

Die Idee

Hallmann, Kerstin

Published in:
Schnittstelle Kunst - Vermittlung

DOI:
[10.14361/9783839407325-017](https://doi.org/10.14361/9783839407325-017)

Publication date:
2007

Document Version
Verlags-PDF (auch: Version of Record)

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Hallmann, K. (2007). Die Idee: die "Schnittstelle Kunst - Vermittlung" in der Kunstschule KunstWerk, Hannover. In C. Mörsch (Hrsg.), *Schnittstelle Kunst - Vermittlung* (S. 82-85). transcript Verlag.
<https://doi.org/10.14361/9783839407325-017>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Die „Schnittstelle Kunst – Vermittlung“ in der Kunstschule KunstWerk, Hannover

Jahr	Wann	Was
2005	Januar bis Juli	Konzeptentwicklung und Programmierung der Interneseiten – Kunstschulteam, Kerstin Hallmann und Marek Szenk
	August bis Dezember	Projektbaustein: Raum und Zeit – Kunstschulteam
	September	Erste Bestückung der Regale und Dokumentation im Internet
	September	Einrichtung der Wandzeitung*
	September	Mitmachaktion beim Vorprogramm zur Ausstellung „Erzähl mir was vom Tod“ – in Kooperation mit dem Fachbereich Bildung und Qualifizierung der Stadt Hannover, Arnold Busch – Britta Schiebenhöfer
	September ab Oktober	Umfrage: Was ist Kunst? *
2006	ab November	Zeitlabor mit naturwissenschaftlichen Experimenten für Kinder *
		Pixelbücher: Über den gesamten Zeitraum des Projektes fand eine thematisch wechselnde Bestückung der Zeitregale mit unterschiedlichen Spielregeln statt. Insgesamt entstanden 22 verschiedene Pixelbücher. Britta Schiebenhöfer*
	Januar bis Juli	Projektbaustein: Leben und Tod – Kunstschulteam
	Januar bis Juli	Darstellung des Projektes im Rahmen der Ausstellung „Erzähl mir was vom Tod“ – Viola Bars, Studentin*
	Februar	Besuch der Ausstellung „Erzähl mir was vom Tod“ mit TeilnehmerInnen der Kunstschule*
	Februar	interne Fortbildung zum Regal-Prinzip*
	März	Friedhofsführung für Kinder – Amt für Umwelt und Stadtgrün Hannover, Cordula Richter
	März	Sargbemalung mit Kindern in Kooperation mit dem Haus der Begegnung, Ahorn-Grieneisen AG – Viola Bars, Studentin, Britta Schiebenhöfer
	April	Auktion der Objekte aus dem Zeit-Regal – Hannah Lerch, Studentin, Mitmachaktionen zum Thema Zeit auf dem Tag der offenen Tür*
	ab April	Fotoautomat*: wöchentliche Porträtaufnahmen dokumentieren Veränderungen bei den ProjektteilnehmerInnen
	August bis Dezember	Projektbaustein: Chaos und Ordnung / Sammeln und Archivieren – Kunstschulteam
	ab September	Fortbildungen für Erzieherinnen zum Regal-Prinzip – Katrin Mohr
	Sept. 2006 bis Jan. 2007	Projektauswertung und Dokumentation*

* Kunstschulteam =
Anja Busse, Gerald Dreger, Elke Lückener, Katrin Mohr, Britta Schiebenhöfer, Detlef Uhde



Die Idee

KERSTIN HALLMANN, FREIE MITARBEITERIN DER KUNSTSCHULE KUNSTWERK

In dem Projekt zeitr@um planten wir, gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen unserer Kunstschule eine interaktive Struktur für einen virtuellen und einen realen Projektraum zu erarbeiten. Dieser sollte den Rahmen für eine gemeinsame, kontinuierliche ästhetische Praxis zum Thema „Zeit“ bilden. Um das große Thema greifbarer zu machen, wurde es von uns in drei Themenblöcke aufgegliedert, zu denen begleitende Veranstaltungen in der Kunstschule konzipiert wurden:
1. Zeit und Raum. 2. Leben und Tod. 3. Ordnung und Zufall.

Ausgehend von zeitgenössischen Kunstpraktiken, beabsichtigten wir mit dem Projekt Handlungsformen in die alltägliche Kunstschulpraxis zu integrieren und als besondere Formen der Kommunikation zu installieren. Bisherige Erfahrungen in der Arbeit mit Neuen Medien sollten in dem Projekt genutzt und weiterentwickelt werden. Dabei war uns die Verbindung von traditionellen, analogen (Leinwand, Temperafarben, Ton, Pappmaché u.ä.) und digitalen Medien (Computer, Digitalkamera, Internet u.ä.) wichtig. Wir wollten in dem Projekt sowohl in Bezug auf unsere Werkstätten – dem Atelier und der Medienwerkstatt – als auch in Bezug auf die Kurse übergreifend arbeiten. Um solche Verbindungen herstellen zu können, beabsichtigten wir einerseits einen virtuellen, interaktiven Handlungsräum in Form einer Website zu entwickeln, in dem über die zweijährige Projektzeit alles zum Thema „Zeit“ digital präsentiert, kommuniziert, recherchiert, dokumentiert und gestaltet werden kann. Zum anderen entwarfen wir einen „realen“ Handlungsräum in Form eines Regalsystems, bestückt mit Materialien zum Weiterbearbeiten. Das Projekt zeitr@um bekam damit zwei Schauplätze, die im Laufe des Projektes miteinander durch gemeinsame oder einzelne Interaktionen der KunstschulteilnehmerInnen vernetzt werden konnten.



Schauplatz I – der virtuelle Projektraum

Für seine Realisierung musste zunächst eine Website entwickelt werden, die einerseits von den Kunstschatzteilnehmenden und potenziell jedem/r NutzerIn der Website als bespielbarer Handlungsräum zur Verfügung stehen und gleichzeitig, für die Öffentlichkeit zugänglich, den Verlauf des Projektes dokumentieren würde. Die Website sollte aus verschiedenen, leicht zu bedienenden Interfaces bestehen, so dass eine interaktive NutzerInnenstruktur entstehen konnte, in die Arbeiten aus dem Projekt in Form von digitalen Fotos, Kurzvideos, Texten, Tonaufnahmen u.ä. eingefügt sowie weiter bearbeitet werden konnten. Unsere Absicht war, in Zusammenarbeit mit einem Programmierer/Webdesigner eine Internetseite zu entwickeln und so zu gestalten, dass sie auf die individuellen Bedürfnisse der Teilnehmenden antworten und möglichst verschiedene Ebenen von Beteiligungs- und Gestaltungsmöglichkeiten bieten würde. Im Verlauf des Projektes würde sich dieser virtuelle Projektraum, so unsere Planung, nach Bedarf der NutzerInnen füllen, erweitern und so zu einem sich permanent verändernden, interaktiven Gebilde aus erarbeiteten Aspekten zum Thema Zeit entwickeln. Doch wer würde diesen virtuellen Projektraum mit seinen offenen Möglichkeiten der digitalen Gestaltung wirklich nutzen? Das Nebeneinander von analogen und digitalen Medien hatte bislang gezeigt, dass in unserer Kunstschatzschule diese vorwiegend nach dem Prinzip „entweder oder“ genutzt wurden und dass es nur in wenigen Projekten zu einer Vernetzung der beiden Bereiche kam. Zudem beobachteten wir geschlechts-spezifische Verhaltensweisen bezüglich der Mediennutzung. So waren die Jungen wesentlich häufiger in der Medienwerkstatt anzutreffen als die Mädchen, die sich eher auf Arbeiten mit analogen Medien in den Ateliers konzentrierten. Aufgrund dieser Beobachtungen kamen wir zu dem Schluss, dass die Vernetzung zwischen digitalen und analogen Medien nur funktionieren konnte, wenn das Geschehen auf Schauplatz I, also dem virtuellen Projektraum, auch in den Atelierräumen ganz konkret zum Ausdruck kommen würde.



Schauplatz II war daher als „realer“ Projektraum in Form eines Regalsystems mit vielen Fächern gedacht, in dem alle im Rahmen des zeit@um-Projektes entstandenen künstlerischen Arbeiten der Teilnehmenden, ob analog oder digital, platziert werden konnten. Unsere Absicht war es, auch hier die Arbeitsergebnisse weiterhin als Assoziationsmaterial zur allgemeinen Verfügung zu stellen. Es sollte für alle die Möglichkeit bestehen, sich auf die bereits entstandenen Arbeiten zu beziehen, sie zu verändern und Neues daraus zu entwickeln. Zu Beginn wollten wir das Regal mit Materialien aus dem Kunstschatzfundus bestücken, die zum Anfangen, Bearbeiten, Experimentieren und Verändern anregten. Ebenso erhofften wir uns mit der permanenten Präsenz der Regale in den Atelierräumen und den darin präsentierten Arbeiten, Kommunikation über diese zu initiieren und die Kinder zu einem kontinuierlichen Prozess der Weiterbearbeitung bzw. Veränderung einzuladen. Das Regal erschien als eine Möglichkeit, auch digital entstandene Arbeiten durch deren Umwandlung in Form von Computerausdrucken, Fotos o.ä. wieder in den Atelierräumen sichtbar werden zu lassen.

Durch diese Verknüpfung von Schauplatz I und Schauplatz II erhofften wir uns, Wechselwirkungen zwischen den unterschiedlichen Medien entstehen zu lassen – aus Analogem konnte Digital-virtuelles werden und umgekehrt. So konnte beispielsweise eine im Rahmen des Projektes entstandene Ton-Skulptur mit der digitalen Kamera fotografiert und auf unsere Website gestellt werden. Dort konnte ihr virtuelles Abbild daraufhin vom/von der UrheberIn selbst oder von anderen weiter bearbeitet werden. Wir beabsichtigten, eine Arbeits- und Handlungssituation herzustellen, die im Umgang, sowohl mit digitalen als auch mit analogen Medien, eine Reflexion von neuen und bekannten Einsatzmöglichkeiten herausfordert und so Momente entstehen lässt, in denen sich festgefahrenen Handlungs- und Sehweisen lösen können. Wir sahen das Projekt als ein „work-in-progress“ an, bei dem sich die Resultate durch die Interaktionen zwischen den daran Beteiligten immer wieder verändern, in Bewegung bleiben und mit der Zeit miteinander vernetzen würden.



