

Zu „Document“

OLIVER MEYER, BETREUER DER MEDIENWERKSTATT IM HAUS DER JUGEND OSNABRÜCK

Im Vergleich zu meiner Tätigkeit als PC-Kursleiter für 8- bis 16jährige Jugendliche, in denen ich das Programm gestalte und die Kids in eine Richtung lenke, war die Betreuung des Projektes „Document“ eine neue Erfahrung: Abgesehen von einer kurzen Einführung in das System und den Umgang mit der Bildbearbeitungssoftware (Photoshop), befand ich mich ‚in der Hand‘ der TeilnehmerInnen. Es war nicht meine Aufgabe, Inhalte gezielt zu vermitteln, sondern den jungen KünstlerInnen bei der technischen Umsetzung ihrer Einfälle behilflich zu sein. Da die meisten wenig Vorerfahrungen mit digitaler Bildbearbeitung hatten, war eine Einführung notwendig, die sehr auf die Vielfalt der Möglichkeiten, wenig auf die detaillierte Durchführung dieser zielen musste. Diese sollte später im Einzelfall folgen. Auch hier gab es einen großen Unterschied zu meiner sonstigen Tätigkeit, in der ich den Inhalt eher ‚von unten nach oben‘ vermittele, anhand ausgewählter Arbeitsbeispiele, die jeweils nur Teilaspekte beleuchten, in ihrer Vielfalt aber am Ende ein Ganzes ergeben. Angesichts des engen Zeitrahmens, des Projektzieles und nicht zuletzt der Motivation der TeilnehmerInnen, die sicher keinen Computerkurs besuchen, sondern sich künstlerisch ausdrücken wollten, war jedoch diese bewusst breite und dadurch oberflächliche Einführung in die Bildbearbeitung angezeigt. Zudem war mir besonders wichtig, niemanden durch Betonung bestimmter Techniken in seiner Kreativität zu beschränken.

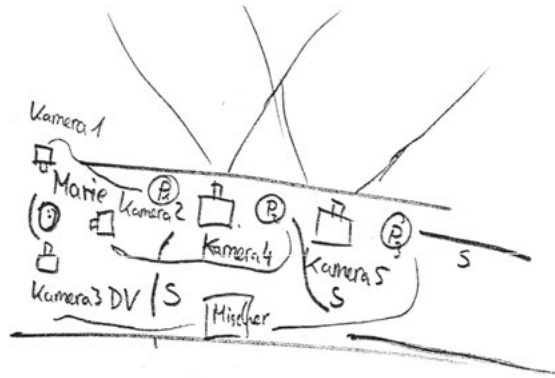
Für mich war es eine Gratwanderung, mich einerseits so weit zurückzunehmen, dass die Ideenvielfalt nicht durch Betonung bestimmter Arbeitsweisen und Techniken leidet, andererseits gleichzeitig bei der Realisierung einmal gefasster Ideen zu helfen und aufzuzeigen, welche weiteren Möglichkeiten sie bieten. Dies war eine durchweg positive Erfahrung. Den TeilnehmerInnen auf ihren



Arbeit in der Medienwerkstatt im Haus der Jugend Osnabrück

Wegen zum eigenen Kunstwerk zu folgen, sich mit ihnen über die Brillanz einer gefassten Idee (und ihre gelungene Umsetzung) zu freuen, oder auch still mit ihnen zu leiden angesichts widerspenstiger oder ermüdender Strecken des Weges, war spannend und erfrischend. Erfreulich empfand ich die Vielfalt der aus dem Projekt hervorgegangenen Werke, die meinen erhofft geringen Einfluss auf die Ideenfindung bestätigte. Überrascht hat mich die unterschiedliche Ausschöpfung der gegebenen (digitalen) Möglichkeiten. Das Einsatzspektrum reichte von vollständig am Rechner entstanden Präsentationen bis hin zur Nutzung des PCs als reines Werkzeug für die Organisation der Bilder. Die Erinnerung an die Motivation der ProjektteilnehmerInnen weckt sowohl negative als auch besonders positive Gefühle: Zum einen gab es gerade in der Anfangsphase einige Durststrecken zu überwinden, teilweise gestaltete sich die Ideenfindung als langwierig, und nicht jeder hatte Spaß am Experimentieren mit der Software. Zum anderen war es für mich eine sehr angenehme Erfahrung, nicht den Zirkusdirektor spielen zu müssen, der sein Publikum unterhält, sondern mit Menschen zu arbeiten, die ihr eigenes ‚Ding‘ machen wollen, und ihnen zu helfen, an ihr Ziel zu kommen. Beobachtet zu haben, wie manche ihr ‚Ding‘ gefunden haben und welche Wichtigkeit und Ernsthaftigkeit sie ihrer Arbeit beimaßen, zumal, als diese vom PC-Arbeitsplatz befreit in der Ausstellung zu sehen war, lässt das Projekt für mich zu einer sehr guten und bereichernden Erfahrung werden.





- wenn Fatima abhaut, Monitore reintragen, mittlerer M dex 1.

1. (mittlerer) Esther
2. Marie (kleiner)
3. Gunduly & Esther

