

Kunst in Process - Komm programmier´ mit mir Kunst!

Sachbericht

Projektverlauf

Das Projekt „Kunst in Process“ ermöglichte Schüler*innen einer 9ten Klasse des Helmut Schmidt Gymnasiums erste Programmiererfahrungen zur Umsetzung von künstlerischen Ideen zu machen. Hierfür arbeiteten Caroline Zimmermann (Digitalgeladen) und die Lehrerin Ina Steen eng mit Schulklassen anderer Schulen aus Hamburg zusammen. Kooperiert wurde zusätzlich mit dem Monsun Theater und dem Kunsthaus, in dem die Ergebnisse im Rahmen zweier Ausstellungen präsentiert wurden.

Während des Kunstunterrichts lernten die Schüler*innen das Open Source Tool Processing kennen. Für die weiteren Projekte im laufenden Schuljahr hatten sie nun ein Werkzeug zur Hand, ihre Ideen mithilfe von Code auszudrücken. Alle 1 bis 2 Wochen wurden sie in der Umsetzung dieser Ideen im Rahmen des geförderten Projektes unterstützt.

Der Projektstart wurde mit einer spielerischen Programmierereinheit begonnen und somit auch beworben. Interessierte Schüler*innen konnten weiterhin mit dem Tool arbeiten und wurden unterstützt, ihre Ideen mittels Programmieren umzusetzen.

Die Präsentation der Ergebnisse im Rahmen der beiden Kunstausstellungen wurde über Plakate, Social Media und die Websites der Veranstaltungshäuser beworben.

Beide Ausstellungen wurden während des Projektverlaufs initiiert und dahingehend ergaben sich konkrete Inhalte für die Arbeiten.

Bilder und Eindrücke sind auf Seite 2 dieses Berichts zu finden.

Resonanz

Insgesamt haben 30 Schüler*innen an dem Angebot teilgenommen.

Das Projekt hat die zahlreichen Besucher*innen der beiden Ausstellungen erreicht, darunter viele junge Menschen, Eltern und Lehrer*innen anderer Hamburger Schulen.

„Wir wollen eine besser Welt“ im Monsun Theater kann unter <https://monsun.theater/veranstaltungen/wir-wollen-eine-andere-welt>

und „Quality Time“ im Kunsthaus unter <https://kunsthaushamburg.de/schuelerinnen-ausstellung/> aufzurufen.

Reflexion

Die meisten Teilnehmer*innen sind ohne vorherige Programmiererfahrung ins Projekt gestartet. Die Betreuung aller 30 Schüler*innen und Unterstützung in ihren unterschiedlichen Ideen war herausfordernd, das setzte der künstlerischen Qualität Grenzen.

Die ernsthafte Herangehensweise und inhaltliche Qualität aller Arbeiten war dafür umso beeindruckender.

Dem Projekt würden mehr Programmiererfahrene helfen. Auch die zeitliche Knappheit einer Doppelstunde wurde immer wieder spürbar. So wurden in einer Stunde leider manchmal nicht alle Bedürfnisse erfüllt und die Entwicklung des Programms musste eine weitere Woche warten.

Viel Anerkennung für Programmierleistungen gab es bei den Ausstellungen. Da viele Lehrer*innen vor Ort waren wurde Wissens transferiert und Ideen entwickelt für eine mögliche Umsetzung eines kreativen Programmierprojektes an anderen Schulen.

Die bei "Kunst in Process" erlernte Programmierung mit Processing ist ein kostenloses Werkzeug, das viel Spielraum für Kreativität und künstlerische Umsetzungen bietet. Somit ist ein Transfer in andere Unterrichtsfächer, um analoge Inhalte in eine neue Form zu bringen.

