

Umstand



Abstand

**WOHIN BEWEGT SICH DIE
DIGITALE KULTURELLE BILDUNG?
SECHS POSITIONEN.**

*Die Rechenautomaten haben
etwas von den Zauberern im
Märchen. Sie geben einem wohl,
was man sich wünscht, doch
sagen sie einem nicht, was man
sich wünschen soll.*

____ *Norbert Wiener*

VORWORT

Digitalisierung ist kein Ziel und kein Projekt, sondern ein kultureller Evolutionsprozess. Diesem Verständnis entsprechend ist digitale Kulturelle Bildung ebenso ein Entwicklungsweg in vielen großen und kleinen Schritten.

Mit den corona-bedingten Anpassungen des Jahres 2020 in Schulen, Bildungs- und Jugendeinrichtungen, in Kulturinstitutionen, Familien und im öffentlichen Leben scheint die Digitalisierung zur Zeit eher einen großen Schritt vorangekommen zu sein auf diesem inzwischen bereits über 50 Jahre andauernden Weg.

Lehrkräfte, Künstler*innen und Vermittler*innen haben im letzten halben Jahr viele strukturelle, aber auch persönliche Klärungsprozesse bewältigen und neue Lernerfahrungen machen müssen, um ihre Aufgaben, berufliche wie private, zu meistern und zugleich gute Ergebnisse für die Menschen ihres Verantwortungs- und Wirkungskreises zu sichern.

Das Projekt „Kreativpotentiale im Dialog“ der WIDER SENSE TraFo gGmbH hat sich deshalb rasch entschieden, solche Klärungen und damit Lern- und Entwicklungsschritte in Einzelbeispielen zu dokumentieren und sie für Akteur*innen im Feld der Kulturellen Bildung zugänglich zu machen. Wir beriefen die „Fokusgruppe Künstler*innen“ ein: fünf Vermittler*innen aus fünf Künsten (Musik, Tanz, bildende Kunst, Theater, Performance) und verschiedenen Kreativpotentiale-Landesprogrammen.

In diesem Austausch- und Reflexionsprozess entstanden fünf Perspektiven aus den Künsten und von Künstler*innen, die auf Erfahrungen mit digitalem Arbeiten in der Kulturellen Bildung fußen. Fragen nach Umgang mit digitalen Plattformen, digitaler Distanz, neuen Formaten digitaler Kunstvermittlung oder der Ermächtigung von Lehrenden wurden in mehreren Sitzungen in der Fokusgruppe diskutiert. Die hier versammelten Antworten verstehen wir als Grundlage für neue Dialoge zwischen den im Netzwerk der Kreativpotentiale Aktiven, also den vielen Künstler*innen, KuBi-Praktiker*innen, den Koordinator*innen der Landesprogramme und anderen weichen-stellenden Akteur*innen der Kulturellen Bildung in Politik und Kunst. Unsere Zusammenstellung möchte aber auch Anregungen geben, was sich mit künstlerischem Einfallsreichtum ungeachtet nicht immer günstiger Voraussetzungen realisieren lässt.

Wunsch und Ziel ist es, den Dialog über Gelingensbedingungen für digitale Vermittlungsangebote Kultureller Bildung nicht nur während Corona, sondern vor allem für die Zeit danach anzuregen.

Wir wünschen viel Spaß und Entdeckungsfreude bei der Lektüre.

Das Team „Kreativpotentiale im Dialog“ der WIDER SENSE TraFo gGmbH

*Man muss viel gelernt haben,
um über das, was man nicht
weiß, fragen zu können.*

____ *Jean-Jaques Rousseau*

INHALT

4 Kulturelle Bildung als Chance

Prof. Dr. Lisa Unterberg

6 Digitale Workshops neu denken

Stefanie Manhillen

12 Gesangspause?

Uli von Welt / Thanassis Kalaitzis

20 Like a Bridge over Troubled Data

Janina Warnk

28 Digitalität: Begegnung ohne Begegnung

Marco Jodes

36 Schule, Kulturelle Bildung und Digitalisierung

Erik Raab

**GEDANKEN ZUR ROLLE
KULTURELLER BILDUNG
UND KÜNSTLERISCHER
HALTUNG IN EINER
POSTDIGITALEN WELT**

Digitale Kulturelle Bildung als Chance

Nicht erst seit Corona ist die (kultur-)pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen heute von Gewohnheiten, Sichtweisen und Möglichkeiten geprägt, die wesentlich durch digitale Medien bestimmt werden. Inzwischen macht die Unterscheidung zwischen online oder offline keinen Sinn mehr. Kinder und Jugendliche bewegen sich selbstverständlich in einer Welt, die von digitaler Infrastruktur durchdrungen ist: Sie kuratieren ihren Alltag auf Instagram, sie inszenieren sich auf TikTok und basteln eine Collage aus Bildern und Filmschnipseln für die Familiengruppe auf WhatsApp.

Selbst wenn sie gerade kein Gerät in der Hand haben, ist die Art und Weise, wie sie sich selbst und die Menschen um sich herum wahrnehmen, von diesen Erfahrungen geprägt.

Lassen Sie uns ein Gedankenexperiment wagen: Wie weit muss man historisch zurückgehen, um die digitale Transformation unserer Gesellschaft zu verstehen? Bis Mitte der 1980er-Jahre, als die Computer auch für Amateure und den Hausgebrauch erschwinglich wurden? Bis in die 1960er-Jahre, als die ersten Ideen für die Vernetzung von Computern entstanden? Bis in die 1940er-Jahre, als in Nordamerika die ersten elektronischen Rechner entwickelt wurden? Bis ins 19. Jahrhundert, in dem die ersten Lochkarten für automatisierte Webstühle erdacht wurden? Bis ins 17. Jahrhundert, als Leibniz die Idee einer Rechenmaschine entwickelte? Oder bis ins 16. Jahrhundert, in dem die Zahlen ihre kosmische Bedeutung verloren und zur Quantifizierung genutzt wurden?

Wir könnten sogar noch weiter zurückwandern und würden kulturhistorische Linien finden, die als Ermöglichungsbedingungen von Digitalität heute verstanden werden können.

Diese Perspektive öffnet den Blick dafür, dass Digitalität nichts ist, was plötzlich über uns hereingebrochen ist, sondern dass es sich bei Digitalisierung um einen kulturhistorischen Transformationsprozess handelt. In der Folge wäre es dann wesentlich, die kulturellen Vollzüge und Praktiken kennenzulernen, zu reflektieren und einzuüben, um sich in dieser veränderten Kultur selbstbestimmt zu bewegen. Es geht dann nicht in erster Linie um den richtigen Umgang mit Geräten, Gadgets oder einzelnen Phänomenen (bspw. Werbung im Internet), sondern um einen reflektierten Umgang mit den postdigitalen Praktiken der Subjektivierung.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, welche Rolle Kultureller Bildung für einen selbstbestimmten und kritischen Umgang in einer Kultur der Digitalität zukommt: Im Rahmen ästhetischer Prozesse und Vollzüge wird es einerseits möglich, Digitalität umfassender zu erfahren und zu verstehen, als es mit bloß kognitiven Mitteln möglich wäre. Andererseits eröffnet sich im Medium der Künste die Möglichkeit, Widerständigkeit gegenüber den Phänomenen zu erproben. Selfies, TikTok, Instagram, Memes und andere digitale Phänomene als kulturelle Erscheinungsformen zu verstehen, gibt uns die Möglichkeit, kreativ und subversiv mit ihnen umzugehen. Hier ist es besonders die Haltung von Künstler*innen, die dazu auffordern, bestehende Wahrnehmungsfolien zu hinterfragen bzw. sich von ihnen zu lösen, und nach neuen Möglichkeitsräumen des Ausdrucks suchen, die wertvoll für pädagogische Prozesse erscheinen. In dieser Haltung steckt das Potential, nicht nur Kinder und Jugendliche dazu herauszufordern, einen kritischen und unverstellten Blick auf die vielfältigen Zusammenhänge digitaler Kultur zu werfen, und sie dabei zu unterstützen, sie selbst zu werden.

Weiterführende Literatur:

Themenfeld Digitalisierung auf Kubi-online

<https://www.kubi-online.de/themenfeld/digitalisierung/>

Felix Stalder (2016): Kultur der Digitalität. Frankfurt, Suhrkamp.

Jörissen, Unterberg (2019): Digitalität und Kulturelle Bildung.

In: Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung.

München, kopaed.

Prof. Dr. Lisa Unterberg beschäftigt sich mit Fragen der kulturellen und ästhetischen Bildung. Zwischen 2017 und 2020 war sie als Postdoc im Metavorhaben „Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“ am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg tätig. Seit Oktober 2020 ist sie Professorin für Soziale Arbeit an der IUBH Internationale Hochschule.

**Digitale
Workshops
neu denken**

NIEMAND IST EIN VON LEHRKÖRPERN BEFÜLLBARER LEERKÖRPER

STEFANIE MANHILLEN

*„Was muss ich denn hier machen?“, fragen mich oft die Schüler*innen, wenn sie mein analoges Angebot „Offenes Atelier“ besuchen. „Du musst hier gar nichts machen,“ antworte ich, „aber du kannst hier alles ausprobieren“.*

Nicht erst seit Corona liefert eine Online-Suche nach „Zeichnen“ oder „Malen“ neben Bob-Ross-Videos unzählige Links zu digitalen Workshops und Tutorials: von „leicht gemacht“ über „step by step“ hin zu „in zehn Schritten gelernt“.

Diese Ansätze unterstellen, dass es richtige und falsche Techniken gibt, dass Kunst erlernbar – und damit lehrbar – ist und entsprechend einfach, ähnlich einer Gebrauchsanweisung oder einem Rezept in aufeinanderfolgenden Handlungsschritten ganz leicht vermittelt werden kann. Überspitzt formuliert wird hier die*der Schüler*in zu einem leeren Gefäß gemacht, das nur gefüllt werden muss, während ein*e mehr oder weniger „allwissende*r“ Lehrer*in den Interessierten die für deren wachsendes Können notwendigen Techniken zeigt oder „vormacht“ (man könnte auch sagen „eintrichtert“).

Dem möchte ich widersprechen! Ich bin der Auffassung, dass ein Mensch – egal welchen Alters – kein unbeschriebenes Blatt ist. Er oder sie bringt bereits eine Menge an künstlerischen Erfahrungen, verinnerlichten Melodien, angeeigneten Rhythmen und Bewegungsabläufen sowie klanglichen, farblichen oder bereits in der Sprache verfestigten Harmonien, Kombinationen, Dissonanzen mit. Ein*e Workshop-Teilnehmer*in ist also alles andere als ein von einem Lehrkörper zu füllender Leerkörper.

Ohne es immer bewusst wahrzunehmen, ist jeder Mensch auch ohne absichtliche kreative Handlungen durch sein bloßes In-der-Welt-Sein bereits die ersten Schritte in Richtung künstlerische Entwicklung gegangen. Dieser Mensch besitzt einen aktivierbaren Fundus an Möglichkeiten, der sich in dem Moment eröffnet, in dem sie oder er etwas Künstlerisches machen *will*. Dieses Wollen ist der Schlüssel zu allen möglichen künstlerischen Ausdrucksformen.

Digitale (ebenso wie analoge) künstlerische Workshops sollten deshalb idealerweise so gestaltet sein, dass sie möglichst viel Raum für die ganz individuelle künstlerische

Entwicklung und Entfaltung des Individuums lassen. Gleichzeitig sollten sie so klar formuliert und strukturiert sein, dass sie den Teilnehmenden – die sich möglicherweise ganz alleine auf der anderen Seite des Bildschirms befinden – genügend Halt bieten, um ein selbstständiges Arbeiten zu erleichtern. Eine Balance, die nicht so leicht zu herzustellen ist.

Kunst ist nicht **erlernbar**, sie ist vielmehr **erfahrbar** und braucht das passende Material, einen stimmigen Raum und eine offene, bestärkende Atmosphäre, um möglichst vielfältige Erfahrungen zu ermöglichen. Beim Finden des eigenen künstlerischen Weges gibt es kein verallgemeinerbares „richtig“ und „falsch“. Der eigene Weg lässt sich durchs Ausprobieren, Experimentieren, durchs Suchen, Finden, Scheitern und Reflektieren und wiederholtes Probieren immer wieder aufs Neue finden und ist niemals wirklich beendet. Er kann begleitet, aber nicht von außen vorbestimmt und definiert werden.

Wie kann aber nun dieses Neudenken und Gestalten von künstlerisch-edukativen Formaten aussehen? Welche Formen kann es im digitalen Raum annehmen und welche Rolle kommt der*dem Künstler*in bzw. Workshop- oder Tutorial-Leiter*in dabei zu? Und wie kann man Struktur und Halt schaffen ohne persönlichen Kontakt?

Während es im anlogenen Raum einfacher ist, eine eher fragende, erkundende und damit bestärkende und vertrauensvolle Atmosphäre des kontinuierlichen Experimentierens und Ausprobierens auf dem Weg zur eigenen künstlerischen Sprache zu schaffen, und die persönliche Beziehung dabei eine große Rolle einnimmt, gestaltet sich dies im digitalen Bereich bereits schwieriger.

In digitalen Workshops/Tutorials können keine Atelier-Wohlfühl-Räume mit sorgsam ausgewählten Materialregalen und bestärkender Präsenz von Künstler*innen bereitgestellt werden. Stattdessen muss es bei klar und deutlich formulierten präzisen und realistischen Vorschlägen bleiben (z. B.: „Suche dir einen Raum, in dem du mindestens zehn große Schritte in alle Richtungen gehen kannst“, „Es ist wichtig, dass es nicht zu windig ist, wenn du mit diesen Bällen jonglierst“, „Wenn du mit Spray-Farbe arbeitest, dann wähle deine Lieblingsfarben, schüttele die Flaschen mindestens zwei Minuten und arbeite draußen mit mindestens zwei Meter Abstand zu Hauswänden etc.“, „Finde eine Stelle im Garten, Hof oder in der Garage, die etwa drei Meter Durchmesser hat“).

Das gleiche gilt für die Materialauswahl. Hier ersetzen Vorschläge und Beschreibungen das tatsächlich bereitliegende Material (analog bereitgestelltes Material kann hier hilfreich sein). Oft ist es leider so, dass eine entspannte und ungestörte Atmosphäre im häuslichen Umfeld nur mit größeren Schwierigkeiten oder gar nicht hergestellt werden kann. Hier ist eine Institution mit Kontakt zur Zielgruppe hilfreich (Jugendhaus, Verein, Schule), die ggf. Räume, Material, Laptops und W-LAN zur Verfügung stellen kann.

Trotz dieser Schwierigkeiten kann es aber dennoch gelingen, in einem digitalen Workshopangebot einen kreativen Rahmen zu schaffen, in dem künstlerisches Arbeiten gelingen kann, und durch die entsprechende Ansprache genügend Raum für die Entfaltung der künstlerischen Kreativität zu lassen.

Die*Der Künstler*in ist hier Begleitende*r und Mutmacher*in, Ideengeber*in und zu eigenem Experimentieren Bestärkende*r. Im Idealfall kennt sie*er die Teilnehmenden, bietet die Workshops kontinuierlich an, organisiert analoge Treffen und eine abschließende Aufführung/Ausstellung/Konzertreihe.

In unserer Workshopreihe „Jetzt erst Recht. Mach mit!“¹ sind wir diesem Ansatz gefolgt, um digitale Workshops jenseits einer Gebrauchsanweisungsstruktur anzubieten, die freies künstlerisches Aktivwerden in verschiedenen Kunstformen ermöglichen.

1 <https://www.talking-art-toolbox.de/workshops-jetzt-erst-recht/>

2 Georg Divossen ist Filmemacher und Betreiber der Plattform Talking Art Toolbox. Er war treibende Kraft für die Bereitstellung der per Video präsentierten Workshopserie „Jetzt erst recht“.



Diese Workshopreihe wurde zu Beginn der Pandemie von Petra Klein (Haus der offenen Tür Sinzig – HoT) und mir in Zusammenarbeit mit dem Filmemacher Georg Divossen² ins Leben gerufen. Auf dieser Plattform bieten professionell tätige Künstler*innen aus den Bereichen Musik, Hip-Hop, Tanz, Zirkus, bildende Kunst und Performance künstlerische digitale Workshops an, die zum kreativen Tätigwerden anregen und dabei gleichzeitig offen für das eigene Kreativwerden bleiben wollen. Die hier vernetzten Künstler*innen sind alle professionell gefilmt worden, und die digitalen Workshops werden von hier aus beworben.

Die Künstlerin Nicole Heidel bietet mehrere Workshops an, die offen gestaltet sind und zum weiteren künstlerischen Tätigwerden animieren³. Teilnehmer*innen werden angeregt, z. B. vom Skateboard aus Action-Painting-Werke auf ihre eigene Weise zu erstellen. Die Künstlerin begibt sich selbst aufs Skateboard und zeigt, wie ein Bild entsteht und wie es am Ende aussieht. Wie die Teilnehmenden diese Anregung dann umsetzen, wie sie selbst mit dem Board über die Tapete rollen, welche Striche, Muster und Drippings sie dabei hinterlassen, welche Farben sie wählen und wie ihr finales Kunstwerk dann aussieht, bleibt jedem*r Einzelnen überlassen. Ähnlich verhält es sich, wenn die Teilnehmer*innen im Wald „Schattenwohner“ finden oder „expressionistische Malwerkzeuge“ erstellen.

³ <https://www.talking-art-toolbox.de/2020/04/02/kunst-mit-nicole-heidel/>

Und dies trifft auch für die Bewegungsmöglichkeiten zu, die der Tänzer Marco Jodes vorstellt und zum Mit- und Nachmachen oder Selbstgestalten anbietet⁴. Seine Bewegungs-Werkzeuge und Bewegungs-Spiele (von der „Tanzuhr“ über „Seifenblase“, „Achterbahn“ bis zum „Körper-Kritzeln“) dienen als Anreiz, den eigenen Körper auf jeweils individuelle Weisen sprechen zu lassen. Aus Bewegungs-Angeboten und -Fragmenten kann ein jeweils eigenes Ganzes werden, es können also ganz eigene Bewegungs-Choreografien entstehen.

Weitere Felder der jetzt digitalen Kunstvermittlung sind Hip-Hop-Kurse, Jonglieren, musikalische Experimente, Zeichnen und vieles mehr.

Auch meine eigenen Workshops (vom „Zeichnen für Mutige“ bis zu den experimentellen Mixed-Media-Familienworkshops mit meinen Kindern), sind so strukturiert, dass das Ergebnis offen bleibt und die Teilnehmer*innen zum Weitermachen und selbstständigen Experimentieren aufgefordert werden⁵. Sie können „mit halben Auge“ Gezeichnetes auf eigene Weisen kombinieren und farblich weitergestalten, mit Hausmüll die verschiedensten Assemblagen gestalten oder durch die Fensterscheibe Folien-Marker-Zeichnungen mit farbigen Untergründen kombinieren. Dies darf und soll jeweils mit eigenen Formen, mit eigenen Farben, mit eigener Gewichtung und Komposition und mit eigenem Inhalt ausprobiert werden.

*In allen genannten Workshops schwingt in der persönlichen Ansprache immer die Aufforderung an die Teilnehmenden mit, dass sie selbst der*die Künstler*innen sind, die entscheiden, welchen Prozess sie verfolgen und welches Werk am Ende entsteht (bzw. ob überhaupt eins entsteht).*

Damit bin ich als Künstlerin in diesen digitalen Formaten vor allem die Begleiterin auf dem Weg zur eigenen Ausdrucksform.

In allen genannten Workshops schwingt in der persönlichen Ansprache immer die Aufforderung an die Teilnehmenden mit, dass sie selbst der*die Künstler*innen sind, die entscheiden, welchen Prozess sie verfolgen und welches Werk am Ende entsteht (bzw. ob überhaupt eins entsteht).

Damit bin ich als Künstlerin in diesen digitalen Formaten vor allem die Begleiterin auf dem Weg zur eigenen Ausdrucksform.

Nun bleibt die Frage, ob diese digitalen Workshops denn wirklich garantieren können, dass die Teilnehmenden ihre persönliche Sprache und ihren künstlerischen Weg finden? Meiner Einschätzung nach ist das nicht der Fall. So präzise sie auch konzipiert und so offen sie in ihrer Ausrichtung sind, bleiben die tatsächlichen Wirkungen auf der Seite jenseits des Bildschirms derzeit noch unerforscht.

Was sie in jedem Fall bewirken, ist, dass sie doch dazu beitragen, eine andere Sichtweise auf Kunst jenseits der Gebrauchsanweisungskultur zu zeigen. Meine Workshops entziehen sich bewusst dem Leistungszwang der genauen Abbildung und damit einer Schwarz-Weiß-Beurteilung von „like“ oder „dislike“. Sie entfalten individuelle und sehr subjektive Maßstäbe jenseits von ästhetischer Gleichschaltung. Die Genugtuung am eigenen Werk besteht nicht darin, eine Sache möglichst perfekt nachgetanzt, nachgezeichnet oder nachgespielt zu haben, sondern die Anregungen auf eine Weise genutzt zu haben, die der eigenen Person am besten entspricht.

„Ich habe Marcos Bewegungen so kombiniert, dass ich am Morgen richtig Power hatte, und das hat richtig Spaß gemacht!“, „Karins Baumrindezeichnungen habe ich auf die Handrillen meiner Oma übertragen und mit pinkfarbenem Lackmarker auf mein Hausaufgabenheft gezeichnet, und das sieht jetzt richtig psychedelisch aus!“, „Stefanies Zeichnen für Mutige habe ich inmitten einer Blumenwiese ausprobiert und dann komplett mit neongrüner Farbe lasiert“ usw.

⁴ <https://www.talking-art-toolbox.de/2020/04/14/jetzt-erst-recht-workshops-tanz-mit-marco-jodes/>

⁵ <https://www.talking-art-toolbox.de/2020/04/13/kunst-stefanie-manhillen-malen-mixed-media-experimentelles/>

So oder so ähnlich hörten sich gelungene Rückmeldungen zu den von uns auf der Plattform bereitgestellten Filmen an. Diese jedoch wären durch die zuvor erfolgten analogen Kontakte nicht denkbar gewesen. Einige der Teilnehmenden haben die Workshops nur gemacht, weil sie die Künstler*innen bereits aus Kursen kannten. Andere wurden von ihren Eltern begleitet. Andere nahmen teil, weil sie vorher angerufen, gezielt zur Teilnahme am Workshop aufgefordert und mit einem Materialpaket vom HoT beliefert worden waren. Und andere, weil ihre Lehrerin die Idee gut fand und sie im Unterricht mit einbrachte.

An dieser Stelle wird deutlich, wie wichtig die kontinuierliche Einbettung des digitalen Angebots in das „echte analoge Leben/IRL (in real life)“ ist. Die Zugriffszahlen der Website und die Rückmeldungen waren besonders hoch, als die Workshops in regelmäßigen Abständen aktualisiert wurden. Sie waren ebenfalls hoch in der Zeit, in der das HoT, das den Kontakt zur Zielgruppe garantierte, das Angebot als Ferienprogramm bewarb. Manche Kinder sahen sich die Filme an, weil sie die beiden Kindermoderatoren persönlich kannten. Die Zahlen ließen jedoch rapide nach, als die analoge Verankerung nicht mehr griff, die Serie neuer Workshops unterbrochen wurde und keine Bewerbung mehr erfolgte.

Die digitalen Workshops funktionieren demnach gut, wenn sie in analoge Ereignisse eingebettet sind. Sie ergänzen das Analoge, erweitern es und haben so viele Vorteile. Sie ermöglichen einen niedrigschwelligen Zugang zu Kunst-Workshops für Familienmitglieder und Menschen, die etwas ausprobieren wollen und sich sonst nicht für einen ganzen Kurs anmelden würden (aus inhaltlichen oder finanziellen Gründen oder weil die Anfahrt zu weit ist). Sie machen die Künstler*innen, die sonst in geschlossenen Räumen agieren, in ihrer Arbeit sichtbar und bieten ein Gegenangebot zu YouTube-Gebrauchsanweisungs-Tutorials à la Bob Ross. Sie können fokussieren, präzisieren und die Arbeit der Künstler*innen „auf den Punkt bringen“. Sie funktionieren jedoch meiner Meinung nach am besten mit professioneller Durchführung auf allen Ebenen einer analogen Einbettung und Kontinuität und Regelmäßigkeit. Das beginnt mit der Konzeption, geht über den Zielgruppenkontakt, Materialunterstützung, Organisation und Werbung bis hin zum professionellen Filmen mit Schnitt und zur Webseitenpflege.

Sie ersetzen jedoch niemals das Analoge: die körperliche, geistige und seelische Begegnung von Künstler*in / Workshop-Leiter*in und Teilnehmenden und den interpersonellen Kontakt in einer real und gemeinsam durchgeführten Kunstaktion.



Stefanie Manhillen ist Mixed-Media-Künstlerin (www.stefanie-manhillen.de), Kunstschulleiterin (www.kunstschule-sinzig.de), freie Mitarbeiterin des Arp Museums und Workshopleiterin im Projekt GenerationK Rheinland-Pfalz, in Projektreihen von „Kultur macht stark“ und „Jedem Kind seine Kunst“. Sie führt Workshops mit allen Menschen durch und leitet Workshops zur kreativen Unterrichtspraxis für Schulleitungen und Lehrer*innen. Sie ist Mitglied verschiedener interdisziplinärer Künstler*innengruppen (z. B. www.koopk.de).



Gesangspause?

EIN GESPRÄCH ÜBER PARTIZIPATION, DIALOG UND DIGITALE MUSIKVERMITTLUNG

ULI VON WELT / THANASSIS KALAITZIS

THANASSIS KALAITZIS_ *Liebe Uli von Welt, unser Thema heute ist Partizipation und Dialog in der digitalen Kulturellen Bildung. Wir führen dieses Interview über Zoom, weil auch die Vermittlung in der Kulturellen Bildung inzwischen vielfach über digitale Treffen gemacht wird. Schön, dass du da bist.*

ULI VON WELT_ Ja, vielen Dank! Schönen guten Morgen, und ich freue mich sehr auf das Gespräch. Dieses Medium zu nutzen und nun mit Kopfhörer und Mikro vorm Computer zu sitzen ist ja ziemlich vertraut geworden in der letzten Zeit.

T_ *Diese gleiche Vertrautheit haben inzwischen auch viele Schulen mit diesem Medium entwickelt. Bevor wir darüber sprechen, frage ich erst einmal, wie du als Musikerin und Vermittlerin den Begriff Partizipation verstehst.*

U_ Partizipation ist für mich, gerade in der Musik, dass die Beteiligten verschiedene Rollen und Funktionen erfüllen. Bestenfalls fördert das die individuellen Stärken der Einzelnen. So kann zum Beispiel im Bandgefüge jeder den für sich passenden Platz finden. Das kann im Mittelpunkt sein oder eben eher unterstützend im Hintergrund. Jeder ist wichtig. In großen Gruppen verhandle ich demokratischer, das heißt, ich schaue darauf: Was wollen möglichst viele? Wenn es aber darum geht, in kleineren Gruppen zu arbeiten, bietet sich die Möglichkeit, jeden Einzelnen zum Experten auf seinem Gebiet zu machen.

T_ *Und das gilt auch, wenn es darum geht, Menschen einzubeziehen, wie die künstlerische Arbeit aussehen soll, also in die Projektgestaltung und auch die Ideenfindung für Projekte?*

U_ Unbedingt. Besonders wenn es um künstlerisches Erfinden und Entwickeln geht, beispielsweise beim Songwriting, dem Schreiben von Texten oder bei der Produktion von



Musik. Jeder kann und soll sich einbringen, und dafür muss man kein studierter Musiker sein. Jeder hörende Mensch hat Ohren, jeder Mensch hat einen Geschmack und eine eigene Wahrnehmung von Musik, auch wenn man „keine Ahnung von Musik“ zu haben meint. Trotzdem können sich alle einbringen beim Schreiben oder Produzieren von Musik und damit mitbestimmen, in welche Richtung es geht.

Künstler haben im starren System Schule das Privileg, die „Freaks“ sein zu dürfen, und können mit der Außenperspektive ganz andere Ansätze in der Musikvermittlung einbringen. Ich muss keinen Stoff durchnehmen oder Zensuren vergeben. Somit kann ich die Schüler*innen viel mehr nach ihren Vorstellungen befragen und teilhaben lassen am Entstehungsprozess eines Musikstückes.

T_ Und diese Freiheit nutzt du auch aus in deinen Projekten?

U_ Ja, das ist eine Haltung, die ich in meinen Projekten pflege. Ich liebe es, Menschen aufzuzeigen, dass ihre Ideen etwas wert sind. Manchmal entschuldigen sich Menschen damit, dass sie ja gar keine Ahnung haben. Das ist Quatsch. Man braucht kein Spezialist zu sein, um tolle Ideen zu haben. Gerade Unbedarftheit fördert die tollsten und kreativsten Ideen zutage!

Je nach Altersstruktur und Hintergrund ist natürlich Partizipation veränderbar, und Entscheidungen können gemeinsam getroffen werden, oder Richtungen können mitbestimmt werden. Sich auf ein gemeinsames Tempo zu einigen ist auch schon partizipativ und beeinflusst die Wirkung eines Songs.

T_ *Wie sah deine Vermittlungsarbeit vor Corona aus? An welche Grenzen bist du da gestoßen?*

U_ Vielfach geht alles über persönliche Kontakte, irgendwie einen Fuß in die Tür der Schule zu bekommen, eine Lehrkraft zu finden, die Lust und Interesse hat auf Ideen und Projekte. Am besten funktioniert es, wenn Projekte von der Schulleitung erwünscht und mitgetragen und bestenfalls unterstützt und aktiv gefördert werden.

Meine große Vision ist, dass es irgendwann völlig normal wird, dass Künstler an Schulen in Tandems mit Lehrkräften zusammen Projekte machen; wenn Kulturelle Bildung an Schulen als etwas ganz Normales verstanden wird, als völlig alltägliche Bereicherung des regulären Bildungsweges, ohne „Klinken putzen“ und grundsätzliche Überzeugungsarbeit, das wäre der Knaller.

T_ *Und was passierte dann mit Corona?*

U_ Ich habe in der Corona-Zeit, in dieser akuten Lockdown-Ohnmacht, erst das Gefühl gehabt „Hilfe, jetzt fliegt mir alles um die Ohren“. Die Schulen wussten erst einmal auch nicht, wo oben und unten ist. Ich war in dem Moment vor allem bemüht, nicht zu nerven, keine zusätzliche Arbeit zu machen, aber trotzdem meine Projekte fortzuführen und Wege zu finden, die Kids zu erreichen. Ich dachte, gerade jetzt ist das das Wichtigste!

T_ *In deinem letzten Projekt ging es darum, einen Schulsong mit Schüler*innen zu erfinden. Das Projekt wurde unterbrochen durch Corona? Was ist passiert?*

U_ Für mich als Sängerin war es natürlich ganz furchtbar, dass gemeinsames Singen verboten ist. Also musste ich Alternativen finden.

Ich hatte schon vor Corona mit zwei Klassen einer Grundschule einen Song geschrieben. Erst haben wir im Dialog herausgefunden, was sie an Schule mögen und was nicht, was für sie überhaupt Schule bedeutet und was sie an ihrer Schule vielleicht ganz besonders finden. Aus den Dialogen mit den Schüler*innen entstand zuerst ein Text, für den ich dann einen Song komponiert habe. Eine Klasse hat den Song gesungen, und für die zweite Klasse habe ich ein Arrangement auf Boomwhackers geschrieben. Die Idee war, den neuen Erstklässler*innen bei ihrem Schulstart auf diese Art Mut zu machen für den neuen Lebensabschnitt. Die Hymne wollten wir dann mit insgesamt 130 Schüler*innen singen und bei der großen Einschulungsfeier auf die Bühne bringen.

Dann kam Corona. Der Lockdown. Und dann ging ja erstmal gar nichts. Und ich kam an die Kinder nicht ran. Und ich kam nicht an die Lehrer*innen ran.

T_ *Wie hast du denn den Wandel von analoger zu digitaler Arbeit bewältigt?*

U_ Ich habe ziemlich schnell begonnen, Video-Tutorials zu machen. Ich habe das Lied zum Einüben in einzelne Parts aufgeteilt und dann im Wechsel mit anderen Themen kurze Clips gedreht. Dazu gehörten Themen wie „Warum mache ich eigentlich meine Stimme warm“ und „Wo sitzt denn der Ton überhaupt im Körper“ oder „Woher weiß ich denn eigentlich, wo die Einsätze sind, wie zähle ich das?“. Für die Viertklässler*innen habe ich ein Arrangement für eine Begleitung auf der Blockflöte gemacht. Also, ich habe in kleinen Video-Häppchen das Lied vermittelt und gleichzeitig Grundlagen des Muskmachens. Das konnten sich die Kinder dann zu Hause anschauen und zum Musi-

zieren nutzen. Diese Videos haben die Lehrer*innen nach dem Lockdown dann auch im Unterricht gezeigt.

T_ *Also ohne dass du wusstest, wie das beim Gegenüber ankommt? Ohne den Dialog, den du als Bandmitglied beim gemeinsamen Musizieren ja brauchst.*

U_ Genau. Letztendlich wusste ich nicht, wie viele zu Hause mitgemacht haben. Bis auf ein paar Rückmeldungen von Eltern war es ein komplettes Ins-Leere-Produzieren. Das aufeinander Achten, sich Hören, Spüren und darauf Reagieren war weg. Ich habe also versucht, mit dem, was ich gut kann, also mit Singen, Komponieren und Musizieren und einem Strahlen im Gesicht, in die Kamera zu schauen. Ich habe gehofft, dass ich irgendwie einen Großteil mitreißen und begeistern kann und dass trotzdem der Funke überspringt, obwohl alle nur auf den Bildschirm starren.

T_ *Gab es denn gar keine Rückmeldungen auf diese digitale Strategie?*

U_ Ganz wichtig dabei war meine Tochter; die war meine härteste Kritikerin. Sie hat mir das Feedback für diesen Lernprozess geliefert. Ich bin kein Video-Profi, sondern Musikerin, ich musste mir erst einmal die Technik selber aneignen. Ich habe versucht, empathisch zu bleiben mit meinem virtuellen Gegenüber, damit ich im Blick behalte, was ich vermitteln möchte, und dass es dort auch ankommt. Am wichtigsten war für mich, den Kindern in dieser Zeit Musik zu ermöglichen, und das Singen.

T_ *Wie hast du den Wandel von einer Musikerin und Vermittlerin zu einer Video-Figur bewältigt, vom Dialog mit Menschen zum Monolog auf YouTube sozusagen?*

U_ Als Performerin bin es gewohnt, auf der Bühne zu stehen oder als Chorleiterin vor vielen Menschen. Das war gar nicht so abwegig oder befremdlich, mich selber zu inszenieren, vor der Kamera sitzend. Das Format Video hat mich allerdings auch dazu gezwungen, sehr auf den Punkt zu kommen, also sehr klar in kurzen Sätzen, im kurzen Format unterhaltsam, informativ, vielleicht ein bisschen witzig zu sein und eben alles sehr pointiert.

T_ *Und der Dialog mit dem Publikum, aber eben auch der künstlerische Dialog mit den Schüler*innen und Lehrer*innen; wie hat der sich in Corona-Zeiten verändert?*

U_ Ich glaube, dass ein künstlerischer Dialog digital absolut möglich ist. Wir hatten in dem beschriebenen Projekt das Songwriting und das Texten schon abgeschlossen. Es ging also vor allem ums Einstudieren, was ja ein eher technischer Prozess ist, eine Melodie und einen Text zu lernen. Dafür sind Videos perfekt. Ich kann in meinem Tempo lernen und beliebig oft wiederholen.

Ich brauche den Dialog hauptsächlich für Korrekturen und um gemeinsam etwas zu entwickeln, und inzwischen weiß ich, dass das auf digitalen Wegen ebenso möglich ist.

In einem anderen Projekt haben wir analog mit Plexiglaswänden, also Spuckschutz, und mit Mundschutz und offenen Fenstern weiterarbeiten können. Wir haben im persönlichen Kontakt zusammengearbeitet, also Band-Arbeit gemacht und Songs geschrieben. Dennoch fühlte das sich ähnlich mittelbar an wie digitales Arbeiten. Was also digital unersetzbar ist: sich gegenseitig wahrnehmen, spüren, hören, mitkriegen und inspirieren, in einem Raum,

im Hier und Jetzt. Diese Wahrnehmungsbereiche fallen digital weg. Dadurch braucht es sehr viel Aufmerksamkeit von allen Beteiligten und Disziplin, was wiederum das gemeinsame, freie und kreative Entwickeln behindert.

Was in digitalen noch so ausgereiften Formaten ebenfalls unersetzbar bleibt: gemeinsam live Musik machen und zusammen singen.

T_ Du hast beschrieben, wie die Schulen mit Unterricht und Regulierung und Gesundheitschutz beschäftigt waren und welche Mühe du hattest, Anschluss zu halten. Was hättest du dir gewünscht als Kooperationspartnerin einer Schule?

*U_ An die Kollegien geht der Wunsch, dass es ein grundsätzliches Verständnis gibt, wie entlastend und bereichernd eine Zusammenarbeit mit Künstler*innen sein kann, frei von Konkurrenzgedanken. Auch wenn viele Lehrkräfte das schon verstehen, wäre es natürlich schön, wenn es noch flächendeckender in die Breite ginge. Im Moment sind es schon eher einzelne Lehrkräfte oder auch einzelne Schulen, die sich diesem Weg öffnen. Es braucht mehr Akzeptanz und Normalität.*

Es braucht beherzte Schulleitungen, die Kulturelle Bildung als Aufgabe und nicht als Schmuck verstehen. Wenn dann aus einem Projekt eine Pflanze entsteht, die überall hin Ausläufer entwickelt und Blüten treibt, die Mut macht, Dinge anders anzugehen, um sich nochmal eine völlig neue Sichtweise zu holen, dann ist das für alle Beteiligten eine Bereicherung, und das macht glücklich.

*T_ Du würdest deine Kunst entsprechend mit curricularen Inhalten verbinden, auch mit Lehrer*innen aus Disziplinen, die nicht musisch unterrichten?*

U_ Ja, ich will! Das ist doch das eigentliche Ziel und mein Traum. Die Musiklehrerin braucht mich am wenigsten. Viel spannender ist es doch, mit Menschen Musik zu machen, die damit vorrangig gar nichts am Hut haben! Die Kunst liegt doch darin, sich dort zusammenzutun, wo es auf den ersten Blick scheinbar nicht passt. Zum Beispiel Biologie, welches Thema haben wir denn da im Curriculum und wie können wir denn jetzt das mal musikalisch angehen? Wie viele Kinder lernen die Monate durch die Jahresuhr von Rolf Zuckowski? Für mich ist eigentlich jedes Thema Musik! Richtig cool wäre natürlich auch Mathe. Wie gerne würde ich mich mal mit einem Mathelehrer zusammensetzen und Themen und Ideen entwickeln für ein Projekt. Auch im Hinblick auf Lernstrecken, die inzwischen vielleicht digital angelegt sind. Also immer her damit.

Das Lernen mit allen Sinnen ist wahnsinnig wichtig für die Persönlichkeitsentwicklung, eben nicht nur mit dem Kopf zu arbeiten, sondern auch körperlich zu fühlen, zu hören, auszudrücken, zu hinterfragen und zu verstehen. Es ist so wichtig, dass Schüler*innen unterschiedliche Wahrnehmungswege so früh wie möglich kennenlernen. Dadurch können sie sich selber viel besser wahrnehmen und verstehen und im Umkehrschluss auch empathischer auf ihr Umfeld reagieren.

T_ Du sprichst sie schon an, die digitale künstlerische Projektarbeit. Wie sieht deine Vorstellung für die Zukunft als Musikerin aus, teils analog, teils digital für und mit Schulen?

U_ Die künstlerische Arbeit, das Suchen und Finden, die Resonanz von Ideen, glaube ich, wird auch zukünftig immer besser im persönlichen Dialog gelingen.

Kooperation und Mitgestaltung gehen digital eben nur mittelbar und haben den Nachteil, dass ich im Moment, wo sie entstehen, nicht die Möglichkeit habe, nachzufragen und einzugreifen. Es fehlt eben der direkte, unmittelbare Dialog zum Verstehen und Weiterdenken.

Das Vermitteln von konkreten musikalischen Inhalten, das gegenseitige Präsentieren oder das Trainieren oder sogar das Produzieren hat in den letzten Monaten gut digital funktioniert. Ich kann mir Audiodateien zuschicken lassen. Jedes Kind schickt ein Geräusch oder einen Klang oder einen gesungenen Ton usw., und ich kann damit weiterarbeiten. So ein Ansatz wäre interessant, aber hat ebenso wie alles Vorteile und Nachteile.

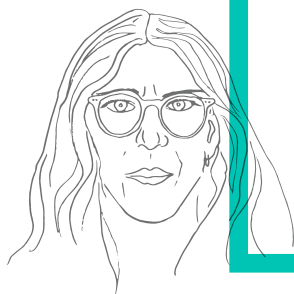
T_ *Hast du deine Vision oder eine Vorstellung, inwiefern Künstler*innen die Personen sein könnten, die Änderungen anregen und begleiten? Ist das der Weg vielleicht für die Schule der Zukunft: digital und analog mit den Künsten?*

U_ Ja, ich glaube, das ist der Weg. Ich glaube, es ist sehr wichtig für alle Menschen, zu lernen, zu improvisieren, auf Änderungen spielerisch und kreativ zu reagieren und sich nicht an Vorgaben zu klammern, sondern sich zu trauen, bekannte Weg zu verlassen und neue Wege zu finden. Und dabei festzustellen, hoppla, der Weg führt ja in die gleiche Richtung. Oder zum gleichen Ziel. Wenn Schule so ausgerichtet ist, würden viel mehr Menschen mitgenommen werden, weil für die*den Einzelnen sein eigener Weg besser ist und nicht für alle ein und derselbe. Wenn die Lernenden die Wahl hätten, welchen Weg sie gehen, stärkt das ihre Persönlichkeitsentwicklung, und vielleicht fallen dann auch weniger Menschen durchs Netz.

Ich finde tatsächlich, dass das auch der Kern von Kultureller Bildung ist. Von unterschiedlichen Ausdrucksmöglichkeiten und von unterschiedlichen Wegen, Dinge zu lernen und zu beleuchten und auszudrücken. Das Ausüben von Kunst, in welcher Form auch immer, ist eine Chance, die eigenen Stärken besser kennenzulernen und auch die eigenen Schwächen. Das ist deutlich komplexer als wenn ich nur die Wahl zwischen A und B habe oder zwischen „ich kann das“ oder „ich kann das nicht“, und deshalb falle ich durch.

Meinen Weg kennen- und gehen lernen, dafür ist Kulturelle Bildung bzw. Kunst hervorragend geeignet.

T_ *Liebe Uli von Welt, herzlichen Dank für deine Einblicke und Ausblicke und dieses Interview.*



Uli von Welt ist seit 1991 Vollblutmusikerin: Sängerin, Gesangslehrerin, Synchronsprecherin, Dozentin, Produzentin und Chorleiterin, sowohl in eigenen Projekten („E-Babes“, „Die Fiesen Diven“, „Ohne Küssen“), aber auch für Film- und Fernsehproduktionen, in Schulen und soziokulturellen Einrichtungen. Seit 2016 ist sie als zertifizierte Kulturvermittlerin in Schleswig-Holstein im Projekt „Schule trifft Kultur – Kultur trifft Schule“ tätig. (Mehr zu diesem Projekt unter folgendem Link: [Aus- und Fortbildung](#))

*Wie die Welt von morgen aussehen
wird, hängt in großem Maß von der
Einbildungskraft jener ab, die gerade
jetzt lesen lernen.*

____ *Astrid Lindgren*

Like a Bridge

over

Troubled Data



KULTURELLE BILDUNG IN 2D

JANINA WARNK

Das Feld, auf dem ich mich bewege, lebt von Partizipation, Raum und Echtzeit. Sensuelles Erleben, Fühlen, Forschen, Bauen, Berühren, Entgegen sind die Essenz der Erfahrung, die mich als Künstlerin interessiert.

Gerüche, Geschmäcker, Sound, Material, Haptik verschmelzen in meinen Arbeiten zu einem immersiven und vor allem interaktiven Ereignis. Wir brauchen dazu nur unsere Sinne, unsere Stimme und unseren Körper und natürlich: die Anderen.

Das alles ist plötzlich alles hinter den schwarzen Bildschirm gefallen.

Während meine Arbeit vor Corona in neutralisierten oder für den Zweck präparierten Räumen als Basis der Gemeinsamkeit stattfand, dienen jetzt virtuelle Räume und Chat-Plattformen als Treffpunkt und Bühne.

Wie können wir aber Körperarbeit, Sinneswahrnehmung und Interaktionsimpuls in einen 2dimensionalen Raum, einen Raum zwischen uns bringen?

Der uns umgebende, wahrnehmbare Raum gilt als die verbindende, sichere Basis, als örtlicher Rahmen, in dem wir handeln. Durch den Bildschirm ist nun dieser Raum geteilt: dein Raum und mein Raum.

Es gilt nun eine Brücke zu bilden. Eine Brücke zwischen dir und mir, uns und uns. Eine Brücke auch über das endlose Angebot, die Gleichzeitigkeit, die Ablenkung, die Verlockung, die Trägheit des digitalen Raums. Eine Brücke auch über die Besorgnis, die Verwirrung.

Eine Brücke, über die einige auf Neuland herübertapsen.

Erste Versuche der Tapsigkeit

In pandemischen Zeiten wird das Internet noch mehr verörtlicht. Es wird zur Schule, zum Büro, zur Disco, zum Sportclub, man geht zu Geburtstagen, Hochzeiten, zur Omi. Zusammen allein.

Besonders im Schulkontext interessiert mich dieser Brückenschlag. Kinder und Jugendliche dieser Generation sind mit dem Internet aufgewachsen, benutzen es täglich. Manche können sich einen Alltag ohne Smartphone noch nicht mal vorstellen. Ich mir auch nicht.

Mit dem Kernthema „Digitale Kulturelle Bildung“ zentrifugiere ich um diese Situation, die mich neulich (also vor der Zeit) auf dem Schulhof empörte. Ich schlendere so über das weitläufige Schulgelände von A nach B, als mir mehrere Kindergruppen auffallen, die freiwillig expressiv tanzen. Ich denke:

„Süß, jetzt tanzen die unseren, also den mit mir erfundenen Klassentanz schon auf dem Schulhof und bringen ihn allen bei, oh, ich bin irgendwie cool, und es hat ihnen doch Spaß gebracht.“ Bei genauerem Hinsehen nehme ich allerdings mir körperferne Bewegungen wahr. Jetzt sind es etwa 30 Kinder, die synchron tanzen. Und andere schauen es sich ab. Ich schaue es mir auch ab, es ist nicht zu einfach und nicht zu schwer. Nicht zu sexy, gerade noch im Rahmen, nicht zu albern und doch humoristisch. Vielleicht. Ich frage eine Gruppe Jungs, wer von ihnen sich den Tanz ausgedacht hat. Viele Names droppen, die sich nach Teenage-Influencern anhören.

Entrüstet fragt mich ein Junge: „Haben Sie kein TikTok“?

Äh, nee.

Hinter der Turnhalle lade ich es mir runter.

Jetzt könnte ich über die Faszination VS Widerwärtigkeit bzw die Faszination in der ästhetischen Widerwärtigkeit von Apps im Social-Entertainment am Puls der Zeit in Zeiten von Corona schreiben, aber dann muss ich da wieder rein und hänge dann 3 Stunden drin fest.

Dann kam Corona.

Um also den Kontakt nicht zu verlieren, um da zu sein für Schüler*innen, aber auch, um selbst nicht den Boden zu verlieren, unternahm ich einige, wenn auch tapsige Versuche im Netz.

RAUM_VERSUCH 1

„Die Da-Bar“ Dienstags 16–18 Uhr

Die „Da-Bar“ ist ein digitaler Raum (z. B. über Discord, Skype, Zoom etc.), in dem sich in einem bestimmten zeitlichen Rahmen Personen einfinden können. Wie in einer realen Bar kann man den Raum jederzeit betreten und verlassen. Ungleich einer realen Bar muss man allerdings ein eigenes Getränk mitbringen. Die eingefundenen Personen können nun entscheiden, wie sie ihre limitierte Zeit verbringen wollen (anstatt Dart oder Karten spielt man im Rahmen der häuslichen Möglichkeiten, erfindet neue Spiele, mixt simultan Cocktails, kocht, isst oder singt Karaoke, eine Aktivität, die sich aus dem öffentlichen Raum ja erst mal zurückziehen musste).

> Fazit: Die „Da-Bar“ hatte während der Corona-Zeit, wie jede andere Bar auch, leider nur sehr wenig Gäste. Das Angebot wurde zu Anfang angenommen, aber versickerte schnell. Vielleicht war die Öffnungszeit zu lang und die Verbindlichkeit zu kurz.

> Sollte ich wieder eine „Da-Bar“, einen virtuellen Treffpunkt aufmachen, würde ich ihn mit einem Thema oder Motto eröffnen. Das kann ein bestimmtes Gesprächsthema sein, ein Dresscode oder ein Challenge, welcher bestanden werden muss.

„Kunst und Krise“

Auch Padlets sind ein beliebtes Tool für partizipativen digitalen Austausch. Hier können beliebig viele Teilnehmer zu jeder Zeit kollaborativ per Drag-and-drop auf eine digitale Pinnwand zugreifen, sie gestalten, verändern.

Auf meinem Padlet „Kunst & Krise“ konnten Schüler*innen, Eltern, Lehrer*innen ihre Quarantänekunst hochladen und andere Werke kommentieren oder voten. Von meiner Seite aus wurden Challenges und Gewinnspiele geboten.

> Fazit: Da ich das Padlet zwar passwortgeschützt hatte, aber die Beiträge nicht durch mich als Admin redigiert, zensiert und genehmigt werden mussten, wurde es am 3. Tag mit kritischen, überhaupt nicht kinderfreundlichen Inhalten gespammt. Ich habe das gesamte Padlet unverzüglich gelöscht.

> Je mehr Leute auf die Plattform zugreifen können, umso aufwendiger wird die Moderation. Die Idee der Zensurfreiheit ist zwar kreativitätsanregend, aber leider zu riskant, und sie gewährleistet keinen geschützten Raum. Padlets bringen Spaß und können mit Rahmung und Regelwerk zu einer inspirierenden Spielfläche werden, da gleichzeitig kommentiert, aber auch multimedial Bezug auf Werke genommen werden kann. Das alles nicht im linearen Feed, sondern auf einer scheinbar endlosen Fläche.

CHALLENGES

Masken-Challenge

Gemeinsam mit einer Kunstlehrerin fand ein klassenübergreifendes Masken-Challenge statt. Aus Haushaltsgegenständen (Schwämmen, Gabeln, Bonbons, PET-Flaschen, Muffinformen) werden Haute-Couture-Masken bestenfalls mit Schutzfunktion erstellt. Es gab einen Preis zu gewinnen.

> Fazit: Wenn man einen Preis als Motivation ins Spiel bringt, sollte dieser Preis irgendwie cooler sein als ein Gutschein für den Corona-Becher im lokalen Eiscafé. Die Teilnahme war begrenzt, und mir wurde vorgeschlagen, nächstes Mal lieber einen Amazon-Gutschein zu nehmen.

> Ich mache daher ab jetzt wieder alles ohne Lockfutter.

Die Brücke zu den Kindern

Allgemein war die plötzliche Situation für alle neu und für die meisten, auch für mich, zunächst überfordernd bzw. anders fordernd.

Meiner Meinung nach stand zunächst weniger das Verlangen nach künstlerischem Ausdruck im Vordergrund, als ein Ordnen, Klarkommen, dem Lernstoff Hinterherkommen und Gesundbleiben im Fokus.

Viele Kinder spiegelten mir eine Überhäufung von schulischen und häuslichen Aufgaben.

Sie wollten lieber in ihrer, durchaus knappen Freizeit mit den Geschwistern oder Haustieren spielen, Baumhaus bauen und mit Straßenmalkreide frei die Nachbarschaft verschönern. Auch bleibt hier, die Raum-Frage nach dem Privat-/Lern-Raum zu stellen: Nicht alle haben die Möglichkeit, auf einen Computer oder ein Tablet zuzugreifen. Nicht alle haben überhaupt den Freiraum oder eigenen Raum, Aufgaben durchzuführen. Dass man gerade die nicht erreicht, die sich vielleicht am meisten wünschen in Projekten mitzumachen, ist eine weitere Herausforderung in dieser von Digitalität abhängigen Zeit.

Neue und alte Strategien

Wenn ich anleite mache ich die Übungen immer live mit, ich muss aber digital noch viel akkurater sein, weil viel verwischt, verzögert oder nicht immer jeder alles mitbekommt. Oder man zu schnell oder langsam ist und dadurch Aufmerksamkeit verliert.

Das Internet hat seine eigene Sprache, eigenen Codex.

Im Internet können Dinge gesagt werden, die persönlich-verbal unsäglich wären. Die gebundene Kürze der Kommunikation (short message service), der Data- und Info-Flow ist schnell, sauber und direkt. Die Bedienung ist einfach und einheitlich.

Die Vielzahl der kommunikativ erweiterten Möglichkeiten, die uns jetzt zur Verfügung stehen, z. B. Emojis, Memes, GIFs, Abkürzungen, hat den kreativen Aspekt unserer Ausdruckskraft in unserer täglichen Kommunikation mit anderen in vielerlei Hinsicht vollständig verändert.

Die Sprache, Bildsprache, Message Sprache/Kommunikation generell und auch der Humor in Memes zum Beispiel funktionieren analog oder nur als gesprochene Sprache gar nicht, da die 2dimensionale, visuelle Unterstützung fehlt. Symbole und animierte Bilder werden schnell zu – und zu schnell austauschbaren – Codes und Metaphern. Die Bildsprache im Datenstrom ist für mich eine spannende Schnittstelle, an der Device und Mensch symbiotisch poetisch werden.

Das Internet als Brückenpfeiler

Ich kann es als Archiv benutzen, wo sich Informationen sammeln und verwalten.

Ich kann es als Museum nutzen, wo künstlerischer Output zugänglich gemacht und geteilt wird.

Als Plattform für Austausch und Feedback.

Auch im Theaterbereich taste ich mich gerade zwischen der gleichzeitigen Limitierung und der Unendlichkeit des Internets vor. Die Idee, aus seiner eigenen Umwelt, dem eigenen Umfeld, den eigenen 4 Wänden Kreatives zu extrahieren, neue Quellen und Sichtweisen im Unmittelbaren zu etablieren, ist zunächst ein interessantes biografisches Forschungsfeld.

Brückenbeschreibungsmotivation

Ich denke, hier kann man die Struktur von Social-Media-Plattformen nutzen. Auf Foren wie Facebook und Instagram ist Feedback erwünscht oder oft sogar essenziell. Für Influencer*innen, Creators zum Beispiel. Durch Kommentare (Selbstaussdruck), Feedback (Mitbestimmung) und Likes (Wertschätzung) entsteht Austausch und Bindung. Diese Art der Bindung ist vielleicht nicht für alle nachvollziehbar, sie ist aber eine, die inzwischen selbstverständlich geworden ist für junge Menschen.

Ich denke, es ist im großen wie im kleinen Rahmen stets von größter Wichtigkeit, die Beziehung herzustellen und zu halten. Durch **Bezugsname**, Feedback und Ideenimpulse (Horizonterweiterung, Lerneffekt), jedoch auch der Vernetzung aller Werke der Beteiligten entsteht die kreative Anregung zum Weitermachen und Vertiefen.

Ich möchte ein individuelles, zielgruppenorientiertes und vor allem förderndes Bildungsangebot schaffen. Dazu brauche ich kreative Impulse, die sowohl vor als auch fern des Computers funktionieren. Und die richtige Plattform. Zum Überbrücken oder zum Aushebeln der User-Creator-Unterscheidung. Oder brauche ich ein User-Creator-Hybrid?

Meine Brücke zu einer neuen Praxis

Ich nehme mir vor, im Digitalen Aufgaben sehr klar zu formulieren. Das Vermittlungstempo und die gewählte Methode sind hierbei auch wichtig, z. B. Step-by-Step und Wiederholungen. Gerade im Live-Chat im gebundenen Klassenkontext können sich die Kinder und ich oft nicht lange konzentrieren und haben durch die eigene Umgebung und der zusätzlichen virtuellen Umgebung viel Ablenkung.

Individuelles Feedback und persönlicher Kontakt sind mir digital wichtiger denn je.

Auch fokussiere ich stärker „Rituale“ im Digitalen als analog. Diese haben meist einen bewegten Charakter. Um körperlich zu bleiben, nicht geistig zu zerfleddern und auch die Augen zu entspannen. Ich probiere mehr denn je, das Sinnliche auf die Bildschirme zu schmieren.

Analog gehören nun Poolnudeln, die perfekten Abstandshalter, zu meiner Praxis, voluminöse Kostüme und Solo-Performances. Ich denke, so wird es eine Zeitlang gehen ...

In der digitalen Praxis bin ich sehr viel vorsichtiger mit den Themen „Scham“ und „Datenschutz“ geworden. Ich habe das Gefühl, ich muss mehr auf persönliche Grenzen achten und Vertrauensräume schaffen. Zum Beispiel mit Log-ins und internen Plattformen.

Die virtuelle Grenze erlaubt Handlungen und Ausdrucksweisen (auch Vokabeln), die im analogen Begegnungsraum gar nicht möglich wären. Auch kann man im Schutz des Screens eine gewisse „Netz-Identity“ annehmen. Was z. B. auf Facebook/Instagram etc. gepostet wird, ist im Real Raum oft nicht gültig oder aktiv. Der digitale Raum ist riskant. Das ist für mich „the dark side of the moon“.

The dark side of the moon beherbergt zum Beispiel Manipulation von Bildern, spreading von intimen Inhalten, Shaming/Dissing/Cybermobbing, Ausschließen aus Gruppenchats etc.

Man kann im Netz auch leichter abtauchen, sich entziehen und verstecken, als wenn man in einer Klasse sitzt und körperlich präsent und ansprechbar ist.

Fazit

Mir ist es wichtig, dass die Körper nicht vernebeln oder zu Hologrammen werden.

C schleicht langsam in unsere Körpersprache, Gesten wie Händeschütteln versanden, Umarmungen sind nur bei Vertrauten noch komfortabel. Abstände werden zum Autopiloten, weil seit nun vier Monaten durch Bodenmarkierungen, Durchsagen, Regelkataloge, staatliche Auflagen konditioniert. Hinzu das Tragen einer Maske. Mimik, Gestik, Sound werden verschleiert, unsere Kommunikation schränkt sich ein.

Bei Kindern, aber auch Jugendlichen fließen diese neuen gelernten Gesellschaftsformeln in ihre Entwicklung mit hinein. Daher liegt mein Fokus ganz klar auf dem Körper, der Sinne und der Stimme.

Es ist also sehr wichtig, kreativ in Gang zu bleiben, sonst sitzen wir zu lange auf dem Sofa (es sei denn, es ist eine Long-duration-Performance).

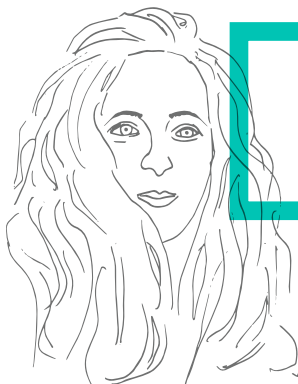
Kulturelle Bildung darf auch im digitalen Stundenplan nicht fehlen!

Der Weg hinein in den digitalen Unterricht, die Zoom-Meetings, die riesigen Team-Plattformen sind für freie, externe Künstler*innen schwieriger, als in enger Kooperation mit Institutionen und Klassenlehrerinnen zu stehen.

Unabhängige Kulturinstitutionen wie Theater, Museen, Musikschulen haben es als Anlaufstätte für freiwillige oder bereits Kulturinteressierte deutlich leichter, da sie ohnehin meist schon Gruppen etabliert haben.

Also heißt es für freie Kulturvermittler*innen Netzwerke und Plattformen zu bauen und mitten im Schulsystem und nicht nur dessen Ränder zu verankern.

Ich wünsche uns viele neue Brücken und ungoogelbare Erfahrungen. <3



Janina Warnk ist eine Performancekünstlerin aus Köln.
Sie ist Stipendiatin des „Fliegenden Künstlerzimmers“.
Ihre Bildschirmzeit beträgt heute 3:42h.

Μεταβολή δε πάντων γλυκύ.

Wandel in allen Dingen ist süß.

____ *Aristoteles*



**Begegnung
ohne
Begegnung**

ÜBER DIE BALANCE IN DER VERMITTLUNG ZWISCHEN ANALOGEN UND DIGITALEN KÖRPERN

MARCO JODES

Vermittler*innen in jedem künstlerischen Feld sind seit März 2020 unmittelbar herausgefordert, sich den neuen Umständen anzupassen, sich zu positionieren und ihre eigene Arbeit neu aufzustellen. Zugleich wird deutlich, dass eine neue „Normalität“ in jedem Fall wesentliche Veränderungen mit sich bringen wird in Bezug auf die Art und Weise, wie wir einander begegnen.

Als Künstler*in digitale Medien vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Notwendigkeiten zu marginalisieren scheint nicht mehr möglich; jede*r ist gefordert, digitale Medien neu für sich und ihr*sein Umfeld zu „erdenken“. Es gilt, eine neue Balance der Nutzung digitaler und analoger Mittel und Formate zu finden und vielfach auch neu zu „erfinden“. Dazu gehört es, technischen Anforderungen in geeignetem Maß gerecht zu werden und entsprechende Kompetenzen zu erwerben. Als Künstler*in brauche ich nicht nur Selbstexploration im digitalen Medium, um eine berufliche Selbstverständlichkeit im digitalen Miteinander zu erlangen. Ich brauche auch eine Untersuchung des Funktionierens und ein gemeinschaftliches Entdecken von Möglichkeiten mit meinen Projektpartner*innen, um für mein jeweiliges Projekt eine produktive Plattform und stabile digitale Räume etablieren und zugänglich machen zu können.

Damit für meine Vorhaben eine ausgewogene, passgenaue Mischung zwischen analogen und digitalen Angeboten in der Kulturellen Bildung gelingt, habe ich drei Fragen als wesentlich identifiziert, die ich nachfolgend versuchen möchte zu beantworten.

1. Was bedeutet es für meine Vermittlungsarbeit als Künstler, wenn ich digitale Medien als Zugang, Raum und Mittel vergleichbar zum leiblichen, „Analogen“ nutze?
2. Wie fördern digitale Möglichkeiten meine Vorhaben und Vermittlungsziele?
3. Welche Instrumente unterstützen mich, meine Projekte und ihre Durchführung digital – analog auszubalancieren?

1. Künstlerische Vermittlung als Balance zwischen digitalen und analogen Räumen

Als Künstler und Vermittler, der kreativ-künstlerische Medien (vor allem Tanz und Rollenspiel) beherrscht und einsetzt, ist meine Beziehung zu denjenigen, mit denen ich arbeite, von entscheidender Bedeutung. Aus dem Blickwinkel der Beziehung zwischen Vermittler*in und Gruppe betrachtet, liegt der wesentliche Unterschied zwischen digitalem und analogem Raum in der **leiblichen Präsenz** bzw. fehlenden direkten leiblichen Resonanz zwischen mir als Künstler*in und meinem Gegenüber.

Jungen Menschen ist es vertraut, sich viel auf ihren jeweiligen Endgeräten zu sehen; Abbilder und Momentaufnahmen der anderen. Sie haben über diese Kanäle jedoch keine weitere Möglichkeit, sich gegenseitig zu erleben. Es fehlt die Rückmeldung eines Gemeinsamen-Raum-Seins, eines Raumes, der aus mehr besteht als aus bloßer visueller und auditiver Information, dessen Stofflichkeit alle Sinne gleichzeitig berührt und vernetzt und damit auch die selbsterfahrende **Verortung** innerhalb eines solchen Raums ermöglicht. Ohne eine Dynamik des Rückkoppelns, DASS und WAS gespürt wird und WIE es beschaffen ist oder erlebt wird, sehe ich die Gefahr, dass künstlerische Vermittlungsarbeit zu einer **Einbahnstraße** wird, weil wir ohne dieses Feedback, das diesen Spalt, diese Lücke der Mattscheibe überbrückt, **alleine bleiben im Raum**. Wir verbleiben in unseren singulären Figuren **als einsame Gestalten**, ohne zu wissen, wie das, was wir in einem Moment spüren, auf der anderen Seite ankommt und was dort gespürt und damit nachvollziehbar wird. Dieser Austausch ist für mich und meine Kunst, ja generell für das menschliche Miteinander ein zentraler Wesenszug. Er entfaltet Wirkung vor allem leiblich bzw. sinnlich und fast nie digital, jedenfalls nicht selbstverständlich.

Die Reduktion auf zwei Sinne (Hören & Sehen) verlangt auf beiden Seiten eine enorme Menge an Vorstellungskraft und Reflexionsfähigkeit. Dazu braucht es aber beachtliche mentale und emotionale Ressourcen (Lern- und Lebenserfahrung), die ich nicht bei allen Menschen und schon gar nicht bei Kindern und Jugendlichen voraussetzen kann. Ich möchte allerdings nicht analog gegen digital ausspielen. Oder behaupten, dass es völlig unmöglich ist, mit nur zwei Sinneskanälen befriedigend und produktiv schöpferisch zu arbeiten. Ich möchte diese gespürte Lücke sichtbar machen und überbrücken. Sie erscheint mir bedeutsam als Teil (m)eines Lernprozesses, den ich derzeit als Vermittler in Corona-Zeiten durchlaufe.

Dafür muss ich den reflektorischen Aspekten meiner Arbeit wesentlich mehr Zeit einräumen, um Erleben und Erfahrungen mitzuteilen, um Erlebtes zwischen analog und digital zu übersetzen und daraus Beziehungen zwischen mir und den digital vermittelten analogen Körpern herzustellen und zu fördern. Nur zwei Sinneskanäle für meine Kunst zu nutzen hat allerdings auch einen Reiz. Diese Einschränkung fordert geradezu heraus, Wege aus der Begrenzung zu finden.

An diesem Balancepunkt zwischen Analog und Digital entscheide ich, was in meinen künstlerischen Interventionen Resonanz zwischen Körpern und deren digitalen Bildern bedeutet. Ich erweitere die gemeinsamen Explorationen um Austausch und Reflektion für die Lücke der nicht gemeinsam erlebten Sinne. Und ich entwickle als Instrumente für mich verbale und visuelle **Umwege**, symbolische Übersetzungen leiblicher, körperlicher, realer Momente und Wahrnehmungen.

2. Wie fördern digitale Möglichkeiten meine Vorhaben und Vermittlungsziele?

Eine dieser visuellen Übersetzungen zur Veranschaulichung von Bedingungen, die gute Projektarbeit begünstigen, ist die „Projektpflanze“.

Sie hilft mir zu reflektieren, auf welche Elemente ich in der Vorbereitung und Durchführung künstlerischer Projekte achten muss, um eine gute Balance zwischen digitaler und analoger Vermittlung herzustellen. Damit kann sie als ein Instrument im Sinne meiner dritten Frage verstanden werden.

Die Analogie der Pflanze kann dabei sicherlich auf verschiedene Arten gelesen werden. Ich lade hier ein, meine Ausführung als Anregung zu begreifen und eigenen Assoziationen Raum zu geben.



Meine Projektpflanze wächst in einer Landschaft, die bestimmt ist von der Beschaffenheit des Bodens sowie von klimatischen Eigenschaften der Umwelt. Beispielsweise erlebe ich eine „typische Schulklima“ als Umweltfaktor. Sie kann zu einer Schwelle für Kindern und Jugendlichen werden. Diese begegnen mir überdreht oder unentschlossenen, ausweichend oder verdrossen. Ich kämpfe dann gelegentlich gegen meinen Eindruck, kein Gehör zu finden oder einzelne in meiner Gruppe nicht zu erreichen; gegen einen Widerstand anarbeiten zu müssen.

Die Sonnenstrahlen im Bild erzeugen nicht nur Wärme im Sinne eines wohlwollenden Arbeitsklimas.

Ich verstehe das für mich als eine aktive, zugewandte „Entscheidung-für-Haltung“, die meine Vorlieben, meine Ziele, aber auch meine Strategien und Techniken widerspiegelt und deren „Strahlkraft“ auch bei den Schüler*innen wahrgenommen wird und unsere gemeinsame Arbeit unterstützt.

Wetter und klimatische Einflüsse sind symbolisch zu verstehen als bestehende kulturelle, gesellschaftliche und lokale Rahmenbedingungen und bestehende Konzepte, die für den Bereich Kultureller Bildung relevant und von Interesse sein können.

Dazu gehören für mich derzeit Konzepte und die Forschung zu Inverted Classrooms, Exploratives Lernen oder Blended Learning, die erlauben, meine Kunst vom Körperlich-Analogen in digitale Arbeitsformate zu übersetzen.

Als Regen sehe ich hier Vorwissen, Fertigkeiten, Strategien und gemeinsame Ziele. Sie bewässern den Boden, bringen die ersten Ranken zum Sprießen sowie das Projekt auch grundlegend ins Rollen und helfen bei der konzeptuellen Umsetzung.

Projektideen sehe ich als Samen, die aus den Ressourcen und aus den Vorstellungen aller Beteiligten gesät werden. Gepflanzt werden sie in den Nährboden, den ich als Begegnungsräume, Formate, Ressourcen einer Schule oder eines Ateliers begreife.

Für die Qualität des Bodens gilt es, die richtigen Konzepte zu entwickeln, sowohl für digitales als auch analoges künstlerisches Vermitteln.

Digitale „Böden“ erlauben eine hohe Informationsgeschwindigkeit und -dichte und technische Gestaltungsmöglichkeiten, die eine stoffliche und körperliche Gestaltung oft übertreffen. Ich kann meinem Gefühl eine irrationale und irreale Form im Digitalen geben, die ich stofflich-materiell so vermutlich nie gestalten oder auf die Bühne bringen könnte. Sind diese Böden allerdings „überdüngt“ mit irreleitenden oder falschen Informationen (Fake News) und von konstruierten Identitäten (Trolling), kann das Desorientierung und Misstrauen produzieren. Künstlerische Interventionen im digitalen Raum sollten deshalb erst nach der Einrichtung eines analogen gemeinsamen Erlebnis- und Kommunikationsraumes aufgefächert werden. Für Schüler*innen sichert das – jenseits von Zuschreibungen – eine Erfahrung des „Individuum sein im digitalen sozialen Miteinander“.

Analoge Böden sind vergleichsweise „leichter“ und weniger verdichtet. Die Projektpflanze kann selbst mit unscharf formulierten Impulsen genauso gut wachsen, weil die spezifischen Eigenschaften einer Kunstform sich analog anders zeigen und selbstverständlich sind. Die Nährstoffe in solchen Böden diffundieren deshalb vielleicht leichter in das Leben junger Menschen und regen an, zu Hause allein, gemeinsam oder an anderen Orten Wirkung zu entfalten.

Blicke ich weiter auf die Wurzeln, den Stamm und die Äste meiner Pflanze, sehe ich Verzweigung in viele verschiedene Richtungen. Die Pflanze kann in alle Richtungen wachsen und bietet viele Möglichkeiten, berührt zu werden.

Die Verästelungen erinnern mich an Projektmomente, in denen wir richtungsweisende Entscheidungen treffen mussten über die inhaltliche Neuorientierung und damit über den Verlauf eines Projektes. Diese Momente geben meiner Pflanze, meinem Gewächs seine unverwechselbare Form. Gleichzeitig sind diese Abzweigungen Anknüpfungspunkte für neue Projekte oder für weitere, auch sozialpädagogische, Interventionen, die es anderen Vermittlern ermöglichen, auf die Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen im Projekt zurückzugreifen.

Am anderen Ende der Pflanze, an den äußeren Enden der Äste gedeiht eine große Zahl an Knospen und Früchten.

Blüten und Früchte lassen sich als langfristige Wirkungen meiner und der Arbeit vieler Vermittler*innen, als mittelbare Erfolge des persönlichen Wachstums und der Reifung von Kompetenzen Einzelner verstehen.

Abschließend noch kurz zum Transportweg und den Kanälen der Nährstoffe.

Ich sehe hier vor allem die Faszination von Kindern und Jugendlichen für digitale Begegnung und Techniken, die wir erschließen und nutzen können, um Motivation und eine hohe Bereitschaft zu erzeugen, sich verbindlich einzubringen. Analoge Kanäle haben hingegen die Kraft, stabile, verlässliche Beziehungen und Bindungen zu gewährleisten für Erfahrungen und Beziehungen, die tiefer reichen als die einfache Begeisterung für und ein unverbindlicheres „Spiel“ mit Selbstdarstellung in digitalen Kanälen.

Aus diesen Überlegungen an Herangehens- und Sichtweise als Vermittler erwächst schließlich eine neue Metapher: des Gärtners in seinem Projektgarten.

3. Der „Projektgarten“ als Werkzeugkatalog für gute digitale Vermittlungsarbeit

Für meine berufliche Vermittlungspraxis als Tänzer, Choreograf und Tanztherapeut stelle ich mir inzwischen eine Reihe von „hortensischen (phytophilen)“ Fragen vor jedem Projekt, die sich aus meinem Bild der Projektpflanze ergeben. Für analoge ebenso wie für digitale Projekte.

Sie helfen mir, meine Arbeit auszurichten und eine gute Praxis zu sichern. Sie helfen mir auch dabei, ein Vorhaben mit einem erweiterten Blick zu fassen und abzuwägen, ob eine digitale Umsetzung konkreter Ideen (zum Gesamtprojekt oder zu Projektelementen) wünschenswert und zielführend ist und ob sie Erfahrungsräume vergrößert – also die Balance zwischen digitalem und analogem Arbeiten im Blick behält.

Der Projektgarten

Werkzeugkatalog für gute digitale Vermittlungsarbeit

Mein Projekt – oder wie wächst die Pflanze?

Klima

Welche Erfahrungsräume kann und will ich schaffen?

Sonne

Welche thematischen Fragen habe ich selbst?

Boden

Welche Elemente der Projektidee sind mir
wichtig zu vermitteln?

Nährstoffe

Welche Techniken und/oder Wissensinhalte vermitteln sich?

Samen

Was sind Lernziele, -inhalte?

Samen

Wie kann ich meine Schüler*innen für meine Idee
begeistern – gibt es Schnittmengen, für die sich alle
begeistern lassen?

Früchte

Welche Ergebnisse sollen die TN erzielen?

Meine Rolle als Vermittler oder Was macht der Gärtner?

Boden

Wie fasse ich meine Rolle als Vermittler*in?

Boden

Was und wie bringen sich die Partner*innen konkret ein?

Sonne

Was sind meine persönlichen Arbeitsweisen,
Strategien, Routinen?

Regen

Persönliche Stärken, Ressourcen, Vorlieben?

Sonne

Inwieweit sehe ich mich als Vermittler*in in der Lage,
digital und analog anwesend zu sein oder
Angebote zu machen?

Transportkanäle

Wie verstehe und übersetze ich die Wesenszüge
meines künstlerischen Mediums „ins Digitale“?

Durchführung oder welcher Garten braucht welchen Gärtner?

Regen

Lässt ein Aspekt sich digital sinnvoll anpassen, wie viel Aufwand
ist dazu nötig, um dies zu leisten?

Sonne

Bin ich bereit zu neuen Arbeitsrhythmen?

Wetter

Habe ich selbst die Erfahrungen, kreative Arbeitsweisen
digital umzusetzen?

Sonne

Wie verhalten sich die spezifischen Eigenschaften
meines kreativen Mediums und meine persönlichen
Vorlieben zueinander?

Dünger

Welche Ideen habe ich, den digitalen Raum als
MÖGLICHKEITEN-Raum zu nutzen?

Wurzeln & Äste

Wie erreiche ich Mitarbeit, Aufmerksamkeit, Verarbeitungstiefe?

Schlusswort

Aus den ersten Erfahrungen der beteiligten Künstler*innen und der Recherche innerhalb der „Fokusgruppe Künstler*innen“ lässt sich ableiten, dass digitale Medien in einen analogen Rahmen „wohligh eingepackt sein sollten“ (Stefanie Manhillen), eingebettet und verwoben.

Digitales sollte aus dem Analogen hervorgehen und den folgenden analogen Schritt informieren. Dies sollte mit der Vorstellung geschehen, digitale Medien möglichst konkret und klar als Werkzeug zur kreativen Erforschung, Gestaltung und Produktion künstlerischer Formen einzusetzen.

Um weitergreifende Erfahrungswerte zu sammeln und zukünftiges Arbeiten in der kulturellen Bildung digital oder analog zu sichern, werde ich deshalb zunehmend konkreter und feinmaschiger vorgehen; in Form einer vertieften und reflektierten Kommunikation mit meinen Schüler*innen und allen Projektbeteiligten.

Vielleicht lassen sich so die Dornen des Digitalen, nämlich die fehlende leibliche Präsenz und Resonanz am ehesten ausbalancieren und erlauben es, digitale Begegnungen auf neuen Wegen als Explorationsräume einzurichten und zu nutzen.

Zur Sammlung und Sicherung eines umfänglicheren Erfahrungsschatzes wünsche ich mir deshalb eine Art „embedded digital booster“. Vor meinem inneren Auge sehe ich hier ein Gartenhäuschen mit vielfältigen digitalen Werkzeugen. Es würde mir erlauben, in analogen Angeboten gezielt und absichtsvoll mit digitalen Interventionen zu experimentieren und eine analog-digitale Vermittlungspraxis aufzubauen. Ziel ist ein Kompetenzzuwachs und ein aufblühender Wissensschatz für balancierte digital-analoge Konzepte in der Tanzvermittlung.



Marco Jodes, Tänzer, Choreograf, pädagogischer Tanztherapeut, LTTA
Lead Artist, Referenzkünstler im Projekt Kreativpotentiale Rheinland-Pfalz
GENERATION K, vermittelt seit 2006 im Profibereich, in der Erwachsenenbildung
und in Bildungseinrichtungen sowie Schulen „kreative Leiblichkeit und Aus-
drucksvermögen“ vom „Technik“-Kurs über Selbsterfahrungswerkstätten und
-gruppen bis zu abendfüllenden Tanztheaterprojekten.

Schule, Kulturelle Bildung und Digitalisierung



WELCHE ART VON FORT- BILDUNGEN WERDEN FÜR DIGITALE VERMITT- LUNGSSTRATEGIEN GEBRAUCHT.

ERIK RAAB

Wer Kulturelle Bildung als Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe ernst nimmt, sucht die Verankerung in allgemeinbildenden Schulen – in den Köpfen von Bildungsakteur*innen und Entscheidungsträger*innen. Der Lockdown bedeutete für Lehrer*innen, Künstler*innen und Kulturvermittler*innen eine radikale Veränderung der gewohnten Sicht- und Arbeitsweisen – die viel beschworene „Chance in der Krise“ gilt es nun zu entwickeln. Es braucht dabei den genauen Blick auf Zuschreibungen, Wirkungsmöglichkeiten und Grenzen digitaler Kulturtechniken. Mit den bisherigen Erfahrungen in unserer digitalen Offensive zur Gestaltung von Lernangeboten für Schüler*innen lassen sich dann auch Analogien für die Erwachsenenbildung entwickeln. Dies gilt insbesondere für die Entwicklung neuer praxisnaher Fortbildungsangebote für Lehrer*innen und Kulturvermittler*innen zum Einsatz digitaler Kultur- und Vermittlungstechniken im Bereich des E-Learning als auch in der Kulturellen Bildung. Für beide Bereiche stellen sich die gleichen Fragen: „Wie erreiche ich meine Zielgruppe?“ und „Wie gestalte ich (digitale) Lernumgebungen?“ Diese beiden grundsätzlichen Fragen an pädagogische Arbeit – ob für den Unterricht oder in der Kulturellen Bildung – sollten gemeinsam von Vermittelnden (Anbietenden) und Lernenden (Teilnehmenden) erkundet und beantwortet werden, denn eine solche gemeinsame Konzipierung und Entwicklung von Fortbildungsformaten kann die kulturelle Schulentwicklung „von unten“ weiter befördern. Besonders dann, wenn diese Strukturen bereits als Tandemformate dialogisch angelegt sind und auf die intendierte Kooperationspraxis im Schulalltag abzielen.

Mit Blick auf die Corona-Epidemie und einen proaktiven Umgang mit ähnlich herausfordernden Situationen brauchen Schule wie Kulturvermittlung weiterentwickelte Methoden, mehr fachliche Unterstützung und Handlungs- und Freiräume für gemeinsam handelnde, multiprofessionelle pädagogisch-künstlerische Teams. Das kann gelingen, wenn Einrichtungen und Fortbildungsabteilungen der Landesbehörden für die Lehrer*innenbildung mittels Bündnisstrukturen zwischen Trägern und Fachverbänden der Medien- und Kulturpädagogik gemeinsam diese notwendigen Ressourcen schaffen.

Objektiv mangelte es mit Beginn des Lockdowns nicht an Linklisten, Podcasts und Tutorial-Videos und digitalen Impulsen für Lehrkräfte und Künstler*innen in pädagogischen Arbeitsfeldern. Neben guten Beispielen, bei denen Lehrer*innen und Künstler*innen mit Engagement, Kreativität und Mut innovative Wege fanden, um Kinder und Jugendliche mit neuen Angeboten zu erreichen, führten die komplexen Herausforderungen des „Digitalisierungszwangs“ bei anderen nicht selten zu Frustration und Überforderung. Deutlich wurden Unterschiede und Lücken, die das System Schule und Kulturelle Bildung im Bereich der Fortbildung und Qualifizierung aufweist. Viele „über Nacht“ digitalisierten Angebote und Inhalte erreichten ihre Zielgruppen nicht. Andere Good-Practice-Erfahrungen hingegen können nun Impulse für den Aufbau neuer, bedarfsorientierter Fortbildungsstrukturen in Zusammenarbeit mit den Institutionen der Lehrer*innenbildung geben.

1. Zugangsvoraussetzungen

Das Ausloten von Zugangsvoraussetzungen bei der Gestaltung von Fortbildungsangeboten beschreibt die Grundlage jeder Form pädagogischer Zusammenarbeit. Die einfache Prämisse „Teilhabe muss möglich sein“ öffnet bereits zwei zentrale Perspektiven.

Einerseits richtet sich der Blick auf technische Notwendigkeiten, zum anderen aber auch auf die „ideellen“ Zugangsvoraussetzungen, zu denen die Vorerfahrungen und inneren Haltungen der Lehrenden gegenüber digitalen Techniken zählen. Generationenkonflikte

Unsere Praxiserfahrungen zeigen, dass technische Grundlagen, das Wissen um Zugangsvoraussetzungen und um Kommunikationsstrukturen von Anfang an mit Lehrenden und Lernenden gemeinsam entwickelt werden müssen, damit bei der Entwicklung von Inhalten auf ein gemeinsames Referenzsystem zurückgegriffen werden kann.

und der gehobene Altersdurchschnitt beim Lehrpersonal machen mögliche Ressentiments, aber eben auch die noch zu machenden Lernschritte hin zu digitalen Techniken durchaus nachvollziehbar. Die Sensibilität für diesen individuellen Erfahrungsraum ist ebenso maßgeblich für die Möglichkeiten der Teilhabe, wenn Fortbildungsangebote überhaupt flächendeckend wahr- und angenommen werden sollen. Für Lehrende ist der pädagogische Erfahrungs- und Handlungsraum mehrheitlich der klassisch analoge, entsprechend müssen sie hier angesprochen und abgeholt werden. Ein digitales Fortbildungsformat per Videochat eignet sich selten für Erstbegegnungen, sinnvoller sind Präsenz-

veranstaltungen und Workshops im Rahmen schulinterner Lehrer*innenfortbildungen, die sich an das gesamte Kollegium richten. Hier klingt bereits die zentrale Bedeutsamkeit pädagogischer Beziehungen im Digitalen an, die in den folgenden Abschnitten 2. *Entwicklung digitaler Kommunikation* und 3. *Entwicklung von Inhalten* angesprochen werden.

2. Entwicklung digitaler Kommunikationsstrukturen und -kulturen

Pädagogische Prozesse werden kommunikativ vermittelt. Die Dynamik von Sprache und Dialog, von Haltung und Ausdruck – und nicht zuletzt wichtige Aspekte nonverbaler Kommunikation gehen bei der Übertragung in den virtuellen Raum weitgehend verloren.

„Wir Menschen befinden uns in diesem [virtuellen] Raum, aber wir befinden uns darin nicht als Menschen.“¹ Ohne die physische Anwesenheit eines menschlichen Gegenübers kann digitale Kommunikation Gefahr laufen, zu einem ungerichteten technischen Akt zu gerinnen. Aus diesem Grund ist die bewusste Wahl der Kommunikations- und Interaktionsplattformen und der Form der Ansprache

1 Thomas Damberger 2018, „Herausforderung der Kulturellen Bildung im Digitalzeitalter“, kubi-online.de

eine wichtige Voraussetzung, um digitale Präsenz zu gewährleisten. Fachliche Partner*innen der Medienbildung und digitalen Beteiligung² können für diese Fortbildungsbereiche einbezogen werden.

Unsere Praxiserfahrungen zeigen, dass technische Grundlagen, das Wissen um Zugangsvoraussetzungen und um Kommunikationsstrukturen von Anfang an mit Lehrenden und Lernenden gemeinsam entwickelt werden müssen, damit bei der Entwicklung von Inhalten auf ein gemeinsames Referenzsystem zurückgegriffen werden kann.

Eine Trennung von Produktions- und Inhaltsebene bei der Gestaltung von Angeboten ist nicht zielführend. Im Rahmen der Kulturberatung einer Rostocker Regionalschule im Kreativpotentiale-Programm starteten wir unterschiedliche Versuche, bestehende künstlerische Angebote für Schüler*innen digital zu vermitteln. Ein Ansatz war beispielsweise, die Künstler*innen von technischen Fragen komplett zu entlasten. Kamera, Ton und Licht wurden in einem Studio vorbereitet – die Künstler*innen sollten sich nur auf die Vermittlung der Inhalte konzentrieren. Ziel war dabei die Anregung zu einer Fotosafari im Stadtteil und die anschließende Übertragung des Materials in eine Collage. Das ungewohnte Produktionssetting und die fehlende Bezugsebene zu den Teilnehmer*innen führte zu einem Verlust an Authentizität – das Angebot wurde zusätzlich nur auf der Schulseite neben vielen Pflichtaufgaben veröffentlicht und kaum angenommen. Eine Theaterpädagogin produzierte mit dem eigenen Handy ganz ohne Studio zu Hause vermeintlich weitaus unprofessionellere, aber humorvoll authentische Botschaften über „Theater vom heimischen Sofa mit und für Schüler*innen“, die viel besser an die analoge Beziehungsebene anknüpften.

Pädagogische Präsenz, Aufmerksamkeitsspanne und Rezeptionsverhalten der Zielgruppe bei digital vermittelten Inhalten unterliegen anderen Gesetzmäßigkeiten als in analogen Settings – und die Erfahrung dafür muss handelnd entwickelt, reflektiert und bewusst gemacht werden.

3. Entwicklung von Inhalten und digitaler pädagogischer Präsenz

Lehrende und Lernende, Inhalte und Umsetzung, äußere Struktur und Binnenstruktur sind in pädagogischen Fortbildungen kaum voneinander zu trennen. Schließlich lernen Lehrende derzeit noch selbst, wie sie Lerninhalte und Lernumgebungen für ihre Schüler*innen digitalisieren können. Deshalb ist für Fortbildungsformate eminent wichtig, einen didaktischen Mehrwert digitaler Kulturtechniken für die Lehrenden bei der inhaltlichen Entwicklung einerseits – und für die Lernenden bei der Erschließung von Wissen andererseits vorzudenken. „Wissenserwerb als digitales Spielfeld“ zu betrachten kann ein Ansatz für das Arrangieren digitaler Lerninhalte sein, um dem Open-Knowledge-Charakter des Wissens im Internet gerecht zu werden und gleichzeitig den ambitionierten Prozess didaktischen Umdenkens zu entkrampfen. Kreativität im Digitalen kann beispielsweise auch durch ein Zusammenspiel von Fachkräften mit Praxiserfahrungen aus dem Bereich der Künste (LTTA)³ und der Medienbildung entstehen.

So betont auch Maike Plath in ihren Ausführungen zu künstlerischen Methoden im Unterricht die Chancen der „Fragmentarisierung und Verfügungstellung von Wissen und der Öffnung vielfältiger Lern- und Gestaltungsmöglichkeiten“. Sie verweist darauf, dass partizipatives Arbeiten und Lernen Menschen zu einer künstlerischen und kritischen Auseinandersetzung mit ihrer analogen und digitalen Lebenswelt ermutigt. „Dabei werden Lernstrategien initiiert, die interessanterweise Parallelen zu den Arbeitsweisen der rasant sich entwickelnden

² In Mecklenburg-Vorpommern beispielsweise der Jugendmedienverband <https://www.jmmv.de/>

³ Learning through the Arts <https://www.ltta.de/>

technischen Bewegung aufweisen.“ Diese kollaborativen und kooperativen Lernsettings die mit „Gamification“-Elementen funktionieren, können neue pädagogische Arbeitswege im digitalen Raum eröffnen, in dem viele Menschen gleichzeitig an der Lösung eines Problems arbeiten und darüber gemeinsam Kombinations- und Erweiterungsmöglichkeiten entdecken.⁴

Lernen wird dann spannend, wenn sich individuelle Sinnzusammenhänge erschließen und es zum eigenen Abenteuer wird. Die viel beschworene intrinsische Motivation in Bildungsprozessen und das Versunkensein in künstlerischer Wirksamkeit – der „Flow“-Effekt⁵; beides macht Wissenserwerb zum lustvollen Spiel der Gedanken.

Die Ausgestaltung digitaler Lernumgebungen und der didaktische Transfer ins Digitale erfordert von Lehrenden ein hohes Maß an Bereitschaft, traditionelle LehrROUTINEN zu verändern. Dies wird auch Gegenstand gezielter zukünftiger Reflektionen bei der Erarbeitung spezifischer Fortbildungsangebote sein und kann hier vorerst nur mit orientierenden Fragestellungen eingeleitet werden. Lehrer*innen und Künstler*innen sind bei der Planung pädagogischer Prozesse wie im Bereich des „ästhetischen Forschens“ dabei vor ähnliche Herausforderungen gestellt und würden deshalb davon profitieren, diesen Weg gemeinsam zu beschreiten. In der Unterrichts- und Schulentwicklung – und gleiches gilt für die

Professionalisierung der Arbeit von Künstler*innen und Kulturschaffenden in pädagogischen Arbeitsfeldern – braucht es für neue didaktische Konzepte zunächst den Mut zur Veränderung gewohnter Sicht- und Arbeitsweisen.

Fortbildungen können dabei wichtige Grundlagen für eine bewusste Reflexion des Qualitätsbegriffes der eigenen Vermittlungsarbeit, des eigenen gewachsenen Lehr- und Lernverständnisses im Rahmen von Schule und ästhetischen Bildungsprojekten und des pädagogischen Selbstverständnisses hinsichtlich jugendlicher Lebenswelten und (digitaler) Kulturtechniken und des Bildungs-/Projektraums Schule legen.

Gerade die besondere Dynamik gegenwärtiger digitaler Kulturtechniken und eines möglichen Wissensvorsprungs der „Lernenden“ gegenüber den „Lehrenden“ ist gleichzeitig Anlass und Chance für die Gestaltung partizipativer Lern-Settings. Gerade wenn ein „Lernen mit allen Sinnen“ intendiert ist – und das ist vielen Agierenden im Feld der

Kulturellen Bildung inzwischen klar geworden – bedient allein digitale Vermittlung eben nicht alle Sinne. Ebenso klar geworden ist auch, dass der Aufbau pädagogischer Beziehungsebenen deutlich erschwert ist. Entgegen der Vielzahl bestehender digitaler „Ein-Kanal-Angebote“ kann aber genau hier die Kraft der digitalen Kulturellen Bildung liegen: unterstützend bei der Entwicklung digitaler pädagogischer Persönlichkeiten zu wirken und die Balance aus digitaler und analoger Vermittlung durch Einbeziehung eines breiten Spektrums von Kulturtechniken zu wahren.

⁴ Workshopmaterial Lehrerfortbildung in Rostock, „ACT – Führe Regie über dein Leben!“, <https://act-berlin.de/>

⁵ M. Csikszentmihályi https://www.pedocs.de/volltexte/2017/11172/pdf/ZfPaed_1993_2_Csikszentmihalyi_Schiefele_Die_Qualitaet_des_Erlebens.pdf

Erik Raab ist Theaterpädagoge, Kulturvermittler & ausgebildeter Grundschullehrer aus Rostock. Seit 2013 verantwortlich für den Aufbau des Kooperationsnetzwerks „TUSCH“ – Theater und Schule Rostock. Vorstand des Landesverbands Theater in der Bildung Mecklenburg-Vorpommern (www.theater-bildung.de). Seit 2018 im Kreativpotentiale-Programm „Kultur.Land.Schule“ an einer Rostocker Regionalschule tätig.



IMPRESSUM

Herausgeber

Kreativpotentiale im Dialog
WIDER SENSE TraFo gGmbH
Monbijouplatz 2
10178 Berlin
T +49 (0)30 240 88 240
www.widersense.org
www.widersense-trafo.org

„Kreativpotentiale im Dialog“
wird gefördert durch die
Stiftung Mercator
Deutschland.

Stand

Oktober 2020

Autor*innen

Lisa Unterberg,
lisaunterberg.de
Stefanie Manhillen,
stefanie-manhillen.de
Uli von Welt, ulivonwelt.de
Janina Warnk, janinawarnk.de
Marco Jodes, marcojodes.de
Erik Raab, kubi-mv.de/rostock

Alle Rechte an den Texten
liegen bei den beteiligten
Autor*innen entsprechend ihrer
Nennung am jeweiligen Beitrag.

Redaktion

Thanassis Kalaitzis

Mitwirkende

Annette Klein
Ulrike Sommer

Gestaltung

Büro Dawallu

Bildnachweis

S. 4: owik2/photocase.de
S. 9 Stefanie Manhillen © Ingo
Botho Reize
S. 14 Uli von Welt © Johanna
Schütz
S. 31 Marco Jodes' Projekt-
pflanze © Marco Jodes

Korrektorat

LEKTORAT OK, Oliver Krull

Druck

Diese Publikation wird
elektronisch veröffentlicht. Für
die im Programm beteiligten
Projektbüros und Landesbe-
hörden wird eine geringe Zahl
von gedruckten Exemplaren
hergestellt.

Diese Publikation wird als
Informations- und Dialog-
material für die im Rahmen des
Programms „Kreativpotentiale
im Dialog“ Agierenden und
Wirkenden kostenlos herausge-
geben. Sie ist nicht zum Verkauf
bestimmt.

Kreativpotentiale im Dialog

STIFTUNG
MERCATOR



www.widersense-trafo.org