

sense&cyber

Projekt des Landesverbandes der Kunstschulen Nds. im BLK Modellprojekt "Kulturelle Bildung im Medienzeitalter"

Das Projekt sense & cyber untersucht an vier unterschiedlichen Standorten praktischer Kunstschularbeit (Aurich, Hannover, Meppen, Oldenburg) in vier unterschiedlichen Ansätzen, ob und wie sich zum einen die Rolle der Kunstschule als Institution kultureller Bildung, zum anderen die konkrete kunstpädagogische Arbeit im sogenannten »Medienzeitalter« verändern, erweitern, umdefinieren lassen kann oder sogar muss.

Der Landesverband der Kunstschulen Niedersachsens wird dabei wissenschaftlich begleitet von Karl-Josef Pazzini, dem Verfasser der dem BLK-Projekt zugrundeliegenden Expertise, und von Torsten Meyer sowie zwei seiner Mitarbeiter vom MultiMedia-Studio im Fachbereich Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg.

These: sense&cyber = Medienkompetenz

Es wird zunächst unterstellt, dass zu den Vor- und Grundbedingungen der allseitig eingeforderten »neuen Schlüsselqualifikation Medienkompetenz« ein Bündel von Fähigkeiten gezählt werden muss, das zunächst allgemein als »ästhetische Kompetenz« bezeichnet wird. Kompetenzen sowohl im cyberspace wie im sensual space, so die These, müssen im Kompetenzenkatalog berücksichtigt werden, wenn unter »Medienkompetenz« mehr als die bloß sachgerechte Bedienung von Computern verstanden werden soll. Der Ansatz des Projektes versteht darum »Medienkompetenz« als qualifizierten Umgang mit sämtlichen Symbolisierungen, die Grundlage und Konsistenz dessen ausmachen, was wir »Kultur« nennen; neben den so genannten »Neuen Medien« also auch: Sprache, Bilder, Filme, Musik usw.

Metaphorisch wird die Gesamtheit kultureller Symbolisierungen als virtual reality benannt, als cyberspace, als etwas von real life unterschiedenes. Dieser cyberspace soll zwar als künstliche, aber dennoch als Wirklichkeit verstanden werden - in dem Sinne, dass da etwas ist, das Wirkung zeigt.

Sense meint hier Gespür - im (mindestens) zweifachen Sinne. Neben dem Bezug zum Sinnlich-Materiellen ist auch das Gespür gemeint, das z.B. ein Detektiv braucht, um einen Kriminalfall aufzuklären, oder ein Pfadfinder, um seinen Weg ohne Landkarte und Kompass zu finden.

Ein Surfer braucht ein Gespür für Brandungen, um sich im Medium Wasser bewegen zu können, ein perfektes Surfboard allein reicht nicht aus. Auch ein Internet-Surfer braucht mehr als einen Computer, vielleicht auch - im übertragenen Sinne - ein Gespür für Brandung.

Herauszufinden, was diese Metapher - Brandung - hier, im Kontext »Neuer Medien« bedeuten mag, und inwiefern speziell Kunstschulen einen Beitrag zur Bildung eines Gespürs für Brandungen leisten können, ist Ziel des Projektvorhabens.

Diesem Ziel versuchen sich die vier beteiligten Kunstschulen durch je unterschiedliche Fragestellungen zu nähern, die sich grob in 3 Kategorien gliedern lassen. Sie seien hier zunächst sehr knapp aufgeführt und nachfolgend detaillierter erörtert:

Medienkompetenz durch Kunst: Meppen

In der Kunstschule Koppelschleuse in Meppen wird man sich in Hinblick auf den bei aller künstlerischer Betätigung immer gegenwärtigen mimetischen Schnitt zwischen den Dingen und ihren (Re-) Präsentationen mit Produktion und Rezeption von Kunst auseinander setzen. Leitend ist dabei die Frage, ob eine so betriebene, ästhetisch motivierte Theorie und Praxis des Mediums eine »Medienkompetenz« im weiteren, über die Kunst hinausgehenden Sinne befördern kann.

Künstlerische Methoden im Feld Neuer Medien: Hannover und Oldenburg

Die Kunstschule KunstWerk in Hannover fragt, ob die in der Kunstschularbeit etablierten Methoden künstlerischer Produktion möglicherweise als günstige Voraussetzungen für das Entwickeln von »Medienkompetenz« gelten können. Geplant ist, diese Methoden auf die Auseinandersetzung mit neu-medialen Techniken anzuwenden und auf diese Weise eine CD-ROM zu produzieren, ohne zuvor zu wissen, wie man eine CD-ROM produziert. Glückt der Versuch, gibt es am Ende eine CD-ROM, dann kann diese Multiplikatoren im Bereich der Kulturpädagogik als Dokumentation einer kunstnahen Auseinandersetzung mit der Technik »Neuer Medien« zur Verfügung gestellt werden.

Die Kunstschule Klex in Oldenburg beschäftigt sich mit einem Vergleich »Neuer« und »Alter« Medien als Produktionsmittel. Etablierte inhaltliche Konzeptionen, die sich bislang analoger Produktionsmittel bedienten, werden in »Neue Medien« umgesetzt. Besondere Beachtung wird den möglichen Unterschieden und Veränderungen geschenkt, die, so die Vermutung, sowohl die Konzeptionen auf der Inhaltsebene wie auch auf der Ebene der produzierenden Auseinandersetzung betreffen.

Rolle der Kunstschulen als Institution: Aurich

Die Kunstschule miraculum in Aurich beschäftigt sich mit der Frage, ob und wie sich die Funktion der Kunstschule als zentraler Knotenpunkt in einem Netzwerk von Kultur- und Bildungsträgern unter den veränderten medialen Bedingungen denken lässt. Diese Frage soll u.a. aufgrund von Erfahrungen mit der Konzeption eines regionalen Internetportals für Jugendliche und eines interaktiven MachMitMuseums Beantwortung finden.

Medienkompetenz durch Kunst

Der mimetische Schnitt: Grüne Küken aus dem ZauberSpace

Im Mittelpunkt des Projektvorhabens der Kunstschule Kunstschleuse in Meppen stehen Reflexionen über den mimetischen Schnitt (im Sinne der aristotelischen Poetik) zwischen der Welt und ihrer - immer virtuellen - Darstellung.

In mehreren aufeinander aufbauenden Teilprojekten soll auf diese Weise der Begriff des »Mediums« unter wechselnden Blickwinkeln thematisiert werden, um zu einem Verständnis der sogenannten »Schlüsselqualifikation« Medienkompetenz zu kommen, das sich von einem rein technischen, anwendungsorientierten Verständnis absetzt.

Im ersten Teilprojektvorhaben Zauberhafte Kunst soll verdeutlicht werden, wie Kunst die Dinge verzaubert, indem sie sie ins Bild setzt. So wird z.B. ein gelbes Küken schlagartig virtuell, wenn man es grün färbt: Es gibt keine grünen Küken, nur Bilder von ihnen, grüne Küken sind nicht wirklich vorhanden, aber vor- und darstellbar in einem zunächst als ZauberSpace zu bezeichnenden (metaphorischen) »Raum«. (Sicher, wird man einwenden, war auch schon das gelbe Küken - als Bild - in diesem Sinne virtuell, diese Erkenntnis wird aber richtig deutlich erst durch diesen Zaubertrick.)

Im weiteren Projektverlauf soll die »Architektur« dieses Zauber-Raumes dahingehend reflektiert werden, dass sich kulturpädagogisch sinnvolle Erweiterungen des Schlagworts cyberspace ergeben, die den -immer virtuellen - Raum kultureller Kommunikation sowohl im Hinblick auf die sogenannten »Neuen« als auch auf die - wie man folgerichtig sagen müsste - »Alten Medien« weiter ausleuchten. Für die Projektarbeit der Kunstschule Koppelschleuse ergibt sich daraus eine zusätzliche Akzentuierung der bewährten Konzeption pädagogisch-praktischer Arbeit, die eine begriffliche Nachbarschaft von Medienkompetenz und aus künstlerischer Praxis hervorgegangener ästhetischer Kompetenz nahelegt. Diese begriffliche Nachbarschaft soll in nachfolgenden Teilprojekten durch kulturpädagogische Praxis untermauert werden, die auch - aber ausdrücklich nur: »unter anderem« - die Arbeit mit »Neuen Medien« als Produktionswerkzeuge einschließen.

Künstlerische Methoden im Feld Neuer Medien

Methoden-Fragen: Die Kunst-Werkstatt als Findemaschine

An der Kunstschule KunstWerk in Hannover richtet sich die Aufmerksamkeit auf Fragen der Methode. Unterstellt wird, dass Kompetenzen, die in kreativen Prozessen für ein Gelingen sorgen, in direkter Nähe jener Fähigkeiten liegen, die gebündelt als Medienkompetenz bezeichnet werden. Zu diesen Kompetenzen werden u.a. gezählt: Chaos als vorübergehendes Stadium ertragen zu können und angstfrei analytische Logik auszuhalten, um freieren heuristischen Prinzipien Entfaltungsraum zu gewähren.

In einem Selbstversuch haben sich zwei Mitarbeiterinnen der Kunstschule vorgenommen, eine CD-ROM zu produzieren - ausdrücklich, ohne zu wissen, wie eine CD-ROM produziert wird. Inhalt der CD-ROM soll ein kunstpädagogisch reflektierter Erlebnisbericht dieser Auseinandersetzung mit der neu-medialen Technik sein. Es soll damit der Versuch unternommen werden, sowohl die eigenen Lern- und Produktionsprozesse wie auch kunst- und medienpädagogisch reflektierte Beobachtungen des Umgangs der Kinder und Jugendlichen mit »Neuen Medien« in den Kursen der Kunstschule mit allen Tücken und Schwierigkeiten in einer Weise zu dokumentieren, die für andere, insbesondere

Multiplikatoren im Bereich kultureller Bildung, nachvollziehbar wird.

Im Zentrum des Selbstversuchs wie auch seiner Dokumentation stehen die durch den Freiraum der Werkstattarbeit in einer Kunstschule möglichen Methoden, die eher an künstlerischen denn analytisch-systematischen Produktionsweisen orientiert sind. Wenn etwa Pablo Picasso seine Produktionsmethode mit: »Ich suche nicht, ich finde«, charakterisiert, dann können daraus wertvolle Hinweise zum »medienkompetenten« Umgang z.B. mit Internet-Suchmaschinen gewonnen werden. Die Kunstwerkstatt kann dann auch gerade im übertragenen Sinne zur Findemaschine werden.

Geleitet ist das Projekt von der Vermutung, dass die experimentierende, künstlerische Werkstattmethode besonders geeignet ist, die medienadäquate Auseinandersetzung mit Computermedien zu befördern - nicht nur im künstlerischen Kontext, sondern übertragbar auch auf andere, alltagsrelevante Kontexte.

Ausgehend von der medialen Form der Collage, die »Widersprüchliches, Spannungsvolles, unverträglich Scheinendes mindestens auf Zeit zusammen-sieht, zusammen-denkt, zusammen-macht« (G. Otto), soll ein »Logbuch« der Auseinandersetzung mit »Neuen Medien« in diesen »Neuen Medien« selbst umgesetzt werden.

Fortsetzung mit anderen Mitteln: Kunstschul-Arbeit in 3D - animato

Unter dem gemeinsamen Titel animato werden in der Kunstschule Klex in Oldenburg zwei unterschiedliche Praxisprojekte durchgeführt, die explizit digitale Medien als Produktionsmittel einsetzen und dabei ein besonderes Augenmerk auf den Vergleich mit der Produktion analoger Medien richten.

Ausgehend von der Vermutung, dass zur ästhetisch anspruchsvollen Gestaltung »Neuer Medien« neben einer ästhetischen Kompetenz ein gewisses Mindestmaß an technischem Know-how gehört, wird die Metapher des Zwitterwesens eines »Kunst-Ingenieurs« konstruiert. Sie soll Anlass sein für Untersuchungen der Frage, ob und wie Gratwanderungen zwischen ästhetisch motivierten und zugleich medientechnisch versierten Produktionsweisen gelingen können.

Untersucht wird dies in zwei Teilprojekten, die sich zum einen mit Kunst + Natur und zum anderen mit Musikclips auseinandersetzen. Auf einer beiden Projekten gemeinsamen Arbeitsplattform, bestehend aus einer digitalen Materialsammlung, die nach unterschiedlichen Kriterien auf einem Datenbankserver organisiert wird, und einer www-basierten animato-Website, werden Rohmaterialien und Arbeitsergebnisse allen Projektbeteiligten zugänglich gemacht.

Darüber hinaus sollen Erfahrungen und Erlebnisse der Teilnehmer beim Wechsel vom analogen zum digitalen Gestaltungsmedium in Form digitaler Tagebücher auf der animato-Website festgehalten werden und sie können so als umfangreiches Dokumentationsmaterial für verschiedene Gratwanderungen zwischen gestalterisch und technisch versierten Produktionen der »Kunstingenieure« dienen.

Teilprojekt 1: Kunst + Natur

Im Rahmen von Projektwochen auf den Nordseeinseln Baltrum und Neuwerk haben sich Projektteilnehmer im Medium der Performance und deren Dokumentation per Foto und Video mit dem Phänomen Wind auseinander gesetzt. Die dabei erworbenen, überwiegend körperlichen Erfahrungen sollen in einem zweiten Schritt im Computerlabor virtuell erweitert werden.

Teilprojekt 2: Musikclips

Auf der Basis von Erfahrungen aus vorangegangenen Workshops zum Thema Musikclips im Rahmen des seit Jahren etablierten Wettbewerbs Synchron sollen in der Kunstschule Klex eigene Projektkurse in Zusammenarbeit mit einem Oldenburger Gymnasium durchgeführt werden, die sich insbesondere mit der hoch komplexen Konzeption und Produktion von 3D-Animationen befassen. Die Teilnehmer werden sich am Beispiel computergestützter Animationen mit allen Bereichen der Filmproduktion, Dramaturgie, Drehbuch-Konzeption, Ausleuchtung, Kameraführung usw. intensiv auseinander setzen müssen.

Rolle der Kunstschulen als Institution

Die Kunstschule als Knotenpunkt im kulturpädagogischen Netzwerk

Die Kunstschule miraculum in Aurich beschäftigt sich mit der Frage, ob und wie sich die Funktion der Kunstschule als zentraler Knotenpunkt in einem Netzwerk von Kultur- und Bildungsträgern unter den veränderten medialen Bedingungen denken lässt. Es soll speziell untersucht werden, ob und wie sich Aufgaben und Stellenwert der Kunstschule innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit im sogenannten

»Medienzeitalter« verschieben und / oder erweitern lassen. Diese Frage soll u.a. aufgrund von Erfahrungen mit der Konzeption eines regionalen Internetportals für Jugendliche und eines interaktiven MachMitMuseums Beantwortung finden.

Die Untersuchung wird möglich durch zwei spezifische Bedingungen, die in Aurich beispielhaft gegeben sind: Zum einen ist die Kunstschule miraculum in städtischer Trägerschaft und bildet mit dem im Aufbau befindlichen MachMitMuseum (Kinder- und Jugendmuseum) eine organisatorische wie architektonische Einheit. Zum anderen ist die besondere geographische Lage der Stadt Aurich als »Zentrum der Peripherie« ausschlaggebend. Aurich ist das Zentrum einer strukturschwachen Region im äußersten Nordwesten Niedersachsens. Die Fahrtzeit zur nächsten Großstadt (Bremen) beträgt mindestens 2 Stunden und liegt damit weit außerhalb dessen, was man für die anvisierte Altersgruppe als »kulturellen Einzugsbereich« bezeichnen könnte.

Angestrebt ist, die Kunstschule miraculum zu einer zentralen »Schaltstelle« eines kulturpädagogischen Netzwerks in Ostfriesland zu machen. Dies soll forciert werden durch verschiedene Einzelprojekte auf unterschiedlichen Operationsebenen: Kunstschule, MachMitMuseum und Ideenwerkstatt.

Im Mittelpunkt steht dabei der Aufbau eines regionalen Internetportals für Jugendliche in Ostfriesland (- Arbeitstitel »aktivator.net« -), das auch als Plattform der Kooperation mit Jugendzentren, Kunstschulen und weiteren kommunalen Kulturträgern der Region dienen soll.

Die genau besehen paradox anmutende Bezeichnung als »regionales Internetportal« bildet den spannenden Ausgangspunkt: Durch die virtuellen »Entfernungen« und »Nachbarschaften« innerhalb des weltumspannenden medialen Netzwerks World-Wide-Web verlieren reale geographische Gegebenheiten scheinbar an Bedeutung: New York ist hier von Aurich nur einen Mausklick entfernt. In real life hingegen sind, wenn es um die Teilnahme an kulturellen Veranstaltungen oder die alltägliche Freizeitgestaltung geht, andere Maßstäbe, sogar ganz andere kartographische Prinzipien von Bedeutung. Aurich ist von Bremen mindestens 2 Stunden entfernt - in real life. Internet-Portale werden definiert als »Türen« zum web. Sie sind aber auch im engeren Sinne Ausgangspunkte für Reiseunternehmungen im cyberspace. Sie können in diesem Sinne auch bezeichnet werden als web-homes - Heimaten -, als Orte, von denen aus die semantischen Weiten des www erfahrbar werden. Insofern kann ein nach kulturpädagogischen Kriterien gestaltetes »regionales Internetportal Ostfriesland« wie ein Ariadnefaden im Labyrinth des www wirken. Es garantiert, ganz wie im antiken Mythos der rote Faden im Labyrinth des Minotaurus, das Auffinden des Rückwegs, des Weges nach draußen, »nach hause«, indem es eine Anschlussfähigkeit an die kulturellen Gegebenheiten vor der Haustür in real life gewährleistet.

In ähnlicher Weise kann das interaktive MachMitMuseum dazu dienen, das durch die telematischen Wirkungen der »Neuen Medien« gewandelte Verhältnis von Heimat und Welt, ich und anderem, privat und öffentlich, Individualität und Globalisierung zu thematisieren.

Während im direkt benachbarten historischen Museum der Stadt Aurich das Bild der Stadt und ihrer Umgebung konserviert ist, quasi »fest steht« oder durch Dauerexponate »fest-gestellt« wird, kann das Bild der Stadt im MachMitMuseum durch die unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen konzipierten wechselnden Ausstellungen immer wieder neu gesehen und interpretiert werden. Dadurch erfährt der explizit den »Neuen Medien« zugeschriebene Begriff der Interaktivität eine wichtige Konkretisierung in einem an sich gar nicht so neuen Medium: dem Museum. Das Projekt wird ergänzt und auf einer weiteren Ebene gespiegelt durch die so genannte Ideenwerkstatt, einer Plattform zur Kooperation und Konzeption von Fortbildungsangeboten für Multiplikatoren im Bereich kultureller Bildung. Somit sind drei relevante Zielgruppen auf unterschiedlichen Ebenen in das Projekt einbezogen: Das Internet-Portal wendet sich in erster Linie an Jugendliche, das MachMitMuseum hauptsächlich an Kinder und die Ideenwerkstatt soll Pädagogen sowohl in der Kinder- wie der Jugendarbeit ansprechen.

Dokumentation

Die Spannweite der gestellten Fragen und die zu erwartende Fülle an dokumentationswürdigen Materialien werfen die Frage nach einer angemessenen Dokumentation des Projektvorhabens auf. Da eine rein deskriptive Dokumentation vermutlich wesentliche Entwicklungen und Implementationen der künstlerisch motivierten Auseinandersetzung mit Neuen Medien nicht darstellen können, ist daran gedacht, das Gesamt-Projekt neben einer Print-Fassung auch in Form einer Hyper-Media-CD-ROM zu dokumentieren. Es besteht so die Hoffnung, durch Integration der vor Ort entstehenden Produktionen auch die Produktionsprozesse selbst, die vermutlich nicht immer linear verlaufenden Arbeitsprozesse in der Auseinandersetzung mit Neuen Medien, zumindest ansatzweise mit erfassen zu können.

Wie und ob das sinnvoll und überhaupt möglich ist, muss sich im Verlauf des Projektes zeigen.

Derzeit ist das Projektvorhaben eine Sammlung überaus spannender Fragen, die vor allem eins auszeichnet: immer wieder Fragen aufzuwerfen.

Seit 1997 ist der Erziehungswissenschaftler Torsten Meyer als Lehrbeauftragter an den Universitäten Hamburg und Lüneburg tätig. Sein laufendes Promotionsprojekt beschäftigt sich mit dem Thema: Neue Medien - Neue Ordnungen. Aus der praktischen Auseinandersetzung mit Neuen Medien entsprungene Bemerkungen zum neuen pädagogischen Schlüsselbegriff: "Medienkompetenz". Seit 1999 ist er Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Didaktik der ästhetischen Erziehung - Fachbereich Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg - und leitet das MultiMedia-Studio. Freiberuflich betätigt sich Torsten Meyer als MultiMedia-Poduzent.