

***MACH
MIT!***

METHODEN DER POSTDIGITALEN KULTURELLEN BILDUNG

- 4 Methoden der Kulturellen Bildung
an der Schnittstelle von Kunst
und Technologie**
- 6 Data Walks**
- 16 Remixing the Garden**
- 24 #post**
- 34 Digitale und Analoge Werkzeuge**
- 36 Impressum**

Praxisformate zur
Nachnutzung aus dem
BMBF-Projekt PKKB:

Postdigitale Kunstpraktiken
in der Kulturellen Bildung

Methoden der Kulturellen Bildung an der Schnittstelle von Kunst und Technologie

Auf den folgenden Seiten finden sich drei Formate, so wie sie im Rahmen des Projektes PKKB als Seminar, Hackathon, Ausstellungsvorbereitung und interaktive Installation entwickelt und durchgeführt wurden.

Data Walks

Was erfahren wir beim Spazieren-gehen? Wie lässt sich unsere Erfahrung in Daten ausdrücken? Spaziergänge werden durch Video-material und Aufgaben begleitet. Die Spazierenden sollen ihre Umgebung mit Hilfe verschiedener digitaler und analoger Tools beobachten und dokumentieren. Der Daten-Spaziergang fordert auf, genauer hinzuschauen, sich auf die Geschichte, Gestaltung und Nutzung bzw. Aneignung der Umgebung zu konzentrieren.

Remixing the Garden

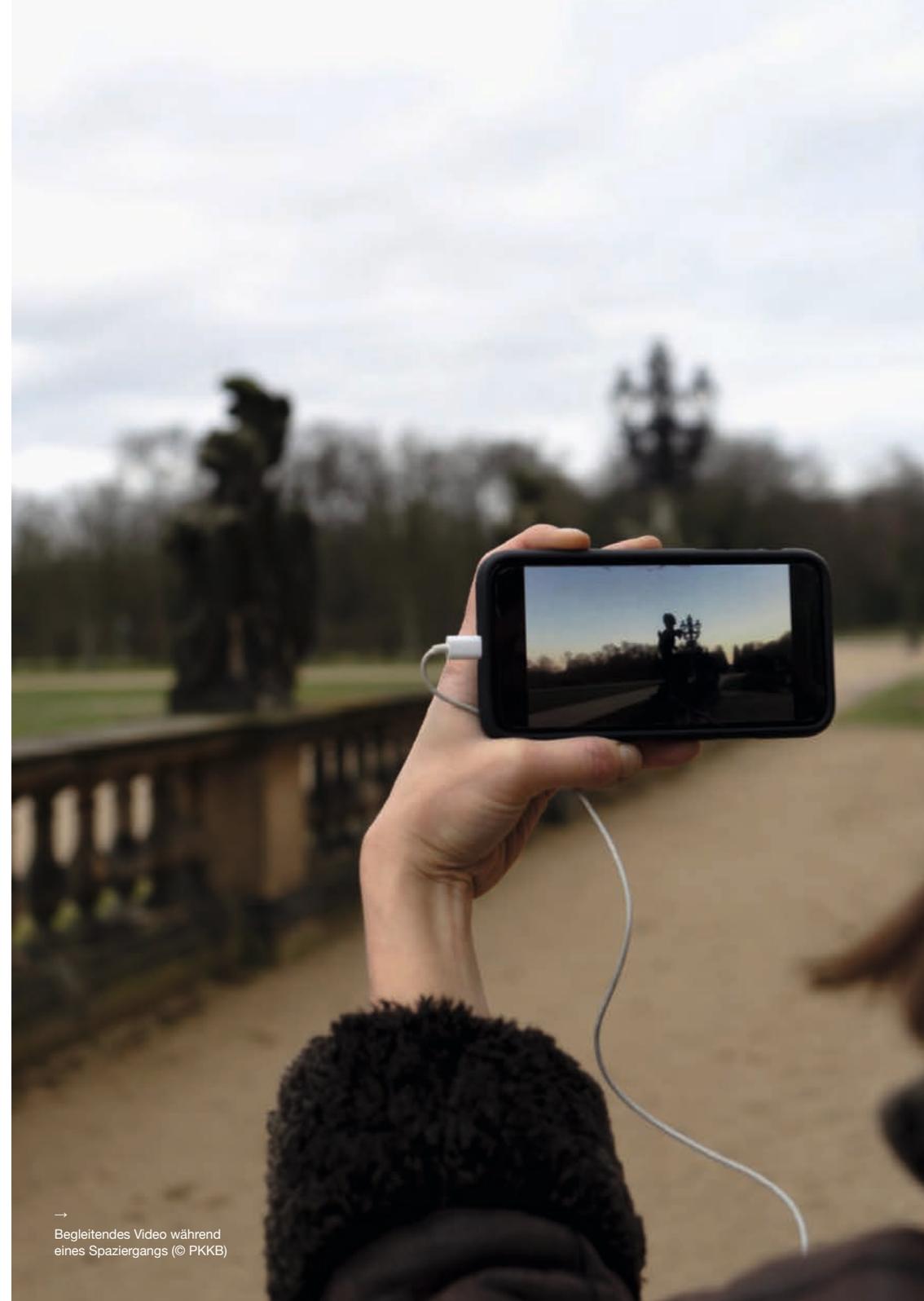
Wie verhält sich die Kopie zum Original, welche Stellung haben Copy Paste oder Rearrangements im postdigitalen Zeitalter? Das Format nimmt den Garten zum thematischen Ausgang, um sich unterschiedliche postdigitale Werkzeuge mit Hilfe des Smartphones anzueignen. Ziel ist es den Garten zu remixen, kompilieren, arrangieren, kontextualisieren, duplizieren, digitalisieren, visualisieren und dekonstruieren.

#post

Wie lässt sich physischer Raum akustisch umgestalten? Wer oder was spielt dabei eine Rolle? Das interaktive Spielfeld #post öffnet Diskurse über Mensch-Maschinen-Interaktion, Transit, Nachrichten, Kommunikationsstrukturen, Zeit- und Raum-Empfinden, Natur, Materie, Körper, Diversität und Hierarchien. Ziel des Workshops ist es, die Themen aufzugreifen um eigene Sound-collagen und Ordnungen für die Sound-Felder zu erstellen.

Data Walks

#Anthropozän
#Natur #Kunst
#Ästhetik
#Geschichte
#Kultur



Data Walks

Konzept

Kann man mit Hilfe eines Smartphones Daten für postdigitale Kunstproduktion sammeln und gleichzeitig einen öffentlichen Raum und dessen historischen, künstlerischen, sowie die Natur und das Anthropozän betreffenden 'Datenreichtum' erfahrbar machen?



Anhand von durch den Park führenden hybriden Videoclips und eines Aufgabenkatalogs werden mit Smartphone-Apps Daten gesammelt – von 3D-Scans, über Bild- und Audioaufnahmen, bis hin zu physischen Artefakten. Das Format wurde im Rahmen eines Interdisziplinären Kurses entwickelt, der den Garten zum thematischen Ausgang nahm, um digitale, interaktive und immersive Exponate zu gestalten. Der Projektkurs richtete sich in dem Fall an Studierende der Fachrichtungen Design, Europäische Medienwissenschaft, Kulturarbeit und Soziale Arbeit im räumlichen Kontext des Park Sanssouci in Potsdam. Unterschiedliche Remixing-Strategien wurden von theoretischer wie auch künstlerisch-praktischer Seite untersucht. Dazu wurde analysiert, wie sich die Kopie zum Original verhält, welche Stellung Copy Paste und Rearrangieren im postdigitalen Zeitalter haben, wie diese Methoden verwendet und gleichzeitig kritisch hinterfragt werden können.

Als zentrales Motiv der Produktion und Interaktion soll der Garten einem Remixing unterzogen werden. Das heißt: Kompilieren, Arrangieren, Kontextualisieren, Duplizieren, Digitalisieren, Virtualisieren und Destruieren. Von Audiovisueller Gestaltung, generativem Coding, 3D-Scanning bis Virtual Reality – die Teilnehmenden sind aufgefordert, sich unterschiedliche post-digitale Tools anzueignen.

Data Walks



Die Teilnehmer*innen können im Umgang mit dem Smartphone geübt aber auch ungeübt sein. Es werden vor allem Standard-Apps wie Kamera, Soundrecorder oder Maps benutzt; mindestens eine Person in der Gruppe sollte ein aktuelle 3D-Scan Software installiert haben und wissen wie man sie benutzt.

Das Format kann sich an Erwachsene, Studierende, Schüler*innen, Kinder ab acht Jahren richten. Das Smartphone als Werkzeug zur Datensammlung ist ein niederschwelliges Tool, mit dem trotzdem anspruchsvolle und zeitgenössische Ergebnisse erzielt werden können. Oft wird (post)digitale Kunst mit der Beherrschung von komplizierter Software, oder Programmierkenntnissen gleichgesetzt, dieses Vorurteil wollen wir mit dem Workshop entkräften.

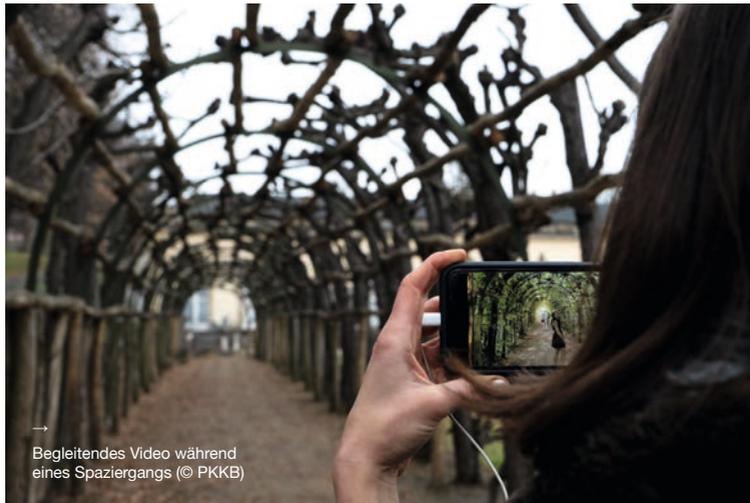
Das Gehen als künstlerische Praxis ist nicht neu.

Von Nick Cages Soundscapes zu Janett Cardiffs Video Walks oder der Praxis des Dérives: Sich einen Ort und dessen historische, architektonische und ästhetische Geschichte gehend anzueignen, ist niedrigschwellig und effektiv zugleich.

Unterstützt werden die Beteiligten dabei durch hybride Videoclips, welche sie an unterschiedliche Standorte führen und Hintergrundinformationen preisgeben. Durch Überlagerung der physischen Szene mittels eines vorproduzierten Videos entsteht ein immersives Erlebnis ganz ohne VR-Brille. Die Videos dienen jedoch vor allem zur Inspiration und Erkundung des Ortes, grundsätzlich können die Daten aber auch nur mit dem Aufgabenkatalog und Smartphone gesammelt werden.

Data Walks

Die Teams bewegen sich anhand einer analogen Karte, auf der die vorproduzierten Videoclips eingezeichnet sind. Analog dazu können die Teilnehmer*innen die Umgebung auch über einen GPS-Dienst auf ihrem Smartphone finden (Koordinaten werden bereitgestellt). Die Videoclips wurden im Vorhinein auf das Smartphone heruntergeladen (von einem Cloud-Dienst) und sollen am vorgegeben Ort abgespielt werden. Die Videos zeigen denselben Ort an dem sich die Teilnehmer*innen befinden, überlagern jedoch die Realität mit z.B. eingearbeiteten historischen Fotos, Instagram Footage oder einer anderen Jahreszeit. Es wäre auch ohne die Videos, die ein unterstützendes Medium sind möglich, dass die Teams sich durch das Areal bewegen und Daten gemäß des Aufgabenkatalogs sammeln.



52.401226, 13.038753  Video1_Intro Castle

52.403014, 13.040573  Video 2_Dutch Garden

52.402387, 13.043190  Video 3_Obelisk

52.402062, 13.034817  Video 4_Mirror

52.401400, 13.017901  Video 5_Neues Palais

52.401400, 13.017901  Video 6_Chinese Pavillon

Data Walks

Seit Jahrtausenden bringen Kulturen Gärten hervor.

Sie entstanden und entstehen insbesondere dort, wo sich Zivilisationen in urbanen Formen organisieren und versammeln. Als Folge einer Lebensweise, die nicht mehr unmittelbar von der Unberechenbarkeit der Natur bestimmt ist, sind Gärten in ihren verschiedenen Facetten zunehmend präsenter, während sich ihre Bedeutung säkularisiert. Wir nähern uns dem Remixen von theoretischer wie auch künstlerisch-praktischer Seite: Wie verhält sich die Kopie zum Original, welche Stellung haben Copy Paste und Rearrangieren im postdigitalen Zeitalter und wie können solche Methoden verwendet und gleichzeitig kritisch hinterfragt werden? Seit jeher unterschiedlich ausgeprägt sind die Antriebe für sein Entstehen, Begehen und Bespielen eng miteinander verwoben – so ist er:

ein Ort künstlerischen Ausdrucks
(Sanssouci)

des Rückzugs und Anbaus
(Urban Gardening, Kleingarten)

ein Ort und Motiv des Spielens
(Labyrinth, Computerspiele wie Farmville)

ein Ort der Kontemplation
(Klostergarten)

ein therapeutisches Mittel
(Kurpark)



Remixing the Garden – Plant the Future

#Garten
#Natur
#DigitalerRemix



→

Park Souci (Game), entstanden in einem der Remixing-Workshops mit Studierenden der FH Potsdam (© Meike Boekholt, Kenny Löffler, Jocelyn Neumann)

Remixing the Garden – Plant the Future

Konzept

Wie verhalten sich digitale Reproduktionen zum physischen Ausgangsgegenstand? Welche Stellung haben Copy Paste oder Rearrangements im postdigitalen Zeitalter? Welche Fragen von Originalität eröffnen sich darüber?



→

Park Souci (© Meike Boekholt,
Kenny Löffler, Jocelyn Neumann)

Im Workshop geht es um Muster in der Natur, deren künstlerische Umsetzung und visuelles Coden. Das Format ist für den Rahmen eines Hackathons entwickelt, bei dem sich die jugendlichen Workshopteilnehmer*innen den Techniken von theoretischer wie künstlerisch-praktischer Seite annähern. Ziel des Workshops ist es, über das gemeinschaftliche Remixen die Stellung und Funktion des Gartens im Anthropozän zu thematisieren. In Begleitung von Expert*innen aus den Bereichen Gaming, Programmieren und Creative Technologies vor Ort werden mit den Teilnehmer*innen interaktive Anwendungen im Bereich Generative Kunst entwickelt und erprobt, im Digitalen wachsende und sich selbst erhaltende Pflanzen generiert und virtuelle Ausstellungsräume spielerisch gestaltet, z.B. durch Pflanzengenerierung im virtuellen Raum mit Cables. Cables ist ein Node-basiertes Online-Tool für Grafiken und 3D.

Remixing the Garden – Plant the Future



Die Teilnehmer*innen des Workshops erhalten zunächst die Möglichkeit, ihre Umgebung im Rahmen eines gemeinsamen Daten-Spaziergangs (Data Walks) audio-visuell zu erkunden. Die gesammelten Daten sollen mit bestehendem digitalem Material (z.B. Digitalisate des Parks Sanssouci) zu virtuellen Gärten geremixt werden. Dabei untersuchen die Teilnehmer*innen beispielsweise, ob die Bedeutung von Gärten zunimmt oder ob solche Anlagen reduziert werden. Der Remixing-Hackathon soll Gelegenheit geben, Visionen zu entwickeln, die in Form digitaler Garten-Remixe veranschaulicht werden.

Wie können wir uns dem Thema durch den Einsatz neuer Technologien nähern, von der Natur lernen und vielleicht den Garten der Zukunft designen?

Der Garten ist ein Ort, an dem die vom Mensch gezähmte Natur auf begrenztem Raum gezüchtet und erfahren wird. Gärten bedeuten aber auch Möglichkeiten des Rückzugs und Spielens, sie haben heilende Wirkung oder gelten dem Anbau von Gemüse, Obst und Kräutern. Somit weist der Garten durch seine Funktion als Ort der Natur immer auch über sich hinaus und bietet Raum mit Visionen von Zukunft und Zukunftsideen zu experimentieren.

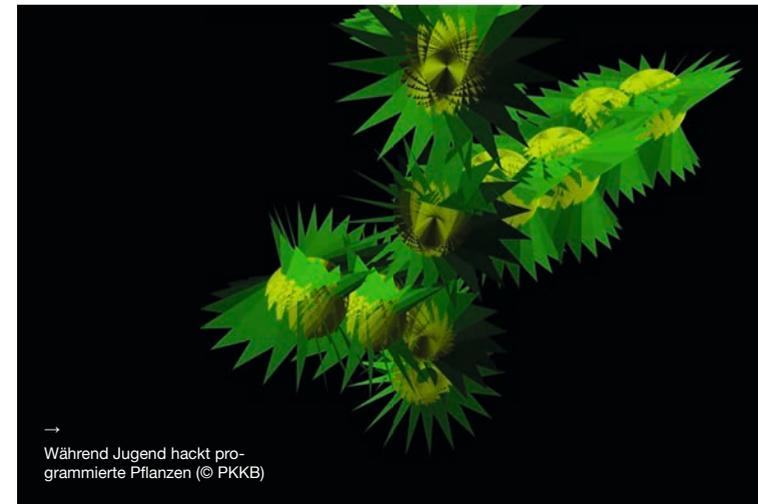


Remixing the Garden – Plant the Future

Wie sieht der Garten der Zukunft aus?

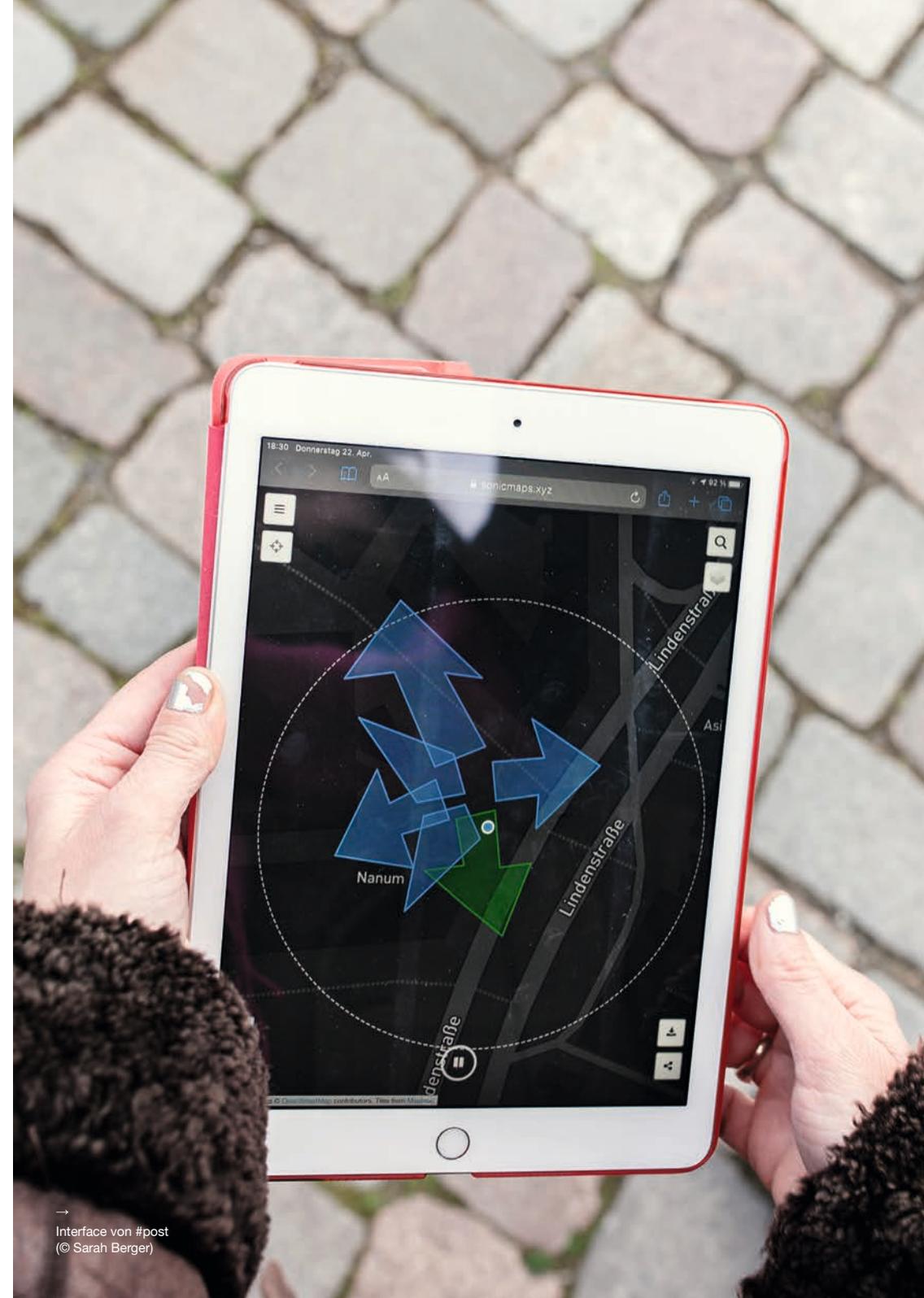
Gibt es ihn noch so, wie wir ihn kennen? Ist er noch real oder erleben wir ihn nur noch virtuell? Ersetzen Code und Maschinen irgendwann die Gärtner*innen von heute?

Werden wir Gärten in Zukunft als 3D-Modelle vorrangig virtuell erleben und welchen Nutzen bieten solche virtuellen Gartenumgebungen? Wird die Pflege von Naturanlagen weiterhin vorwiegend durch menschliche Hand und ihre technischen Hilfsmittel geschehen?



#post

#MenschMaschinen
Interaktion
#ZeitRaumEmpfinden
#Körper #Natur



→
Interface von #post
(© Sarah Berger)

Konzept

#post ist eine interaktive und transmediale Soundscape-Erfahrung, die den Ort des Geschehens zum "Spielfeld" und die Endgeräte der Spieler*innen zu Instrumenten macht.



Die Möglichkeit, sich eines der vier im Display des Endgerätes sichtbaren Felder als Startpunkt auszusuchen und dazwischen liegende Wege zu wählen, ist ein Vorgang der anfangs absichtlich ohne Reihenfolge bleibt. Die selbst gewählte Himmelsrichtung und Dauer für das Begehen des Spielfelds wirkt sich wiederum auf die Erfahrung aus. Somit spielen individuelle Entscheidungen eine Rolle, die in diesem variablen Zeitrahmen zwischen analogen und digitalen Interface oszillieren. Der gewählte Weg hat direkten Einfluss auf das dadurch sortiert gestaltete Hörerlebnis. Die Soundscape nimmt das Erleben von Zeit im öffentlichen Raum zum Ausgang. Physisch wie virtuell, also hybrid, lässt sich das Spielfeld vielfältig begehen sowie umformen. Dabei sind seine Klanginhalte stets neukontextualisiert les- und erfahrbar, je nach Position im Stadtraum. Die Soundscape ist mit dem browserbasierten Editor von Sonic Maps erstellt worden. Mit diesem lassen sich Formen und Wege gestalten, die jeweils geografisch verortet sind und mit dem ebenfalls browserbasierten Sonicmaps Player wiedergeben.

#post

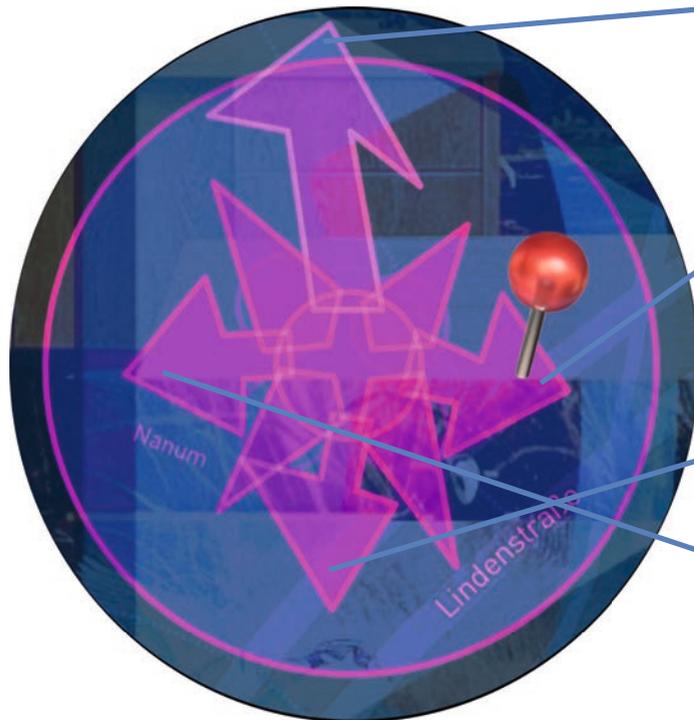
Im Rahmen der Ausstellung *queer AND BEYOND [choose category]* ist das hier dargestellte Spielfeld von #post entstanden, welches sich auf dem Fromet-und-Moses-Mendelssohn-Platz befindet. Es lässt sich explorativ, performativ begehen und ist auf jeden anderen Ort übertragbar. Die mit akustischen Inhalten gefüllten Felder können jeweils unabhängig voneinander als einzelne Spielfelder oder als ein Zusammenspiel betrachtet werden. Man kann sie im Editor auf einer virtuellen Karte in Größe, Form und Menge variabel platzieren.



Durch das Interface auf auf einem digitalen Endgerät, entsteht ein digitaler Raum, der durch Formen und Linien visuell bespielt werden kann. Für die Interaktion mit dem in der Installation vorhandenen „Material“ sind vier Felder miteinander in Bezug zu setzen. Das Material wird geremixt, umsortiert, ergänzt, neu belegt und kann in anderen Formen und Distanzen erscheinen. Die für die Ausstellung erarbeitete installative Klangerfahrung lehnt sich inhaltlich an Fragen zu Kommunikation, Nachrichten, Raum-/Zeitempfinden, Mensch-Maschinen-Interaktion, Natur, Materie, Körper, Diversität und Hierarchien an. Vier Klangfelder interagieren inhaltlich und formal-ästhetisch mit den genannten Themen.

#post

Zu hören sind neun sichtbare von insgesamt fünfzehn Stücken, aus Zwischen-
tönen und unsichtbaren Überlagerungen mit einem Puls, der zur Mitte des
Platzes lauter wird.



HAL concrète/postdigital- Soundcollage 1.44 min content:
#nickasion a remix of a Krakow-City-Soundgraffito (lovers at the station)
#pierreschaeffer #hal9000 #siri #signals #ai #voiceassistants
#desynchronisation

chronoise Soundcollage, 1.28 min content: #chronoise #entropy #patterns
#vivavanitas #moving #movement #sensors #timeandspace #post
#post_hyperreal
„time is fluctuating, flexible, expandable, solvent. Stillness and movement
are timeless matters. how does time resist impositions of uniformity and
coherence? The movement of you/the living clock will gyrate with momen-
tum. From time to time a moment to experience silence“

humanoid Soundcollage, 1.40 min content: #synchronisation
#desynchronised #decolonized #movinganalogue #breathe #touch #hope
#disgrace #love #intimacy #pride #shame #pain #pleasure #loveislove #talk
#post #repost #post_hyperreal
Bonusbridge between plus & HAL

Plus+ Soundcollage/Poem, 2 min content: #lgbtq+ #nature #freedom
#liquid #nightswimming #water #existence #extensions #flesh #blood #skin
#bacteria #fungus #downtoearth #makingkin #hierarchyless #conversation
#post #post_hyperreal

#post

In ihrer zeitlosen und zeitgebenden Gestalt besitzt Musik das Potential, als Angebot der Kulturellen Bildung zur Medienkompetenz und Wahrnehmungsschulung entscheidend beizutragen.



→
Cover von #post für Social-Media-Einbettungen
(© Sarah Wölker)

Musik ist niedrigschwellig bis hochkomplex, adressiert altersübergreifend und ist integrativ.

Besonders die postdigitalen Werkzeuge zur Vermittlung zeitgenössischer musikpädagogischer Angebote, darunter auch Formate wie Tiktok, Youtube oder Musikapps sind niedrigschwellig bis hochkomplex, altersübergreifend anwendbar, integrativ sowie wichtig, um emotionale Zugänge zu schaffen. Dies führt zu intrinsischer Motivation und regt zum Selbstlernen an. Außerdem ist Musik grundlegend interdisziplinär. Sie hat starke inhaltliche Bezüge zur Mathematik, Physik und Informatik. So ermöglicht sie eine kreativ-künstlerische Auseinandersetzung mit technischen Inhalten, sie verbindet ästhetische mit technischer Bildung.

Methoden der kulturellen Bildung

Digitale und analoge Werkzeuge

Die vorgestellten Formate eignen sich sehr gut zum Experimentieren mit postdigitalen Techniken in der Kulturellen Bildung.

Mit der folgenden Ausstattung könnt ihr eure eigenen interaktiven Spaziergänge, Technologie-Workshops oder Klang-Installationen entstehen lassen!

Data Walks

- Stift und Papier
- Smartphones mit Kamera für Fotos und Videos
- Audio Aufnahme-App
- Aktuelle 3-D Scanning App
- GPS/Google Maps

Remixing the Garden

- Computer
- Internetanschluss
- Software: Cables, Unity, Cospaces

#post

- Smartphone mit Browser
- Kopfhörer
- Audio Aufnahme-App
- Computer mit Audioschnitt-Software
- Editor von Sonicmaps
- QR-Code Generator
- QR-Code Scanner

Impressum

Mach mit!

ein Methodenkatalog für postdigitale Formate der Kulturellen Bildung, entstanden im Rahmen des BMBF Forschungsprojektes „Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung (PKKB)“ der Fachhochschule Potsdam (10/2017–12/2022)

Projektleitung

Judith Ackermann

Marian Dörk

Beteiligte

Benjamin Egger

Magdalena Kovarik

Hanne Seitz

Sarah Wölker

Konzeption und Layout

Anja Lutz

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

FH;P

Fachhochschule Potsdam
University of
Applied Sciences

PKKB