



Michael Hirtenfelder

Lost Poem

Zwischen real & virtuell

Bemerkungen zu BE & Neue Medien und
Vorstellung des Unterrichtsprojektes *Lost Poem*

Vorbemerkungen

Zwischen real & virtuell

Lost Poem

Resümee

Gastreferat
Institut für Kommunikation / Bildnerische Erziehung
Kunstuniversität Linz
30.Mai 2001

für Irmgard und Thomas

Vorbemerkungen

Zu meinen großen Leidenschaften gehören, wie könnte es anders sein, die Kunst und das Unterrichten.

Im Bereich der **Kunst** eine Einschränkung meiner Vorlieben zu treffen fällt schwer. Ein großes Interesse für die zeitgenössische Kunst, ist vorhanden; dabei auch für jene, die im weitesten Sinn eine gewisse Identifikation mit virtuellen Bildern zulässt; also die Videokunst, den Film, die Fotografie, die Konzeptkunst, im Grunde für alles, was sich im Grenzbereich zu den Medien und in der Medienkunst selbst abspielt. Dies mit einzelnen Namen zu verbinden ist nicht notwendig, denn vielmehr interessieren mich Qualitäten einzelner Werke, egal wer ihre Autoren sind. An einem Namen komme ich trotzdem nicht vorbei: Peter Weibel. Vater der Medienkunst, Künstler, Kunsttheoretiker, Kunstphilosoph, Kunstvermittler, Ausstellungskurator, Museumsdirektor, Lehrer und noch viel mehr in einer Person.

Was für die Kunst gilt, trifft auch für die **Pädagogik** zu. Ich bin Lehrer aus Leidenschaft. Im pädagogischen Kontext steht mir das von Wolfgang Schulz mit geprägte Konzept der *Ästhetischen Bildung* sehr nahe, auf das ich später noch genauer eingehen werde.

Im Bereich der **Kunsterziehung** bin ich stark von der Idee des *Ästhetischen Forschungsprojekts* geprägt. Auch dies soll später noch Teil meiner Ausführungen sein.

Ich kann heute von mir sagen, Bildnerischer Erzieher aus Leidenschaft zu sein. Das ist gar nicht so selbstverständlich und hat sich erst in den letzten 10 Jahren so ergeben. Rückblickend hat das Unterrichten erst damals begonnen spannender zu werden als ich meine eigene Tätigkeit als eigennütziger Künstler mehr oder weniger aufgegeben habe, um mich vornehmlich auf meinen Beruf als Lehrer zu konzentrieren und dadurch die Jugendlichen ins Zentrum meiner Arbeit rückten. Ich habe die Kunsterziehung zu meinem künstlerischen Konzept erklärt und bin sehr glücklich damit.

Als Preisträger des letzt jährigen Wettbewerbs *Bildnerische Erziehung & Neue Medien* wurde ich von Prof. Dr. Angelika Plank zu diesem Gastvortrag eingeladen, um u. a. mein prämiertes Projekt namens *Lost Poem* vorzustellen.

Ich möchte zunächst mit ein paar allgemeinen Bemerkungen zu Bildnerische Erziehung & Neue Medien beginnen. In Anlehnung an das Motto des heurigen Wettbewerbs, das *manuell & digital* lautet, hat der erste Abschnitt meines Referates den Titel *Zwischen real & virtuell*.

Ich habe dabei versucht eine Folie zu erarbeiten, hinter der dann die eigentliche Präsentation von *Lost Poem* stattfinden kann.

Zwischen real & virtuell

Die Menschheit begibt sich auf den Weg, steigt an einem Gate ein, gelangt auf einen Highway und jetet mit unvorstellbar hoher Geschwindigkeit von einer Transitzone zur anderen. Alles wird kinetisch, transitiv und unterliegt ständigen Umwälzungen. Unversehens finden wir uns auf einem anderen Throughway wieder und sind zu ewigen Passagieren geworden, die im Cyberspace Richtung Zukunft sausen, an denen die Welt vorbeirast und nur im Augenwinkel registriert wird. Auch die Virtualität nimmt an dieser Irrfahrt in eine neue Supermoderne teil. Durch die Rasanz ihres Erscheinens als Begriff nur unscharf wahrgenommen saust sie an uns vorbei, übertrifft unser und sogar ihr eigenes Tempo, überholt sich quasi selbst und bleibt virtuell insofern, dass sie ihre Zukunft in sich verhüllt und als Begriff im Werden bereits etwas ist, bevor sie noch geworden sein wird. - Dieser etwas kryptische, aber lustige Satz über die Virtualität ist in Anlehnung an Eric Alliez' Überlegungen zum Begriff entstanden.(1)

Gate, Transitraum, Navigation, Highway, Exit, Speed, ...
Die Computer-Welt hat eine Vorliebe für Verkehrsmetaphern entwickelt.

Ich bin mit dem Zug nach Linz gekommen und habe für die Strecke von Zuhause bis hier her mehr als 7 Stunden gebraucht. Eigentlich liebe ich diese gemütliche Art des Reisens, den langsameren Wechsel der Orte; eine Fahrt, für die das Ankommen das eigentliche Ziel darstellt und auf der auch ruhige Betrachtung und Wahrnehmung gerade noch möglich sind. Auf meinem Weg hatte ich Zeit noch ein weiteres Mal darüber nach zu denken, ob ich diesen Vortrag eigentlich so beginnen soll.

Ich habe nochmals sortiert, selektiert, probiert, verworfen und wieder neu zusammengefügt.

Kreativität ist ein Effekt von Selektionsmechanismen. Suchen, auswählen, probieren, neu arrangieren, erfinden; Strategien und Regeln entwickeln, um die fehlende Ganzheit in freiem Spiel neu zu organisieren.

„Der Computer schöpft eine Kombinationsvielfalt aus und versetzt den Gestaltenden in die Lage sich der Komplexität eines großen Möglichkeitsfeldes gewachsen zu zeigen. Künstlerisches Gestalten unter Computerbedingungen konstruiert ästhetische Labyrinth, in denen wir uns spielerisch einüben. Bildgestalten am Computer bereitet das präzise Vergnügen an Dingen, die nicht ganz vorhersehbar und oft unerwartet, aber doch errechnet sind“, schreibt Norbert Bolz in seinem Essay *Kommunikationsdesign und Neue Medien*.(2)

Man begibt sich also auf einen Weg, dessen Ziel nicht klar definiert ist. Irgendwie wird man vom Rechner ständig dazu verführt, feste Standpunkte zu vermeiden, das Ziel ständig in Schwebelage zu halten, um dadurch offen für neue Wahrnehmungsfelder zu bleiben. Bolz bezeichnet *Performanz* als den übergeordneten Begriff dieser Unbestimmtheit. Ihre Gestaltungselemente sieht er als fragmentiert und als ihre typischen Gestaltungstechniken nennt er die Montage, die Collage und das Zitat; allesamt gekennzeichnet von einer gewissen Unbestimmtheit.(3) Diese Unbestimmtheit bereitet aber auch Unbehagen und wirft uns oft zurück auf uns selbst, manchmal auch mit der Erfahrung, dass unsere Identität zersplittert und vervielfältigt ist.

Schon Nietzsche hat ja das Ich des Menschen als „leeren Ort einer Vielzahl“ entzaubert.

Unser Konflikt ist, dass wir in vielen flagranten Gegenwarten zu leben haben. „Ich habe so viele Gegenwarten, wie ich Fernsehkanäle habe und noch eine dazu mein Heim.“ Xavier Rupert de Ventos hat diesen Satz geprägt, und er meint weiter: „Und ich bin ständig im Konflikt entscheiden zu müssen, in welcher dieser Gegenwarten ich leben will. Ich habe die Aufgabe auszuwählen. Jeder muss seiner Gegenwart Profil oder Gestalt verleihen und ist als Autor für sie verantwortlich. (...) Computerprogramme sind im Gegensatz zum Fernsehen im Stande hinreichend poröse und flexible Basis-Stimuli zu schaffen, so dass jeder in der Lage sein wird, genau das zu tun, was er tun möchte; (...) seinen eigenen Vordergrund und Hintergrund zu gestalten, einer Sequenz zu folgen und diesen Gegenstand eher in den Blick zu nehmen als jenen.“(4)

Der Computer ermöglicht uns also nicht bloß fremde Ansichten oder Sichtweisen zu konsumieren, sondern eigene Bilder zu entwerfen und diese wiederum selbst zu untersuchen. An uns liegt es die verschiedenen flagranten Dimensionen zu selektieren d.h. kreativ mit ihnen um zu gehen. Dann sind die Chancen sehr gut in unserer eigenen Welt zu entscheiden. Und wir werden entscheiden müssen.

Dafür gilt es eine hinreichend weiche Denkweise zu finden; Freud würde sagen, dass wir lernen müssen, den Dingen mit „gleichschwebender Aufmerksamkeit“ zu begegnen. Wir müssen sein wie Jäger, die den Blick über den Horizont schweifen lassen, mit den Augen gleichzeitig überall und nirgendwo im Speziellen, zerstreut und doch wachsam.

Jeder Zug, den Menschen durch eigene Entscheidungen aus einer Vielzahl von Möglichkeiten und aus einer Situation der Ungewissheit heraus treffen, ist eine Chance. Chancen sind aber auch Risiken, denn sie gehen mit dem Bewusstsein einher, dass auch andere Entscheidungen möglich gewesen wären und dass das eventuelle Scheitern selbst verschuldet ist. Destruktion und Kreation hängen zusammen.

Florian Rötzer ortet in seinem Aufsatz *Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft*, dass die aktuelle Medienrevolution den Trend zu einer „ludistischen Kultur“ freigesetzt hat. „Der ästhetische Mensch“, schreibt er, „sieht die Welt als Spiel an, bei dem es darauf ankommt, aktiv mit zu spielen, neue Welten und sich selbst zu erfinden, nicht auf Sicherheit allein zu spekulieren. Es ist eine Herausforderung das Spiel gut und elegant zu spielen, also nicht die Kontingenz an der künstlichen Ordnung der Dinge auszuschließen, sondern mit ihr und dem ihm inne wohnenden Risiko zu gestalten.“(5)

Der Computer ist die erste Maschine, die das zum Prinzip hat und auch erlaubt. Kreatives Arbeit mit dem Computer passiert wie ein Spiel unter Regeln, welche u.a. die Programme vorgeben, und vor einem Horizont der Ungewissheit schöpferische Entscheidungen treffen zu müssen.

Die zweite Frage ist immer, ob die erste die richtige ist.

All das bislang von mir Bemerkte passt zusammenfassend gut ins Bild der *Ästhetischen Bildung*, wie sie Wolfgang Schulz vertritt, im Allgemeinen und ins Bild einer Kunstpädagogik im Sinne von Blohms *Ästhetischen Forschungsprojekten* im Speziellen.

Die *Ästhetische Bildung* nach Schulz plädiert grob gesehen für einen Unterricht, in dem nicht primär Lehrerantworten auf Fragen gelehrt werden, die Lehrer stellen, sondern begreift Schule insgesamt als kreativen Ort, an dem Schülerinnen und Schülern zu eigenen ästhetischen Erfahrungen verholfen werden soll, indem sie eher Fragen erfinden und nach möglichen Antworten suchen lernen. Unterricht ist in diesem Sinne Anleitung zur Suche nach Lesearten.(6)

Auf die Wichtigkeit von Erkenntnissen, die auf originären ästhetischen Erfahrungen beruhen, weist auch Manfred Blohm in seinem Entwurf einer Kunsterziehung als *Ästhetisches Forschungsprojekt* hin. Jedes Kunstwerk ist das Ergebnis eines

Arbeitsprozesses, der als wichtige Momente experimentierende Suchbewegungen und das Erfinden von Ausdrucks- und Wahrnehmungsformen hat. Erfinden und Experimentieren.(7) Damit sind zwei Begriffe gefallen, die auch in Bezug auf Computer-Arbeit im kunstpädagogischen Kontext zentrale Funktionen haben: Das Erfinden als erprobendes, auf eigenständigen Selektionsmechanismen basierendes produktives Handeln und die Bereitschaft zum Experiment als offene, nicht auf klar definierte Wege hin orientierte Haltung. Gestalten unter Computerbedingungen verläuft per se erfinderisch und experimentell ohne klar formulierbare Setzungen, es sei denn die der Vielfalt. Dies beginnt bereits bei der erforschenden Erkundung der Programme und erstreckt sich über viele Probehandlungen am Bild, die rasch herstellbar und genauso schnell wieder löschar sind. Die Arbeit führt nicht geradlinig zu eindeutigen Antworten, sondern wirft ständig eine Reihe weiterer Fragen auf.

Die zweite Frage ist immer, ob die erste die richtige war.

Damit unsere Schülerinnen und Schüler nicht ganz auf sich allein gestellt bleiben, wenn sie vom Rechner verführt auf sich selbst zurückgeworfen, Gefahr laufen an ihrer zersplitterten Vielheit zu verzweifeln, brauchen ihre Forschungsprojekte natürlich die Hilfe eines wachsam Jägers. - Dazu fällt mir noch ein anderes passendes Bild ein, nämlich das eines Chaospiloten. Chaospilot zu sein klingt irgendwie gut. - Damit also die Schüler nicht allein dastehen, brauchen sie die Unterstützung eines wachsam lenkenden Piloten namens Zeichenlehrer, der sie mit „gleichschwebender Aufmerksamkeit“ beobachtet, ihnen zur Seite steht und jene Impulse liefert, die sie zu alternativen Handlungsweisen anstoßen.

Hierin liegt die (kunst)pädagogische Spannung, nämlich solche Impulse zu entwickeln, um sie dann genau zur rechten Zeit und am rechten Ort spontan einzusetzen. Eben einzugreifen, um der suchenden Arbeit der SchülerInnen am Computer - im Sinne von Kluszynskis' Definition einer medialisierten Kunst - jene korrigierende Poesie zu verleihen, die sie auch wieder aus der digitalen Welt zurück führt zu einer Lösung am Ende einer getanen und bewältigten Arbeit. Sie eben, um wieder eine meiner Verkehrsmetaphern zu verwenden, sicher an einem Bahnhof ankommen lässt. - Dazu kommt mir noch eine schöne Verkehrsmetapher in den Sinn, nämlich jene des fahrenden Odysseus, der einen sicheren Hafen ansteuern möchte. (Hier würde auch mein Bild des Chaospiloten sehr gut dazu passen.)

Ich denke es ist hoch an der Zeit, dass Peter Weibel zu Wort kommt. Nun ist genau der richtige Zeitpunkt dafür. In einem Interview zur Ausstellung Net_Conditions anlässlich des steirischen herbstes 1999 hat er etwas gesagt, das mir gerade

im Zusammenhang mit der Idee des Ankommens bzw. Zurückführens - in seinem Fall aus dem Cyberspace - sehr gut gefällt:
„Mich interessieren vor allem jene Arbeiten der Netzkunst, welche die Wechselwirkung zwischen real und virtuell zum Thema haben. Ereignisse im realen Raum lösen Ereignisse im virtuellen Raum aus; Ereignisse im virtuellen Raum des Cyberspace wiederum Ereignisse im realen Raum, also an dem Ort, an dem wir uns gerade befinden. (...) Das Netz zeigt nämlich nur eine Seite.“(8)

Wenn ich jetzt einmal kurz innehalte, um zurück zu schauen, was aus meiner Einleitung geworden ist, so muss ich bemerken, dass ich im Großen und Ganzen recht positiv über den Computer gesprochen habe. Ich wollte eigentlich sanfte Kritik mitschwingen lassen. Ist mir das in ausreichendem Maße gelungen? Es war zumindest beabsichtigt, denn mein Gesamtkonzept ist eher ein vorsichtiges, das dazu neigt einer medialisierte Kunst gegenüber der reinen Medienkunst den Vorzug zu geben. Ryszard Kuszynski definiert den Begriff Medialisierung wie folgt:

„ Während die Medienkunst sich stark auf die Zukunft bezieht und die soziale Entwicklung hin zur Informationsgesellschaft und postbiologischen Welt beschleunigt, verzögert eine medialisierte Kunst diesen Prozess und verleiht ihm mehr Humanismus. Sie bezieht sich auf die historischen Formen der Kunst und versucht, Vergangenheit und Zukunft zusammen zu bringen.“(9)

Besonders als Lehrer bevorzuge ich diese vorsichtige Sichtweise. Sie eröffnet meines Erachtens eher die Chance zur Entwicklung eines kritischen, emanzipatorischen Umgangs mit den neuen elektronischen Medien und vergisst auch das Manuelle nicht.

Der nun folgende Abschnitt soll Lost Poem gewidmet sein, einem Netzprojekt, das mit Schülern meiner Schule entstanden ist. Ich will es kommentieren, seine Entstehung beschreiben und auch visuell präsentieren.



Lost Poem

*Follow, poet, follow right
To the bottom of the night,
With your unconstraining voice
Still persuade us to rejoice;
...*

Doris Mätzler und Jürgen Bereuter, die Autoren der Internet-Arbeit *Lost Poem*, Schüler der 8. Klasse des Bildnerischen Zweiges am Borg Egg, haben dem schrillen Medium Internet ein poetisches Werk eingepflanzt, das sowohl die Möglichkeit des Mediums schätzt, als auch gleichzeitig das Medium leise kritisiert. Als „langsame“ Arbeit von schlichtem Design will *Lost Poem* die Zeit ein klein wenig korrigieren. Es kann als Netzspiel aufgefasst werden, an dem sich reale Menschen von ihren realen Orten aus in Form einer Shared Community an der Suche nach einem Gedicht beteiligen, das durch sie selbst im Netz verteilt worden ist.

Aus dem Blickwinkel der Kunst betrachtet ist *Lost Poem* kein Werk im herkömmlichen Sinn. Es beschränkt sich nicht auf ein spezifisches Objekt, sondern erweitert sich zur ästhetischen Praxis, bei der ein kommunikativer Austausch im Vordergrund steht. Das Publikum, der User selbst wird Teil des Erkenntnisprozesses, während *Lost Poem* eine Wiedergutmachung, Entbergung oder Neuerschließung erfährt.

Im Rahmen eines bilingualen Unterrichtsabschnittes des Wahlpflichtfaches Bildnerische Erziehung mit Englisch als

Arbeitssprache waren die Schülerinnen und Schüler aufgefordert ein Werk zum Thema „Conflicts“ zu entwickeln.

Die erste Phase (Motivation und Findung) begann Anfang November 1997. Uns stand im Rahmen des Unterrichts eine Doppelstunde pro Woche zur Verfügung. Ich möchte gleich vorweg nehmen, dass mit zunehmender Fortdauer des Projekts diese Zeit bei weitem nicht ausreichte und auch Stunden des Regelfachs BE und zusätzlich auch viel Freizeit investiert wurde.

Der Schüler Jürgen Bereuter tüftelte zunächst an einem Konzept, das von der Idee aus ging, zerbrochenes Glas durch eine möglichst genaue Bestandsaufnahme und Spurensuche wieder zusammen zu setzen. Mir gefiel dieser Ansatz so gut, dass ich mit der Klasse darüber sprach und einige Schüler dazu anregen konnte, bei der Weiterentwicklung dieser Idee mit zu helfen. Bald begann sich eine spannende Sache ab zu zeichnen. Als kongeniale Partnerin von Jürgen kristallisierte sich Doris Mätzler heraus. Im Zuge der gemeinsamen Recherchen stieß sie auf das Gedicht von W. H. Auden, das von der Rettung der Welt durch die Kraft der Poesie handelt.

Glas - Gedicht - Poesie - Zerbrechlichkeit - Konflikt - Wiedergutmachung - Rettung

Wieder war es Doris, die die Idee zu einer Glasgravur entwickelte. So gravierten die beiden das Gedicht in eine große Glasplatte ein.

Damit begann Phase 2 der Arbeit (Konkretisierung analog d.h. manuell). Der symbolische Akt der Zerstörung und ein darauf folgender Versuch der Wiedergutmachung - Arbeit an der Lösung eines Konflikts - war eine wichtige inhaltliche Komponente. Ein Teil des Wiedergutmachungsprozesses ist die Bestandsaufnahme. Jürgen Bereuters Anfangsidee des Nummerierens von Glasscherben hatte plötzlich Sinn bekommen. In langwieriger akribischer Kleinarbeit wurde jeder einzelner Glassplitter des zerbrochenen Gedicht-Bildes auf Hundertstel Gramm genau abgewogen (eine dazu benötigte Spezialwaage wurde von Physik ausgeliehen), dann Stück für Stück 1:1 nach gezeichnet und in Inventarlisten archiviert.

Ich war mittlerweile ziemlich begeistert, wie und mit welcher Eigendynamik sich die Dinge entwickelten. In weiteren Besprechungen wurde beschlossen, die Sache auch außerschulisch voran zu treiben und somit zu einem breiteren öffentlichen Anliegen zu machen. Ich war auf eine Projektinitiative des Öks aufmerksam geworden, die sich „*Stories For The Digital Campfire*“ nannte und Schülern Webspace für digitale Geschichten zur Verfügung stellte und auch für ein entsprechendes Bekanntwerden der Internetauftritte zu sorgen versprach. Wir nahmen uns vor, die Möglichkeiten, welche uns diese Initiative bot, für unser Anliegen zu nutzen.

Nach einer vorläufigen realen Präsentation des Lost Poem an unserer Schule traten wir Mitte Jänner 1998 in eine nächste

Phase des Projekts ein. Dieser Abschnitt der digitalen Konkretisierung war eigentlich nicht geplant sondern hat sich eben ergeben. Doris und Jürgen machten sich also daran das Werk, das mittlerweile *Lost Poem* getauft worden war, digital aufzubereiten und in Zusammenarbeit mit eine paar Schülern des Wahlpflichtfaches Informatik entsprechende Seiten für das www. zu gestalten. Im Zuge dieser Arbeit ergab sich ein neuer Aspekt. Jürgen wollte eine Netzcommunity um unser verloren gegangenes Gedicht aufbauen. Eine weitere interessante inhaltliche Komponente war geboren; das Werk wurde durch einen kommunikativen Aspekt erweitert. Dieser sollte durch die Möglichkeit, dass interessierte Besucher der Internet-Seiten echte, reale, also materielle Bruchstücke des Gedichts via E-Mail bestellen können, angeregt werden. Die bestellten Splitter sollten ihnen dann per analoger Post zugeschickt werden. Die Kommunikation zwischen den neuen Besitzern und auch uns war das Ziel. *Lost Poem* war, nicht vorhersehbar, zu einem Vollkommenen Netzprojekt geworden, einem Stück Cyberart.

Kurz nach der Fertigstellung des Internet-Auftritts Anfang Februar 1998 langten, was niemand so wirklich geglaubt hatte, die ersten Anfragen und Bestellungen via digitaler Post ein. Unser Konzept funktionierte und entwickelte sich rasch weiter und weiter.

Im Laufe dieser letzten Phase - ich möchte sie Anwendungsphase oder eigentliches Projekt nennen - die von Anfang Februar 1998 bis Mitte 1999 dauerte, wurden an die 40 Splitter in ganz Österreich und zwei sogar ins Ausland verschickt. Außerdem entwickelte sich tatsächlich ein reger Gedankenaustausch, der hauptsächlich via E-Mail oder Chats lief. Der zeitliche Aufwand, den die Betreuung der Web-Seiten, das Verschicken der Mails und der Scherben in Anspruch nahm, überstieg natürlich die Zeit, die uns im Rahmen des Unterrichts zur Verfügung stand, bei weitem. Die beiden Schüler betreuten ihr *Lost Poem* ausschließlich in ihrer Freizeit und taten dies mit großem Engagement bis zum Ende.

Warum *Lost Poem* ein gelungenes Werk darstellt, liegt meines Erachtens darin begründet, dass die Arbeit logisch sinnvoll im Sinne des Mediums und auch der Kunst ist, weil es eigentlich erst durch die Möglichkeiten des Mediums selbst zum Werk wird, dass dabei im Sinne des interaktiven und kommunikativen Ansatzes die User, indem sie die Möglichkeiten des Internets nutzen, das Werk mit gestalten

und dass sich *Lost Poem* zwischen real und virtuell hin und her bewegt, es nicht im Netz bleibt - Weibel: „Das Netz allein genügt nicht.“ - sondern in die Realität zurückkehrt und sich erst außerhalb des Cyberspace realisiert.

Resümee

Die aktuelle Medienrevolution hat auch den traditionellen Bildbegriff revolutioniert, da sie völlig neue Bilder frei gesetzt hat. Diese bestimmen heute unser Bild vom Bild und prägen unsere Vorstellung von Bildlichkeit ganz allgemein. Nehmen wir an, dass das abendländisch europäische Modell der Bild-Kunst, nämlich das Tafelbild, den Kunstunterricht weitgehend auch heute noch prägt, ergibt sich die Frage, ob diese tradierte Bildauffassung für die Beschreibung von Computer-Bildern noch Gültigkeit haben kann.

Denn unbestritten sind die virtuellen Bilder anders als alle bisher da gewesenen. Durch sie sind völlig neue Formen der Visualisierung möglich geworden; gänzlich neue Ästhetische Erfahrungen sind die Folge.

Dass ein Unterricht, der sich Bildnerische Erziehung nennt, auch diese neuen Bilder in sein Repertoire aufnehmen muss, bedarf heute wohl keiner Diskussion mehr. Vielmehr als eine Frage des Wollens ist es eine Frage des Wie.

Lost Poem ist in diesem Zusammenhang vielleicht nicht gerade das beste Modell, da es die Normalität des Zeichenunterrichts sprengt. Es ist nicht alltäglich, sondern eines der Highlights, welche in ihrer Einzigartigkeit mit viel Glück und besonders guten SchülerInnen einfach passieren. Vielmehr sind es die in vielen kleineren, kontinuierlich aufbauenden Einheiten bewusst auch didaktisch konzipierten Arbeiten, bei denen es Schritt für Schritt darum geht, sowohl Programme zu erkunden als auch medienspezifische Erfahrungen zu sammeln. So wäre es auch wünschenswert, die Medienspezifik des digitalen Bildes zum Feld u.a. auch didaktischer Untersuchungen zu machen. Ziel ist eine erweiterte Fachdidaktik der Neuen Medien, die dem Lehrenden grundlegende Mittel zur Verfügung stellt, welche ihn zwar führen ihm aber gleichzeitig jenen spielerischen Freiraum gewähren, der gerade für eine experimentelle Arbeit mit dem Computer so wesentlich ist. Weiters erscheint mir in diesem didaktischen Zusammenhang auch wichtig darauf hin zu weisen, dass der Computer nicht bloß auf die Funktion eines verlängerten Bleistifts, Pinsels oder Meißels reduziert wird.

Der Werkzeugcharakter allein spielt es nicht. In einem Unterricht, der auch Kunstunterricht sein will, gilt es über den Werkzeugcharakter hinaus zu denken. Ein durch produktives und reflexives Handeln gekennzeichnetes Bemühen durch den logisch-sinnvollen d.h. sowohl inhaltlich und gleichzeitig technisch begründeten Einsatz des Computers zu neuen medienbedingten Erfahrungen und Erkenntnissen zu gelangen, ist Teil unseres Programms.

Oberstes Prinzip ist und bleibt für mich dabei die Poesie. Das Poetische erschließt sich dadurch, dass etwas auf verschiedenen Ebenen logisch erscheint, also ganz einfach stimmt. So scheue ich abschließend nicht davor zurück Begriffe wie Schönheit, Erhabenheit und Intimität als Elemente des Poetischen ganz oben auf meine Liste zu stellen. Denn das unmittelbare Verzaubern der Menschen ist und bleibt eine wichtige Aufgabe unseres Programms, das *Bildnerische Erziehung (und Neue Medien)* heißt.

*Follow, poet, follow right
To the bottom of the night,
With your unconstraining voice
Still persuade us to rejoice;*

*With the farming of a verse
Make a vineyard of the crows,
Sing of human unsuccess
In a rapture of distress;*

*In the deserts of the heart
Let the healing fountain start,
In the prison of his days
Teach the free man how to praise.*

W. H. Auden, *In Memory of W. B. Yeats*

Literatur

(1) Eric Alliez u. Elisabeth Samsonow (Hg.), *Telenoia. Kritik der virtuellen Bilder*. Wien 1999

(2) Norbert Bolz, *Ästhetik als neue Leitwissenschaft*. Kommunikationsdesign und neue Medien. In: Eckhard Hammel (Hg.), *Synthetische Welten*. Essen 1996

(3) ebda.

(4) Xavier Rupert de Ventos, *Fernsehen und virtuelle Realität. Ein neuer Weg zurück nach Kakanien?* In: Gianni Vattimo u. Wolfgang Welsch (Hg.), *Medien - Welten - Wirklichkeiten*. München 1998

(5) Florian Rötzer, *Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft*. In: Gianni Vattimo u. Wolfgang Welsch (Hg.), *Medien - Welten - Wirklichkeiten*. München 1998

(6) Wolfgang Schulz, *Ästhetische Bildung*. Beschreibung einer Aufgabe. Weinheim / Basel 1997

(7) Manfred Blohm, *Die documenta X als Feld für ästhetische Forschungsprojekte von Schülerinnen und Schülern*. In: Werner Stehr u. Johannes Kirschenmann (Hg.), *Materialien zur documenta X*. Ostfildern 1997

(8) Peter Weibel, Interview zu *Net_Conditions*. steirischer herbst 1999.
In: Kunststücke, ORF 1999

(9) Ryszard W. Kluszyński, *Kunst der Medien, Medialisierung der Kunst*.
In: Springerin. Hefte für Gegenwartskunst. Band V, Heft 1, Wien 1999

Michael Hirtenfelder. Lehrer für Bildnerische Erziehung und Bildnerisches
Gestalten/Werkerziehung am Bundesoberstufenrealgymnasium Egg.

Bundesoberstufenrealgymnasium Egg
Pfister 925
A-6863 Egg / Vorarlberg
T: 05512 / 2484
F: 05512 / 2484 5
michael.hirtenfelder.borge@schulen.vol.at