

Maria Peters

**Netzkunst und Original –
Prozessorientiertes Lernen mit alten und neuen Medien**

Publiziert auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/learning/swimming/documents/Netzkunst.pdf>

Dezember 2004

Prof. Dr. Maria Peters:

Netzkunst und Original

Prozessorientiertes Lernen mit alten und neuen Medien

Für die Netzkunst ist das Internet nicht nur ein Medium zur Ausstellung von Kunst, sondern vor allem ein Medium zur Herstellung von Kunst. Netzkunst, wie sie z.B. Leslie Huppert in ihrem Projekt „The Robe“ betreibt, rechnet nicht nur mit der Rezeption des Betrachters, sondern entsteht teilweise erst durch seine Aktivitäten. Diese Kunst ist offen, prozessual und nie endgültig in einer abgeschlossenen, überschaubaren Form präsent.

Das Projekt von Leslie Huppert arbeitet mit der ‚Magie‘ von Kleidern und Kleidung. Seit 1995 sammelt sie bedeutungsvolle Textilien von Menschen aus aller Welt. Sie präsentiert diese zum einen im Inneren eines hängenden, etwa 10 m langen, aus Hanfstoff genähten ‚Gewandes‘ und zum anderen in der virtuellen Realität des Netzes. Im Internet sammelt und collagiert sie ihre Fundstücke mit Texten und biographischen Fragmenten, digital ‚zusammengewebt‘ und bildnerisch verändert. Durch die Arbeit im Netz gewinnt die Künstlerin neue Teilnehmerinnen und Teilnehmer am langsam wachsenden Projekt der „Robe“.

„Die Essenz der Arbeit ist Kommunikation. Durch Sprache, Bilder und Materialien wird ein Gedankengewebe erstellt, das skulptural und virtuell verankert ist“

(Leslie Huppert, 1995).

Neue Gestaltungsformen

In der Auseinandersetzung mit der Netzkunst lernen die Schülerinnen und Schüler vielfältige Erfindungen neuer Kommunikationsinhalte und Formen kennen. Es können routinierte Blicke auf alltägliche Dinge und eingeschliffene Erwartungen irritiert und bisher unbekannte Wege der Wahrnehmung, des Handelns und Denkens provoziert werden.

Das Projekt von Leslie Huppert kann die Schülerinnen und Schüler zu eigenen, biographisch und sozial motivierten Handlungsweisen innerhalb alter und neuer Medien anregen. Das Sammeln von Dingen, ihre digitale und materiale Weiterbearbeitung, begleitet durch individuelle und gemeinsame Schreibprozesse, kann zu neuen Gestaltungsformen innerhalb und außerhalb des Netzes führen.

Die gefundenen Präsentationen der Schülerinnen und Schüler lassen sich innerhalb der Klasse, im Austausch der Klassen untereinander und möglicherweise in Zusammenarbeit mit Leslie Huppert immer weiter vernetzen. Sie können auf diese Weise zu veränderten Formen der Kommunikation und des künstlerischen und sozialen Austausches führen.

In ihren Arbeitsprozessen verknüpfen die Kinder visuelle, akustische, olfaktorische, taktile und bewegungsorientierte Wahrnehmungen zu sprachlichen und bildnerischen Erkenntnissen. Dabei können vielfältige Wege gefunden und erfunden werden, die nicht immer sofort auf die Herstellung eines ‚vorzeigbaren‘ Produktes fixiert sind.

Offene Prozesse zum Mitmachen

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren, erforschen, sammeln, gestalten und präsentieren individuelle und gesellschaftlich vermittelte Bedeutungen von ‚Dingen‘ (z.B. Kleidung) in ihren unterschiedlichen Kontexten.

In offenen und selbstbestimmten Prozessen gemeinsamen und individuellen Handelns verknüpfen sich Alltag und Kunst auf neuartige Weise.

Gegen die reine Spielkultur, die im Umgang mit den neuen Medien vorherrschend ist, stehen forschende, kommunikative und gestaltende Umgangsformen mit dem Computer.

Die Kinder erfahren, dass Kunstwerke keine abgeschlossenen, ‚fertigen‘ Produkte sind, sondern offene und zur Mitarbeit anregende Prozesse darstellen, in denen die Produzenten und die ‚Betrachter‘ zu gemeinsam agierenden ‚Partnern‘ werden können.

Sie erfahren, dass die Verknüpfung von alten und neuen Medien zu einer sinnvollen, sich gegenseitig ergänzenden und erweiternden medialen Arbeit führen kann.

Die Erfahrungen mit multimedialen Produktionen können die Bereitschaft und Fähigkeit zur experimentellen, all-sinnlichen Auseinandersetzung mit originaler Kunst im Museum positiv beeinflussen und verändern. Am Beispiel des Gemäldes von Edvard Munch „Mädchen am Meer“ (1906-07) in der Hamburger Kunsthalle können vielfältige Weisen der visuellen, bewegungsorientierten, der imaginativ taktilen und olfaktorischen Annäherung erprobt werden. Zu allen Formen der Wahrnehmung und Auslegung lassen sich verschiedene Weisen des Schreibens vor dem Original finden. In weiteren Schritten der Bearbeitung führt z.B. das Thema Landschaft, sozialer Austausch, Schicksal von Menschen usw. auch multimedial am Computer im Klassenraum zu eigenen Gestaltungsprozessen und Bildrealisationen.

Durch eine mediale Vernetzung der individuell entstandenen bildnerischen und textuellen Umsetzungen ist es möglich, verschiedene Wege der Kommunikation auch über den Klassenraum hinaus zu eröffnen. Es entstehen dabei neue Erfahrungen mit der Sache, sich selbst und den anderen.