

Blome, Gabriele
Denzinger, Jochen

Initiative „Online-Lernmodule für die medienkünstlerische Weiterbildung“

Fazit des Workshops am 06.02.03 und Thesenpapier (gekürzte Fassung)

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/about/workshops/learning>
24.06.2004



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

INITIATIVE „ONLINE-LERNMODULE FÜR DIE MEDIENKÜNSTLERISCHE WEITERBILDUNG“

_ Fazit des Workshops am 06.02.03 und Thesenpapier, gekürzte Fassung

Dieses Dokument stellt zum einen ein erstes Fazit des Workshops „Online-Lernmodule für die medienkünstlerische Weiterbildung“ dar, der am 6. Februar in Berlin veranstaltet wurde. Es soll drüber hinaus aber Anknüpfungs- und Diskussionspunkte zu Inhalten, Zielen und weiterem Vorgehen einer zu schaffenden Interessengemeinschaft für das Feld „Online-Lernmodule für die medienkünstlerische Weiterbildung“ bieten.

Ziel der mit dem Workshop gestarteten Initiative ist es, die spezifischen Bedürfnisse des Online-Lernens im medienkulturellen Bereich zu identifizieren und zu diskutieren und bereits vorhandene (Forschungs-) Aktivitäten zu bündeln. Dabei sollen Inhalte und Technologien gefunden, bereits vorhandene Lernmodule zusammengestellt und Grundlagen möglicher Curricula erarbeitet werden. Potentiale möglicher gemeinsamer Forschungsprojekte sollen darüber hinaus ausgelotet werden.

I_ZUSAMMENFASSUNG DES WORKSHOPS

Im Rahmen des Workshops als erstem Initialtreffen der Initiative wurden von den Teilnehmern verschiedene Inhalte, Konzepte und Infrastrukturen vorgestellt, die unter dem Thema „Online-Lernmodule für die medienkünstlerische Weiterbildung“ Berücksichtigung finden sollten bzw. könnten:

Die am MARS-Exploratory Media Lab entwickelte Internetplattform netzspannung.org bietet online bereits ein Streaming-Archiv von Vorträgen zur Medientheorie und Videoaufzeichnungen von Vorträgen über medienkünstlerische Arbeiten und Forschungsprojekte (vgl. <http://netzspannung.org/media-library/>), sowie zahlreiche Dokumentationen von aktuellen Projekten aus Medienkunst, -gestaltung und IT-Forschung (vgl. <http://netzspannung.org/cast01/>). Die im Rahmen des in diesem Jahr zum dritten Mal durchgeführten Hochschulwettbewerbs digital sparks eingereichten Studentarbeiten bieten einen umfangreichen Einblick in die aktuelle Lehre in den verschiedenen Studiengängen im Medienbereich. Darüber hinaus arbeitet das MARS-Lab an Visualisierungstools, die die Archivinhalte in unterschiedlichen Anordnungen darstellen: Das Semantic-Map-Interface gruppiert heterogene Inhalte auf der Basis ihrer semantischen Bezüge in Inhalts-Cluster und das Timeline-Interface stellt Inhalte geordnet nach Themen in parallelen Zeitsträngen dar. Sowohl die genannten Inhalte wie die Visualisierungstools stehen für die Aufbereitung von Online-Lernmodulen zur Verfügung. Die Auswahl der Inhalte müsste sich an den Themen eines Curriculums orientieren.

In dem von Gerda Sieben vorgestellten Weiterbildungs-Projekt „Künste.Medien.Bildung“ wurden eine DVD und ein Buch produziert, die sich an Einrichtungen und Multiplikatoren der kulturellen Bildung und Weiterbildung, an Schulen, berufsbildende Einrichtungen und Hochschulen richten. Die DVD bietet Konzepte und praktische Beispiele für die Vermittlung von Medienkompetenz. Ausgehend von einzelnen Kunstsparten bietet sie Einblick in die neuen ästhetischen Möglichkeiten, die durch digitale Technologien entstehen. Eine Übertragung der DVD ins Internet wird nicht erfolgen. Jedoch wird es möglich sein, einzelne Beispiele in Online-Lernmodule zu integrieren, die es auszuwählen gilt.

Prof. Huber zielt im Rahmen des Projektes „Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter“ auf die Verankerung der Netzkommunikation in den Kunsthochschulen und im Kunstunterricht. An der Staatlichen Akademie für Bildende Künste Stuttgart entwickelt er neue Unterrichtseinheiten und Forschungen zur visuellen Kompetenz sowie ein Lehrbuch zur systematischen Bildwissenschaft. Die von ihm im Rahmen des allgemeinen Lehrbetriebs und in Fortbildungen für Kunstpädagogen durchgeführten Kurse werden zurzeit komplett offline durchgeführt. Möglicherweise können Ergebnisse dieser Kurse in ein Curriculum eingebunden werden.

Das von Prof. Herczeg vorgestellte Projekt „ArtDeCom“ verfolgt das Ziel, bereits in den Schulen ein Verständnis für Programmierung zu vermitteln. Die von ihm vorgestellte Arbeit richtet sich an praktizierende Kunstpädagogen. Im Rahmen des Projektes werden Modelle für den Schulunterricht entwickelt, die Unterricht im Fach Informatik mit ästhetischer Bildung verbinden. Die vorgestellten Beispiele für verschiedene Altersstufen können sowohl für die Ausbildung von Kunstpädagogen wie für die Lehrerfortbildung genutzt werden.

Im Rahmen des Projektes „Kunst, Informatik, Theorie“ entwickelt Prof. Trogemann „Code.Kit“, einen Online-Programmierkurs für künstlerische Kontexte. Momentan bietet eine Website das *KHM Media Toolkit*, eine Sammlung von JAVA Applets zur Vermittlung grundsätzlicher Programmierstrukturen sowie das *KHM Interface Toolkit*, eine Sammlung von JAVA-Applikationen, die mit Vernier LabPro, einem günstigen Sensorensystem, zum Einsatz in medienkünstlerischen Arbeiten verbunden werden können. Die auf der Website bereitgestellten Programmierbausteine werden in JAVA-Kursen an der KHM eingesetzt.

Das von Rudolf Frieling und Prof. Daniels initiierte Projekt „Medien Kunst Netz“ hat zum Ziel, Informationen zur Medienkunstgeschichte im Netz zu präsentieren und diese historisch aufzuarbeiten. Dabei werden folgende Themenfelder bearbeitet: - Körper – Gender – Medium, Bild – Ton – Synthese, Digitale Ästhetik – Immersion, Theorie – Text – Visualisierung, Open Source – Public Space. Diese Themen werden ergänzt durch eine Einführung in die parallele Geschichte von Kunst- und Medientechniken mit Materialien und Quellentexten sowie die Darstellung von Künstlerprojekten. Es ist zu prüfen, welche Inhalte wie in ein Online-Lernangebot integriert werden können.

II_CURRICULUM FÜR DIE MEDIENKÜNSTLERISCHE WEITERBILDUNG

Ein Schwerpunkt des Workshops war die Frage, inwieweit sich aus den Aktivitäten der Teilnehmer Ansätze für ein gemeinsames Curriculum ableiten lassen. Die besondere Herausforderung liegt hierbei in der Entwicklung eines transdisziplinären Konzeptes. Noch immer bilden die „Schule der Wahrnehmung“ und die „Schule der Logik/Cognition“ (Trogemann) zwei Kulturen. Prof. Seelinger wies darauf hin, dass Medien nicht einfach als Werkzeuge angesehen werden können, da sie die Inhalte auch formen und betonte damit die Relevanz transdisziplinärer Konzepte.

Folgende konkreten Vorschläge wurden formuliert, die einen Ausgangspunkt für die Diskussion über ein Curriculum für die medienkünstlerische Weiterbildung bilden:

Prof. Herczeg nannte als wesentliche Punkte für ein Curriculum für Schulen:

- » Medienkunde zur Vermittlung von Charakteristika der digitalen Medien
- » Verstehen der Wirkung von Erlebnisräumen
- » transdisziplinäres Arbeiten (Aufhebung der Fächertrennungen)
- » systemorientierte Wissensvermittlung
- » kooperatives Arbeiten
- » Konstruktion von Handlungsräumen (Interaktion)
- » Konstruktion von Wissensräumen (Kommunikation).
- » Programmieren digitaler Werkzeuge

Kunstpädagogen müssen also zur Vermittlung dieser Inhalte bzw. zum transdisziplinären Arbeiten ausgebildet werden.

Prof. Trogemann hält für die Ausbildung von Medienkünstlern das Erlernen der Grundlagen des Programmierens für sinnvoll. Seiner Meinung ist es nicht erforderlich, dass Medienkünstler ihre Arbeiten selbst programmieren, jedoch sollten sie die Produktion ihrer Projekte leiten können und ein Grundverständnis für die Logik des Programmierens haben, um mit Informatikern zusammenarbeiten zu können. Er stellte fest, dass sich die Muster in Medienkunstprojekten wiederholen und schlug vor, analog zu den Design-Patterns der Informatik Design-Patterns für die Medienkunst bereit zu stellen. Dies könnte das Programmieren für Medienkünstler wesentlich vereinfachen.

Generell müsse man in der Kunstausbildung, so seine Meinung, weg vom Entwurf von Objekten und das Entwickeln von Prozessen vermittelt werden.

Als einen wesentlichen Inhalt für die von ihr fokussierte Zielgruppe definierte Gerda Sieben die Vermittlung von Verknüpfungs- und Managementkompetenzen sowie von technischen Kompetenzen, d.h. konkret:

- » Umgang mit Hard- und Software
- » Umgang mit Interfaces
- » Beherrschung von HTML

Dabei stellt sich heraus, dass Vermittlung technischer Kompetenzen unterschiedlichen „Lebenszyklen“ unterliegt: Während Anwenderprogramme sehr schnell veralten, vollziehen sich Innovationen auf der Ebene der Programmierung nur sehr langsam.

Prof. Stapelkamp regte an, dass folgendes Lernmaterial interaktiv sein bzw. als Video vorliegen sollte:

- » Wahrnehmungslehre (fachliche Beispiele, Vorführungen)
- » Wahrnehmung erfahren bzw. offenbaren
- » Kommunikationstraining im direkten und indirekten Dialog (Dialogformen, Diagrammieren, Ideenskizzieren, Flowchart- und Drehbucheerstellung, etc.)
- » Präsentationstechniken
- » Kritiktraining (konstruktive Kritik empfangen und austeilen)
- » Prozesse organisieren und in Gang setzen
- » Impulse geben (Imagination, Brainstorming, Motivation)

Frau Seelinger regte an, den Ansatz der Entwicklung von Lernmodulen zu erweitern. Dynamische, nonlineare Gestaltungsmodulare und mediale Vermittlungsebenen sollten ergänzt und auf Vernetzung sollte hingearbeitet werden, um perspektivisch einen komplexen Bildungsraum zum Thema aufzubauen.

III_FAZIT UND THESEN

Der Workshop hat nach unserem Erachten folgende wesentlichen und zentralen Punkte zutage gebracht:

- 1_Da sich Online-Learning im Bereich der medienkulturellen Bildung aus verschiedenen Gründen von herkömmlichen E-Learning-Konzepten unterscheidet, müssen dafür neue Modelle entwickelt werden.
- 2_Online-Learning im Bereich der medienkulturellen Bildung muss an eine Präsenzlehre gekoppelt bleiben; rein "virtuelle" Konzepte scheinen nach dem derzeitigen Erkenntnisstand wenig sinnvoll. Das Potential der unterschiedlichen Möglichkeiten, Online- und Präsenzlehre zu verbinden, muss noch ausgelotet werden.
- 3_Die Anforderungen der unterschiedlichen Zielgruppen, die im Rahmen medienkultureller Bildung adressiert werden, divergieren sehr stark. Insofern kann es nicht ein gemeinsames Curriculum geben, sondern verschiedene Curricula müssen entwickelt werden. Hier erscheint ein modularer Aufbau sinnvoll, um einzelne Module in verschiedene Curricula einbinden zu können.

Aus dem genannten Punkten ergibt sich die Notwendigkeit

- 1_die spezifischen Anforderungen und Bedürfnisse für Online-Learning, die generell im Bereich der medienkulturellen Bildung bestehen, zu erarbeiten
- 2_die zu adressierenden Zielgruppen zu identifizieren und deren Anforderungen zu untersuchen
- 3_Inhalte und Curricula entsprechend dieser Anforderungen zu entwickeln und potentielle Gemeinsamkeiten zu identifizieren und zu entwickeln
- 4_Vermittlungskonzepte und entsprechende Technologien und Tools zu identifizieren und zu entwickeln.

Zielgruppen

Für die Erstellung von Curricula ist die Identifikation der zu adressierenden Rezipienten und Zielgruppen eine Grundvoraussetzung, da die Ausbildungsbedürfnisse sehr unterschiedliche sind. Als Zielgruppen wurden zunächst genannt:

1. Lehramtsanwärter im Bereich Kunstpädagogik
2. Kunstpädagogen im Schuldienst
3. Kursleiter im Bereich kulturelle Bildung
4. Studierende der bildenden Kunst/ Medienkunst
5. Studierende des Faches Mediengestaltung
6. Studierende der Informatik
6. praktizierende Künstler/ Postgraduierte
7. Schüler

Zusätzlich zur Berücksichtigung bestimmter, formal definierte Zielgruppen, wäre eine Orientierung der Ausbildungsinhalte am individuellen Kenntnisstand erforderlich. Daran schließt sich die Frage an, welche Qualifikationsbedürfnisse bei den jeweiligen Zielgruppen vorliegen. Diese sollten in einem nächsten Schritt konkret erarbeitet werden.

Bewertung

Die vorgenannten Ergebnisse bilden einen wichtigen Ausgangspunkt für die weitere Entwicklung des Themas. Auf der Basis der vorhandenen Arbeitskapazitäten kann jedoch nicht für alle Zielgruppen ein Curriculum erarbeitet werden. Vielmehr wird die Online-Darstellung darauf zielen, Ressourcen zusammen zu stellen, die für die Aus- und Weiterbildung im Bereich Medienkunst, Mediendesign und Vermittlung eingesetzt werden können. Im weiteren Verlauf muss entschieden werden, mit welchen Partnern und für welche Zielgruppe auf dieser Grundlage längerfristig ein Curriculum erarbeitet werden kann.

Eine solche Aufbereitung wird auch eher den im Rahmen des Workshops zusammengetragenen Erfahrungen in der medienkünstlerischen Ausbildung gerecht:

- » Es gibt für die künstlerischen Studiengänge kein Standardwissen, das theoretisch erlernt und abgefragt werden kann.
- » Soziale Orte sind für diese Ausbildungsgänge von zentraler Bedeutung.
- » Kommunikation und Betreuung sind wichtig zur Vermittlung der Inhalte, können aber online unter den aktuellen Bedingungen nicht geleistet werden
- » In der kunstpädagogischen Ausbildung differieren die Anforderungen je nach Bundesland und Schulstufe.

(Autoren: Gabriele Blome und Jochen Denzinger, Mai 2003)