

Anspruch und Realität der Computerarbeit im zeitr@um

DETLEF UHTE, IM RAHMEN VON „SCHNITTSTELLE KUNST – VERMITTLUNG“
FREIER MITARBEITER DER KUNSTSCHULE KUNSTWERK

Der Computerraum in der Kunstschule steht während der Kurszeiten allen TeilnehmerInnen zur Verfügung. Die Kinder können die Programme zur Bild- und Grafikbearbeitung nutzen, um ihre Bildideen zu verwirklichen. So lassen sich beispielsweise relativ einfach, mit Hilfe der digitalen Mal- und Zeichenwerkzeuge, aus Fotos Bildmontagen herstellen und Collagen gestalten.

Die Arbeit am Computer kann auch mit der Arbeit in den Werkräumen kombiniert werden. Einige Kinder nutzen dieses Angebot dafür, die in den Werkräumen entstandenen Objekte zu ergänzen oder andersherum, Fotos von den Objekten am Computer weiter zu bearbeiten.

Der Umgang mit den Bildbearbeitungsprogrammen wird durch Anregungen und Hilfestellungen der KursleiterInnen pädagogisch begleitet.



Anspruch

- Der Computer soll vorrangig als ein Umsetzungswerkzeug für individuelle Bildideen erkannt werden.
- Das Potential des Computers als interessante Ergänzung zu bekannten handwerklichen Gestaltungstechniken soll deutlich werden.
- Die Themen des Projektes sollen im Computerraum eigenständig bearbeitet werden.
- Das Regalprinzip soll sich auch auf der Internetseite widerspiegeln. Die Materialien können dort virtuell weiterbearbeitet werden.

Realität

Anders als in den zwei Werkräumen, in denen die Präsenz der Regale den Kindern das Projekt immer wieder vor Augen führte, fiel es im Computerraum deutlich schwerer, den inhaltlichen Bezug zum Projekt herzustellen bzw. aufrechtzuerhalten.

Mit Ausnahme einiger „Boomzeiten“ – vor allem kurz vor der Veröffentlichung eines neuen „Pixelbuchs“ – wurde die Internetseite nur wenig genutzt. Das mag einerseits an der komplexen Handhabung gelegen haben, die es den Kindern nicht gerade einfach machte, ihre Ideen umzusetzen, andererseits sicher auch am mangelnden Interesse der 4- bis 9-jährigen Kinder an der Bearbeitung der Projektthemen im Internet sowie deren noch nicht ausreichend ausgebildeten Lesefähigkeiten.

Vielleicht war aber auch die reine Reproduktion der Objekte aus dem Regal nicht inspirierend genug, um mit digitaler Bildbearbeitung fortgesetzt zu werden. Hier wäre es für die Arbeit am Computer sicherlich hilfreicher gewesen, speziell für die digitale Weiterbearbeitung ausgewählte Bilder zu erstellen. Möglicherweise hätte eine Galerie der Bilder – ähnlich wie im Regal – motivierend gewirkt. Die bestehende „Ausstellung“ auf der Internetplattform war dafür scheinbar nur sehr bedingt geeignet und wurde daher von den Kindern nur selten als Anreiz für eine Weiterbearbeitung genutzt.

Für eine Belebung der projektbezogenen Arbeit im Computerraum sorgte der „Fotoautomat“, in dem jede Woche ein Foto der Kinder, ausgehend vom gleichen Kamerastandpunkt und mit gleichem Bildausschnitt, angefertigt wurde. Die Reihe der Fotos zeigte die Veränderungen der Kinder in der Zeit.

Andere projektbezogene Angebote von mir wurden jedoch nur von sehr wenigen Kindern in Anspruch genommen, und auch diese waren für längerfristiger angelegte Tätigkeiten selten zu begeistern.

Im Computerraum zählen für viele Kinder hauptsächlich „schnelle Ergebnisse“. Kleine Bildmontagen, Collagen oder eigenständige Malerei müssen schnell fertig werden. Die Bereitschaft der Kinder, sich am Computer über einen längeren Zeitraum hinweg einer Aufgabe zu widmen, ist meiner Beobachtung nach nicht sehr



Screenshot

stark ausgeprägt. Deswegen wurden komplexere Arbeitstechniken nur selten angewendet, so dass insgesamt der Kenntnisstand der Bild- und Grafikbearbeitung bei den Kindern verhältnismäßig gering blieb. Meine Angebote, ihren Kenntnisstand zu erweitern, wurden in der Regel kaum angenommen.



Konsequenz

Ein Mitmachangebot im Internet, das als Pendant zu den Regalen gedacht ist, kann scheinbar nicht mit dem „gleichen“ Material versehen werden wie dieses. Digitale Abbilder von realen Objekten funktionieren nicht auf die gleiche Weise. Im Sinne eines anregenden und mehrdeutigen Materialangebots muss der ausgewählte Bildvorrat für Kinder wohl anderer Art sein, aufgrund der Erfahrungen mit den angeführten Beispielen: eher reduziertere, klarere, grafisch wirkende Formen, bzw. klar definierte inhaltliche Bezüge.

Auf der Suche nach neuen Ideen zur Anregung des experimentellen Umgangs mit digitalem Bildmaterial entstanden folgende Angebote:

Ausgehend von der Internetseite <http://www.mrpicassohead.com> (auf der man mit Bildelementen aus Porträts von Picasso eigene Köpfe gestalten kann, was von den Kindern mit großem Interesse aufgenommen wurde), haben wir gemeinsam versucht, dieses Spiel mit einfachen Formen und Farben zu erweitern.

Neben der freien Arbeit am Computer wurden Grafikdateien zum Experimentieren vorbereitet. In diesen Dateien finden sich einfache Formen, wie z.B. Kreise, die in Anzahl, Position, Größe und Farbe variiert werden können.

Eine weitere Idee ist dem Buch „Kunst aufräumen“ entnommen, in dem Bilder in ihre Einzelteile zerlegt und neu kombiniert beziehungsweise sortiert werden. So findet eine intensivere Auseinandersetzung mit den Bildelementen und den neu arrangierten Bildkompositionen statt.

