

Mechanisierung Kreativer Prozesse

Ideen für mein Masterprojekt

Andres Fernandez • HfMDK Frankfurt • November 2016

1. Kreativität

Nach Duden

- **Kreativität:** schöpferische Kraft, kreatives Vermögen // mit der sprachlichen Kompetenz verbundene Fähigkeit, neue, nie gehörte Sätze zu bilden und zu verstehen
- **Erfindergeist:** Fähigkeit, Neues zu schaffen oder [praktische] Probleme auf eine neue Art und Weise zu lösen
- **Originalität:** Echtheit (nicht nachgemacht, nicht imitiert; unverfälscht) // auf bestimmten schöpferischen Einfällen, eigenständigen Gedanken oder Ähnliche beruhende Besonderheit
- **Fantasie:** Fähigkeit, Gedächtnisinhalte zu neuen Vorstellungen zu verknüpfen, sich etwas in Gedanken auszumalen

Nach Bloom/Heer

- The **object** generally describes the **knowledge** students are expected to acquire or construct. (Anderson and Krathwohl, 2001, pp. 4–5)

In this model, each of the colored blocks shows an example of a learning objective that generally corresponds with each of the various combinations of the cognitive process and knowledge dimensions.

Remember: these are **learning objectives**—not learning *activities*. It may be useful to think of preceding each objective with something like: “Students will be able to . . .”

*Anderson, L.W. (Ed.), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Complete edition). New York: Longman.



Model created by: Rex Heer
Iowa State University
Center for Excellence in Learning and Teaching
Updated January, 2012
Licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.
For additional resources, see:
www.celt.iastate.edu/teaching/RevisedBlooms1.html

IOWA STATE UNIVERSITY
Center for Excellence in
Learning and Teaching

Die 4 Dimensionen Der Kreativität

- Factual: Erzeugung von bloßen Materialien (random)
- Conceptual: Erzeugung von Zusammenhängen (white/pink/gaussian noise...)
- Procedural: Erzeugung von Konzepten gemäß einer Bedeutung (z.B. Merzbow – Pulse Demon)
- Metacognitive: Erzeugung von Systemen, die Konzepte und Ihrer Bedeutung erzeugen (z.B. die Mutter von Merzbow)

Behauptung:

Kreativität muss nicht immer auf alle 4 Ebenen stattfinden

Die 4 Dimensionen Der Kreativität

Beispiel: No Man's Sky (Videospiel)



Die 4 Dimensionen Der Kreativität

Beispiel: No Man's Sky (Videospiel)

- Factual: Instanzen von Planeten oder Tieren (irgendwo genau auf dem Speicher liegend)
- Conceptual: Die allgemeine Idee von Planeten oder Tier (implizit)
- Procedural: Das Programm, dass Planeten/Tiere erzeugt (gemeinsam mit der Technologie, dass ihn ausführen kann)
- Metacognitive: Der Programmierer, der Kenntnisse über das Programmierverfahren, die Technologie, und die Konzepte selbst hat

Hier hat man keine besondere kreative Leistung
Auf der faktualen Ebene geschafft

Die 4 Dimensionen Der Kreativität

Beispiel: Isao Tomita



Wo liegt hier die kreative Leistung?

Diskussion: Kreativität...

- Ist eine Fähigkeit
- Bezieht sich auf Neuigkeit/Originalität
- Wird auf unterschiedliche Ebenen des Wissens erkannt

aber:

- Ist sie eine *menschliche* Fähigkeit? Wenn ja, warum?
- Was gilt als neu/original, und wie entsteht diese Betrachtung? (Mittwochs, 14-16h c.t., Raum A207)
- Wird jedes “originale Vermögen”, auf jede Ebene, als kreativ erkannt? Wenn nicht, welche weitere Bedingungen?

2. Mechanisierung

Nochmal Duden

● Mechanisierung:

- Kopplung von Bauelementen (einer Maschine, einer technischen Vorrichtung, eines technischen Geräts, Instruments o. Ä.), die so konstruiert ist, dass jede Bewegung eines Elements eine Bewegung anderer Elemente bewirkt
- In sich selbsttätig, zwangsläufig funktionierendes System // <- Ablauf eines solchen Systemes
- Richtung der Naturphilosophie, die Natur[geschehen], Leben und Verhalten rein mechanisch bzw. kausal erklärt

● Wille: Jemandes Handlungen, Verhaltensweise leitendes Streben, Wollen, besonders als Fähigkeit des Menschen, sich bewusst für oder gegen etwas zu entscheiden; durch bewusste geistige Entscheidung gewonnener Entschluss zu etwas; bestimmte feste Absicht

● Bewusstsein:

- Zustand, in dem man sich einer Sache bewusst ist; deutliches Wissen von etwas, Gewissheit
- (Psychologie) Gesamtheit aller jener psychischen Vorgänge, durch die sich der Mensch der Außenwelt und seiner selbst bewusst wird

Diskussion: Mechanisierung...

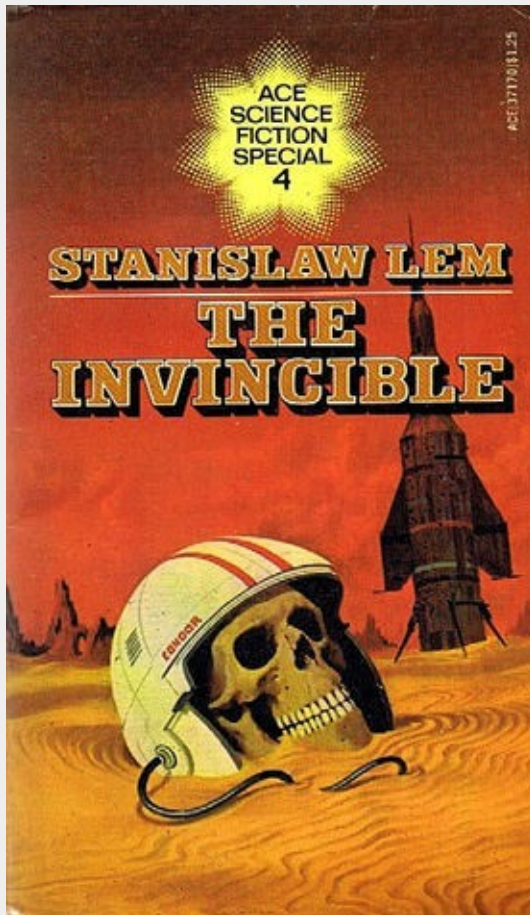
- Wird als form von Kausalität erkannt
- Entspricht immer eine “leichte”, allg. akzeptierte Erklärung
- Schliesst Wille aus

aber:

- Was wird *nicht* als form von Kausalität erkannt, und warum?
- Wie leicht darf höchstens diese Erklärung sein?
- Schliesst sie Intelligenz und Kreativität aus?

Kreativität vs. Mechanisierung

Katze: Venus, the chimera cat
Sternen: Ursus Wehrli, Kunst Aufräumen



Exkurs: Mechanisierung kreativer Prozesse

- Wesentlicher Teil unserer Identität (individuell und kollektiv)
- Aber auch tiefe Wirkung auf unsere Identität
- Tiefe ökonomische/Soziale Wirkungen
- Politisch relevant
- Ideale praktisch umsetzbar

Warum Kunst? Warum Musik?

3. Kunst

Kunst

Warum Kunst?

- Nicht nur Behälter, sondern auch Vermittler komplexer Ideen
- Anspruch, Interesse an der Konvergenz von Mensch und Maschine optimal zu lenken/darstellen
- Fähigkeit offen, universal zu sein

Warum Musik?

- Ich weiss mehr von Musik als von anderen sachen
- Viele Techniken wurden schon in anderen Künsten ausprobiert, und noch nicht in Musik

4. Ästhetik

Videospiel als offener ästhetischer Rahmen

