Verwunderung, Überforderung, Erschöpfung oder Lust auf Spiel nebeneinanderstellen. Ihr Zusammenspiel führt nicht nur zu einer persönlichen Gesamterfahrung, sondern regt das Publikum einerseits zum Abgleich mit eigenen Ausstellungserfahrungen an und lässt diese andererseits zum Diskussionsanlass werden.

Erklärkünste⁴

Die Staatsgalerie Stuttgart hat eine Video-Reihe initiiert, in der Musiker:innen, Tänzer:innen und Wortkünstler:innen

eigenwillige, improvisierte und neuartige Zugänge zu unseren Werken bieten. [...] Künstlerinnen und Künstler [...] haben durch ihre eigene Kunst andere Möglichkeiten, über Kunst zu sprechen und zu reflektieren. Nicht zuletzt werden durch den performativen Zugang Bilder und Skulpturen auf jeweils ganz individuelle Weise lebendig. [...] Natürlich ohne Drehbuch, mit viel Spontanität und Witz. (Staatsgalerie Stuttgart 2021)

⁴ Der Begriff Erklärkünste entstand in freier Anlehnung an Lee LeFevers Buch *The Art of Explanation* (2012) und möchte zum Ausdruck bringen, dass – zumindest optional – das Fach Kunst bereits das Erklären in Lehr- und Lernvideos auf besondere Weise gestalten und inszenieren kann.

Es entstehen künstlerische Erklärvideos, die sich nicht die komprimierte Weitergabe eines kunstwissenschaftlichen Kanons zum Ziel setzen. Diese Erklärvideos zielen auf ein Experiment: Was passiert, wenn die Expertise aus ›anderen Künsten‹ auf Werke der bildenden Kunst treffen? Expertise umfasst hierbei neben Fachlichem ebenso Physisches, Auditives, Improvisation, Performatives und Humor. Anklänge an spielerische methodische Zugänge und theatrale Inszenierungen musealer Vermittlungsarbeit schwingen mit (vgl. Hoffmann et al. 2013). Hierbei geschieht eine bewusste und mitunter persiflierende Kontextualisierung des ›Bildungsmediums Kunstausstellung‹, deren räumliche, rezeptive und vermittelnde Setzungen pointiert entlarvt und karikiert werden. Bei *NordArt erleben* bestehen einige konzeptuelle Parallelen zum vierminütigen Video *Kunst trifft Kunst: Comedy mit Teddy*⁵: Der als Comedian und Musiker in Deutschland bekannte Schauspieler Tedros Teclebrhan bewegt sich durch die Staatsgalerie Stuttgart und verlautbart, seinem Publikum zeigen zu wollen, wie man sich in einer Galerie verhält. In jugendkulturellem Outfit und Slang zeigt er zunächst vor allem, wie man sich nicht verhalten sollte, wenn er zum Beispiel Liegestütze inmitten eines Ausstellungsraumes macht. Ebenso legt er ein altes Gemälde anhand seiner sehr persönlichen Alltags erfahrungen aus und appelliert gleichzeitig an Kunstkenner, sich nicht darüber aufzuregen. Er greift Aspekte weiterer Gemälde als Anlass dazu auf, sein früheres Leben in Stuttgart und insbesondere seinen damaligen Kunstunterricht und dessen Bewertungs dilemma zu kommentieren. Das suggestive und humorvolle Video entlarvt die strikten Verhaltenscodes in Kunstausstellungen und den Habitus eines ›gut erzogenen‹ Kunströublikums.

Es zeichnet sich sowohl bei *NordArt erleben* als auch bei *Kunst trifft Kunst* ab, dass der Faktor des Erklärens zentral ist für das konzeptuelle Vorgehen bei Meta/Erklärvideos: Was gilt als Erklärung, wer tritt als Erklärinstanz auf und wofür beziehungsweise wem dienen die Erklärungen (vgl. Zaremba 2022)? Da es bei Meta/Erklärvideos grundsätzlich um Erweiterungen, Hinterfragungen und Kommentierungen geht, dienen gesetzte Definitionen als Ausgangspunkt: So können beispielsweise Definitionen von *Erklärkompetenz* aufgegriffen werden, um sie auf mögliche Umnutzungen hin abzuscannen: »Erklärkompetenz bildet eine grundlegende Voraussetzung bei Erklärvideos, da sie standardmäßig vor allem auf Zielgruppenorientierung, sachliche Korrektheit und direkte oder indirekte personale Adressierung setzen« (Dorgerloh

5 Siehe: <https://www.youtube.com/watch?v=4w97R56YoTs>. Zugegriffen: 21. April 2023.

und Wolf 2021, S. 31). Anstatt nun auf Kompetenzorientierung zu setzen, nutzen Meta/Erklärvideos vorgegebene Setzungen als Ressource für alternative Realisationen. So kann die essentielle Zielgruppenorientierung weniger explizit ausfallen, wenn etwa neben Museumsbesuchenden auch Kuratierende und Museumspädagog:innen adressiert werden oder wenn sich ein ausgeklügeltes Spiel der Adressierung entfaltet, das durch die Kombination von Alltagssprache, Fachsprache, Anspielungen und Humor alle potentiellen Zielgruppen herausfordert. Wiederum ist sachliche Korrektheit bei Erklärvideos eine Voraussetzung, um fehlerhaftem Fachwissen vorzubeugen – gleichwohl können unterschiedliche Aushandlungs- und Interpretationsspielräume verhandelt werden und sich somit eine Vielfalt von Erklärintanzen (optional vereint in ein- und derselben Person) ausdrücken. Die direkte oder indirekte Adressierung der Zuschauenden (also die Alternative, ob die Erklärperson im Bild zu sehen ist oder aus dem Off spricht) kann ohnehin abwechseln. Sie kann zudem vielstimmig kombiniert und inszeniert werden, indem der Status des Authentischen aufgebrochen wird – zugunsten eines dezidiert inszenierten (Rollen)Spiels, in das zum Beispiel das Feedback von Zuschauenden konzeptuell in das konkrete Video eingebunden wird.

Meta/Video-Tutorials

Das Prinzip der audiovisuellen Hinterfragung gängiger Definitionen und Herangehensweisen lässt sich selbstverständlich auch auf Video-Tutorials (vgl. Bader und Karl 2022) übertragen, was nun ohne das detaillierte Behandeln eines ausgewählten Videobeispiels grundsätzlich erläutert wird. Dieses Lehr- und Lernvideo-Format funktioniert nach der How to-Maxime, indem es konkretes gestalterisches Knowhow schrittweise an eine Zielgruppe von Anfänger:innen oder Fortgeschrittenen vermittelt. So werden Video-Tutorials beschrieben als »Vormachen einer Fertigkeit oder Fähigkeit im Sinne einer vollständigen Handlung, explizit zum Nachmachen durch die Zuschauer« (Wolf 2015, S. 123). Für die Erstellung von Meta/Video-Tutorials bieten sich allein durch diese definierten Vorgaben zahlreiche Optionen an, von denen an dieser Stelle nur einige kurz skizziert seien: Das tutorialtypische schrittweise Anleiten kann bei Meta/Video-Tutorials anstelle einer sukzessiven ebenso in veränderter Abfolge der Schritte geschehen, was die jeweilige Zielgruppe (Anfänger:innen, Fortgeschrittene, Jugendliche, Schüler:innen etc.) zum stärkeren Kombinieren, zur vertieften Auseinandersetzung und zum Her-

ausfinden möglicher alternativer Reihenfolgen auffordert. Diese bewusste Irritation führt bei der Zielgruppe zu Lösungen, die nicht auf reiner Imitation des Tutorials beruhen und die ein Gleichgewicht zwischen Verrätselung, Mitdenken und Erfolgserlebnis zu schaffen versuchen. Ebenso kann das gestalterische Knowhow bei Meta/Video-Tutorials anstatt von einer einzelnen Expert:in auch mittels unterschiedlicher Herangehensweisen von mehreren Personen realisiert werden, die sich während ihres Verfertigens untereinander kommentieren können: Wenn es beispielsweise um Techniken des Malens oder Zeichnens geht, wird dies nicht durch eine einzige vermittelnde Instanz veranschaulicht, sondern durch das Zeigen der Herangehensweisen von verschiedenen Expert:innen, sodass sich unterschiedliche Annäherungen, Vermittlungsformen und Äußerungsinstanzen untereinander kommentieren. Hierdurch werden verschiedene Wege und Ansätze anschaulich und der immanente kommunikative Austausch liefert einen Pool von divergenten Perspektiven. Der Status von Expertise wird vervielfacht, geteilt und als ›gleich gültige‹ Stimmen des Faches nebeneinander gestellt, sodass die Zuschauenden durch das Aufgreifen verschiedener Umsetzungswege ihre eigenen Lösungspräferenzen entwickeln können. Zudem relativiert sich die strikte Unterscheidung der Zielgruppen in Anfänger:innen oder Fortgeschrittene angesichts der mannigfaltigen Anregungen, die auch erfahrene Personen überraschen können. Darüber hinaus kann das von Video-Tutorials intendierte Nachmachen durch Zuschauende ausdrücklich ein integraler Teil des Lehr- und Lernvideos sein: Die Wechselseitigkeit von Vormachen, Nachahmen, Korrigieren und Selektieren hält dabei auch Prozesse von Missverständen, Ungeduld, Störungen, Tempo etc. fest und reflektiert sie kommunikativ. Es entsteht eine produktive Fehlerkultur, die Lernende sowie gleichermaßen auch Lehrende miteinschließt. Darüber hinaus beantwortet sich die Qualitätsfrage, ob ein Video-Tutorial gelungen ist, nicht nur im direkten Feedback unter Lehrenden und Lernenden, sondern implizit wird der offenen Frage nachgegangen, wann und für wen ein Video-Tutorial als gelungen oder misslungen gilt.

Lehr&Lernkünste der Kunstpädagogik

Alle Ausführungen betonen, dass es bei Meta/Erklärvideos und Meta/Video-Tutorials nicht auf Perfektion ankommt oder darauf, wie groß die einzelnen persönlichen Erfahrungen im Planen und Umsetzen von Lehr- und Lernvi-

deos bisher sind. Vielmehr sind die wichtigsten Voraussetzungen, sich mit dem eigenen künstlerisch-gestalterischen Blick auf Experimente des Umnutzens von oftmals unterhinterfragten Setzungen dieser Formate einzulassen. Dafür ist eine Analyse gängiger Strukturen dieser Videos äußerst hilfreich (vgl. Rückert in diesem Band). Ebenso können Meta/Erklärvideos und Meta/Video-Tutorials durch ihren dezidierten Kontextbezug eine museumsbeziehungsweise institutionskritische Auseinandersetzung befördern, die systematisch Machtmechanismen aufspürt (vgl. Brüggmann 2020). Hierbei fungieren Meta/Erklärvideos und Meta/Video-Tutorials wiederum als eine eigenständige, künstlerische Strategie der Kritik. Im Prozess fortlaufender zukünftiger Erprobungen (inklusive aller Herausforderungen, Fehler und Enttäuschungen), Kommunikationsschleifen und Reflexionen formen sich dynamische *Lehr&Lernkünste*. Denn schließlich (und hoffentlich) bleibt eine so bild- und inszenierungsorientierte Disziplin wie die Kunstpädagogik bei Erklärvideos und Video-Tutorials nicht beim Stadium des Werkzeugs stehen, sondern setzt auf die Möglichkeitsräume des Meta/Mediums...

Literatur

- Bader, N. & Karl, N. (2022). *time (space) matters: Mediatisierte Zeit(räume) in Tutorial-Videos*. *MedienPädagogik, Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Jahrbuch Medienpädagogik 18), S. 119–154. <https://www.medienpaed.com/article/view/1364>. Zugegriffen: 10. März 2023.
- Brüggmann, F. (2020). *Institutionskritik im Feld der Kunst. Entwicklung – Wirkung – Veränderungen*. Bielefeld: transcript.
- D'Agui, R. (2021). *The Rise of Video Essay as Art: ContraPoints*. <https://stanforddaily.com/2021/02/16/the-rise-of-the-video-essay-as-art-contrapoints/>. Zugegriffen: 10. März 2023.
- Dorgerloh, S. & Wolf, K. D. (Hg.) (2020). *Lehren und Lernen mit Tutorials und Erklärvideos*. Weinheim: Beltz.
- Fritzsche, M. (2016). *Interfaces – Kunstpädagogik und digitale Medien. Theoretische Grundlegung und fachspezifische Praxis*. München: kopaed.
- Hoffmann F., Rauber, I. & Schöwel, K. (Hg.) (2013). *Führungen, Workshops, Bildgespräche: ein Hand- und Lesebuch für Bildung und Vermittlung im Kunstmuseum*. München: kopaed.
- Kleiner, F. (2022). Video-Essay 2. In Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, FernUniversität in Hagen, Université du Luxembourg, Westfäl-

- sche Wilhelms-Universität Münster & Universität Zürich (Hg.), *Lexikon der Filmbegriffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:videoessay2-8999>. Zugegriffen: 10. März 2023.
- LeFever, L. (2012). *The Art of Explanation. Making your Ideas, Products, and Services easier to understand*. New Jersey: Wiley.
- Lüth, N. (2013). Zwischen Unterweisung und Selbstbildung. Didaktische Musteranalyse von Kunst aus. *Art Education Research* (7). https://sfkp.ch/artikel/n7_zwischen-unterweisung-und-selbstbildung-didaktische-muster-analyse-von-kunst-aus. Zugegriffen: 10. März 2023.
- Schmidt-Wetzel, M. (2021). Mit Astronautenhelm unter die Farbdusche. Ein Erklärvideo mit Augmented-Reality-Elementen als Einstieg in ein Stationenlernen. In G. Peez (Hg.), *Mixed Reality und Augmented Reality im Kunstuerricht. Beispiele, Forschung und Reflexionen zur Verknüpfung von physischen und virtuellen Wirklichkeitsanteilen in der Kunstpädagogik* (S. 57–69). München: kopaed.
- Schoppe, A. (2011). *Bildzugänge: Methodische Zugänge für den Unterricht*. Seelze: Friedrich.
- Staatsgalerie Stuttgart (2021, 21. Oktober). *Kunst trifft Kunst: Comedy mit Teddy*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4w97R56YoTs>. Zugegriffen: 10. März 2023.
- Wolf, K. D. (2015). Videotutorials und Erklärvideos als Gegenstand, Methode und Ziel der Medien- und Filmbildung. In A. Hartung, T. Ballhausen, C. Trültzssch-Wijnen, A. Barberi & K. Kaiser-Müller (Hg.), *Filmbildung im Wandel* (S. 121–131). Wien: new academic press [Mediale Impulse, Bd. 2].
- Zaremba, J. (2022). The Art of Explaining. Erklärkünste in Erklärvideos. In M. Fritzsche (Hg.), *Kunstpädagogik nach der Pandemie. Befunde und Spekulationen*. München: kopaed [erscheint 2023].
- Zuschlag, C. (2002). Vom Kunstsitzat zur Metakunst – Kunst über Kunst im 20. Jahrhundert. In E. Mai & K. Wettengl (Hg.), *Wettstreit der Künste. Malerei und Skulptur von Dürer bis Daumier* (S. 171–189). Wolfratshausen: Der Kunsthandel.

