

## Stephan Münte-Goussar

### Lebenskunst und oder oder Schlüsselkompetenzen?

„sense&cyber“ als Model für ein medienpädagogisches Modelprojekt

Ich wurde zu dieser Veranstaltung eingeladen, um einige knappe Impressionen zu den Erfahrungen zu geben, die im Rahmen des Modellprojekts „sense&cyber“ gesammelt wurden. Bevor ich hierzu etwas sage, möchte ich allerdings zunächst ein paar allgemeine Überlegungen anstellen.

Diese allgemeinen Bemerkungen beziehen sich auf das fast noch druckfrische „Rahmenkonzept der Kinder- und Jugendkulturarbeit in Hamburg“, dessen Fertigstellung in gewisser Weise ja der Anlass unseres heutigen Zusammentreffens ist.

Ich habe dort gleich im Vorwort folgendes gelesen:

„»Lebenskunst« und »kulturelle Kompetenz« heißen die Stichworte einer weltoffenen und zeitgemäßen Kinder- und Jugendkulturpolitik.“<sup>1</sup>

Das eigentliche Konzept setzt dann ein mit folgender, entscheidender, möglicherweise *der* Kernaussage. Es handelt sich um jenen Textbaustein, den sich auch die Frau Kultursenatorin in ihre Rede vom gestrigen Abend hineinkopiert hat – oder vielleicht umgekehrt wurde hier ein Text der Senatorin leicht umgeschrieben, denn diese Passage findet sich fast wörtlich schon im Grußwort zum Konzept:

„Kulturelle Bildung ist ein entscheidendes Fundament, um die Lebensperspektiven von jungen Menschen und ihren Familien in einer modernen Informationsgesellschaft zu sichern. Kinder und Jugendliche brauchen Fähigkeiten und Handlungskompetenzen, die nicht nur mit Wissen, sondern auch mit Lebenskunst, mit gefestigter Persönlichkeit, Selbstvertrauen und Motivation zu tun haben. Ästhetische Praxis und Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur zielen auf diese Schlüsselkompetenzen. Sie entfalten die Sinne und befördern Kreativität, die Gewissheit über die eigenen Stärken und Vertrauen in eigene Gestaltungskräfte, Kommunikationsfähigkeit, Flexibilität, soziale Kompetenzen und Toleranz.“<sup>2</sup>

Mehrere Seiten weiter hinten findet sich schließlich in dem Abschnitt „Exkurse“ folgendes:

„Kultur ist Lebenskunst – Kulturelles Vermögen entsteht nicht nur in der Rezeption von Kunstwerken, sondern entfaltet sich auch im Alltagsleben und im sozialen Umfeld der Kinder und Jugendlichen. Dieses Fachkonzept versteht Kultur daher als einen Experimentier- oder »Suchraum«, in dem Kinder und Jugendliche Handlungs- und Erfahrungsspielräume entdecken und gestalten können. Kinder und Jugendliche wachsen in vorhandene kulturelle Strukturen hinein. Sie nehmen sie auf und verändern sie. Kinder suchen Freiräume, entwickeln Neues und gestalten zugleich das Alte um.“<sup>3</sup>

Und weiter:

„Um ihren individuellen und freien Schöpferwillen zu entfalten, brauchen Kinder und Jugendliche Möglichkeiten und Anregungen zum freien Experimentieren. Kinder und Jugendliche müssen in ihrem Drang zum Erforschen der Welt bestärkt werden. Ihr Entdeckergeist wird von anderen entwickelten Formen des Forschens in Kunst und Wissenschaft beflügelt.“<sup>4</sup>

Mir scheint, dass zwischen diesen beiden durch mehrere Seiten voneinander getrennten Auszügen aus ein und demselben Konzept ein gewisses – hoffentlich produktives –

Spannungsverhältnis herrscht, gleichwohl sie auf etwas gezwungene Weise mit einander verwoben sind.

Wenn auf der einen Seite von „gefestigter Persönlichkeit“ gesprochen wird, die „Gewissheit“ über jene „Hanglungskompetenzen“ erlangt hat, die sie für jede Lebenslage schlüsselqualifizieren, so scheint mir dies etwas anderes im Blick zu haben, als wenn auf der anderen, späteren Seite von „Experimentier- und Suchräumen“ die Rede ist, in denen Handlungs- und Erfahrungsmöglichkeiten aller erst erfunden und modelliert werden können und müssen – in denen inspiriert von Kunst und Wissenschaft geforscht wird.

Gerade wenn man von Lebenskunst spricht – und nicht wie anderen Orts schon von Lebensbewältigungskompetenz – scheint mir damit mehr aufgerufen als die Vorstellung kleiner, kulturell gebildeter, individueller Trutzburgen, ausgestattet mit einem Set von substanziell gedachten Eigenschaften und damit gerüstet für die Anforderungen der Informationsgesellschaft, um darin ihre „Lebensperspektive zu sichern“.

Freilich steckt in Kunst immer auch Können – zumindest wurde dies gestern einmal mehr beschworen. Aber auch dann, wenn man Kunst im Sinne von techné, also als Technik, als ein wissendes, gekonntes Handeln versteht – in diesem Sinne dann meinethalben auch als flexible, kommunikative, soziale, kreative Problemlösekompetenz – so verweist Kunst doch immer auch auf mehr. Sie ist die Beschäftigung mit den Resten, mit den liegen gebliebenen Problemen, mit Problemen, die bis dahin noch gar keine waren. Vielleicht ist Kunst gerade darüber zu charakterisieren, dass sie Probleme aller erst hervorbringt, ständig neu und neue generiert.

Ebenso ist Kunst mehr als ich-bestärkende Selbstvergewisserung. Vor dem Hintergrund des Wissens darum, wer wir sind, wer wir geworden sind – auch jede und jeder einzelne – ist Kunst gerade auch Selbstverunsicherung, Selbstüberschreitung, ein Austarieren des Verhältnisses zwischen sich und sich selber, ein Spiel an den Rändern, den Grenzen dessen, was wir sind, auf das gerichtet, was wir noch sein könnten.

Eine Fußnote: Dies ist kein Plädoyer dafür, kulturelle Bildner, Kulturpädagogen, müssten ausschließlich avantgardistische Kunstprojekte mit Kindern und Jugendlichen durchführen. Sehr wohl aber kann man sich an der jeweils gegenwärtigen Kunst und an den hier behandelten Fragestellungen orientieren. Dies provoziert eine andere Haltung gegenüber dem eigenen pädagogischen Tun – eine andere Haltung als jene, die entsteht, wenn man sich auf das bezieht, was im Vorwort des Rahmenkonzeptes zu lesen ist.

Man kann an der Stellung, die die beiden zitierten Stellen in dem Konzept einnehmen, vermuten, welcher Vorstellung das Primat eingeräumt wird. Ich möchte dafür plädieren, dass das, was im „Exkurs“, also weiter hinten auftaucht – quasi unter Ferneliefen, als geschrumpftes Relikt einer früheren Fassung des Textes, das die internen und öffentlichen Kämpfe um diesen Text mehr schlecht als recht überlebt hat – also ich möchte dafür plädieren, dass eben dies weiter nach vorne geschoben wird. Oder, wo der Text jetzt ja nun gedruckt ist, möchte ich empfehlen, beim Lesen mit dem Exkurs anzufangen, d.h.: Ich möchte mich dafür aussprechen, dass alternativ zu einem verkürzten Begriff von Kompetenzerwerb Konzepte des Forschens stärker ausgearbeitet und verfolgt werden. Dafür ist eine Praxis des Experimentes notwendig, die Räume im Sinne kultureller Labore schafft, in denen Kinder geschützt, aber nicht isoliert werden; sich vielmehr Erwachsene als Teil des Experiments Kindheit begreifen können; wo sie die Chance erhalten, die Offenheit wissenschaftlichen und künstlerischen Fragens wieder zu entdecken.

Ich möchte mich also dafür aussprechen, dass tatsächlich „Such- und Experimentierräume“ geschaffen werden. Dies sowohl auf der Ebene der Klienten der kinder-kulturellen Einrichtung, also für die Kinder, als auch für diese Einrichtungen selbst. Den kleinen wie großen Akteure der kulturpädagogischen Einrichtungen muss die Möglichkeit gegeben

werden, verschiedene Dinge auszuprobieren, mit sich selbst zu laborieren, noch ungewusste Fragen zu erforschen, mit bestimmten kulturellen und kulturpädagogischen Praktiken – die nicht immer die besten sein müssen – zu experimentieren.

### **„sense&cyber“**

Ich sage dies auch bzgl. der Erfahrungen des „sense&cyber“-Projektes. Ich möchte nun also das, was ich bereits gesagt habe, vor diesem Hintergrund noch einmal anders formulieren.

Hierbei möchte ich zwei Aspekte herausgreifen: Zum einen die Art und Weise, wie die Projekte die unter dem Dach von „sense&cyber“ gelaufen sind, aufgelegt wurden. Zum anderen wie darin die so genannten Neuen Medien eingesetzt und gedacht wurden – nämlich entweder als Werkzeug oder als Medium.

Zunächst einige Worte allgemein zu dem Projekt: „sense&cyber“ war ein Projekt der niedersächsischen Jugendkunstschulen, von Einrichtungen also, die es so in Hamburg gar nicht gibt, da solche Einrichtungen in Hamburg nicht gefördert werden. Das Projekt lief gut zwei Jahre bis Mitte 2003 im Rahmen des BLK-Modellprojektes „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter (KuBiM)“. Wir – das sind eine Gruppe von Wissenschaftler/-innen des Instituts für ästhetische Bildung und des MultiMedia-Studios des Fachbereiches Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg – haben dieses Projekt wissenschaftlich begleitet. Ziel des Projektes war es, die so genannten Neuen Medien in die traditionelle Kunstschularbeit zu integrieren. Daher auch der Titel „sense&cyber“: zu übersetzen etwa mit Sinnenreich und Cyberspace – um eine griffige Formulierung von Wolfgang Zacharias aufzugreifen. Der erste Teil steht für den eminent wichtigen Diskurs der Sinnlichkeit innerhalb der Kunstschulen; der zweite, um das Neue, was da dazu kommt, zu bezeichnen. Über diese oppositionelle Gegenüberstellung, die nicht sehr glücklich ist, möchte ich mich heute ausschweigen.

Zum ersten Aspekt: „sense&cyber“ wurde von vier Kunstschulen umgesetzt: in Aurich, Hannover, Meppen und Oldenburg. Diese Kunstschulen sind z.T. sehr groß, z.T. bestehen sie aus zwei Menschen; die einen arbeiten überwiegend mit Grundschulkindern, die anderen auch mit jungen Erwachsenen; sie sind komplett unterschiedlich organisiert und finanzieren sich auf unterschiedlichem Wege; sie haben jeweils unterschiedliche Geschichten und arbeiten vor dem Hintergrund sehr unterschiedlicher Glaubenssätze und Grundannahmen; mit einem Wort: auch wenn es alles Jugendkunstschulen und sie im Landesverband organisiert sind, handelt es sich um höchst unterschiedliche Einrichtungen.

Bei der Vergabe der „sense&cyber“-Mittel, die der Landesverband eingeworben hatte, wurden jene vier Kunstschulen ausgewählt, da sie – ansatzweise zumindest – ohnehin schon mit neuen Medien gearbeitet hatten, hierzu Ideen, Konzepte, Wünsche, Begehren und insbesondere Fragen hatten. Es wurde also vom Landesverband kein umfassendes Generalkonzept entworfen, welches dann von den Kunstschulen umgesetzt wurde. Es wurden keine Standards festgesetzt, die hätten erreicht werden müssen. Auch wir als wissenschaftliche Begleitung waren nicht eingesetzt, um zu evaluieren, ob die Kunstschulen denn zumindest die von ihnen selbst gesteckten Ziele erreicht haben. Die Kunstschulen haben vielmehr das voran getrieben, erweitert, intensiviert oder endlich realisiert, was sie ohnehin schon im Sinn hatten, was sie faszinierte, was sie immer schon wissen wollten – jetzt eben mit erhöhten finanziellen Mittel und damit der abgesicherten Möglichkeit, auch mal Dinge ausprobieren zu können, die im alltäglichen Geschäft nicht drin sind. Mit anderen Worten: hier wurde tatsächlich ein Raum geschaffen, innerhalb dessen die Kunstschulen bzgl. ihrer eigenen Praxis experimentieren konnten, innerhalb dessen sie auch scheitern durften,

innerhalb dessen sie tatsächlich eigene kleine Versuchsreihen und eine eigene Forschungspraxis entwickelt haben.

Man kann nun argwöhnen, dass hier mit Bundesmitteln der eigenbrödlerische Alltagsbetreiber der jeweiligen Kunstschule am Laufen gehalten wurde. Dies war nicht der Fall. Ganz im Gegenteil hat diese Herangehensweise dazu geführt, dass unter den Kunstschulen eine ehrliche, produktive, z.T. sehr kontroverse, aber immer fruchtbare Auseinandersetzungskultur entstanden ist. Man möchte sagen, dass sich die Kunstschulen innerhalb der drei Jahre Projektlaufzeit zu einer ernsthaften Forscher-Gemeinschaft zusammengerauft haben. Dafür hat nicht zuletzt die Funktion der wissenschaftlichen Begleitung gesorgt. Wir waren eben nicht engagiert, das Tun der Kunstschulen zu beurteilen. Wir waren eher dafür zuständig – etwa durch die Organisation von überregionalen, z.T. öffentlichen Treffen; aber auch schlicht durch die Tatsachen, dass wir stets mit allen Kunstschulen im Gespräch waren – die verschiedenen Ansätze der Kunstschulen, die sich hieraus ergebenden spezifischen Fragen und Probleme, die jeweiligen Erfolge und Erfahrungen immer wieder zu bündeln, untereinander ins Verhältnis zu setzen, Zusammenhänge, Ähnlichkeiten und Überschneidungen deutlich zu machen und so die spezifischen Fragen auch für die jeweils anderen Kunstschulen gewinnbringend zur Verfügung zu stellen. Wir waren also nicht der Richtspruch am Ende des Projektes, sondern eher ein vermittelndes Glied, ein umfassender Raum der Kommunikation inmitten des Geschehens – quasi ein Medium.

### **Medium und Werkzeuge**

Damit komme ich zum zweiten Aspekt, zu der wichtigen Unterscheidung: Computer als Werkzeug oder als Medium. Die beiden Punkte hängen zusammen: Denn wenn ich mit dem Computer, gerade mit vernetzten Computern – nachdem ich ihn sicherlich zunächst als Werkzeug benutzt habe – beginne zu experimentieren, werde ich ihn zwangsläufig als Medium begreifen. Oder umgekehrt, wenn ich ihn als Medium begreife, habe ich gar keine andere Wahl, als mit ihm zu experimentieren, da wir alle noch gar nicht so recht wissen, welche Möglichkeiten der vernetzte Rechner eigentlich als Medium bereithält.

Es ist notwendig, dies kurz zu erläutern: wenn ich den Rechner als Werkzeug begreife, dann mache ich mit ihm Dinge, die ich bisher mit anderen Mitteln gemacht habe – jetzt nur digital: ich schreibe Texte, ich lege Overheadfolien auf, ich drehe und schneide Filme oder – was bei Kunstschulen besonders nahe liegt – ich male Bilder. Bestenfalls tue ich dies jetzt multimedial, d.h. ich verbinde all diese Tätigkeiten in einem Produkt, ich produziere z.B. mit einem Autorenprogramm eine CD-ROM oder bastle mit HTML eine Homepage. Ich erlerne also den kompetenten Umgang mit bestimmten Programmen zum Lösen bestimmter Probleme, ich habe dann Werkzeug-Kompetenz, um ein Produkt zu erstellen. In der starken Gewissheit bzgl. meiner eigenen Gestaltungskräfte benutze ich den Rechner – sicherlich kreativ – um etwas zu tun, bei dem ich vorher schon weiß, was hinten rauskommt.

Diese Tätigkeiten dürfen nicht gering geschätzt werden. Nur scheint mir dies nicht alles und schon gar nicht das spezifisch Neue der Neuen Medien zu sein. Hier kommen allein bekannte Werkzeuge und alte Darstellungsmöglichkeiten im neuen Gewand daher. Das kann man schon an den Metaphern erkennen, derer sich die verschiedenen Programme bedienen, um dem Benutzer deutlich zu machen, welche Operationen er – zumindest im übertragenden Sinne – gerade durchführt: er nimmt sich einen Pinsel, greift zur Palette, trägt Farbe auf usw. oder er nimmt einen Filmstreifen quasi von der Wäscheleine, zerschneidet ihn, klebt ihn an den anderen usw.

Neu sind die Neuen Medien da, wo ihre mediale Qualität ins Spiel kommt. Dann sind sie Maschinen zum Aufbau von hypermedialen Datenarchitekturen, zum Gestalten von weltumspannenden Informationsräumen, zur Entwicklung eines globalen Kommunikationsraumes. Lässt man sich auf diese Ebene ein, befindet man sich unweigerlich

und unverhofft innerhalb eines Such- und Experimentierraumes. Denn hier gibt es noch wenig Hilfsmittel zur Orientierung, kaum Geländer, an denen man sich festhalten kann, keine angemessenen Interfaces, die die unendlichen Weiten dieses Raumes darstellen oder visualisieren helfen. Hier scheinen mir die eigentlichen neuen Herausforderungen der Neuen Medien zu liegen. Und gerade hier scheint es mir besonders wichtig, dass junge Menschen die Möglichkeiten, d.h. den Zutritt zu kulturellen Labors erhalten, innerhalb derer sie die neuen Datenuniversen gefahrlos erforschen, ihre eigene Bewegung darin erproben und diese Räume mitgestalten können. Denn sie werden diejenigen sein, die in und für dieses „Dokuversum“ die notwendigen Strukturen, Schnittstellen und Symbolisierungsweisen erfinden werden, werden müssen – nicht zuletzt, da sie es jetzt schon besser können als wir.

Insofern es dabei in erster Linie um Zeichen, um Visualisierung, um Fragen der Darstellung gehen wird, ist die Kunst hier eine wichtige Bezugswissenschaft. Zumindest wenn man Kunst immer schon als Medien-Kunst bzw. Medienpädagogik versteht, als eine schon immer ins Werk oder in den Prozess gesetzte Reflektion auf Medien.

Im Zuge einer solchen Beschäftigung mit dem Computer als Medium, wird man ihn notwendigerweise auch als Werkzeug beherrschen lernen. Ich habe aber den Eindruck, dass allgemein die Hoffnung besteht, es werde umgekehrt funktionieren: wenn man nur genügend Programme beherrsche, werde man auch die Regelmäßigkeit der vielfältigen, aus Informationspartikeln gebauten relationalen Gefüge verstehen, die auf der Bildschirm-Oberfläche erscheinen, durch die Netzwerk-Kabel wirken und den so genannten virtuellen Raum aufspannen. Ich habe eher den Eindruck, dass dieser Ansatz dazu führt, zu glauben, der Microsoft Internet-Explorer sei das Internet.

Schließlich möchte ich das Gesagte durch die versprochenen Impressionen aus dem „sense&cyber“-Projekt illustrieren.<sup>5</sup> Auch hier hebe ich zwei sehr prägnante Fälle aus einer Vielzahl anderer heraus; isolierte Teilprojekte aus einer Fülle von anderen Projekten: Zunächst ein Fall aus der Kunstschule miraculum in Aurich:

[Doc: Netzstrukturen]

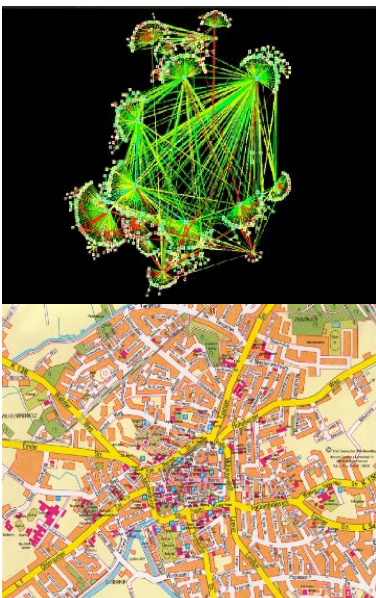
[Off-Text] Die Kunstschule miraculum in Aurich ist in sich selbst ein Konzept, ein Prinzip. miraculum ist strukturiert wie ein Netzwerk. Aurich liegt zentral in einer strukturschwachen Region, die Kunstschule also im Zentrum der Peripherie. Das Netzwerk miraculum sucht Anknüpfungspunkte: in der gesamten Region und in der Auricher Kommune – und Aurich ist klein.

[Doc: Mitten drin]

[Rainer Strauß, miraculum] Es ist alles sehr nah beieinander. [...] Wir sind mitten drin – im Leben – und können die Verbindungen wachsen lassen. Wir sind dabei überall »Tentakel« auszusenden, die Verknüpfungspunkte suchen und auch finden.

[Doc: Wie im Reallife]

[Rainer Strauß, miraculum] Die Neuen Medien sind in der Kunstschularbeit in Aurich gar nicht neu, sondern konnten Stück für Stück integriert werden. Also eben nicht als von Außen kommende Neue Medien, mit denen wir jetzt mal was versuchen, sondern aus der konkreten, praktischen, künstlerischen Arbeit heraus, aus dem Konzept, was Kunstschule in Aurich sein soll, ist der Umgang mit Neuen Medien einfach gewachsen. Also konkret: das fing an mit dem Jugendmagazin „Ventil“. Da hatten wir einen Computer, weil Gestaltung für Printmedien eben am Computer gemacht wurde. Dann kam ein zweiter dazu, dann kam die entsprechende Software hinzu, dann die Drucker, die Scanner, alles was man eben braucht. Dann kam das Internet dazu. So wie sich





praktisch das Printmedium im Reallife entwickelt hat, so hat sich die Nutzung der Neuen Medien in der Kunstschule mitentwickelt.

[Doc: aktivator.net]

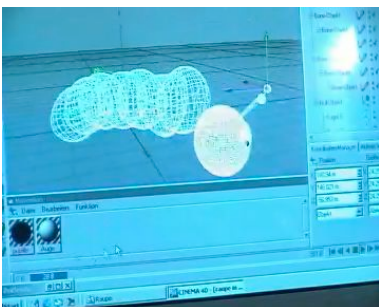
[Redaktionmitglieder aktivator.net, miraculum] Bei uns bei aktivator.net sollen die Kinder ab etwa 14 Jahren versuchen, ihre eigenen Texte für eine Internet-Redaktion darzustellen. [...] Wir machen die Internet-Zeitung um die Leute anzuregen, ihre Meinung zu sagen. Denn die meisten Leute haben eine Meinung, aber trauen sich nicht, sie zu sagen. Das können sie bei uns veröffentlichen, darüber diskutieren und ihre Meinungen austauschen [...] Die Idee dabei ist, dass wir den Leuten ein Beispiel dafür geben, was sie hier machen können; also durch unsere eigenen Texte oder durch das, was wir hier machen, dazu zu bringen, auch selber was zu machen oder zu veröffentlichen. [...] Wir wollen hier gemeinsam Wissen erarbeiten – in Sachen Internet – und autodidaktisch unser Wissen verarbeiten und auch weitergeben können.

[Doc: Print, online, Radio]

[Rainer Strauß, miraculum] Wir nennen es im Moment noch kommunales Kindernetz. Es hat sich aus den Möglichkeiten entwickelt, die wir in dem aktivator-Konzept sehen, bezieht sich aber enger auf den Auricher Raum: Wir wollen versuchen, mit den zwölf Auricher Grundschulen, mit Eltern und Lehrern, eine Plattform zu entwickeln, die dieselben Möglichkeiten bietet wie der aktivator – nur in einem kleineren, engeren Zusammenhang. So soll mit den Lehrern und den Klassen eine Homepage gebaut werden, wo die Kommunikation über Chat und E-mail geübt und praktiziert werden kann. Es wird einen Kalender, einen Homepage-Baukasten und ein Magazin geben. Da kommen wir wieder zurück auf die Arbeit, die wir schon in der Kunstschule gemacht haben, wo wir mit Flash, in der Fortsetzung Flash II, Erfahrungen mit einer Kinderzeitung als Printmedium und später als Internetprojekt gemacht haben. Da wird sich eine Zusammenarbeit ergeben. Und wo wir gerade bei Flash II sind: Daraus hat sich wieder weiter etwas entwickelt.

Über das Medium Radio sind wir jetzt zu einem Kinder-Radio-miraculum gekommen. Über die redaktionelle Arbeit zu einem anderen Medium.

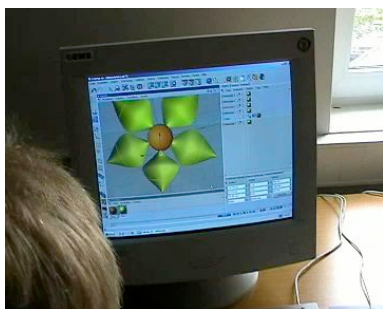
Und schließlich ein Fall aus einem Teilprojekt in der Kunstschule Klex in Oldenburg:



[Doc: Musikclips I]

[Off-Text] In einem parallel laufenden Teilprojekt sollte der 3D-Animationstechnik durch die Konzentration auf das Genre des Musikclips mehr Gewicht verliehen werden. Die thematische Vorgabe war auch hier: Natur. Dabei kooperierte die Kunstschule mit Kunst- und Musikkursen der ortsansässigen Regelschulen. Beides nicht zuletzt, um sich als professioneller Anbieter im Bereich der Mediengestaltung profilieren zu können – gerade für junge Erwachsene zur Orientierung für den Einstieg in ein mögliches Berufsleben.

Die anfänglichen Erfahrungen waren ernüchternd. Die Geräte wurden zu spät geliefert, die Rollenverteilung zwischen den Lehrern und dem Technikexperten der Kunstschule gestaltete sich schwierig, eine inhaltliche Vorbereitung –



die die Schule hätte leisten sollen – hatte nicht stattgefunden, wie überhaupt die starren Vorgaben der Schulorganisation problematisch waren.

Insbesondere aber war die Komplexität der eingesetzten Software und der Zeitaufwand für deren angemessene Nutzung unterschätzt worden. Die Vorhaben der SchülerInnen wurden inhaltlich reduziert und blieben in der Ausführung zumeist torsohaft. Das Projekt blieb auch für die SchülerInnen eher unbefriedigend.

[Doc: zu komplex für Laien | keine Töne]

[Schülerin] Das ist so komplex, da braucht man so lange für. Auch wir als Laien. Wir kannten ja gar nichts davon. Wir wollten auch Natur und Computer miteinander verbinden. Wir wollten auch selber was filmen und da mit rein schneiden. Da hat der Technik-Experte gesagt: Das geht, aber das ist so schwierig.

[Frage] Und meint ihr, dass ihr fertig werdet, dass ihr das hinkriegt, was ihr euch vorgenommen habt?

[Schülerin] Nein. Vor allen Dingen auch, weil ja noch geplant ist, dass da eine Hintergrundmusik dazu sein soll, dass es mit Musik in Zusammenhang gebracht werden soll. Und wir haben noch nicht mal die Töne.

---

<sup>1</sup> Rahmenkonzept der Kinder- und Jugendkulturarbeit in Hamburg, Freie und Hansestadt Hamburg, Kulturbehörde, Hamburg 2004, S.6

<sup>2</sup> ebd., S.7, vgl. ebd., S.1

<sup>3</sup> ebd., S.32

<sup>4</sup> ebd., S.33

<sup>5</sup> vgl. im Folgenden: Lemke, Claudia / Meyer, Torsten / Münte-Goussar, Stephan, Pazzini, Karl-Josef (Hrsg.): sense&cyber. Kunst, Medien, Pädagogik, transcript, Bielefeld 2003, S. 76ff und dort beiliegende DVD-ROM