

Finish:Unfinish

Das Ästhetische Labor & die Ästhetik der Unvollendung

---Notiz zu einem Beitrag bei eCulture Trends '06, Bremen, 20.10.2006---

Frieder Nake, Universität und Hochschule für Künste, Bremen

Die Ästhetik der digitalen Medien, sagt Peter Lünenfeld, ist eine Ästhetik der Unvollendung („unfinish“). Dies gilt es zu verstehen, um die gesellschaftliche und also kulturelle Differenzierung von „Tätigkeit“ in den Blick zu nehmen, die stattfindet: eine Differenzierung auf begrifflicher Ebene in „Arbeit“ und „Spiel“; eine Differenzierung auf politischer Ebene aber in Lohnarbeit unter verschärften Bedingungen und Pauperisierung. Digitale Medien spielen bei diesem Prozess eine wichtige Rolle, auf beiden Ebenen der Betrachtung.

Medien werden nicht mehr fertig. Sie sind nicht (mehr nur) Produkte, die wir kaufen, sondern Prozesse, die wir leben. Man sagte, die Wirklichkeit verschwände allmählich mit der Virtualität (Hartmut von Hentig). Tatsächlich hat sich die Wirklichkeit aufgespalten in das Aktuelle und das Virtuale. Am Computer, der Informationstechnik, den digitalen Medien macht sich tatsächlich und von Anfang ein Trend der Immaterialisierung fest (Lyotard). Er beruht aber selbstverständlich auf Materielem in besonderer Form: auf Zeichenwelten. Der Computer ist die semiotische Maschine, Software ist algorithmisches Zeichen.

Medien, digital, als Maschinen und Träger, als Realisatoren der Virtualität, der Wirklichkeit also im Zustand ihrer Ermöglichung, digitale Medien werfen die Frage nach unserem Umgang mit dem, was ist, als flüchtig und flüchtig, als sinnlich äußerst präsent und gleichzeitig nicht gut an die Wand zu hängen, abzuheften, einzustellen. In der Welt der Metaphern kann in jedem Augenblick alles anders werden, bleibt nichts das, was es zu sein scheint, ist flugs schon wieder ein Anderes, sich selbst jedoch auch gleich.

Medien, digital, werfen aber auch die Frage nach dem Raum neu auf. Im Diskurs der digitalen Medien ist das mit Händen zu greifen. Wir gehen ins Internet, wir stellen dort etwas rein, wir haben dort Orte und Verbindungen. Der Link kennzeichnet den Computer als digitales Medien, ihn so von sich selbst abhebend.

Zeichen, Flüchtigkeit, Raum, Unvollendung -- das sind Begriffe um die digitalen Medien herum, um das Phänomen der Kultur herum also, das wir hier nun mal -- schick, aber unglücklich, wie ich finde -- „eCulture“ nennen.

Das Programm der generellen Semiotisierung von Welt hat in den digitalen Medien seine maschinelle Form erreicht. Prozesse der Bildung und des Lernens können sich dem nicht verschließen. Sie tun es auch nicht, im Gegenteil: sie werfen sich dem Neuen in schierer Angst vor dem eigenen Versagen und Abgehängtwerden in die Arme. Teleteaching, e-Learning, virtuelles Klassenzimmer, Notebook University und

ähnliche Worte werden herumgereicht. Der Medienunverstand feiert sich selbst, wenn Professoren ihre „Vorlesungen“ auf Video aufzeichnen und „ins Netz stellen“ lassen.

Andere Formen von e-Learning sind nicht ganz so makaber. Doch vergessen wird, dass Lernen wesentlich sozial bestimmt ist. Raum also und nicht Zeit muss Lernprozesse, und damit Didaktik heute bestimmen.

Im Ästhetischen Labor wendet sich das Projekt compArt hin zu Lernwelten, zu einer Didaktik des Raumes. Sie wurzelt in der Reformpädagogik und lässt Algorithmik wie Ästhetik gleichermaßen erfahren, gestalten und leben. Dazu soll vielleicht noch etwas angemerkt werden in der Viertelstunde, die mir gegeben sein wird.

- Zwar müssen wir alle nun lebenslang lernen, aber fast niemand sieht während der Zeit des Studierens die Universität als den Mittelpunkt des Lebens an. Eine Beiläufigkeit neben vielem anderen.
- Im Bereich der digitalen Medien müssen Studierende auch leicht den Eindruck gewinnen, es brauche ein Notebook und den raschen und billigen Zugang zum Internet und schon sei man mitten beim Lernen. Richtig gedacht, aber kurz. Lernen nämlich reduziert auf ein paar simple Funktionen.
- Lernen ist zunächst soziale Anstrengung und Lust, sodann und unbedingt eigene, einsame Tätigkeit.
- Lehren, die andere Seite der Medaille, ist heute zu verstehen als Vorbereitung von Lernumgebungen. Umgebungen also (Räumen!), in die Menschen sich gern begeben, zu denen sie hinstreben, weil sie anders sind, einladend, reichhaltig, angenehm, schön, nirgends sonst so. Diese zu schaffen, Räume mit Identität auszustatten – das ist eine Lust für Lehrende. Aber eine Abkehr.
- Mit der Betonung von Umgebungen (an Stelle von Abläufen) rede ich einer Didaktik des Raumes gegenüber der der Zeit das Wort.
- Das Ästhetische Labor ist eine solche Lernumgebung. Experimentieren (nach dem Muster der Naturwissenschaften, streng und folgerichtig) und Gestalten (nach dem Muster der Kunst, intuitiv und beispielsetzend): beides kann und soll dort stattfinden.
- Das Ästhetische Labor vereint Labor und Studio und Atelier. In ihm ist ganz vieles vorhanden, zu Zeiten aber auch ganz wenig. Nichts bleibt fest, alles kann anders sein. Dennoch verliert es nicht seine Identität. Farbe und Computer. Gute Software und gute Bücher. Skulptur und Film. Zeichnen, Malen, Programmieren, Surfen, Lesen, Diskutieren. Von morgens bis abends. Auch nachts. Niemand wird rausgeschmissen. Alle werden angezogen. Manche machen mit, andere nicht.