

MATANOVIC, Wilfried

Anmerkungen zur Entwicklung und Vermittlung von Medienkunst

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-
und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

who/IS

WILFRIED MATANOVIC

ANMERKUNGEN ZUR ENTWICKLUNG UND VERMITTLUNG VON MEDIENKUNST

Die Verbreitung der digitalen Medien hat die Erweiterung der gewohnten Wahrnehmungs-, Produktions- und Vertriebswege zur Folge. Die digitalen Medien bieten im Kunst- und Kulturbereich neue Möglichkeiten des Ausdrucks, der Rezeption und des Vertriebs, durch die die Kunst- und Kulturschaffenden Orientierung und Handlungsfähigkeit gewinnen können. Während in früheren Jahren vor allem Kommunikation und Multimedia-Gestaltung herausgestellt wurden, nehmen inzwischen im Verhältnis von Neuen Medien zu Kunst und Kultur die Themen Bildgestaltung und Verbindung mit den bisherigen Künsten an Bedeutung zu. Die Künste können auch ihrerseits Beiträge zur Weiterentwicklung der Neuen Medien leisten.

Die Nutzung der Neuen Medien in den Künsten führt einerseits zur Entwicklung der sogenannten Medienkunst, ein Bereich, der sich durch Gestaltung sowie Herkunft und Selbstverständnis seiner Produzenten tendenziell von den bisherigen Kunstpartnern abgrenzt. Andererseits werden die Neuen Medien auch zunehmend von Bildenden Künstlern, Musikern, Regisseuren, Choreographen und Literaten in die künstlerische Arbeit einbezogen, wodurch »hybride« Strukturen entstehen. In der Architektur und im Design, teilweise auch im Film, sind diese neuen künstlerischen Verbindungen im Gestaltungs- und Qualifizierungssektor bereits weiter fortgeschritten, während in anderen Künsten teilweise noch heftige Diskussionen stattfinden. Abgesehen von einer Avantgarde, ist insbesondere im Schauspielbereich aber zum Beispiel auch in einigen Feldern der Bildenden Kunst, eine gewisse Distanz zu digitalen Medien anzutreffen, deren künstlerische Gestaltungsmöglichkeit bestritten und teilweise sogar mit Furcht vor einer Verdrängung der »klassischen« Künste verbunden wird. Hingegen nehmen die anfänglich heftigen kulturpolitischen Diskussionen über das zukünftige Verhältnis von gedrucktem und »elektronischem« Buch zumindest zur Zeit mit dem Ausblick auf ein zukünftiges Nebeneinander beider Formen ab. Zunehmend gehen auch Maler, Musiker, Regisseure davon aus, dass die Neuen Medien als Werkzeuge für erweiterte und ergänzende künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten genutzt werden können und dadurch das künstlerische Angebot eher verbreitert als reduziert wird.

Durch die Nutzung der Neuen Medien könnte zukünftig auch die Kluft zwischen Kulturschaffenden und Kulturkonsumenten verringert werden. Das Internet hat bereits im Kunst- und Kulturbereich zunehmend an Bedeutung gewonnen als »Archiv« und »kulturelles Gedächtnis«. Es wird auch in seiner »Globalisierungsfunktion«, die die Bildung von kulturellem Zusammengehörigkeitsgefühl ohne räumliche Nähe ermöglicht, einen großen Stellenwert erhalten.

Die künstlerischen und kulturellen Berufe haben sich durch den Einsatz neuer Technologien gewandelt, Kenntnisse und Fertigkeiten in den traditionellen künstlerischen Techniken verlieren dadurch aber nicht an Bedeutung. Seit einigen Jahren werden vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung unterstützte Modellprojekte¹ in den Bereichen Schule, Hochschule und außerschulische Bildung durchgeführt. Damit sollen neue Angebote sowohl für die Aus- und Weiterbildung von Künstlern und Mediengestaltern als auch für die Gestaltung der (allgemeinbildenden) künstlerischen Fächer im Schulunterricht und in den kulturellen Freizeiteinrichtungen, wie zum Beispiel in Jugendkunstschulen oder in soziokulturellen Zentren, entwickelt und erprobt werden.

Die derzeitige experimentelle Bandbreite im professionellen Bereich ist beträchtlich: Musiker lernen Sound-Design (Universität der Künste, Berlin)², Architekten (virtuelle) Bühnenbildgestaltung (Technische Universität, Berlin), Autoren den Einsatz von Multimedia (Uni Halle/Wittenberg), Filmanimateure den Einsatz von digitalen Medien, Bildende Künstler die Gestaltung mit Computer und Internet (Kunsthochschulen), Tänzer und Schauspieler bewegen sich in virtuellen Räumen und mit virtuellen Figuren (Choreographisches Zentrum Essen, Hellerau). In Schulen wird neben einer allgemeinen Medienkompetenz beispielhaft auch eine für

Studium und Berufsleben wichtige Bild- und Tongestaltungskompetenz entwickelt. Die Aus- und Weiterbildung von Kunst- und Musiklehrern ist dazu eine entscheidende Voraussetzung. Das Animax-Theater in Bonn erprobt unter Mitwirkung von Schul- und Freizeitpädagogen kreatives Verhalten und spielerisches Gestalten von Kindern in virtuellen Räumen – eine geeignete Alternative zu passivem Medienkonsum und zukünftigen »Spiel- und Medienhöhlen«.

Die entscheidende Frage für eine erfolgreiche und effektive Verbreitung dieser best-practice-Modelle und damit auch für die zukünftigen relevanten Bildungsangebote wird auch in diesem Bereich sein, ob es gelingt, E-Learning Konzepte zu entwickeln und zur Verfügung zu stellen. Nachdem bereits seit vielen Jahren umfangreiche theoretische Grundlagen zur »Medienkunst« entwickelt und in Museen, bei Fachkongressen und im Internet oft »flüchtige« Medienkunstprojekte aufgeführt werden, dürfte für eine zukünftige Verbreitung und Weiterentwicklung dieses Bereichs von ausschlaggebender Bedeutung sein, ob in großer Breite »Gestaltungspraxis« und die dazu erforderlichen technischen und künstlerischen Fertigkeiten und »tools« vermittelt werden können. Ausschließlich interpersonelle Vermittlungs- und Lernprozesse sind im Hinblick auf die Breitenwirkung nicht ausreichend. Der Einsatz von Plattformen und Portalen, die nur einzelne Bilder und Texte von Medienkunstprojekten präsentieren können, vermag lediglich künstlerische Formen und Inhalte sowie technische Anforderungen zu beschreiben. Die Forderung lautet: »Medienkunst durch Medienkunst vermitteln«. Auf leistungsfähigen Internetplattformen – zum Beispiel <http://netzspannung.org>, die vom Bundesministerium seit über 4 Jahren gefördert wird – müssen methodisch-didaktisch aufgearbeitete und in ihrem Produktionsprozess in allen Anforderungen detailliert beschriebene Medienkunstprojekte zum weitergehenden Selbstlernen verbreitet werden. Dabei können Projekte dargestellt werden, die sich auf verschiedene Gestaltungs- und Anforderungsbereiche wie Bildgestaltung und Grafikdesign, mixed-reality, story-telling, Klangerzeugung usw. beziehen und vom Anforderungsniveau her entweder für den allgemeinen Schulbereich oder für die künstlerische Aus- und Weiterbildung geeignet sind. Es bleibt abzuwarten, ob es zukünftig bei zunehmender Qualifikation hier auch zu Überschneidungen kommen wird. In dem Maße, in dem das Vermittlungsprofil zum Beispiel um eine Kunstgeschichte der Neuen Medien und um Einführungskurse für Informatik ergänzt wird, kann in Form von »patch work« sukzessive ausprobiert werden, ob sich im Sinne von »common sense« Lernmodule bis hin zu Formen eines Curriculums entwickeln lassen. Inwieweit Lernunterstützung durch – auch zukünftig virtuelle – Tutoren benötigt wird, muss noch – vor allem im Hinblick auf unterschiedliche Anwender – erforscht werden. Einem Einwand, der häufig von Künstlern zu hören ist, dass bei diesem Lernverfahren keine kreative Kunst entstehen könnte, ist mit dem Hinweis auf die bisher auch schon übliche Art der Aneignung von Bilderfahrung, Sehgewohnheiten und handwerklichen Fertigkeiten bei den »klassischen« Malern zu begegnen.

Eine Frage, wie Medienkunst zukünftig vermittelt und praktiziert werden kann, richtet sich auf das Zusammenwirken von Kunst und Informatik. Hier gibt es mehrere praktische Tendenzen und Möglichkeiten: Künstlern kann – zumindest in einem gewissen Umfang – der Erwerb von Grundlagen der Informatik zusätzlich im Internet angeboten werden (»Codekit«, Medienhochschule Köln), Informatiker erweitern ihre Kompetenzen in den Künsten (zum Beispiel Erfahrungen von Fachhochschülern in den Bereichen Literatur, Musik, Theater). Der Wettbewerb »digital sparks«³ hat das besonders deutlich aufgezeigt. Sehr effektiv und zunehmend häufiger anzutreffen, ist das Arbeiten im Team, bei dem Künstler und Informatiker zusammenwirken. Auch hier ergibt sich weiterer Qualifikationsbedarf.

Ein zunehmend verbreitetes »Erlernen« und Praktizieren von Medienkunst – früh beginnend in allgemeinbildenden Schulen – über berufliche Bildung und Hochschulen könnte in Zukunft dazu führen, dass die künstlerischen und wirtschaftlichen Gestaltungsmöglichkeiten sowie die Möglichkeiten einer Begegnung fremder Kulturen durch digitale Medien einen noch größeren Aufschwung nehmen.

1 Siehe hierzu zum Beispiel BLK-Programm www.kubim.de, Infoschul-Programm.

2 Siehe hierzu auch: Schulze, Holger: Körper in Klang. In: FLEISCHMANN, Monika, REINHARD, Ulrike (Hrsg.): Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: Whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, 2004.

3 Siehe hierzu <http://netzspannung.org/digital-sparks/>