

# DIGITALITÄT & KULTURELLE BILDUNG

**bjke**

BUNDESVERBAND DER JUGENDKUNSTSCHULEN UND  
KULTURPÄDAGOGISCHEN EINRICHTUNGEN E.V.

JULIA NIERSTHEIMER





## DIGITALISIERUNG – DIGITALITÄT – POSTDIGITALITÄT: RELEVANZ FÜR DIE KULTURELLE BILDUNG

## DIGITALISIERUNG

- betont vor allem **technischen Aspekt:**
- z.B. Digitalisierung von Buchungs- und Anmeldeverfahren, von Verwaltungsvorgängen, Onlinebanking, Datensicherheit.



## DIGITALITÄT

- beschreibt den **kulturellen Prozess**:
- Digitale Medien und Technologien werden in **Interaktion mit dem Menschen** in den Blick genommen.
- Im Mittelpunkt stehen **sich verändernde soziale, kulturelle und politische Praktiken** und Interaktionen in einer von digitalen Medien geprägten Welt, die **von Menschen gestaltet** wird (**Verantwortliche Entscheidungen**).

## POSTDIGITALITÄT

- betont den Aspekt der **reflexiven Verwobenheit des Alltags** mit digitalen Technologien und Medien:
- „virtuell“ - „real“,
- „online“ - „offline“,
- „somatisch“ - „medial“,
- „analog“ - „digital“, usw.
- ≠ Dichotomien, sondern es handelt sich um **verschiedene soziale, kulturelle, politische, ästhetische Handlungs- und Erfahrungsräume** in einer Wirklichkeit.

## RELEVANZ FÜR DIE KULTURELLE BILDUNG

- **Gesellschaftliche** und **politische Prozesse** sind ohne digitale Technologien kaum noch denkbar.
- Digitale Medien sind **sozialisationsrelevant** und ein **kritischer, kompetenter Umgang** mit ihnen ist Voraussetzung für gesellschaftliche **Gestaltungsfähigkeit** und für ein **selbstbestimmtes Leben**.
- Digitalen Medien eröffnen kaum mehr überschaubare, **spannende**, kreative, soziale und internationale **Experimentierfelder** für die Kulturelle Bildungspraxis, während sich **Schutzaufträge** gleichzeitig ins Digitale verlängern.

„Wir befinden uns am **Übergang** von der Industrie- in die Informationsgesellschaft. **Machtverhältnisse** verschieben sich, die **kritischen Ressourcen** werden andere. Und die **Kultur** hat hier die Rolle eine Art **Anleitung** für diesen Übergang zu finden, um aus der **Orientierungslosigkeit herauszuhelfen** und ein **neues Miteinander zu gestalten**“ *Marina Weisband*



100 JAHRE DEUTSCHE EISENBAHNEN 1835 - 1935  
*Erster Dampfwagen zwischen Nürnberg und Fürth*



# TRANSFORMATIONS- PROZESSE IN DER KULTURELLEN BILDUNG

Jugendkunstschule  
Bergkamen Lieblingsplätze



- Methodik, Programm- und Angebotsebene
- Betrieb, Öffentlichkeitsarbeit



# PROGRAMMTABLEAU UND METHODENREPERTOIRE

Jugendkunstschule in der Bleiberger Fabrik:  
*Augen auf im Westparkviertel*



- Digitale Medien als Werkzeuge im Dienst der kulturpädagogischen Praxis
- Reflexive Medien(räume) und kulturelle Medienbildung
- Neue, digitale Angebote und Innovationen im Programm

# DIGITALE MEDIEN ALS WERKZEUGE IM DIENST DER KULTURPÄDAGOGISCHEN PRAXIS

## Digitale Medien

- ≠ selbst Thema oder künstlerisches Medium
- = im Dienst **anderer teilhabeorientierter Ziele**:
- Partizipation der Teilnehmenden stärken
- Ermöglichung bestimmter Gruppenkonstellationen
- Teilhabe für bestimmte Personen(-gruppen)
- Projektreichweite erhöhen, usw.
  
- **Fachkräfte** = Ermöglicher\*innen /Assistent\*innen

Kunstschule Offenburg *KorresponDANSE*



**DIGITALE MEDIEN ALS WERKZEUGE IM  
DIENST DER KULTURPÄDAGOGISCHEN PRAXIS**



# DIGITALE MEDIEN ALS WERKZEUGE IM DIENST DER KULTURPÄDAGOGISCHEN PRAXIS

## Weitere Beispiele:

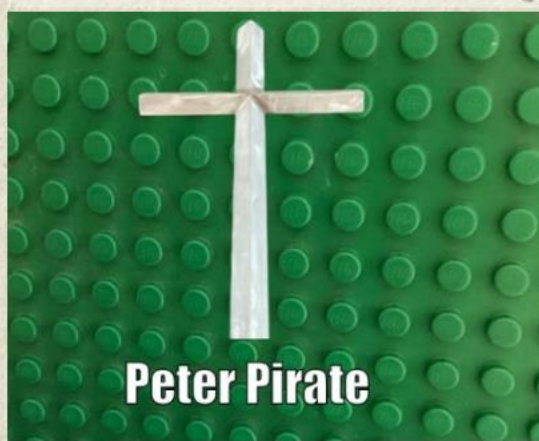
- Internetplattformen als virtuelle, wachsende und/oder veränderbare Ausstellungsräume für Kinder- und Jugendkunst
- Plattformen für museale Kulturvermittlung
- Lernplattformen und hybride Lernumgebungen (eher im Bereich der Erwachsenenbildung – z.B. Fremdsprachen)



Alles rund um die Comic-Kultur

- All Abenteuer Digital Gezeichnet Familie Fantasy Fotostory Freundschaft Games & Apps Grusel Handgezeichnet Krimi Manga Mischtechnik Märchen Nur So Pferde & Einhörner Science Fiction Spaß Sport Umwelt & Natur

- Default Title Date Random



Peter Pirate

Peter Pirate



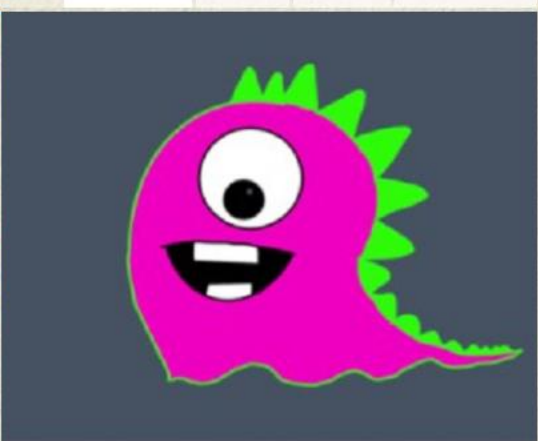
Dino im Park

Abenteuer Fotostory Freundschaft



Die Suche nach Majas Rudel

Abenteuer Digital Gezeichnet



Aliens auf Zeitreise

Science Fiction Umwelt & Natur



## REFLEXIVE MEDIEN(RÄUME) UND KULTURELLE MEDIENBILDUNG



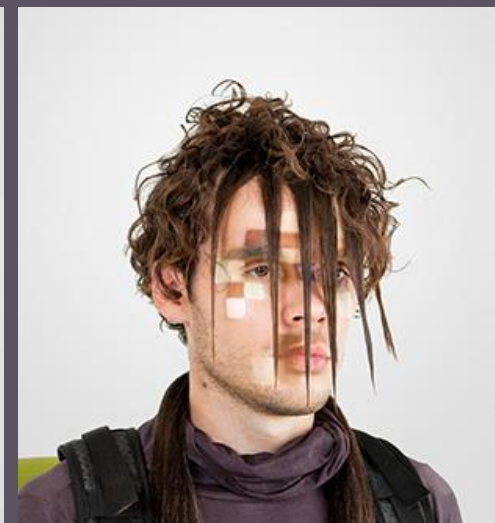
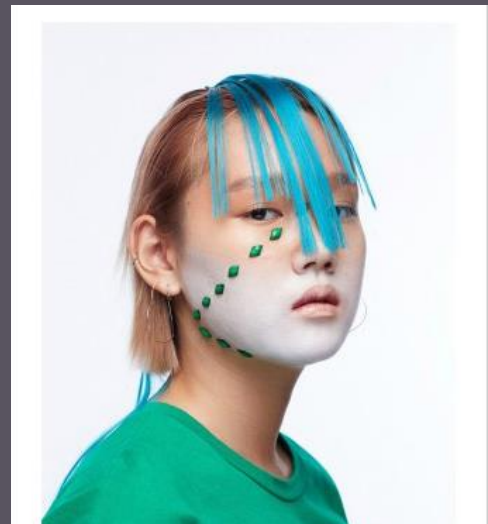
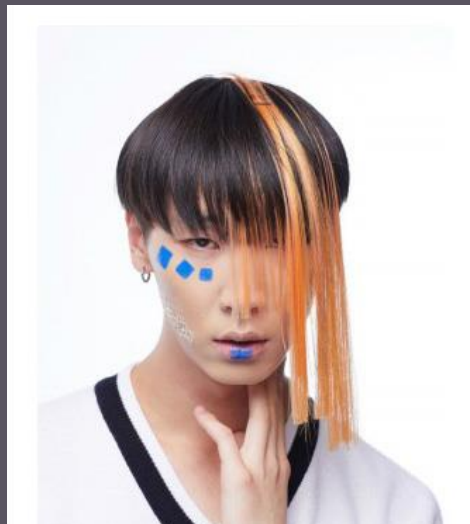
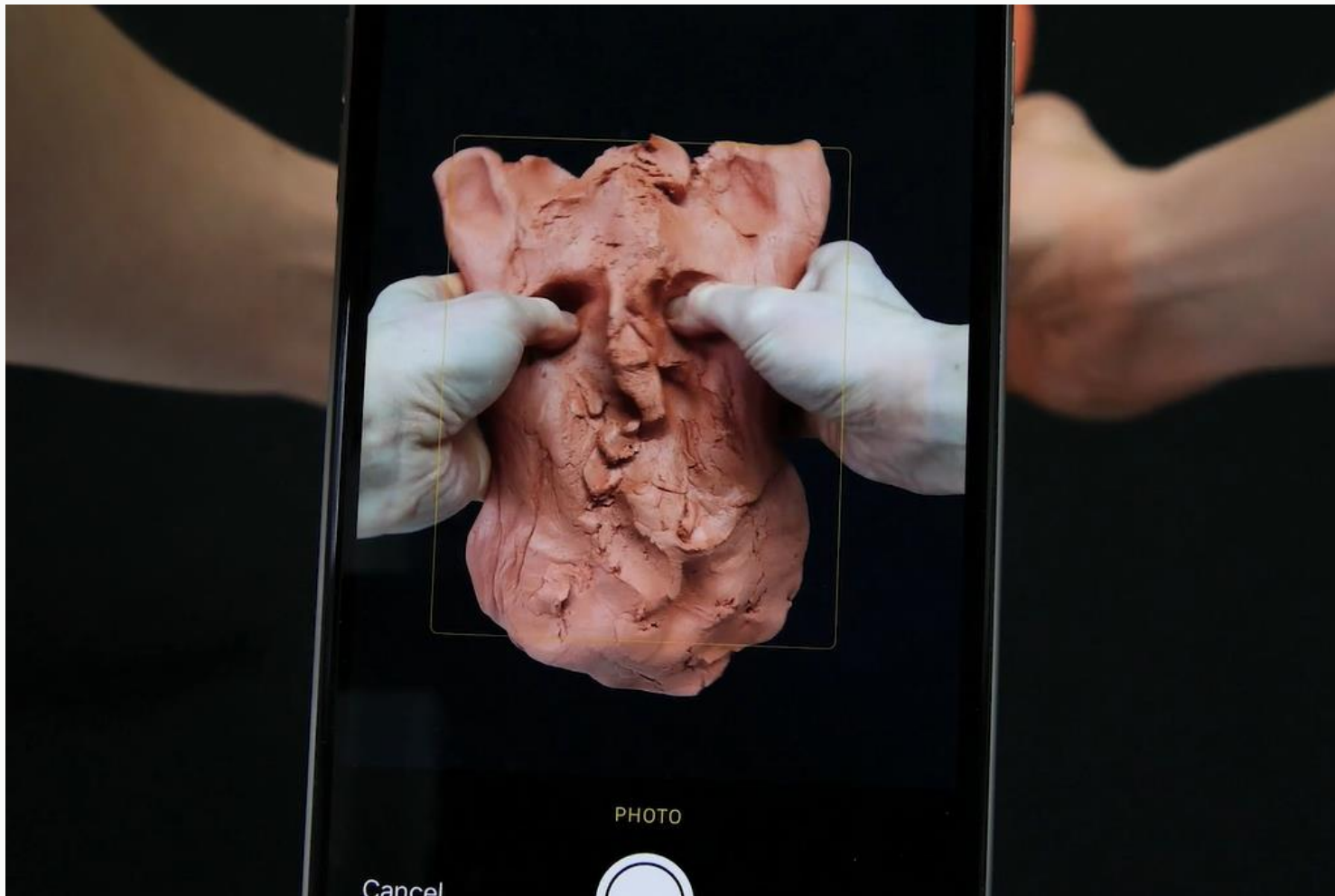
# REFLEXIVE MEDIEN(RÄUME) UND KULTURELLE MEDIENBILDUNG

- Settings, die **reflexive, ästhetische Räume für eine Kultur der Digitalität** oder einzelner Aspekte derselben eröffnen
- Teilnehmende können z.B.:
- relevante **digitalitätsbezogene Themen** bearbeiten
- Haltungen (dazu) entwickeln und hinterfragen
- Positionen (dazu) formulieren
- eigene ästhetische Ausdrucksmöglichkeiten (dazu) finden

# REFLEXIVE MEDIEN(RÄUME) UND KULTURELLE MEDIENBILDUNG

- Medienpädagogik und andere Bereiche der kulturellen Kinder- und Jugendarbeit treten in produktive Austausch- und Überlappungsbereiche, die das **Methodenrepertoire** der Kulturellen Bildung insgesamt **erweitern**
- **Wirkmechanismen** und Funktionsprinzipien von algorithmischen, datenbasierten **Technologien** können **auch in den tradierten Kunst-Sparten** und im (analogen) Spiel genutzt, verfremdet, reflektiert und dekonstruiert werden

Johanna Reich *Face Detection*, <https://johannareich.com>



Adam Harvey CV DAZZLE, Look +2, Look + 4, Look N° 2, Look N° 3, [cvdazzle.com](http://cvdazzle.com)



# BIG DATA

## Medienkritik 4.0 – Mehr Methoden für die Jugendmedienarbeit

Aufklärung ist wichtig, aber wie? Wir wissen es längst: Es ist nicht mehr möglich, keine  
Datenspuren zu hinterlassen und sich der Auswertung unserer Daten zu entziehen...  
Nutzen Sie unsere Arbeitshilfen mit Jugendlichen.

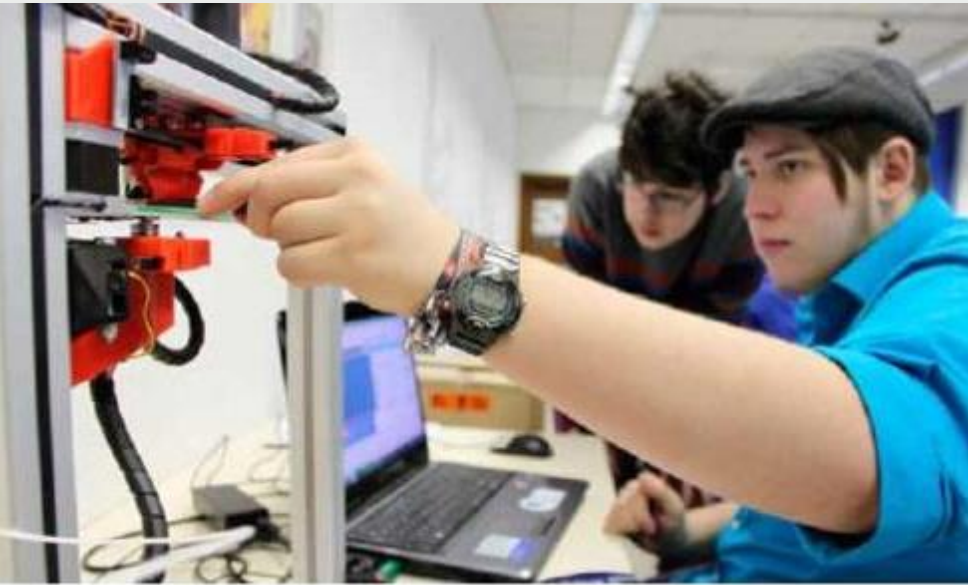
Mehr lesen

Lernparcours

Methoden



# PROGRAMMATISCHE INNOVATIONEN UND NEUE ANGEBOTE



- Es treten **neue**, mediengestützte ästhetische **Ausdrucksformen** innerhalb der Kunstsparten hinzu
- Es werden **neue, eigenständige Angebote** oder sogar **Programmbereiche**, etwa in den Bereichen Gaming, Making oder Coding geschaffen



# NEUE ÄSTHETISCHE AUSDRUCKSFORMEN IN DEN KUNSTSPARTEN

## Beispiele

- Tanz: responsive Algorithmen, die auf Bewegung mit Musik oder visuellen Effekte interagieren
- Einbindung von Augmented-Reality-Anwendungen, z.B. für Präsentation



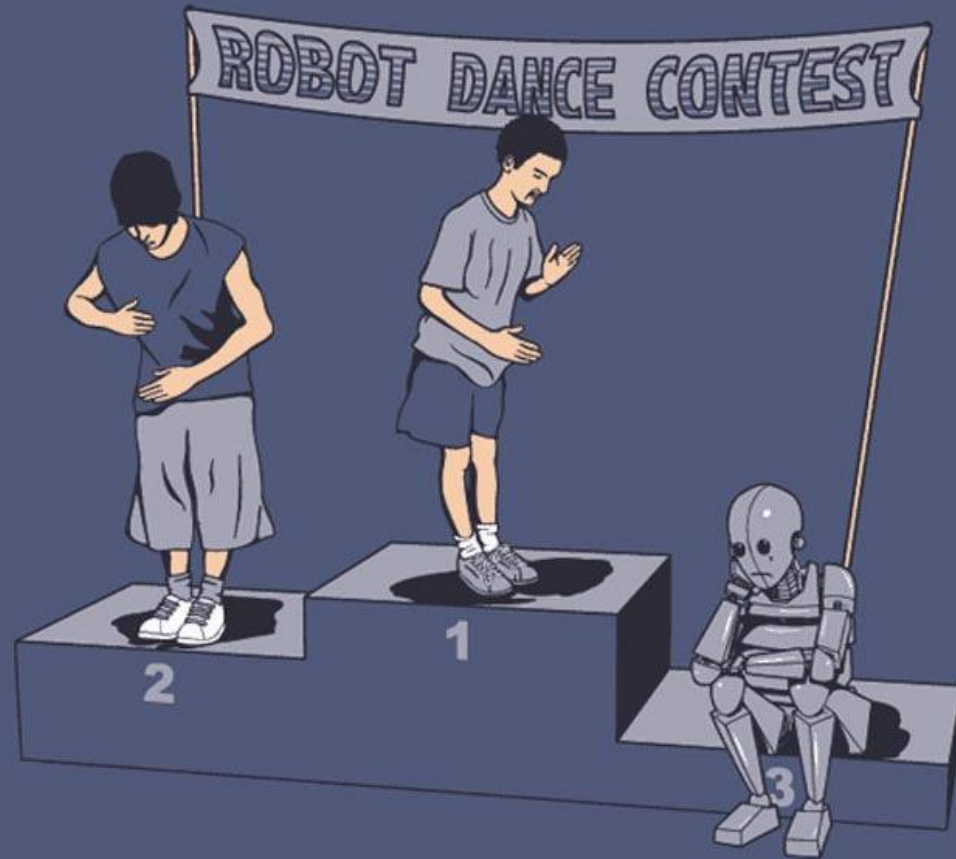
# EIGENSTÄNDIGE ANGEBOTE ODER PROGRAMMBEREICHE

- Umgang mit digitalen Kameras, Bildbearbeitung, Programmieren, Gamedesign lernen, eigene künstlerische Projekte umsetzen und sich für Vorbereitung auf ein Studium coachen lassen
- App-gestützte Stadtralleys, eigene Stadt softwaregestützt neu gestalten
- Skulpturen mit 3D-Software entwickeln und am 3D-Drucker ausdrucken oder Skulpturen aus Ton, Holz, Stein, Kabeln, Recyclingmaterialien dreidimensional scannen und in virtuelle Settings einbinden
- Roboter mit entsprechenden Maschinenbausätzen selbst bauen und automatisieren



# WAS KÖNNEN KOMMUNEN TUN?

- Ressortübergreifende Vernetzung und Zusammenarbeit unterschiedlicher Bildungsorte fördern, Hochschulen und Wirtschaftsförderung einbeziehen
- Gut gewartete technische Ressourcen und Know-How gebündelt für Träger kultureller Bildung zur Verfügung stellen
- Prozesse und Vernetzungsbewegungen fördern, Auf- und Ausbau digitaler Programmbereiche auch personell fördern, Autodidaktische Weiterbildungen von Fachkräften („Zeit“) fördern
- (Freie) Träger der Jugend-, Kultur- und Medienarbeit in Ganztagschulentwicklung einbeziehen



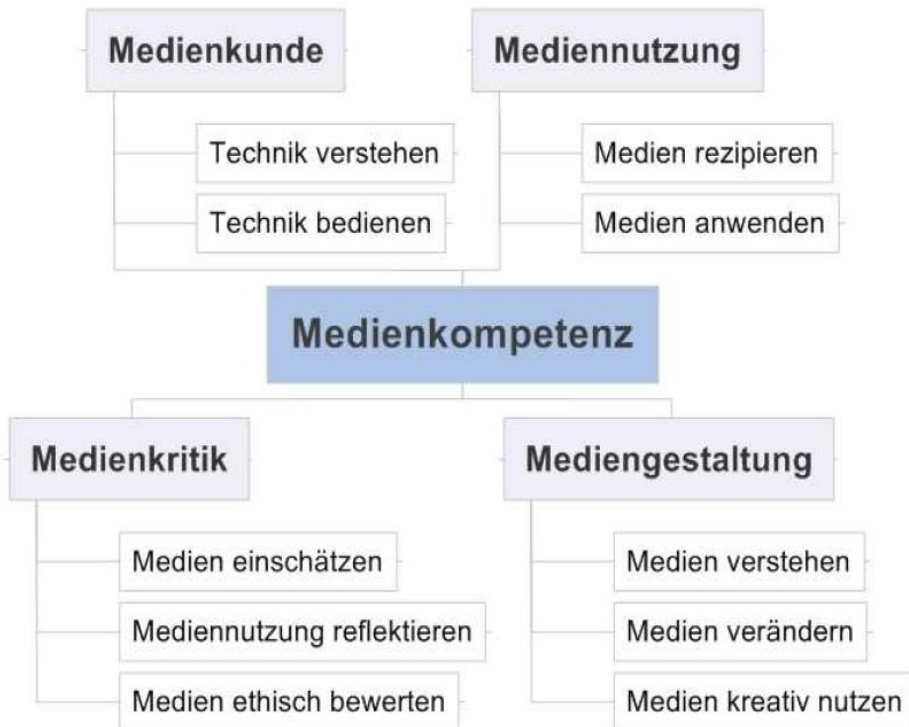
VIELEN DANK  
FÜR IHRE  
AUFMERKSAMKEIT !

Kontakt:  
[julia.nierstheimer@bjke.de](mailto:julia.nierstheimer@bjke.de)



# ANWENDUNGSKOMPETENZ $\neq$ MEDIENKOMPETENZ $\neq$ KULTURELLE MEDIENBILDUNG

## Die vier Säulen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke (1980er Jahre !)



## MEDIENKOMPETENZ

