

Didaktisches Forum
September 2008

Sara Burkhardt

Der erweiterte Kunstraum – Handlungsraum Netz

Christophe Bruno verbindet eine öffentlich agierende Schauspielerin über eine Funkverbindung mit dem Internet und gibt bei Google Begriffe ein, die einen Bezug zu der Situation haben, in der sie sich befindet. Die Suchergebnisse werden der Schauspielerin per Sprachausgabe in die Kopfhörer geleitet, und sie gibt wieder, was sie hört. So entsteht ein Sprachchaos, Satzfragmente in unterschiedlichen Sprachen und aus unterschiedlichen Kontexten. In seiner Arbeit „Human Browser“ nutzt Bruno eine Schnittstelle von Internet und physischem Raum performativ. Die Akteurin handelt im physischen Raum – das Internet liefert das Material und ermöglicht ein prozesshaftes Erleben von Vernetzung (Abb. 1).

Künstler erforschen das künstlerische Potenzial des Internets, in diesem Fall des World Wide Webs, im Folgenden kurz das „Netz“ genannt. Sie nutzen das Netz und seine Dienste, weisen aber mit ihren Aktivitäten darauf hin, dass das Netz für sie mehr als ein Medium ist, dessen sie sich als Werkzeug bedienen. Es bildet für sie einen Möglichkeitsraum, in dem die künstlerischen Arbeiten Verschiebungen zum Gewohnten zeigen. Die Künstler stören auf, greifen ein und gebrauchen mediale Strukturen und Verfahren gegenläufig zu allgemein verbreiteten, konventionellen Nutzungen. Dabei thematisieren sie auch das Medium selbst, den Kulturraum Internet. Mit ihren Werken üben Künstler Kritik an gesellschaftlichen Zuständen, entwerfen Zukunftsmodelle, nehmen Eingriffe und Übergriffe vor, arbeiten mit Prinzipien des Fake und der Kopie.

Als Experten für medienästhetische Prozesse sollten Kunstlehrende das Potenzial dieser künstlerischen Werke im Netz erkennen, und sie als Modelle nutzen. So können sie die Auseinandersetzung mit aktueller Kunst mit dem Erlangen einer Sensibilität gegenüber der Komplexität medienkultureller Bedingungen verknüpfen. Letzteres ist meines Erachtens dem Begriff der „Medienkompetenz“ vorzuziehen, da dieser der Dimension unvorhersehbarer Ereignisse, also der Komplexität medientechnologischer Entwicklungen, nicht gerecht wird.

Wirklichkeit und Imagination

Bei künstlerischen Arbeiten im Netz gibt es radikale Überschreitungen von Grenzen und Verschränkungen von Wirklichkeit und Imagination. Häufig entstehen gerade durch diese Verschränkungen kontextuelle Verschiebungen. Diese Differenz zwischen dem Tatsächlichen und dem Imaginierten zeigt sich zum Beispiel in den Arbeiten von Susan Collins, die nicht nur in Installationen und Environments eine Verbindung mit dem Netz anstrebt, sondern auf konzeptueller Ebene Verknüpfungen zwischen der Ebene des Tatsächlichen und der Imagination herstellt. Ein Beispiel ist „Tate in Space“. Collins führt auf der in die offizielle Tate-Website integrierten Subsite das von ihr entwickelte Tate-in-Space-Programm als Bestandteil des Museumsprogramms auf. Die Site enthielt zunächst Aufforderungen, das Konzept eines Tate-Ablegers im All mitzugestalten sowie entsprechende Konzepte von Architekten, Künstlern und Autoren. Eine Webcam zeigt den Blick vom Tate-Satelliten auf die Erde. „Tate in Space“ bietet eine Fiktion an, ein alternatives Modell, an dem ein Rezipient teilnehmen kann. Ähnlich sollte der Kunstunterricht Lernende zu aktiv Gestaltenden im Netz machen. So wird es zu einem zusätzlichen Handlungsraum für kunstpädagogische Prozesse.

Rezeption – Produktion – Reflexion

Eine Integration netzbasierter künstlerischer Strategien ist auf den Ebenen der Rezeption, Produktion und der begleitenden Reflexion erforderlich. Die Rezeption von Netzkunstwerken sollte in Verbindung mit Themenbereichen und in Konstellation zu anderen Kunstwerken erfolgen. Ein transzendierter Kunstbegriff und neuartige künstlerische Verfahren verlangen jedoch nach spezifischen Formen der Annäherung an diese heterogenen Kunstformen. Im kunstpädagogischen Kontext wird ein forschendes Erkunden im Projekt und damit verbunden ein forschendes Lernen diesen neuen Formen gerecht, da die Werke selbst Projektcharakter besitzen. Die Strukturen eines Werkes bieten wiederum Methoden für mögliche Entwürfe Lernender und für unterschiedliche Darstel-

lungen. So bieten netzbasierte Werke Ausgangspunkte für Gestaltungsprozesse Lernender in Anlehnung an die jeweiligen künstlerischen Strategien. Dies beinhaltet eine Erprobung netzmedialer Verfahren, die begleitende Rezeption weiterer künstlerischer Arbeiten sowie die Reflexion individueller ästhetischer Prozesse im Kontext des Netzes und seiner medialen Bedingungen.

Ein Lernender muss handeln, um ein Werk in all seinen Dimensionen wahrzunehmen. Dabei ist die Teilhabe an Netzprojekten und die eigene Produktion im Netz zentraler Bestandteil der Auseinandersetzung. Im Idealfall entsteht eine Verschränkung der produktiven Nutzung von Anwendungen und der Reflexion des Mediums und seiner Besonderheiten, die den Blick aus dem Raum des Netzes heraus sucht, um Differenzen und Ähnlichkeiten zu entdecken.

Die im Kunstunterricht geforderte Ausbildung von Gestaltungsfähigkeit ist in Verbindung mit Arbeiten im Netz bedeutsam. Die konstruierten Strukturen im Netz bestehen aus Bild, Text und Klang sowie aus den jeweiligen Verknüpfungen. Da Lernende als Rezipienten wie auch als Produzenten im Netz agieren sollten, bedarf es einer reflektierenden Begleitung dieses Rollenwechsels, die über eine Nutzung des Netzes als Werkzeug hinausgeht. Diese Begleitung erfolgt anhand von Themen und Motiven netzbasierter Kunst, die primäre Fragen der Vernetzung, Autorenschaft, Medialisierung, Authentizität, Globalisierung, Wissensvermittlung und -darstellung zum Inhalt haben. Werke der Netzkunst bilden potenzielle Ausgangspunkte für ästhetisch-forschende Prozesse, die die Entwicklung eigener Fragestellungen und unvorhersehbare Wege und Lösungen beinhalten.

Kommunikation und Kooperation

Lernen erfolgt in der Kommunikation mit anderen. Die kollektive Konstruktion von Ausdrucksformen Lernender ermöglicht in kunstpädagogischen Projekten ein Experimentierfeld für den Ausdruck eigener Erfahrungen, Ideen und Visionen im Austausch mit anderen. Social Software wie Blogs, Wikis und Foren bzw. Projekträume bieten hier strukturierende Unterstützung. Vorteil eines Blogs ist der schnelle und einfache Zugriff auf eine rahmende Struktur, gerade das individuelle Schreiben von Texten zu Bildern und die Verknüpfung von Bildern und Texten werden erleichtert. So kann eine digitale Form des individuellen Bildtagebuchs oder eine digitale Manifestation ästhetischer Forschung entstehen (Abb. 2). Im Netz haben Schüler die Möglichkeit, ohne großen Aufwand Materialsammlungen anzulegen, sie zu verknüpfen und zu kommentieren. Gerade die Variabilität der Objekte ist hier von Vorteil, Texte und Bilder können jeder-

zeit bearbeitet werden. Zeitstrukturen von Unterricht, die häufig gegenläufig zu möglichen selbstreflexiven Prozesse verlaufen, können durch Formen der Selbstorganisation aufgebrochen werden. Hier bietet Social Software die Möglichkeit variabler digitaler Tagebuchformen, kooperativer Mappings und kollektiver wie auch individueller dynamischer Materialsammlungen im Netz (Abb. 3). Anhand künstlerischer Werke, die eben diese genannten Anwendungen und Wissensdarstellungen nutzen, kann das eigene Handeln im Medium in Bezug zu künstlerischen Strategien gesetzt und in seiner Wirkung diskutiert werden.

In der Verknüpfung von Lokalem und Globalem werden interkulturelle Kommunikation und ortsübergreifende Kooperationen ermöglicht, die Unterschiede aber auch Ähnlichkeiten von Kulturen sichtbar machen. Solche Kooperationen können länderübergreifend auch auf rein visueller Basis stattfinden. Die Bildung von Gemeinschaften ermöglicht die Konzentration auf einen überschaubaren Kreis, mit anderen Kommunikationsmöglichkeiten als in der globalen Groß-Öffentlichkeit. Künstlerische Arbeiten im Netz bilden häufig Gegenentwürfe zur kommerziellen Normierung von Netzangeboten und somit ein kritisches Potenzial als Grundlage einer medialen ästhetischen Bildung. Dabei sind solche Versuche interessant, die unterschiedliche Webdienste miteinander verknüpfen und in deren Folge Schüler mit gestaltenden Umnutzungen experimentieren. Solche „Entwendungen“ irritieren und wenden sich widerständig gegen Vorformatierungen.

Schnittstellen

Schnittstellen von Netz und physischem Raum werden von Künstlern wie Bruno performativ genutzt. Eine solche Nutzung zeigt die Grenzen des jeweiligen Raums auf, überschreitet aber auch Grenzen und ermöglicht Kommunikation und Kooperation in hybriden Räumen. Raumbezogene Nutzung ist auch als Möglichkeit im Kunstunterricht denkbar, im Zusammenspiel mit den Bereichen Architektur, Installation, Skulptur, Landschaft oder Mode. Gerade um einem befürchteten Schwinden der Erfahrbarkeit von Körperlichkeit und Materialität entgegenzuwirken, gibt es in diesem Bereich Möglichkeiten der Verknüpfung von netzmedialen und an haptischem Material orientierten Verfahren, die Körpererfahrungen zulassen. Auch die Erstellung von Avataren als Repräsentanten von realen Personen in Netzzäumen kann diese Erfahrung von Grenzsituationen unterstützen. Mobile Systeme werden dabei als Tools zur Auslotung von Übergängen eingesetzt.

Bei all diesen Vorgehensweisen bilden die Variabilität und die Hypermedialität des Netzes die Basis. Diese Eigenschaften ermöglichen Eingriffe Lernender, die die Potenziale des Netzes erproben und ausweiten.

mag in Zukunft als ein Raum zu denken sein, der seine Erweiterung im Netz findet, so dass Übersetzungen von einem Raum in den anderen zum zentralen Element kunstpädagogischen Handelns werden.

Ausblick

Im Blick zu behalten sind mobile vernetzte Kommunikationsformen und neuartige Interfaces – und ihre Möglichkeiten für ästhetische Verfahren und die Erschließung von Kommunikations- und Handlungsräumen. Zunehmend werden bewegte Bilder, interaktive Video-Formate und Hybridisierung eine Rolle in künstlerischen Entwicklungen im Netz spielen und damit auch zum Bezugfeld für Kunstunterricht. Intermediale Ansätze verbinden das Arbeiten im Netz mit Verfahren und Strategien außerhalb des Netzes. Der Raum für Kunstunterricht

Aufgeführte Werke

- Christophe Bruno: „Human Browser“ (2001-2007) <http://www.iterature.com/human-browser>
- Susan Collins: „Tate in Space“ (2002) <http://www.tate.org.uk/space>

Literatur

- Burkhardt, Sara: Netz Kunst Unterricht. Künstlerische Strategien im Netz und kunstpädagogisches Handeln. München (kopaed) 2007.

Human Browser

A human being embodies the World Wide Web

A project by [Christophe Bruno](#) (2001 - 2006)

Session 4 - Festival Transmediale, Berlin - Feb 2-5, 2006

[Back](#) - [Extract 1](#) - [Extract 2](#) - [Extract 3](#) - [Extract 4](#) - [Extract 5](#) - [Extract 6](#)



Here with Andreas Broeckmann, artistic director of the festival and Dieter Daniels (HGB Leipzig)
Videocamera: Valérie Pavia

Abb. 1: Christophe Bruno: Human Browser (Screenshot)

Schatten Comments (0)



[Schatten](#)

Originally uploaded by [flensig](#).

Filed in Uncategorized May 5th, 2007

Digitale Experimente 2 Comments (0)



Filed in Uncategorized May 5th, 2007

Sabotage / Falsche Anweisungen für
STARTPUNKT Comments (0)

„Sie kommt“ „Psst“ - „Hat sie es bemerkt?“

„Da ist sie. Sie macht das wirklich.“ „Sie fotografiert ihr Spiegelbild.“

„Wie gehen wir weiter vor.“ „Ah das hat Julia jetzt geschrieben“ „Warte, hast du das schon onlinegestellt? Du musst doch noch warten das ich ein Foto machen kann.“

„Was hast du gerade geschrieben?“ „Du bist noch mal Julia?“ „Wir dürfen nicht so schnell schreiben, sonst fällt das auf.“

Abb. 2: Ausschnitt aus einem kollektiven studentischen Blog (Arbeitsdokumentation)

