

Interaktiver Einbezug von RezipientInnen – Ein Beispiel aus der Schulpraxis

Katja Gries
Gymnasium Groß Ilsede
Am Schulzentrum 35, 31241 Ilsede
Tel. : 05172 9867-60
E-Mail: katja_gries@gmx.de

Abstract:

Following the Happening-Art in the 20th century as well as the contemporary media art, a practical example in the school context will be developed, which intends to include the recipients interactively. The spectators leave their contemplative role because they will be involved actively in the work.

Zusammenfassung:

Anknüpfend an die Happeningbewegungen im 20. Jahrhundert sowie die zeitgenössische Medienkunst wird im schulischen Kontext ein Praxisbeispiel entwickelt, das den interaktiven Einbezug von RezipientInnen vorsieht. Die ZuschauerInnen verlassen ihre kontemplative Rolle, weil sie im Werk aktiv eingebunden sind.

Interaktive Kunst erlaubt den RezipientInnen eine direkte, integrative Konfrontation mit dem Kunstwerk.¹ In einem weit gefassten Definitionsrahmen beruhen alle Kunstwerke auf Interaktivität, da die BetrachterInnen die Botschaften des Werkes wahrnehmen und verarbeiten. In der Kategorie der interaktiven Medienkunst werden jedoch Systeme subsumiert, die in Echt-Zeit die Aktivität mit dem/der Rezipierenden einfordern. Interaktion verlangt nach Giannetti eine „offene und kontingente Werkstruktur, wodurch dem Prozess eine grundlegendere Stellung zukommt als der Materialität und Vollendung des Werks“².

Im Gymnasium Groß Ilsede haben SchülerInnen der 10. Klasse im Kunstunterricht Installationen entwickelt, die den Rezipienten/die Rezipientin virtuell und real einbinden. Die Herausforderung des Projektes bestand darin, dass die Einbeziehung der BesucherInnen in

¹ Der Begriff der Interaktivität wird in vielen Zusammenhängen verwendet. In seiner ursprünglichen Bedeutung kann er aus dem Englischen „to interact“ mit „Wechselwirkung“ übersetzt werden. (vgl. Reimann, Daniela: Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen. Grundlagen, Szenarien und Empfehlungen für Gestaltungsprozesse in Mixed Reality-Lernräumen. Oberhausen 2006, 26)

Bertolt Brecht forderte 1932 die aktive Einbeziehung der HörerInnen, wobei der Rundfunk als Kommunikationsapparat eingesetzt werden sollte. Mit den Happenings in den 1960er Jahren wurde der Werkbegriff weiter zu einem dynamischen, aktiven Prozess ausgeweitet. John Cage räumt Ende der 1950er Jahre mit seinem Musikstück 4'33 – 4 Minuten und 33 Sekunden Stille – den ZuhörerInnen die Freiheit ein, eigene Klangkompositionen zu entwickeln. (ebd.)

² Giannetti, Claudia: Ästhetik des Digitalen. Ein intermediärer Beitrag zu Wissenschaft, Medien- und Kunstsystemen. Wien/New York 2004, 180

der rezeptiven Komplexität sowie in den räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten mitbeachtet werden musste.

Den BesucherInnen wird beispielsweise ein Video geboten, das tanzende Personen zeigt. Die durch das Video gezeigte Situation lässt die BesucherInnen selbstvergessen verweilen. Bei näherem Herantreten an das Video verändert sich der Film schlagartig, die Personen kommen auf den Besucher/die Besucherin zu und fordern ihn/sie zum Tanz auf. Gleichzeitig treten die im Film gezeigten Personen live zu den BesucherInnen hinzu.

Die abrupte Veränderung des Films steigert die Situation – der Besucher/die Besucherin wird zum Zentrum „des Bildes“, so auch in seiner/ihrer Wahrnehmung. Die virtuelle und reale Situation wird für die RezipientInnen vernetzt.



Standbild aus Tanzvideoszene