KIT - Kunst - Informatik - Theorie

Die Ausbildung an der Kunsthochschule für Medien konzentriert sich seit Aufnahme des Lehrbetriebs im Oktober 1990 auf die hochqualifizierte Ausbildung für künstlerische Tätigkeiten in und mit den fortgeschrittenen Medien. Die langjährigen Erfahrungen der Kunsthochschule für Medien zeigen, dass wesentliche Bedingungen der künstlerischen Arbeit im Einsatz der Werkzeuge, ihrer Aneignung und kompetenten Nutzung liegen. Dabei stellt nicht nur die Komplexität der Werkzeuge eine große Herausforderung dar, sondern auch die permanente Überprüfung der Vermittlungskonzepte und die Entwicklung von Methoden einer experimentellen künstlerischen Praktik.

Das an der Kunsthochschule für Medien in der Fächergruppe Kunstund Medienwissenschaft angesiedelte Modellprojekt "KIT" untersucht die Wechselwirkung von künstlerischer Praktik und neuen Technologien unter der Perspektive einer künstlerischen Ausweitung und Veränderung digitaler Werkzeuge. Insbesondere widmet es sich den noch nicht angemessen gewürdigten engen Beziehungen zwischen Kunsttheorie und Informatik im Rahmen einer Entwicklung zeitgemäßer künstlerischer Praktiken. Angestrebt wird eine angemessene Theoriebildung, die Durchführung künstlerisch-technologischer Experimente und ihre Vermittlung für eine innovative Ausbildung an avancierten Kunsthochschulen. Das Projekt verbindet somit theoretische und praktische Fragestellungen, die im Lehrangebot der Kölner Kunsthochschule für Medien aufgegriffen und in theoretischen Grundlagentexten erörtert werden. Letztere sind inzwischen publiziert und in Teilen auf der projektbezogenen Website zugänglich.

Die komplexen theoretischen Erkenntnisse und ihre Rückwirkungen auf die curricularen Angebote der Hochschule lassen sich im Rahmen einer Broschüre nur unzureichend vermitteln. Kurz vorgestellt werden an dieser Stelle zwei im Modellprojekt entwickelte Ausbildungsmodule: TXT.KIT und CODE.KIT, die sich durch eine informatisch innovative Aufbereitung von Kunsttheorie und künstlerischen Praktiken auszeichnen. Das Angebot richtet sich sowohl an die Studierenden der Kunsthochschule für Medien als auch an fachlich Interessierte.

von Prof. Dr. Hans Ulrich Reck.
Es wird derzeit für die Bereitstellung im Internet aufbereitet, so dass kollaborative Zugangsformen und Eingriffsmöglichkeiten möglich sind. Diese Prozesse erhalten ihre Rahmen in einem zweiteiligen, dynamischen Interface. Vorgesehen ist ein textbasiertes Eingabefenster (Shell) in dem der Nutzer seinen Weg durch den Text steuern und auch die Textausgabe in Echtzeit verfolgen kann. Shells werden für die interaktive



TXT.KIT: Aufbereitung eines Textkompendiums zur exemplarischen Entwicklung innovativer Wissensformen im Netz

Im Mittelpunkt der Entwicklung von TXT.KIT steht die Aneignung einer theoretischen Wissensquelle durch den Leser. TXT.KIT ist Lektürewerkzeug und Editionstool in einem. Seine Anwendung hat die Re-Montage der Gedanken als Ziel, welche für den individuellen Gebrauch gespeichert, aber auch kollektiv fortgeschrieben werden können. Das Ausgangsmaterial von TXT.KIT besteht aus kunst- und medientheoretischen Texten und Abhandlungen, verfasst

Eingabe von Kommandos und für die Abarbeitung von Kommando-Prozeduren benutzt. TXT.KIT stellt den Benutzern ein überschaubares Repertoire an operativen Befehlen zur Verfügung, mit Hilfe derer sie den Text durchforsten, editieren und einzelne Gedankeneinheiten bzw. Textabschnitte verknüpfen können. Der Einsatz einer Shell soll die wesentliche Einsicht vermitteln, dass der Gebrauch von Software auf der Manipulation schriftlicher Zeichen mittels Regeln, Zeichenoperationen, Algorithmen beruht. Die unterschiedlichen "Sprachsysteme" – natürliche Sprache und operative Sprache sollen in der Anwendung von TXT.KIT

mit einander verschränkt, ihre Besonderheiten jedoch deutlich hervorgehoben werden.

Der zweite Teil des Interfaces hat die Visualisierung der Lektüre- und Editionsprozesse zum Gegenstand. Die Erschließung der Datensammlung erfolgt nicht allein über die Shell, sondern auch über die graphische Protokollierung der einzelnen Leseschritte, bzw. Lesesprünge und entstehenden Querverbindungen. Statt einer vereinheitlichenden Darstellung der Abläufe in der Shell entsteht ein Art Diagramm der Lektüre, auf welchem der Benutzer anhand graphischer Elemente seine ieweiligen (schriftlichen) Befehle visuell verdoppelt verfolgen kann. Das Verhältnis von Shell und graphischer Oberfläche gipfelt in der dynamischen Aufzeichnung der neu montierten Gedankeneinheiten. TXT.KIT zeichnet den Gang der Gedanken des Benutzers durch die Sammlung der Texteinheiten auf und hinterlässt so eine mögliche Lesart des Textes als Spur. Die Montage heterogener Texteinheiten verweist auf die vielfachen Verweise und Verknüpfungen. die, wenn sie kollektiv zugänglich sind, die Dispositionen multipler "Autorschaft" zum Vorschein bringen.

CODE.KIT: Entwicklung eines Java Programmierkurses für künstlerische Ausbildungskontexte

Die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Computer und sein breiter Einsatz als Werkzeug der künstlerischen Praxis haben in den zurückliegenden Jahrzehnten vielfältige neue Formen der Kunst mit und durch Medien hervorgebracht ("Interaktive Kunst", "Computer Musik", "Elektronische Literatur", etc.). Obwohl die zugrunde liegenden algorithmischen Strukturen bei vielen der Arbeiten essentiell sind, bleiben sie in der Regel verborgen, sie werden verdeckt durch die visuellen, akustischen und taktilen Oberflächen. Unter dem



Begriff "Software Art" ist derzeit eine neue Form der Auseinandersetzung mit dem Computer erkennbar. "Software Art" wird definiert als Verschiebung des Blickwinkels, weg von den Bildschirmen, Projektionen, Installationen und ihren vordergründigen Interaktionsmöglichkeiten, hin zur Erzeugung und der Auseinandersetzung mit Systemen und Prozessen. Der Programmcode und die algorithmischen Strukturen selbst sind nun das künstlerische Material, nicht mehr die Interfaces die dem Ziel untergeordnet bleiben, bestimmte Wahrnehmungen und Erlebnisse beim Betrachter zu erzeugen. Auch für die Frage, welche prinzipiellen Kenntnisse und Fertigkeiten Künstler in Bezug auf die neuen Technologien haben sollten, kommt der Programmierung eine zentrale Stellung zu. In der künstlerischen Ausbildung kann es nicht um oberflächliches technisches Wissen gehen, das mit jeder neuen Hard- oder Softwaregeneration veraltet. Vielmehr muss die Vermittlung allgemeiner Prinzipien im Zentrum stehen, deren Wandel sich in viel größeren Zeiträumen vollzieht. So können zum Beispiel Einsichten in die Prinzipien und Grenzen der Mechanisierung

und des mechanistischen Weltbildes – das inzwischen als gleichermaßen kritisiertes wie verteidigtes Erklärungsprinzip für nahezu alle natürlichen Erscheinungen herangezogen wird – nur über das Verständnis algorithmischer Grundprinzipien gewonnen werden

Der Modul CODE.KIT stellt sich der Frage, welche Bedeutung die Programmierung für die künstlerische Praxis hat und unternimmt erstmals einen theoretisch fundierten Versuch, Künstler an die Programmierung heranzuführen. Als Programmiersprache wird die objektorientierte und plattformunabhängige Sprache Java verwendet. Begleitmaterial und alle Beispielprogramme des Kurses werden im Netz frei verfügbar gemacht.

Projektleiter: Prof. Dr. Hans Ulrich Reck Prof. Dr. Georg Trogemann kmwoffice@khm.de http://www.khm.de/kmw/kit

Literatur: Hans Ulrich Reck: Kunst als Medientheorie. Vom Zeichen zur Handlung. München 2003