

Daniela Reimann

ZUSAMMENSPIEL VON KUNST UND INFORMATIK

Über das BLK-Projekt „Theorie und Praxis ästhetischer und informatischer Aus- und Fortbildung“

„Schulen ans Netz“ und „Alle Schulen mit Computern und Internet-Anschlüssen ausstatten“ sind bekannte Forderungen von Bildungspolitikern, Hard- und Softwareherstellern wie auch von Telekommunikationsanbietern. „Mit einem Altersschnitt von 50,7 Jahren haben viele deutsche Lehrer noch nie einen Computer berührt“, meldet dagegen die Süddeutsche Zeitung - und trotz einer längst etablierten computergestützten Medienkunst sind auch die Kunstpädagogen bisher nicht als „Computerfreaks“ aufgefallen.

Im Rahmen des Programms der Bund-Länder-Kommission „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ führt das Institut für Interaktive und Multimediale Systeme der Universität zu Lübeck (IMIS) in Zusammenarbeit mit der Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung in Kiel und dem Kunsthistorischen Institut der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel ein Projekt durch zur Erforschung und Etablierung neuer Formen interdisziplinärer Lehre und Forschung. Dabei geht es um die Verbindung von Kunst, Kunstpädagogik und Informatik, wobei der Computer als eigenständiges künstlerisches Medium im Kunstunterricht genutzt werden soll. Der Modellversuch erprobt sowohl innerhalb der Hochschule als auch in den allgemeinbildenden Schulen einzelne Bausteine zur methodischen und praktischen Zusammenführung von Kunst und Informationswissenschaft im Hinblick auf kooperative Strukturen in Forschung und Lehre.

„Die bildende Kunst und die Informatik sind im schulischen und universitären Bildungssystem als zwei in der ökonomischen und gesellschaftlichen Ausrichtung völlig verschiedene Ausbildungen angesiedelt. Während die Informatik als Computer-Wissenschaft von einer überindividuellen, berechenbaren und algorithmischen Realität ausgeht, arbeitet die Kunst mit subjektiven Modellen imaginär und psychisch konstituierter Realitäten.

bislang von gegenseitigen Dienstleistungen bestimmt gewesen. In der Informatik werden Programme beispielsweise programmiert, deren Gestaltung Design oder Kunst zu übernehmen hätten oder umgekehrt. Nicht aber wurden beide als Wissensgebiete begriffen, die in der Öffnung zueinander Idee, Gestaltung und Algorithmus gemeinsam ausbilden könnten.“ (Herczeg, von Amelunxen, Projektantrag).

Bis zum Ende des Jahres 2003 soll ein am künstlerischen Arbeitsprozess im Kunstunterricht orientiertes Medienarchiv unter Einbeziehung der spezifischen Ideen und des Bedarfs der unterschiedlichen Schulen und Klassen entwickelt werden. Es handelt sich hierbei um eine digitale Plattform, die Schülern und Lehrern unterschiedlicher Schulen und Altersstufen sowohl als **Informationsträger** und **Raum für Kommunikation und Kooperation** dienen soll als auch **Werkzeuge** für einen vernetzten kooperativen Kunstunterricht bereitstellt. Das Medienarchiv soll im Rahmen von modellhaften Unterrichtsversuchen in der Schulpraxis erprobt und evaluiert werden. Als Ausgangspunkt für die Entwicklung eines am künstlerischen Arbeitsprozess im Kunstunterricht orientierten Medienarchivs dienen die folgenden Leitfragen:

- Was sind generelle Charakteristika künstlerischer Arbeitsprozesse?
- Was zeichnet den Unterrichtsprozess im Fach Kunst aus – insbesondere unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Unterrichts- und Arbeitskontexte verschiedener Schulformen und Altersstufen?
- Wie muss eine entsprechende digitale Lernumgebung aussehen, um kooperative künstlerisch-praktische Prozesse zu initiieren und zu fördern?

Der Begriff des „Archivs“ geht bei dem zu entwickelnden Medienarchiv weit über die herkömmliche Definition der bloßen Archivierung hinaus – es soll hiermit nicht nur ein digitaler Raum für Kommunikation und kooperatives Arbeiten geschaffen werden, sondern es sollen auch **Werkzeuge** für die künstlerische Praxis im Rahmen eines vernetzten Kunstunterrichts angeboten werden. Diese Werkzeuge sollen weniger in der Zu-

hen, sondern vielmehr an individuellen künstlerischen Arbeitsprozessen orientiert sein.

Ein weiterer Teilaspekt des Medienarchivs ist außerdem der der Archivierung didaktischer Lernprogramme für den Kunstunterricht und kunstbezogener Anwendungen. Auf Grundlage der Analyse einschlägiger Kriterienkataloge sollen im Rahmen des Projekts deren immanente Problematik erarbeitet und spezifische **Evaluationskriterien** für kunstpädagogische und kunstbezogene Anwendungen¹ - unter Einbringung eigener künstlerischer Fragestellungen von Schülern und Lehrern – entwickelt werden und als Selektionsgrundlage für die Archivierung dienen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Option der **Gestaltbarkeit der Lernumgebung durch die User**. Die Mitgestaltung der Umgebung durch die Nutzer – Schüler, Lehrer und wissenschaftliche Mitarbeiter – ist besonders im Bereich der Verschlagwortung eigener zu archivierender Dokumente geplant. Ein zu entwickelndes System hätte entsprechende Anforderungen zu unterstützen. Das **Archiv** soll weniger ein vorgefertigtes Paket digitaler Daten als vielmehr eine Sammlung individueller Module einzelner Unterrichtsversuche unterschiedlicher Ausprägung enthalten. Langfristig wäre zu erforschen, welcher Formen der interdisziplinären Hochschulausbildung es bedarf, um für Wissenschaft und Kunst und auch für die Ausbildung von Kunstzweihern die Verbindung von Kunst und Informatik nutzbar zu machen.

Auf Grundlage der anschließenden Evaluation des Medienarchivs sollen Vorschläge für ein (interdisziplinäres) Curriculum für Kunst

und Informatik entwickelt werden. Es wird zukünftig zu untersuchen sein, zu welchem analytischen, gestalterischen und kulturellen Vermögen eine gemeinsame Ausbildung von Kunst und Informatik führt.

¹ multimediale Lernumgebungen, kunstbezogene Software, Internet- Sites etc.

Projektpartner/ Kontakt

Dr. Ingrid Höpel
Kunsthistorisches Institut der
Christian- Albrechts- Universität zu Kiel
Olshausenstraße 40-60, D-24098 Kiel
Tel: +49- (0) 431-880- 4629
Fax: +49- (0) 431-880-4628
email: ihoepel@kunstgeschichte.uni-kiel.de
<http://www.uni-kiel.de/kunstgeschichte/homepage.htm>

Daniela Reimann
Muthesius- Hochschule für Kunst und Gestaltung Kiel -
FORUM für interdisziplinäre Studien und Forschung
Lorentzendam 6-8 , D- 24103 Kiel
Tel: +49-(0) 431- 5198- 195/192/191
Fax: + 49- (0) 431- 5198- 504
Email: daniela@muthesius.de
<http://www.muthesius.de/~forum/>

Prof. Dr. rer. nat. Michael Herczeg
Institut für multimediale und interaktive Systeme (IMIS)
der Universität zu Lübeck:
Seelandstrasse 1a, Geb.5 , 23569 Lübeck
Tel: +49 (0) 451- 3909-509
Email: herczeg@imis.mu-luebeck.de

**SCHUL
KULTUR
WOCHE**

Plakatwettbewerb:

Zu erstellen ist ein Plakatentwurf für die dritte Schulkulturwoche. Das Blatt soll im Format DIN A2 ein- oder mehrfarbig erstellt werden. Die Arbeit muss als

reproduzierfähige Reinzeichnung oder als entsprechende Datei (z.B. eps, tif auf ZIP-Diskette oder CD-ROM) digitalisiert vorgelegt werden. Das Plakat soll für ein landesweites Treffen von Schülerinnen und Schülern werben, die sich zur Präsentation von Ergebnissen ihres künstlerischen Schaffens aus

(vom) 13.5.-17.5. 2002 (in) Eckernförde".

Der ausgewählte Plakatentwurf wird in einer Auflage von 2000 Stück gedruckt und an alle Schulen des Landes sowie viele Institutionen innerhalb und auch außerhalb Schleswig-Holsteins versandt. In der Regel wird der Plakatentwurf ebenfalls als Deckblatt des Programmheftes verwendet.

Weitere gute Entwürfe werden im Rahmen der allgemeinen Ausstellung in Eckernförde öffentlich präsentiert. Als Anerkennung winken Sachreise und eine Einladung zu künstlerischen