

Andreas Cieslik-Eichert, Heike Dunker, Claus Jacke

Lernfeld Kunst

**Lernsituationen zur ästhetischen Bildung
in sozialpädagogischen Berufen**

1. Auflage

Bestellnummer 04162



Bildungsverlag EINS



Haben Sie Anregungen oder Kritikpunkte zu diesem Produkt?
Dann senden Sie eine E-Mail an 04162_001@bv-1.de
Autoren und Verlag freuen sich auf Ihre Rückmeldung.

www.bildungsverlag1.de

Bildungsverlag EINS GmbH
Sieglarer Straße 2, 53842 Troisdorf

ISBN 978-3-427-04162-7

© Copyright 2010: Bildungsverlag EINS GmbH, Troisdorf

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.
Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Vorwort	7
1 Kunst und Medien	9
1.1 Einführung: Gestaltung des Lernprozesses zu „Kunst und Medien“	9
1.2 Lernsituation: Wohngruppe für Jugendliche	11
1.2.1 Die Darstellung der Lernsituation	11
1.2.2 Impulse zur Bearbeitung	13
1.3 Quellentexte zur Bearbeitung	16
1.3.1 Aufwachsen heute	16
1.3.2 Ist das deutsche Fernsehen Blödsinn?	19
1.3.3 Die „Bildschirmwahrheit“ als produzierte Wahrheit	22
1.3.4 Die Glaubwürdigkeit der Medien	24
1.3.5 Was ist Medienkompetenz?	25
1.3.6 Original und Reproduktion	27
1.3.7 Kunstwerke im Internet	29
1.3.8 Die Entwicklung der Videokunst	32
1.3.9 Das Geheimnis moderner Kunst	33
1.3.10 Kunst und Museum	34
1.4 Arbeitsmaterialien: Künstlerinnen und Künstler im Umgang mit Medien ...	37
1.4.1 Das Bild von der Künstlerin und vom Künstler	37
1.4.2 Beispiele bildnerischer Produktion	40
Fragmentierung und Offenbarung: Collage – Montage – Décollage	40
Übertragung und Verarbeitung: Fotografie als Bildanlass	49
1.4.3 Beispiele elektronischer Produktion	58
Videokunst als Herausforderung: Neue Bildmedien betrachten	58
Kleiner Überblick über die Entwicklung der Medienkunst	66
Fluxus und die Videokunst	66
Neue Tendenzen: Videoprojektionen und -installationen	72
1.4.4 Ausblick: Netzkunst im www	75
1.4.5 Bedeutung für die Lernsituation	79
1.5 Arbeitsanregungen und Präsentation: Vielfalt der Möglichkeiten	80
1.6 Reflexion über Analyse, Bewertung und Evaluation	86
1.7 Weitere Lernsituationen	88
1.7.1 Lernsituation: Computerraum	88
1.7.2 Lernsituation: Ausstellungsbesuch	89

Inhaltsverzeichnis

2	Ästhetisches Biografieren	92
2.1	Einführung: Die eigene Biographie im Zentrum künstlerischer Verarbeitung	92
2.2	Lernsituation: Praktikumserfahrungen mit kreativer Gestaltung	93
2.2.1	Die Darstellung der Lernsituation	93
2.2.2	Gedanken zur Umsetzung der Lernsituation	94
2.3	Wissenschaftlicher Zugang zum ästhetischen Biografieren	96
2.3.1	Biografisches Lernen	96
2.3.2	Ästhetische Forschung	99
	Das Lerntagebuch	99
	Die Bezugsfelder der ästhetischen Forschung	100
2.3.3	Ästhetisches Biografieren	103
2.3.4	Kahrmann: „Die Rückkehr der vergessenen Bilder ...“	104
2.4	Biografische Strategien in der Kunst	106
2.4.1	Künstlerinnen und Künstler und ihre biografischen Strategien	106
	Anna Oppermann	106
	Exkurs: Wie nähere ich mich einem Kunstwerk?	111
	Nikolaus Lang: Spurensicherung	118
	Exkurs: Was ist die documenta?	121
	Hu Xiaoyuan	123
	Nedko Solakov	125
2.4.2	Methoden des ästhetischen Biografierens	127
	Orte der Erinnerung	129
	Objekte aus der Kindheit	130
2.5	Arbeitsanregungen und Präsentation	131
2.5.1	Verfahren zum ästhetischen Biografieren	132
	Bezugsfeld Alltag	132
	Bezugsfeld Kunst	138
	Bezugsfeld Wissenschaft	141
	Selbstreflexion und Ich-Erfahrung	145
2.5.2	Präsentation: Umgang mit dem Intimen und Persönlichen	147
2.6	Reflexion über das Projekt und den Einfluss auf die eigene Biografie	149
2.7	Weitere Lernsituationen	149
2.7.1	Lernsituation: Offene Ganztagschule (OGS)	150
2.7.2	Lernsituation: Kindergarten	151

3	Afrikanische Kunst	153
3.1	Einführung: Ungefilterter Zugang zur Kunst Afrikas	153
3.2	Lernsituation: Kindergarten und afrikanische Kultur	154
3.2.1	Darstellung der Lernsituation	154
3.2.2	Impulse zur Bearbeitung	155
3.3	Arbeitsmaterialien zur Afrikanischen Kunst	158
3.3.1	Zur Geschichte Afrikas	158
	Vor- und Frühgeschichte Afrikas	158
	Entwicklung in neuerer und neuester Zeit	159
	Erschließung Afrikas durch die Europäer	163
3.3.2	Alte Kulturen	165
	Ägypten	165
	Die Nok	167
	Sokoto – Katsina – Ife	168
	Djenné – Kumbi-Saleh – Hemang	168
	Benin	169
3.3.3	Religion und Glauben in Schwarzafrika	171
	Die mündliche Überlieferung	172
	Zentrale Rolle des Abbilds	173
	Mami Wata – die Gottheit aus den Fluten	177
3.3.4	Objekte im Kult und Alltag	179
3.3.5	Afrikanische Handwerker	183
	Beispiel: Schnitzer	184
	Wer wird Handwerker	186
	Herkunft der Objekte am Beispiel der Kpelié-Masken	187
3.3.6	Patina und Farben	188
3.3.7	Proportionen der afrikanischen Figur	191
3.3.8	Kunst, Fälschung, Kopie und Kitsch	193
3.4	Quellen: Beispiele afrikanischer Kunst	197
3.4.1	Gebrauchsobjekte	197
3.4.2	Masken	200
3.4.3	Kultobjekte	205
3.4.4	Sammelnde Künstler – Einflüsse und Auswirkungen	220
	Picasso und Afrika	220
	Sammelnde Künstlerinnen und Künstler	222

Inhaltsverzeichnis

3.5	Arbeitsanregungen und Präsentation: Eintauchen in afrikanische Kultur . . .	227
3.6	Reflexion: Öffnung zur Welt und weitere Auseinandersetzung mit Afrika. . .	231
3.7	Weitere Lernsituationen	232
3.7.1	Lernsituation: Galerie und Fachschule	232
3.7.2	Lernsituation: Kinder treffen einen Experten.	233
	Verzeichnis der Museen	234
	Literaturverzeichnis	235
	Personenverzeichnis	241
	Sachwortverzeichnis	243
	Bildquellenverzeichnis	246

„Kunst muss ein Bestandteil des alltäglichen Lebens sein, oder sie ist nicht der Rede wert.“

Bill Viola

Wo liegt das Lernfeld Kunst?

Zunächst müssen wir einen Begriff klären. Wenn man die Richtlinien und Lehrpläne der Fachschulen des Sozialwesens – Fachrichtung Sozialpädagogik aufschlägt, wird man kein *Lernfeld Kunst* entdecken. Die kreativen Aspekte im Sinne der Ästhetischen Bildung, als Teil der Ausbildung zur Erzieherin oder zum Erzieher, sind dort unter der Bezeichnung „Musisch-kreative Gestaltung/Spiel“ aufgeführt. Wenn wir dennoch den Titel *Lernfeld Kunst* für ein Unterrichtsbuch der Erzieherinnen- und Erzieherausbildung gewählt haben, dann soll dies ausdrücken, dass wir künstlerische Inhalte – Kunst im Allgemeinen – mit einer deutlichen Verbindung zum sozialpädagogischen Handlungsfeld vermitteln wollen. Wir denken, dass der Stellenwert des Ästhetischen, des Kreativen, der Kunst in der Ausbildung zur Erzieherin oder zum Erzieher und in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen nicht hoch genug eingeschätzt werden kann. Kunst ist ein Lernfeld für Künstler, Kunstinteressierte, Museumsbesucher, Kinder, Jugendliche, sowie für Erzieherinnen und Erzieher – mit der permanenten Aufforderung, ihm zu allen Jahreszeiten Beachtung zu schenken.

Lernfeld Kunst ist sowohl ein Lehrbuch als auch ein Arbeitsbuch. Vorgestellt werden im Folgenden verschiedene Lernsituationen zu drei künstlerischen Themen; entsprechende Arbeitsmaterialien werden angeboten, die Ihnen ausreichende Hintergrundinformationen zur selbstständigen Bearbeitung geben sollen. Benutzen Sie dieses Buch aber auch als „Steinbruch“, oder – um im Bild zu bleiben – erkunden Sie das Lernfeld auch auf eigene Faust, ohne sich dabei an den angebotenen Lernsituationen zu orientieren, gehen Sie auf Entdeckungsreise und erforschen Sie diese drei Themen der Kunst:

1 Das Kapitel **Kunst und Medien** ist eine Reise in die City unseres Alltags, auf den Transportwegen moderner Medienkunst. In allen Lebensbereichen werden Medien benutzt, so dass sie kaum noch wegzudenken sind. Sie sind allgegenwärtig und werden für vieles verantwortlich gemacht. Medien zerstreuen, beeinflussen und manipulieren uns. „Die Pragmatiker akzeptieren das als neue Normalität“ sagt der Philosoph Norbert Bolz.¹ Viele versuchen dagegenzuhalten und meinen, mit einem Mehr an Medienkompetenz die ständig hereinbrechende Bilderflut wenigstens etwas aufhalten zu können. Kunst kann das unterstützen, sie kann ein Weg, eine Möglichkeit auch im sozialpädagogischen Hand-

¹ Bolz, S. 130

Vorwort

lungsfeld sein, sich den Medien kreativ, gestaltend und vor allem kritisch zu nähern und sie für die eigenen Ausdrucksformen zu nutzen – anstatt das Feld den anderen zu überlassen.

2 Ästhetisches Biografieren: Studierende in der Ausbildung zur Erzieherin oder zum Erzieher stehen unter anderem vor der Aufgabe, ein Konzept ihrer zukünftigen Berufsrolle zu entwickeln. Dieses Berufsrollenverständnis entwickelt sich stark aus den persönlichen Erfahrungen heraus, die ein Mensch selbst mit seiner Erziehung gemacht hat, die ihm aber häufig nicht bewusst sind. Trotzdem prägen diese Erfahrungen die Erziehungstätigkeit ganz entscheidend mit.

In der Lernsituation „Ästhetisches Biografieren“ sollen solche persönlichen Erfahrungen mit ästhetischen Mitteln zugänglich gemacht werden, um sie bewusst und kommunizierbar zu machen. Dieser Prozess soll mit dem Konzept der ästhetischen Forschung im Lernfeld Kunst durchgeführt werden. Es wird eine Verflechtung von Kunst, Alltag und Wissenschaft zur Selbstreflexion und Förderung der Ich-Erfahrung vollzogen. Das Ergebnis ist ein ästhetisches Handlungsprodukt, dessen Erarbeitung zur Entwicklung eines tragfähigen Berufsrollenkonzepts beitragen soll.

3 Afrikanische Kunst: Über Länder, die weit außerhalb des eigenen Kulturraumes liegen, weiß man meistens nur wenig. In einer Zeit des Lernens und der Aneignung von Wissen über Kunst wird afrikanische Kunst wohl höchst selten thematisiert, obwohl sie in breit gefächerter Form das künstlerische Schaffen eines ganzen Erdteils repräsentiert. Wenn man afrikanische Kunst verstehen will, muss man sich von einer europäisch geprägten Denkweise und Erwartungshaltung gegenüber Kunstobjekten lösen, da die Objekte afrikanischer Stammeskunst immer einen konkreten Sinn und Zweck haben.

Es waren vor allem die bildenden Künstler, welche zu Beginn des 20. Jahrhunderts die den zahlreichen Kultobjekten innewohnende Kraft, Magie und Qualität schon sehr früh erkannten und zu eifrigen Sammlern wurden. In der sozialpädagogischen Arbeit geht es um die Beschäftigung mit dem Fremden und Unbekannten, um bei Kindern (oder Jugendlichen) ein Verständnis für ferne Kunst und Kulturen zu entwickeln.

Die Autoren
September 2009

www.lernfeldkunst.de

1.1 Einführung: Gestaltung des Lernprozesses zu „Kunst und Medien“



Kunst und Medien hatten schon immer ein enges Verhältnis. Die Medien haben der Kunst im Laufe der Zeit technische Möglichkeiten gegeben, die sie differenzierter, anspruchsvoller und formal aufwendiger gemacht haben – nicht ohne Einfluss auf die Beziehung zwischen Kunst und Medien. Es gab immer auch Spannungen: Die Frage, ob denn auch Fotografie, Video und Internet Kunst seien, wird auch heute noch diskutiert. Kunst war schon immer Medienkunst könnte dagegen gehalten werden: Leinwand oder Bildschirm sind inzwischen gleichberechtigt. Haben die Künstlerinnen und Künstler früher mit Farbe und Pinsel gearbeitet, sind es heute Software und PC. In jeder Epoche haben die technischen Mittel die Ausdrucksweise der Kunst verändert und gesteigert. Vor mehr als 160 Jahren war es die Fotografie, die das Bildermachen revolutionierte, damit auch die Kunst verän-

derte. Erst spät hat die Fotografie in Kunstmuseen die Anerkennung oder Wertschätzung erfahren, die ihr eigentlich schon viel früher zugestanden hätte. Jetzt ist es die rasante Entwicklung und globale Verbreitung der digitalen Kommunikationstechnologie, die den Rahmen der künstlerischen Produktion ausweitet oder gar sprengt: Von Happening, Performance oder Videokunst in den 1960er-Jahren reicht der Spagat bis in den virtuellen Raum des Internets – in den Kunstraum des „Globalen Dorfes“ unserer Zeit. Von *YouTube* hätten alle Medienutopien der Vergangenheit wahrscheinlich geträumt: Demokratisierung der Einwegkommunikation, indem jede/-r Empfänger/-in auch zugleich zur/-m Autor/-in und Sender/-in wird.

Die Bearbeitung des Themas Kunst und Medien könnte sich von folgenden Grundfragen leiten lassen:

- Welche Auffassung von Kunst habe ich? Was ist Kunst?
- Welche Vorstellung von künstlerischer Produktionsweise habe ich? Wie arbeitet ein Künstler?
- Wie lassen sich einerseits Entwicklungs- und Selbstbildungsprozesse in einer förderlichen Umgebung gestalten, damit andererseits Neues über Kunst und Medien erfahren werden kann?
- Wie können Kinder und Jugendliche motiviert werden, sich selbstbildend und kreativ mit Kunst und Medien auseinanderzusetzen und Neues auszuprobieren?
- Wie lässt sich sowohl die vorhandene Medienkompetenz als auch ästhetische Kompetenz durch die kritische und produktive Beschäftigung mit Kunst und Medien steigern?



Bedingungsgefüge des Lernprozesses Kunst und Medien

„Bildung umfasst nicht nur Kenntnisse und Fähigkeiten sondern insbesondere auch die Bereitschaft, die Welt selbstbestimmt und verantwortlich zu gestalten. Bildung ist Eigenakti-

vität. Bilden muss man sich selbst. Den Selbstbildungs-Potenzialen von Kindern und Jugendlichen geben Erzieherinnen und Erzieher Rahmen und Raum.“

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2006, S. 38

Medienkompetenz ist die Voraussetzung, um sich aktiv in eine Welt einzubringen, deren Kommunikation hauptsächlich durch die Vielfalt unterschiedlicher Medien beherrscht wird. Die Fähigkeit, Medienprogramme beurteilen, technische Apparate bedienen und sich Wissen über Medieninstitutionen aneignen zu können, gehört ebenso zu den Dimensionen des Begriffs Medienkompetenz als auch der selbstbestimmte Zugriff auf die ästhetischen Möglichkeiten, diese gestaltend zu nutzen.

Ästhetische Kompetenz bezieht sich zunächst auf den Bereich der Kunst und meint die kritische Auseinandersetzung (Urteilsfähigkeit), die Fähigkeit, sich eigenständig Wissen über Kunst anzueignen, reflektiert und produktiv kreativ zu betätigen (Gestaltung) – als Orientierung in der digitalen Medienwelt.

Im Folgenden besteht die Möglichkeit, anhand der aufgeführten Lernsituationen und einem umfassenden Angebot an Arbeitsmaterialien, Strategien für einen Lernprozess Kunst und Medien exemplarisch zu entwickeln, auszuprobieren und zu reflektieren.

1.2 Lernsituation: Wohngruppe für Jugendliche

1.2.1 Die Darstellung der Lernsituation

Der Berufspraktikant Daniel arbeitet seit einigen Wochen in einer Wohngruppe der Erziehungshilfe. In der Einrichtung, die in einem geräumigen Haus in der Innenstadt untergebracht ist, leben sieben Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren.

Daniel hat sich in der Wohngruppe in der kurzen Zeit schnell eingefunden, zu den Jugendlichen Kontakt aufgenommen und dabei festgestellt, dass für sie Medien eine ganz besondere Rolle spielen. Daniel beobachtet häufig, dass Fernsehen, Video, Handys und Computer für die Jugendlichen immer wieder eine große Faszination und Anziehung ausüben. Obwohl der Gebrauch von elektronischen Medien im Haus durch Absprachen geregelt ist, ist der Gebrauch der Medien in auffällig hohem Maße Gegenstand vieler Alltagsgespräche zwischen den Jugendlichen und ihren Erzieherinnen.

„Wann kann ich mein Handy wieder haben?“, „Ich habe heute noch nicht am Computer gearbeitet!“, „Wann können wir uns endlich dieses Video ansehen?“ oder „Ich möchte etwas am Computer spielen!“ sind einige immer wiederkehrende Äußerungen, mit denen der Berufspraktikant konfrontiert wird.

Daniel empfindet die neuen Medien in der heutigen Zeit selbst als sehr wichtig und nützlich, ist ihnen gegenüber also sehr aufgeschlossen. In der Ausbildung in der Fachschule für Sozialpädagogik des Berufskollegs hat er sich mit den Bildungsbereichen Medien und mu-

sisch-kreative Gestaltung gern auseinandergesetzt und dabei erfahren, wie wichtig das Kennenlernen und der richtige Umgang mit Medien in der heutigen Gesellschaft ist, aber auch, dass dazu eine hinreichend kritische Distanz gehört – die Vermittlung von Medienkompetenz. Insofern sieht sich Daniel in einem Konflikt: Einerseits möchte er den Jugendlichen den Umgang mit den neuen Kommunikationstechniken nicht verwehren und ihnen mehr Handlungsmöglichkeiten anbieten, andererseits beobachtet er immer wieder mit Sorge und ist mitunter auch verärgert über ihre teilweise vordergründige Faszination und passive Haltung gegenüber der elektronischen Medienwelt; er kann es einfach nicht verstehen, wie man sich in vielen Situationen beispielsweise mit Ohrhörern in den Ohren jeglicher Kommunikation entziehen kann.

An einem Abend sitzen vier der Jugendlichen wieder einmal im Gruppenraum und sehen fern; eher beiläufig verfolgen sie eine Magazinsendung mit Filmbeiträgen aus der Region: Politische oder kulturelle Themen werden in der aktuellen Sendung präsentiert. Das Programm scheint die Jugendlichen nicht zu interessieren. Gelangweilt stecken sie ihre Ohrhörer in die Ohrmuscheln und suchen auf ihrem MP3-Player-Display nach einem Musiktitel, der zumindest akustisch für etwas Aufregung und Zerstreuung sorgen könnte. Als der richtige aus den nahezu 300 gespeicherten Titeln gefunden scheint und mit einem leichten Druck der Playtaste in Startposition gebracht wird, beginnt im Abendmagazin eine Reportage über eine Ausstellung eines Videokünstlers im Sprengel Museum Hannover. Für eine Weile scheinen die Jugendlichen interessiert zu sein, nehmen um besser zuhören zu können auch einen der Ohrhörer aus dem Ohr und verfolgen zunächst skeptisch abwartend den Fernsehbeitrag. Mit dem plötzlich in den Raum hineingerufenen Satz „Wie sieht das denn aus?“ eröffnet einer der Jugendlichen eine Serie von Kommentierungen: „Das sind ja alles nur flimmernde Bildschirme – was soll das?“ sagt ein anderer. „Ach, das ist bestimmt wieder so eine Kunst von einem dieser modernen Künstler; Blödsinn, das kann ich auch – ist doch Schrott.“ Und weiter: „Wenn da wenigstens vernünftige Filme laufen würden! Das soll Kunst sein?“ Diese und weitere Vorbehalte gegenüber dem Gezeigten werden zunächst ohne erkennbaren Grund deutlich artikuliert. „Guckt Euch das doch erstmal in Ruhe an!“, entgegnet Daniel ärgerlich. Es fällt ihm offensichtlich schwer, gelassen und verständnisvoll auf die spontan und unbedacht vorgetragenen Meinungen der Jugendlichen zu reagieren. Etwas scheint ihn zu stören. Er kennt weder die Ausstellung, den Künstler, noch würde er sich als Kunstexperte bezeichnen. Er will die Jugendlichen zwar verstehen, andererseits aber stört ihn deren vordergründig ablehnende Haltung gegenüber der modernen, zeitgenössischen Kunst.

Die Situation macht ihn ratlos. „Was ist hier eigentlich los? Was soll ich jetzt tun?“, fragt sich Daniel. „Welche Auffassung von Kunst haben die Jugendlichen eigentlich? Wie denke ich über Kunst? Sie beschäftigen sich doch so viel mit Medien. Ist das denn gut oder sollte man den Gebrauch einschränken?“, Daniels Interesse ist geweckt. Er weiß nur noch nicht, wie er vorgehen kann. Deshalb macht er sich darüber Gedanken, wie er mehr über Videokunst, über diese Ausstellung, über das Verhältnis von Kunst und Medien erfahren und an die Jugendlichen der Wohngruppe weitergeben könnte. Er fragt sich, wo er genaue Informationen bekommt, wen er eventuell fragen sollte. „Ich müsste eigentlich ein Buch kaufen

Arbeitsanregungen

Nachforschungen über die alten Kulturen Afrikas können ebenso spannend wie aufschlussreich sein. Mögliche Themen sind beispielsweise:

6. Das alte Ägypten: Stellen Sie dar, welche Bedeutung der Pyramidenbau für die Ägypter hatte. Planen Sie dazu eine Ausstellung mit Texten und Bildern.
7. Alte Kulturen südlich der Sahara: Suchen Sie (z. B. im Internet) nach Informationen über die Kultur der Nok und planen Sie eine Ausstellung mit Texten und Bildern.

3.3.3 Religion und Glauben in Schwarzafrika

Innerhalb der lebendigen animistischen Religionen, die in Afrika ausgeübt wurden und werden, haben die unterschiedlichsten Tiere wie beispielsweise Krokodile, Elefanten, Schlangen, Löwen, Hasen, Füchse, Vögel etc. wichtige Rollen in den Schöpfungsgeschichten, Kulte oder Märchen eines Stammes.¹ Im afrikanischen Busch lernen die Kinder schon von klein auf, welche Tiere gefährlich sind und wie man sich ihnen gegenüber verhalten



Das seltene Foto zeigt, wie Stammesobjekte im Kult verwendet werden, Die beiden Maskenträger der Minianka tragen Antilopen-Aufsätze der Tjiwara-Gesellschaft in Mali, Ansichtskarte

¹ vgl. Klever, S. 92 ff

muss. Sie lernen auch, ob und welche Bedeutungen die einzelnen Tiere für den Stamm haben. Der Dorfalltag ist somit geprägt durch ein Leben in und mit der Natur. Es liegt nahe, dass derartig enge Bezüge zwischen den Menschen und allem, was die umgebende Natur darstellt und bietet, auch in der Vielfalt der Glaubensvorstellungen zu finden sind. Den Tieren werden in diesen Vorstellungen differenzierte und wichtige Bedeutungen und Aufgaben zugeschrieben. In den afrikanischen Naturreligionen wird eine gelebte und „hautnahe“ Gläubigkeit praktiziert, die bis in die verschiedensten Bereiche des Alltags der Menschen hineinwirkt.

Mäuseorakel der Baule

Ein bekanntes Beispiel für die Bedeutung eines Tieres ist das Mäuseorakel der BAULE (Elfenbeinküste). Die Maus, welche von anderen vielleicht als gering und unbedeutend angesehen wird, hat bei den BAULE eine wichtige Botenfunktion. Beim Mäuseorakel wird die Maus in einen Topf gesetzt, der auf der Erde steht. Im Boden hat er ein kleines Loch. Im Topf liegt bereits in einer Schale ein kleiner Holzstab, an dem zehn kleine Hühnerknochen mit Schnüren parallel nebeneinander befestigt sind. Wenn die Maus im Topf ist, wird er mit einem Deckel verschlossen. Danach wird der Maus das Problem erklärt. Nach einer bestimmten Zeit wird der Deckel entfernt und die Schale mit den kleinen Knochen vorsichtig herausgenommen. Je nachdem, wie die Maus die Lage der Knochen durch ihre Bewegungen verändert hat, fällt die Antwort des Wahrsagers aus. Da die Maus ein Tier ist, welches sowohl auf als auch in der Erde lebt, halten die BAULE sie für einen Boten, der eine Verbindung zwischen den Toten – den Ahnen – und den Lebenden herstellen kann.

Die mündliche Überlieferung

In West-, Zentral- und Ostafrika lebt eine Vielzahl an Stämmen, die alle ihre besonderen Gottheiten, Religionen und Riten haben. Aber nur über einige dieser Stämme gibt es ein umfangreicheres Wissen und entsprechende Publikationen. Über die meisten Stämme ist bis heute nur sehr wenig bekannt. Schriftliche Aufzeichnungen aus der Vergangenheit sind nicht vorhanden, da in den Kulturen Schwarzafrikas allein die mündliche Weitergabe von Wissen üblich war. Um heute noch etwas zu erfahren, braucht man einen nahezu detektivischen Spürsinn, viel Geduld und ebensoviel Zeit. Die Religionen Schwarzafrikas sind mit einem riesigen Puzzle vergleichbar. Viele Teile sind noch vorhanden, aber mindestens ebenso viele sind bereits verloren gegangen. Bis heute versuchen Völkerkundler/-innen, Wissenschaftler/-innen und Kunstinteressierte die vorliegenden Stücke zusammenzusetzen, um wenigstens ein Teilbild zu bekommen. Zu denen, die profunde Kenntnisse über bestimmte Gebiete Afrikas besitzen, gehört KARL-HEINZ KRIEG. In den letzten 50 Jahren hat er etwa die Hälfte der Zeit in Westafrika gelebt und „Puzzleteile“ gesammelt. Die folgende Geschichte über die SENUFO, einen Stamm Westafrikas (Elfenbeinküste), wurde mir im Sommer 1997 von KARL-HEINZ KRIEG erzählt. Dazu muss man wissen: Die SENUFO gehören zu den Ackerbauern. Sie führen regelmäßige Wettbewerbe durch, bei denen der beste und schnellste Feldarbeiter eine Trophäe in Form eines Bauernstabs erhält.