

Kunstvermittlung digital

Ein Werkstattbericht

Die Darstellung der folgenden Projekte soll einige Einblicke in die breitgefächerte Praxis der *digitalen Kunstvermittlung* ermöglichen. Insbesondere die pragmatischen Aspekte digitaler Kunstvermittlung sollen an dieser Stelle betont werden. Es geht dabei auch um Fragestellungen, die jeder Produktion von Medien vorangehen müssen: In welchen Vermittlungsprozeß soll das Medium eingebunden werden? Wer sind die Teilnehmer bzw. Adressaten dieses Prozesses? Und welches ist das bestgeeignete Medium, um die Inhalte optimal zu transportieren? Bei den hier vorgestellten Projekten handelt es sich zum einen um eine CD-ROM zu Person und Werk des aus Hannover stammenden Künstlers und Dadaisten Kurt Schwitters. Diese CD-ROM ist das Ergebnis einer mehrjährigen Kooperation des Sprengelmuseums in Hannover mit der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und der Schlüterschen Verlagsanstalt. Ausgangspunkte für dieses Projekt bildeten sowohl kunstwissenschaftliche und kunstpädagogische Ansprüche als auch strategische Überlegungen des Marketing.

Das zweite Beispiel ist eine Computersimulation, die im Zusammenhang mit dem Forschungsvorhaben »Künstlerische Strategien in Prozessen der Raum- und Umweltplanung« am Fachbereich Gestaltung der Fachhochschule Hamburg entstanden ist. Im Zentrum des Forschungsprojekts stand die Arbeit an Konzeptionen

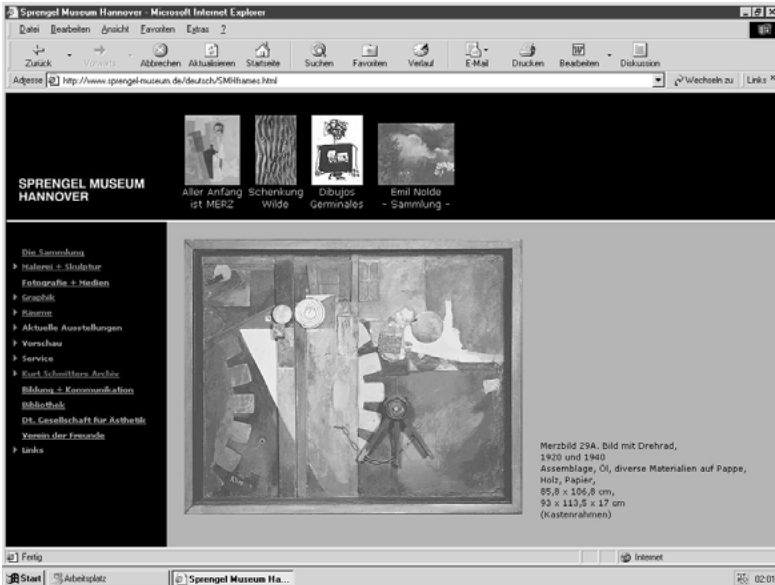
von *Land-Art* bzw. *Urban Design* oder *Environmental Art*. Hinzu kam die Durchführung und Reflexion realer künstlerischer bzw. gestalterischer Vorhaben, die Bestandteil laufender Landschafts- und Raumplanungen sind. Die Konzeption einer CD-ROM war bei diesem Projekt nicht das vorrangige Ziel, sondern es verstand sich als Mittel zum Zwecke der Präsentation eines künstlerischen Entwurfes und hatte damit unterstützende Funktion in der Darstellung des künstlerischen Vorhabens.

Die CD-ROM Kurt Schwitters

Die CD-ROM *Kurt Schwitters*¹ zeigt den Versuch, ein digitales Medium einzusetzen, welches in erster Linie museumspädagogische Funktionen übernehmen soll. Als Beispiel für viele kunstpädagogische Museums-CD-ROMs erscheint sie als Mittel eines pädagogischen Prozesses, mit dem versucht wurde, dem Bildungsauftrag eines (Kunst-)Museums gerecht zu werden. Kurt Schwitters, dessen Werke einen bedeutenden Sammlungsschwerpunkt des Sprengel Museums bilden, wird auf dieser CD-ROM ausführlich vorgestellt (s. Abb. 1). Das Multimedia-Produkt enthält neben einer Werkschau von 136 Werken und mehreren Videodokumentationen, zahlreichen Aufnahmen rezitierter Werke im Originalton auch 600 historische Bilddokumente zur Kultur-, Kunst- und Zeitgeschichte. Die CD-ROM ist ansprechend gestaltet, die Bildqualität hervorragend, die Querverweise sind inhaltlich stringent und die Ton- und Videosequenzen stellen einen besonderen Reiz für den Benutzer dar. Spielerisch erhält man eine große Fülle von Informationen über den Künstler, seine Arbeit und die historischen Umstände seiner Lebenszeit. Doch den scheinbar unbegrenzten Speicher- und Verknüpfungsmöglichkeiten des Mediums der CD-ROM steht die pädagogisch sinnhafte Reduktion eines Sachverhalts auf einen Lerninhalt gegenüber. Erst die Entwicklung einer abwechslungsreichen Dramaturgie dient dem Erkenntnisgewinn. Häufige Wiederholungen gleicher Informationen innerhalb verschiedener Navigationsprozesse hingegen werden vom Benutzer schnell als ermüdend wahrgenommen.

Von Museen produzierte CD-ROMs haben häufig eine Zwitterfunktion auszuüben. Sie sind Teile der Bildungsdienstleistung der Museen, werden den Besuchern in speziellen Räumlichkeiten an Computern bereitgestellt und sind auch in den Museumshops

Abbildung 1: Website des Sprengel Museum Hannover, Kurt Schwitters



käuflich zu erwerben. Doch hierin liegt das Grundproblem verborgen. Denn häufig mangelt es an der nötigen Klarheit, an der Festlegung auf ein Thema bzw. auf zielgruppenorientiertes Vermitteln der Inhalte, an die sich die pädagogischen Bemühungen eigentlich richten sollen. Natürlich widersprechen Festlegung und Einschränkung als solche den Vorteilen von Datennetzen, nämlich den Möglichkeiten der freien und interaktiven Auswahl. Doch soll an dieser Stelle nicht vergessen werden, daß es beim Einsatz der CD-ROM als Mittel der Kunstpädagogik primär um die gezielte und wohl dosierte Vermittlung von Wissen an bestimmte Zielgruppen geht. So kennzeichnet eine *Melange* aus pädagogischem Kalkül und technisch-modernistischer Präsentation dieses multimediale Vermittlungsmedium, das sowohl mehr sein will als ein faktenreiches Buch und auch durch die mannigfaltigen Verknüpfungsmöglichkeiten unterschiedliche Informationsbedürfnisse befriedigen will. Und genau an diesen Ansprüchen oftmals scheitert. Viele CD-ROMs entsprechen weder museologischen, pädagogischen oder wissenschaftlichen Anforderungen noch können sie durch thematisch-narrative Inszenierungen ein bestimmtes Publikum begeistern. Die Anforderungen der Museen an ihre digitalen Vermittlungsmedien

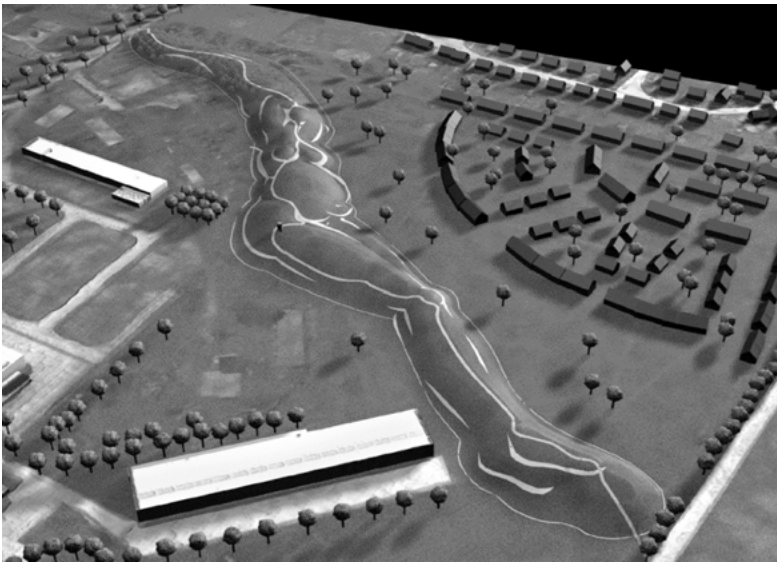
scheinen im Verhältnis zu den hohen Produktionskosten digitaler Informationssysteme proportional mitzuwachsen. Mit einer CD-ROM muß dann eine umfangreiche Bandbreite museumspädagogischer Anforderungen abgedeckt werden – eine Leistung, die keinem anderen Vermittlungsmedium abverlangt würde. Dahinter steht das Gespenst der Kosten, denn die Herstellung einer CD-ROM muß sich durch die multifunktionelle Einsatzfähigkeit des digitalen Mediums amortisieren. Experimentelle Vorgehensweisen bei der Entwicklung kostspieliger elektronischer Medien sind angesichts der angespannten Budgets nicht vorgesehen. Die von Museen produzierten CD-ROMs entpuppen sich als *digitale Kompromißpakete*, die von dem multifunktionalen Informationsangebot über die Idee, museale Inhalte zeitgemäß zu präsentieren bis hin zu Überlegungen, durch die Technisierung der Vermittlungsarbeit Personal einsparen zu können reichen. Und darüber hinaus gegenüber handelsüblichen CD-ROMs auch noch ziemlich *hausbacken* wirken. So sind denn euphorische Nutzer an den Museums-Terminals eine echte Rarität. Und auch die Ausreden, daß die Produktion sehr viel Geld gekostet hat, neben dem musealen Alltagsgeschehen realisiert worden ist und die Nerven der vielen Beteiligten stark strapaziert worden sind, helfen über die mangelhafte Qualität nicht hinweg.

Das Land-Art-Projekt »Die Liegende«

In Kooperation mit der Gesellschaft für Wirtschaftsförderung und Stadtentwicklung Werl (Nordrhein-Westfalen) wurde im Rahmen des Kunstprojekts *KonWerl 2010* von einer Gruppe von Künstlern und Designern der Fachhochschule Hamburg und dem Architekturbüro Brosk (Essen) ein Land-Art-Projekt realisiert. Sozusagen als flankierende Maßnahme ist dabei die CD-ROM *Die Liegende – KonWerl 2010* entstanden.² Den Studierenden bot das Kunstprojekt vielfältige Möglichkeiten. So wurden Funktion und Bedeutung von Kunst im öffentlichen Raum an praktischen Beispielen untersucht, und des weiteren konnte an der Gestaltung des Entwicklungsprozesses von der künstlerischen Idee über die Entwurfs- und Planungsphase bis hin zur Fertigstellung des Kunstwerks mitgewirkt werden. Bei der *Liegenden* handelt es sich um ein funktionales Landschaftsbauwerk. Es trennt Wohn- und Gewerbegebiet eines neu entstehenden Stadtteils der nordrhein-westfälischen Stadt

Werl. *Die Liegende*, eine 600 Meter lange weibliche Figur, die als Skulptur aus Erdreich geformt wurde, dient in erster Linie als Lärmschutzwall. Sie zu realisieren ist das Resultat eines guten Teamworks. Der Künstler entwarf die Skulptur, der Landschaftsarchitekt setzte den Entwurf in einen realisierungsfähigen Plan um, gemeinsam stellten sie die Planungsunterlagen her, die den Behörden und ausführenden Baufirmen die Gestaltungsabsicht erklären. Es entstanden Zeichnungen, Modelle, Pläne, Schriftstücke und als Instrument der Vermittlung, eine CD-ROM. Auf dieser sind technische Daten zum Projekt gespeichert und des weiteren ein Video abrufbar, welches die fertige Skulptur in der Stadtlandschaft zeigt. Von frontalen Ansichten und Schwenks aus den verschiedenen

Abbildung 2: CD-ROM, KonWerl 2010, *Die Liegende*



Himmelsrichtungen geht die virtuelle Kamerafahrt im Vogelflug über die Körperlandschaft der liegenden Figur, die im bereits gebauten Gelände eingebettet ist (s. Abb. 2). Eine perfekte Simulation der geplanten Urbanität. Die CD-ROM erfüllte den ihr zugeordneten Vermittlungszweck. Sie funktionierte als Medium innerhalb der Projektentwicklung, in der werbenden Außendarstellung und war sogar der Akquisition von notwendigen Fördermitteln dienlich. Im Verbund mit den traditionellen Medien, wie Zeichnungen und Mo-

dellen wird der vorgesehene Entwurf durch die simulierte Welt noch deutlicher: Erst die Simulation vermittelt den künstlerischen Entwurf in seiner Gänze. Die Plastizität der Darstellung der Figur auf dem Gelände und die einfache und bequeme Handhabung des Mediums lassen die CD-ROM zu einem notwendigen Bestandteil für die Darstellung des künstlerischen Vorhabens werden. Den an der Ausführung Beteiligten vermittelte die digitale Darstellung einen realitätsnahen Entwurf und war somit eine wirkungsvolle Bereicherung der üblichen Darstellungsformen. Bei diesem Kunstprojekt ist die Zielgruppe, für die diese CD-ROM hergestellt wurde, klar umrissen. Es handelt sich einerseits um den Kreis von Personen, die ein unbedingtes Interesse an der Fertigstellung des Landschaftsbauwerks hatten und andererseits um diejenigen, die noch von der Notwendigkeit der Realisierung überzeugt werden mußten.

Resümee

Die beiden vorgestellten Beispiele sind zugegebenermaßen sehr unterschiedlich. Denn eine pädagogisch-aufklärerisch, ambitionierte Konzeption läßt sich eigentlich nicht mit einem künstlerischen Medium vergleichen, das der besseren Darstellung und auch besseren Durchsetzbarkeit eines künstlerischen Entwurfs dienlich war. Dennoch scheint der Unterschied zwischen dem kunstpädagogischen Angebot der Museums-CD-ROM und der pragmatischen digitalen Darstellung von künstlerischen Entwürfen ein generelles Problem innerhalb der *digitalen Euphorie* sichtbar zu machen: es handelt sich um Definition und Umgang mit den Zielgruppen. Für wen und warum wird ein Inhalt aufgearbeitet, und welches sind die adäquaten Instrumente der Vermittlung dieser Inhalte. Noch immer werden diese Fragen in den Museen nur unzureichend beantwortet, was zur Folge hat, daß der Umgang mit dem Medium an sich Priorität vor den Vermittlungsinhalten gewinnt. Meiner Ansicht nach funktioniert Kunstvermittlung digital dann am besten, wenn das zu Vermittelnde ein digitales Kunstwerk ist oder – wie im Beispiel der *Liegenden* – eine digitale Version eines künstlerischen Entwurfs. In letzterem wurde eine vorteilhafte Präsentationsform gefunden, die durch andere technische Darstellungsformen nicht erreicht werden konnte.³ Zuletzt sei noch angemerkt, daß die Werke der Kunstgeschichte in reinen Datenbanken und Bildarchi-

ven gut aufgehoben sind, denn ein zweidimensionales Gemälde eines Malers ist auf dem Bildschirm keine schlechtere und keine bessere Reproduktion als in einem gedruckten Bildband.

Anmerkungen

- 1 Sprengel Museum Hannover (1997): Kurt Schwitters. 1887–1948. Aus der Sammlung des Sprengel Museum Hannover. Hannover, Schlütersche Verlagsanstalt, M-Art-Edition, CD-ROM.
- 2 Künstlerischer Entwurf: Ralf Witthaus, Klasse: Gabriele Staarmann, Fachhochschule Hamburg/Fachbereich Gestaltung; Planung: Dipl.-Ing. Rüdiger Brosk, Landschaftsarchitekt und Freiraumplaner; Visualisierung: Central Services, Agentur für Medien-gestaltung; im Auftrag der Gesellschaft für Wirtschaftsförderung und Stadtentwicklung mbH Werl, 1998.
- 3 Anhaltspunkte dafür finden sich in digitalen Kunstwerken, wie z. B. von der australischen Künstlerin Jill Scott.

