

Forschung

Wissenstransfer: Absolventen der Universitäten präsentieren ihre Forschungsarbeiten

Bunte Bilder ohne Rahmen

An der TU Wien wurden neue Darstellungsmöglichkeiten sequenzieller Kunst in einem digitalen Medium erforscht.

Markus Müller

Mit der Verbreitung von digitalen Medien, im Besonderen dem Internet, stehen Künstlern neue Wege offen, ihre Werke zu verbreiten und darzustellen. Die ersten Versuche in diesem neuen Medium konzentrierten sich vorrangig auf Möglichkeiten, bereits bekannte Strukturen nachzubilden. Webseiten etwa lehnen ihren Aufbau oft stark an Bücher an, und auch sequenzielle Kunst wie beispielsweise Comics imitiert im neuen Medium den durch das Buch aufgezogenen strukturellen Aufbau – so etwa die Aufteilung auf Buchseiten.

Historisch grenzenlos

Erst nach und nach begannen einzelne Autoren, mit dem neuen Medium zu experimentieren, um dessen vielfältige Möglichkeiten zu erkunden. Zu den Pionieren gehört der Comic-Autor und -Zeichner Scott McCloud. In seinem Buch „Reinventing Comics“ beschreibt er die Mög-

lichkeiten einer endlosen Zeichenfläche, die es dem Autor erlaubt, seine Arbeit frei zu gestalten und dabei die Beschränkungen der Buchseite hinter sich zu lassen.

Auf den ersten Blick mag dieses Konzept als neu und innovativ empfunden werden. Tatsächlich aber zieht es sich wie ein roter Faden durch die Menschheitsgeschichte. Bereits die Arbeitsfläche von urzeitlichen Künstlern zeichnete sich durch ihre enorme Weite aus. Über große Teile von Höhlen zogen sich Zeichnungen, die nur im Einfallsreichtum des Künstlers auf Grenzen stießen. Eine ähnliche Verwendung der annähernd unbegrenzten Zeichenfläche findet sich auch in ägyptischen Wandmalereien, den Darstellungen der römischen Trajanssäule oder dem Teppich von Bayeux. Erst durch die Verbreitung des Buches wurde die Darstellungsfläche begrenzt, und Künstler mussten ihre Arbeit dessen Einschränkungen unterwerfen.

Aufbauend auf diesen Überlegungen implementierte ich im Rahmen meiner Diplomarbeit eine Software zum Anlegen und Wiedergeben visueller Medien auf einem endlosen „Canvas“ (Arbeitsfläche). Ein Editor erlaubt dabei dem Künstler eine einfache Auslegung des Canvas. Dazu werden Grafiken oder Linien auf der Arbeitsfläche positioniert.

Für IT-Experten und Künstler

Um dem Benutzer die Navigation zu erleichtern, kann der Autor auch eine Navigation vorgeben. Dazu definiert der Künstler Bereiche des Canvas, die für den Benutzer zugänglich sein sollen, und verbindet diese durch ein Netz von möglichen Navigationspfaden.

Ein so genannter Viewer (das ist ein Computerprogramm, mit dem sich Dateien anschauen, aber nicht verändern lassen), der auf dem weit verbreiteten Web Plug-in „Flash“ basiert, liest diese Daten dann über das Internet und stellt den Canvas



Zeichnung: Eva Ganglbauer

für den im Internet surfenden Leser dar. Besonders viel Wert wurde sowohl beim Editor als auch beim Viewer darauf gelegt, dass die Software nicht nur von IT-Experten, sondern vor allem von Künstlern problemlos bedient werden kann.

Seit der Veröffentlichung erfuhr das Programm große Aufmerksamkeit innerhalb der Webcomics Community und fand in einigen ebenso innovativen wie erstaunlichen Infinite Canvas-Comics Anwendung. Wie sich herausstell-

te, verwendeten Künstler die Software aber auch anders als ursprünglich vorgesehen. Sie „missbrauchten“ sozusagen die vorgesehenen Werkzeuge, um ganz neue Ausdrucksformen zu entwickeln. So wurden nicht nur Webcomics damit erstellt, die Software wurde auch als Präsentationswerkzeug verwendet und zur Ideensammlung und -organisation eingesetzt.

Ein Autor hat nach eigener Aussage mit Hilfe meiner Software sein in Planung befindliches Buch visualisiert und grafisch organisiert, um in den parallelen Handlungssträngen nicht die Übersicht und Kontrolle zu verlieren.

Infinite Canvas läuft unter Mac OS X ab Version 10.2 und ist unter der Internet-Adresse www.infinitecanvas.com frei verfügbar. Dort finden sich auch Links auf die mit Hilfe der Software verwirklichten Arbeiten (siehe Bild oben).

Der Autor studierte Informatik an der Technischen Universität Wien.

Verlagsserie

Blaumänner und -frauen treffen Weißkittel

Das Projekt Lehre und Forschung bringt Lehrlinge und Wissenschaftler zusammen.

Mehr als 100.000 Jugendliche sind Lehrlinge. In Kultur- und Wissenschaftsprojekten werden diese Jugendlichen als Zielgruppe häufig übersehen. Mit dem Projekt „Lehre und Forschung“ soll diese Kluft überbrückt werden.

„Lehrlinge und Wissenschaftler kommen nur sehr selten zusammen, und das bedeutet, dass mehr als 50 Prozent aller Jugendlichen niemals Kontakt mit Forschern haben“, beschreibt Wolfgang Gerlich von Plansinn eine Situation, die einer wissenschaft-

sierten Gesellschaft des dritten Jahrtausends nicht gerade gerecht wird. „Wenn mehr als die Hälfte aller Jugendlichen niemals Kontakt mit Forschern hat, ist man damit von der angestrebten wissenschaftsbasierten Gesellschaft des dritten Jahrtausends in Österreich freilich noch weit entfernt“, erklärt Gerlich.

„Lehrlinge werden in ihrer Ausbildung ausschließlich mit fachspezifischen, für ihren Beruf relevanten Informationen versorgt. So entsteht bei ihnen der weit verbreitete Eindruck, dass Wissenschaft etwas Fremdes und Unerreichbares ist. Wissenschaft geschieht irgendwo anders und ist sozusagen nichts für Lehrlinge“, sagt Gerlich.

Erfahrungsgemäß sei aber gerade bei Berufsschülern durchaus die Neugier auf wissenschaftliche Themen vorhanden – auch wenn diese auf den ersten Blick nicht der eigenen Berufsausbildung nützen.

Zukunftsfaktor Lehrling

Für die heimische Wirtschaft, allen voran für die Klein- und Mittelbetriebe, sind Lehrlinge ein wichtiger Zukunftsfaktor. Nur in wenigen Branchen bekommen die Jugendlichen im Rahmen ihrer Ausbildung aber die Chance, sich mit Innovation und For-



50 Prozent der Jugendlichen sind Lehrlinge, die niemals Kontakt zur Wissenschaft bekommen. Foto: Bilderbox.com

sierung auseinander zu setzen – und dieses Wissen auch in ihren Beruf zu übertragen.

Das Projekt Lehre und Forschung will diese Lücke schließen – und Brücken zwischen Lehrlingen und Wissenschaftlern schlagen.

Kontaktaufnahme

Ab Herbst 2006 werden im Rahmen von sechs Veranstaltungen Lehrlinge mit Wissenschaftlern zusammentreffen und gemeinsam an Projekten arbeiten.

Dass diese Konstellation funktionieren kann, hat sich laut Wolfgang Gerlich schon im Bereich der Kulturvermittlung gezeigt. Der direkte, persön-

liche und qualifizierte Kontakt zwischen Forschern und Jugendlichen soll zwei völlig unterschiedliche Wirtschafts- und Gesellschaftsbereiche verbinden. Das Organisationsteam von Plansinn erhofft sich „gegenseitige Inspiration durch die Beteiligung an der Arbeitswelt der anderen – und letztlich mehr Verständnis und einen Imagegewinn für beide Seiten.“

Die Workshops sind für insgesamt 150 Lehrlinge und 12 Forscher geplant. Weitere 1.000 Personen sollen durch öffentliche Präsentationen die Chance bekommen, die Ergebnisse dieses Brückenschlags zwischen den Arbeitswelten zu erleben. Die Präsentationen werden von

den Lehrlingen selbst konzipiert und sind deshalb das optimale Forum, um weitere Lehrlinge anzusprechen.

Sowohl die Betriebe als auch die Berufsschulen sind in die Projekte eingebunden und dienen als Multiplikatoren für die Veranstaltungen. Schließlich werden im Rahmen von fünf Diskussionsveranstaltungen an Berufsschulen grundsätzliche Aspekte von Wissenschaft diskutiert.

Ihre Fragen an die Zukunft stellen Sie bitte online unter www.innovatives-oesterreich.at. Dort werden auch die Veranstaltungen und Projekte rechtzeitig angekündigt.

Innovatives Österreich

(Teil 8 der Serie)

Erscheint mit finanzieller Unterstützung von



Die inhaltliche Verantwortung liegt bei *economy*.
Redaktion: Ernst Brandstetter
Der neunte Teil erscheint am 5. Mai 2006.

Info

● **Plansinn.** Die Gruppe wurde 1995 von jungen Landschaftsplanern in Wien gegründet und versteht sich als Büro für Planungs- und Kommunikationsaufgaben. Die Tätigkeiten umfassen Projekt-Management, Public Relations, Fachredaktion, Moderation, Partizipation von Kindern und Jugendlichen, Empowerment sowie Forschung. Schwerpunktthemen sind Stadtentwicklung, Freiraum, Umwelt, Neue Medien, Wissenschaft und Technologie. Im Team arbeiten zwölf Mitarbeiter unterschiedlichster Fachbereiche partnerschaftlich zusammen.

www.plansinn.at