

# Ästhetik Digitalität Macht

Neue Forschungsperspektiven im Schnittfeld von kultureller Bildung und Medienpädagogik

Netzwerk Forschung  
Kulturelle Bildung



## Book of Abstracts

18.-20. März 2021  
Online

Veranstaltet von:  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



# Joint Conference

11. Tagung des ›Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung‹ und Tagung der ›Sektion Medienpädagogik‹ der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft veranstaltet von:  
›Digitalisierung in der kulturellen Bildung – ein Metaprojekt (Teilprojekt1)‹ des Lehrstuhls für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Digitalisierung verändert Selbstverhältnisse, Gemeinschaftsformen und Demokratieverständnisse. Die gegenwärtige post-digitale Kultur und ihre ästhetischen Erfahrungsräume können ohne Kenntnis digitaler Medialität und digitaler Designs – verstanden als macht-geladene ästhetische Prozesse (Mareis 2016, von Borries 2016) – nicht mehr verstanden werden. Umgekehrt ist die Ausbreitung digitaler Medialität in der ästhetisierten Gesellschaft (Reckwitz 2012, Böhme 2016) nur mehr unter Bezug auf ästhetisch-kulturelle Praxen entschlüsselbar. Ästhetische, kulturelle und mediale Wissensfelder sind daher für pädagogische Handlungsfähigkeit wie auch für eine zukunftsgerichtete Entwicklung der Forschung zur kulturellen Bildung und Medienpädagogik unumgänglich.

Die gemeinsame Tagung des ›Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung‹, der DGfE-Sektion ›Medienpädagogik‹ und des Forschungsprojektes ›DiKuBi-Meta‹ (BMBF, 2018-2022) möchte Forschende zur ästhetisch-kulturellen Bildung und Forschende im Feld der Medienpädagogik zusammenbringen, gegenseitig Einsichten erkunden, Kooperationsmöglichkeiten sondieren und gemeinsam neue Perspektiven für Forschung und Praxis diskutieren.

Vor diesem Hintergrund stehen die Diskussionen im Vordergrund, das Eruiere von Schnittstellen mehr als die einzelnen Vorträge. Deshalb veröffentlicht das Tagungsteam hiermit im Vorfeld die Abstracts – so dass noch vor Beginn bereits Anknüpfungspunkte entdeckt werden, die während der gemeinsamen Tagung aufgegriffen werden können.

## Inhaltsverzeichnis

### DONNERSTAG 18.03.2021

#### Keynote

**Dieter Mersch** | »Praktiken künstlerischer Forschung als ästhetisches Denken.« - 6 -

#### PANEL 1 // SUBJEKTIVATION, ANERKENNUNG & VULNERABILITÄT

**Christoph Schröder // Michael Asmussen** | Artikulation, Anerkennung und Adressierung in digitalen Kontexten. Fragen und Suchen nach Subjektivationsmechanismen - 6 -

**Michaela Kramer // Jane Müller** | »Ich wurde auf einem Bild markiert, da war so ein Mädchen und die war nackt.« Zur Notwendigkeit von visueller Kompetenz und digitaler Souveränität. - 7 -

#### PANEL 2// AUGMENTIERTE PÄDAGOGIK DER DINGE

**Nicola Przybylka** | Wer versetzt wen oder was wohin – und wozu? Eine kritische Auseinandersetzung mit Augmented und Virtual Reality in Bildungsangeboten - 7 -

**Anja Gebauer** | »Das ist halt so eine App, die einen so durchs Museum führt.« - 8 -

**Marvin Sieger** | Artefakt, Störung, Krise – Zur produktiven Wirkmächtigkeit von Interaktionskrisen - 8 -

#### PANEL 3 // ÄSTHETIK, DIGITALITÄT, AKTIVISMUS

**Robert Hausmann** | Spekulative Taktiken: What will... be like? - 9 -

**Matthias Heider** | Influencer:innen der Identitären Bewegung: Rechtsextreme Darstellungsformen und Framing auf Youtube - 9 -

**Kirsten Winderlich // Stefanie Johns** | Mediale Bildungen digitaler Kinder- und Jugendöffentlichkeit -10 -

**PANEL 4 // GENERATIONALE RÄUME UND ÄSTHETIKEN**

**Anna Carnap // Viktoria Flasche** | Plattform vs. Polis – Exploration ästhetischer Strategien der Kritik in jugendlichen Medienkulturen - 10 -

**Katrin Potzel // Andreas Dertinger** | Aufwachsen mit digitalen Medien – Familien zwischen Macht und Ohnmacht - 11 -

**Miriam Haller** | Heterotopien des Alters? Mediale Räume kultureller Altersbildung in Zeiten von Corona - 12 -

**PERFORMANCE LECTURE // SPIRIO SESSIONS**

**Korbinian Riedhammer // Martin Ullrich // Sebastian Trump** - 12 -

 **FREITAG 19.03.2021**

**PANEL 5 // VON WIDERSTÄNDIGKEITEN & EMPOWERMENT**

**Dan Verständig** | Creative Coding zwischen Exploration, Selbstexpression und Kritik - 13 -

**Martina Leeker** | Performative Speculation-Labs als kulturelle Bildung. Intervenieren in der Gemengelage technologischer Bedingungen digitaler Kulturen - 13 -

**Stefan Meißner** | Maker-Literacy. Komplexitätskompetenz in der Maker-Education - 14 -

**PANEL 6 // PERFORMATIVE BILDUNG IN VISUELLEN KULTUREN**

**Miriam Goetz** | Wie verändern sich ästhetische Praxis und (auch informelle) kreativ-künstlerische Lern- & Bildungsprozesse am Beispiel populärer Lern-Plattformen bzw. Erklärvideos? - 14 -

**Annika Waffner** | Verschränkung kultureller Bildpraxen und Bildbegegnungen im Kunstunterricht - 15 -

**Nick Böhnke** | Instagrams Live-Video-Funktion. Das Ereignis eines ängstigen Entzugs des Weltbezugs - 16 -

**Parallele Themencluster**

**CLUSTER 1 | Interaktion & Partizipation** - 17 -

**Kerstin Hallmann // Fabian Hofmann // Jessica Knauer // Miriam Schmidt-Wetzel // Astrid Lembcke-Thiel**

**CLUSTER 2 | Lebensalter** - 17 -

**Sarah Kuschel // Ulrike Gerdiken**

**CLUSTER 3 | Diversität**

**Nina Stoffers // Nina Simon // Thomas Blum // Adrianna Hlukhovich // Kiwi Menrath // Josefine Siebert** - 17 -

<b>CLUSTER 4   Inklusion</b>	- 17 -
Juliane Gerland // Katharina Witte	
<b>CLUSTER 5   Cultural Practices – Learning through and in the Arts</b>	- 18 -
Meike Lettau // Katrin Lohbeck // Naomi Andrew Haruna // Shadrach Teryila Ukuma	
<b>PANEL 7 // MEDIALITÄTEN UND MATERIALITÄTEN ÄSTHETISCHER BILDUNG</b>	
<b>Julia Spitznagel   Die Medialität und Materialität des Digitalen begreifen</b>	- 19 -
<b>Martin Donner   (Un-)Sichtbares Design und ›Gesten der Freiheit‹. Zu technomedial bedingten Transformationen in der Ästhetischen Bildung</b>	- 19 -
<b>Matthias Krebs   Gemeinsam koordiniert Musizieren mit digitalen Musiktechnologien</b>	- 20 -
<b>PANEL 8 // DIGITALITÄT IN DER LEHRER:INNENBILDUNG</b>	
<b>Mariane Liebold // Juliane Tolle   Digitalisierungsbezogene Kompetenzen von Hochschuldozent:innen in den Lehramtsstudiengängen der TU Dresden</b>	- 20 -
<b>Daniel Autenrieth // Stefanie Nickel   KuDiKuPa – Kultur der Digitalität – Kultur der Partizipation?! Praxisbeispiel im Schnittfeld von Medien-, Demokratie- und Kultureller Bildung</b>	- 21 -
<b>Franziska Schwabl   Digitalisierung in der universitären Lehrerausbildung: Eine Frage des Change Managements?!</b>	- 22 -
<b>DOKTORAND:INNEN-FORUM DES JUNGEN NETZWERKS MEDIENPÄDAGOGIK</b>	
<b>Weiterführende Informationen</b>	- 22 -
<b>POSTER-RUNDGANG</b>	
<b>Wiebke Waburg // Micha Kranixfeld // Barbara Sterzenbach // Kristin Westphal // Ilona Sauer   Digitale Spuren künstlerischer Residenzen in ländlichen Räumen</b>	- 23 -
<b>Olga Neuberger // Inga Lotta Limpinsel // Ira Lewe // Sandra Aßmann   Kulturelle Bildung von sozioökonomisch benachteiligten Jugendlichen medial unterstützt erforschen</b>	- 23 -
<b>Felix Büchner // Sören Jannik Traulsen   Postdigitales Schultheater – eine Kartographie zentraler Akteur:innen im Diskurs ›Theater und Digitalität‹</b>	- 24 -
<b>Dany Weyer   Vom »Publikum von morgen« zum Künstler von heute – Schüler machen Oper im Festspielhaus Baden-Baden</b>	- 24 -
<b>Nina Altmaier // Patrick Jung // Verena Honkomp-Wilkens // Karsten Wolf   Informelles interessen geleitetes Lernen auf YouTube. Entwicklungen eines Analy-seinstruments zur Untersuchung didaktischer und gestalterischer Aspekte von Erklärvideos und Tutorials</b>	- 25 -
<b>LABOR 1</b>	
<b>Nadia Bader // Notburga Karl   time matters – mediatisierte Zeit in Tutorial-Videos</b>	- 25 -
<b>Keynote</b>	
<b>Katerina Krtilova   Schnittstellen, Säume, Kanten. Zur Allgegenwart und Unsichtbarkeit digitaler Technologien</b>	- 26 -

## SAMSTAG 20.03.2021

### Keynote

**Stephan Baumann** | KI und Kreativität - Rollenbilder im Wandel?! - 27 -

### LABOR 2

**Patrick Bettinger // Torsten Meyer // Konstanze Schütze // Manuel Zahn** | Kritik – Kontrolle – Korruption. Künstlerische Praxis unter postdigitalen Bedingungen - 27 -

### LABOR 3

**Maren Zühlke // Claudia Steinberg** | Digitale Tools in der Tanzvermittlung – zwischen technischen Möglichkeiten und leiblichem Zeigezwang - 28 -

### LABOR 4

**Heidrun Allert // Dan Verständig** | Connecting the Dots: Von Datenproduktionsmaschinen und ambivalenten Algorithmen - 28 -

### LABOR 5

**Christin Feldmann // Karolina Kaczmarczyk** | How to be a Digital Artist. Exploratives Medienkunstlabor an den Grenzen zwischen digital und analog - 29 -

### LABOR 6

**Echo Can Luo** | Chocho Studio Reshaping the Face - 30 -

### ABSCHLUSSPANEL

**(Re-)United?! Neue Forschungsperspektiven im Schnittfeld von kultureller Bildung und Medienpädagogik** | Impuls und Moderation: **Lisa Unterberg // Jule Korte** - 30 -

Organisation - 31 -

Hinweise zur Publikation - 32 -

Impressum - 32 -

 **DONNERSTAG 18.03.2021**

## KEYNOTE

**Dieter Mersch | »Praktiken künstlerischer Forschung als ästhetisches Denken.«**

### *Kurz-Vita:*

Dieter Mersch, Prof. em. für ästhetische Theorie und ehemaliger Leiter des Instituts für Theorie an der Zürcher Hochschule der Künste sowie Präsident der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik. Mitherausgeber des Internationalen Jahrbuchs für Medienphilosophie. Arbeitsschwerpunkte: Medienphilosophie, Philosophische Ästhetik, Kunstphilosophie, Bildtheorie, Musikphilosophie und Philosophie des 20. und 21. Jahrhunderts. Letzte Publikationen: Posthermeneutik, Berlin 2010; Ordo ab Chao/Order from Noise, Berlin/Zürich 2013; Epistemologien des Ästhetischen, Berlin/Zürich 2015 und zusammen mit Silva Henke, Nicolaj van der Meulen, Thomas Strässle und Jörg Wiesel das Manifest der künstlerischen Forschung. Eine Verteidigung gegen ihre Verfechter, Zürich 2019. Zahlreiche Aufsätze zur Künstlerischen Forschung, Medientheorie, Technikphilosophie und Kritik algorithmischer Rationalität.

## PANEL 1 // SUBJEKTIVATION, ANERKENNUNG & VULNERABILITÄT

**Christoph Schröder // Michael Asmussen | Artikulation, Anerkennung und Adressierung in digitalen Kontexten. Fragen und Suchen nach Subjektivationsmechanismen**

Ricken et al. (2017) haben ein erfassungsstarkes Analyseinstrumentarium von Anerkennungs- und Adressierungsprozessen entworfen, dessen Anwendung auf Ausdrucksformen in digitalen Medien jedoch krankt. Der vorliegende Beitrag aus dem Forschungsprojekt „Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung“ (Allert et al. 2019) befasst sich deshalb mit dem Versuch einer Erweiterung, um auch Adressierung und Anerkennung vor dem Hintergrund digitaler Ausdrucksmöglichkeiten in den Blick nehmen zu können.

Der Beitrag befasst sich mit dem Versuch, eine von Ricken et al. (2017) entwickelte Adressierungsheuristik auf den Kontext Sozialer Medien anzuwenden, um auf diese Weise Erkenntnisse zu zentralen Subjektivierungsmechanismen in Sozialen Medien zu gewinnen. Während sich verschiedene Beiträge bereits über Fallanalytische Arbeiten nähern (Geimer & Burghardt, 2019, Fischer 2016, Eickelmann 2019) steht eine systematischere Beschreibung von Subjektivierungsmechanismen in digitalen Kontexten noch aus. Eine über mehrere Jahre entwickelte Analyseheuristik zur Adressierung als zentraler Subjektivierungsbewegung von Reh, Ricken (2012), Ricken (2013), Ricken, Rose, Kuhlmann & Otzen (2017) und ergänzt durch Rabenstein (2018) bietet einen vielversprechenden relationalen und machtsensiblen Ansatz, dessen Übertragbarkeit auf digitale Praktiken der Artikulation (im Verständnis nach Jung 2005) jedoch nur beschränkt möglich ist. Die vorliegende Arbeit befasst sich mit dem Versuch, die vorliegende Analyseheuristik auf empirische Fallvignetten aus dem partizipativen Forschungsprojekt „Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung“ (Allert et al. 2019) anzuwenden, um einerseits methodische blinde Flecken bei der Analyse digitaler Adressierungspraktiken auszumachen und der Frage nachzugehen, wie digitale Technologien selbst Subjekte adressieren und damit machtförmig in den Prozess subjektivierender Adressierung eingreifen. Der Beitrag möchte damit die auf überwiegend menschliche Akteur\*innen gerichtete Heuristik von Ricken et al. um nicht-menschliche Aktanten wie Algorithmen erweitern, die in ihrer konstitutiven Verwobenheit (Orlikowski 2007) nicht neutral, sondern politisch (Allert & Richter 2017) an Praktiken der digitalen Artikulation beteiligt sind.

### *Kurz-Vitae:*

**Christoph Schröder** studierte Musikwissenschaft und Pädagogik an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Seit 2017 arbeitet er als wiss. Mitarbeiter im Forschungsprojekt „Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung“, das im Rahmen des BMBF-Förderschwerpunkts „Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“ gefördert wird. Schwerpunkt der eigenen Forschung ist die Beobachtung von Bildungs- und Subjektivationsmechanismen alltäglicher Artikulationspraktiken in Verwobenheit mit digitalen Medien.

**Michael Asmussen** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Pädagogik (Abteilung Medienpädagogik/ Bildungsinformatik) der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der pädagogischen Bildungs- und kulturwissenschaftlichen Praxistheorien. In seiner Dissertation hat er sich mit der Fundierung eines praxistheoretischen Bildungsbegriffs beschäftigt.

## **Michaela Kramer // Jane Müller | »Ich wurde auf einem Bild markiert, da war so ein Mädchen und die war nackt.« Zur Notwendigkeit von visueller Kompetenz und digitaler Souveränität.**

Der Beitrag diskutiert visuelle Kompetenz und digitale Souveränität als Bezugspunkte in einer tiefgreifend mediatisierten Welt. Er systematisiert die Ansätze und illustriert sie am Beispiel der Auseinandersetzung Jugendlicher mit ungewollt erhaltenen oder verbreiteten Nacktbildern. Daten hierzu liefern zwei qualitative medienpädagogische Studien. Bilder sind im Alltag Jugendlicher omnipräsent. Trotz einer scheinbar universellen Verständlichkeit und leichten Handhabung von fotoproduzierenden und -distribuierenden Medien sind gerade aufgrund dieser Allgegenwart Kompetenzen notwendig, um Bildern angemessen zu begegnen. Zur Frage, welche Fähigkeiten in einer visuell mediatisierten Gesellschaft (Reißmann 2015) handlungsfähig machen, wurden in Medienpädagogik und kultureller Bildung unterschiedliche Konzepte entwickelt. Demnach nehmen Aspekte des ästhetischen Urteilsvermögens eine wichtige Rolle ein. In gewissen Handlungszusammenhängen werden jedoch darüber hinaus Fähigkeiten an der Schnittstelle visueller Kompetenz und digitaler Souveränität erforderlich. Legt erstere den Fokus auf die Unterscheidung ikonischer und symbolischer Qualitäten von Bildern (Mikos 2000), verweist zweite auf die Relationalität der Fähigkeit eigene Handlungsentwürfe im Umgang mit digitalen Medien kompetent, selbstbestimmt und sicher zu realisieren und unterstreicht so die Abhängigkeit dieser Fähigkeit von individuellen, sozialen, aber auch technischen und rechtlichen Aspekten (Müller et al. 2020). Der Beitrag stellt unter Einbezug der Daten zweier qualitativ angelegter Studien medienpädagogischer Jugendforschung einen Ansatz vor, der diese beiden theoretischen Perspektiven miteinander verknüpft. Die alltägliche Konfrontation Jugendlicher mit sexualisiertem visuellem Material dient dabei zur exemplarischen Verdeutlichung dieser Verknüpfung.

Der Beitrag wird als Video eingereicht. Für Diskussionen stehen wir live zur Verfügung.

### *Kurz-Vitae:*

**Michaela Kramer**, Dr., Leuphana Universität Lüneburg 2006-2010, Universität Hamburg 2010-2019, Promotion 2020, seit 10/2019 akademische Rätin a. Z. am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Arbeitsschwerpunkte: Medienbiografie, Jugend, visuelle Forschungsmethoden

**Jane Müller**, Dr., Universität Leipzig 2003-2010, Universität Augsburg 2010-2014, Technische Hochschule Nürnberg 2014-2018, Promotion 2016, seit 08/2018 Post-Doc im DFG-Projekt "Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung" am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Arbeitsschwerpunkte: Mediatisierte Sozialisationsprozesse, Digitale Souveränität

### *Weitere Projektmitarbeiter*

**Katrin Potzel** (M.A.), Universität Bayreuth 2014-2017, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg 2017-2019, seit 10/2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt "Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung" am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Arbeitsschwerpunkte: Sozialisationsprozesse in einer mediatisierten Gesellschaft, Medienerziehung in Familien

**Mareike Thumel** (M.A.), Hochschule Merseburg 2008-2012, Universität Hamburg 2012-2019, seit 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin im BMBF-Projekt „Primat des Pädagogischen in der Digitalen Grundbildung“ am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Arbeitsschwerpunkte: außerschulische Medienbildung, mittleres Kindesalter, Medienkompetenzförderung in der Grundschule

## **PANEL 2// AUGMENTIERTE PÄDAGOGIK DER DINGE**

### **Nicola Przybylka | Wer versetzt wen oder was wohin – und wozu? Eine kritische Auseinandersetzung mit Augmented und Virtual Reality in Bildungsangeboten**

Die „vornehme Zurückhaltung“ der Medienwissenschaft gegenüber bildungsbezogenen Medienthemen sowie unterrepräsentierte, kulturwissenschaftliche Bezugnahmen in der Medienpädagogik weisen beiderseits auf blinde Flecken hin, denen sich der Beitrag durch einen medienkulturwissenschaftlichen Zugang widmet. Medien werden dabei über ein instrumentelles Verständnis als verfügbare Werkzeuge zur Archivierung und Bereitstellung von Wissen hinaus als an der Bedeutungsproduktion in Bildungsprozessen beteiligte Akteure ernst genommen und damit in ihrer soziokulturellen und materiellen Dimension perspektiviert.

Derzeit bewerben überwiegend nicht originär im Bildungssektor angesiedelte Unternehmen mit Augmented und Virtual Reality (AR und VR) einen Paradigmenwechsel für das Lehren und Lernen, indem vergangene Zeiten „hautnah erfahrbar“ gemacht oder „die Welt“ und Zeitzeug:innen des Zweiten Weltkriegs ins Klassenzimmer geholt werden sollen. Der Beitrag diskutiert anhand ausgewählter Lehr- und Lernangebote, die AR und VR einsetzen, welche Wissens- und Machteinschreibungen sich aus den diskursiv hervorgebrachten Spezifika (z. B. den Erfolgsversprechen der Formate

an den Lernerfolg) und Operationsformen der Anwendungen (Funktionsweisen und Interfacedesigns etc.) ableiten lassen. Damit einhergehend wird der Frage nachgegangen, welchen Einfluss AR- und VR-Formate auf Körper-, Zeit- und Raumverhältnisse und damit auch auf die inhaltliche Ausrichtung der Fächer Sport, Geschichte und Geographie nehmen. Der Beitrag soll für medienpädagogische Diskussionen anschlussfähig sein und AR- und VR-Medien jenseits einer technologischen Aufrüstung der Schulen als Akteure kultureller Transformationsprozesse in den Blick nehmen.

*Kurz-Vita:*

**Nicola Przybylka** (M.A.) studierte an der Ruhr-Universität Bochum Medienwissenschaft und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt DiAL:OGe – Digitalisierung in der Ausbildung von Lehramtsstudierenden: Orientierung und Gestaltung ermöglichen, das im Rahmen der Qualitätsoffensive Lehrerbildung vom BMBF gefördert wird. Sie promoviert zum Einsatz von Augmented und Virtual Reality in Bildungskontexten und ist Sprecherin der AG Medienkultur und Bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Weitere Forschungsinteressen liegen im Bereich der Mensch-Maschine-Beziehung (insb. japanische Robotik) sowie in den Game Studies.

---

## **Anja Gebauer | »Das ist halt so eine App, die einen so durchs Museum führt.«**

„Das ist halt so eine App, die einen so durchs Museum führt“ So umschreibt Lena (12 J.) die mobile Anwendung Mit Marion durch den Blauen Reiter, mit der das Mädchen vorab die gleichnamige Kunstaussstellung im Lenbachhaus besuchte. Die Tablet-Applikation wurde unter Einbezug der Zielgruppe angelehnt an das Design Thinking (vgl. Simscek und Kaiser 2019) entwickelt. Dabei wurden die Designvorschläge von Kindern im Alter von 8-12 Jahren mit fachwissenschaftlichen Aspekten der flankierenden Rahmendisziplinen aus Kunst-, Pädagogik-, Museums- und Medienwissenschaften in zehn Anforderungskriterien verdichtet. Das darauf basierende, als experimentell zu verstehende digitale Vermittlungsprogramm eröffnet verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Doch welche Interaktionen zeigen sich im Rahmen der digitalen Vermittlungssituation und was lässt sich daraus für das Design digitaler Formate folgern? Um jenseits einer technologischen Betrachtung Erkenntnisse über die kindliche Kunstrezeption (als aktiver Prozess vgl. Uhlig 2005) in der digitalen Vermittlungssituation zu gewinnen, wurde empirisch forschend angesetzt. Der Datenkorpus setzt sich zusammen aus Beobachtungsprotokollen (vgl. Breidenstein/Hirschauer/Kalthoff/Nieswand 2015), leitfadengestützten Interviews (vgl. Helfferich 2009) sowie elektronischen Daten (z.B. digitale Kinderzeichnungen), die bei Museumsbesuchen von Kindern und deren Familien mit der mobilen Anwendung generiert wurden. Anhand des Forschungsstils der Grounded Theory (vgl. Strauss und Corbin 1996) wurde ein Modell entwickelt, welches im Vortrag ausschnitthaft dargelegt und zur Diskussion gestellt werden soll. Darin werden vier Einflussfaktoren der digitalen Vermittlungssituation (digitale Technik, menschliche Gemeinschaft, persönlicher Kunstbezug und pädagogischer Impuls) ausgemacht, welche im Vortrag anhand von Beispielen erläutert werden. Daran lässt sich reflektieren, wie die Designprinzipien einer „App, die einen so durchs Museum führt“ die Kunstrezeption der Kinder bedingt.

*Kurz-Vita:*

**Anja Gebauer** arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Studienreferentin am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Sie lehrt dort im Bereich der Kunstdidaktik, Museumspädagogik und gestalterischen Praxis. Im Rahmen ihrer Dissertation forscht sie zum Einsatz digitaler Medien in der musealen Kunstvermittlung, begleitend dazu ist sie für verschiedene Museen und außerschulische Träger tätig. Ihre Forschungsinteressen liegen in der qualitativ-empirischen Sozialforschung, den Museumswissenschaften, partizipativen, innovativen und kollaborativen Methoden der Kunstpädagogik sowie der Digitalität.

---

## **Marvin Sieger | Artefakt, Störung, Krise – Zur produktiven Wirkmächtigkeit von Interaktionskrisen**

Im Projekt be\_smart wird die Bedeutung spezifischer Musik-Apps für die Teilhabe von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit komplexen Behinderungen u.a. anhand von Videoanalysen explorativer musikalischer Interaktionssettings untersucht.

In unserem Beitrag nehmen wir audio-visuelle Daten von Musiziersituationen mit digitalen Geräten in den Blick, um 1.) in die analytischen Begriffe Artefakt, Störung und Krise einzuführen und diese dann 2.) an unserem Datenmaterial zu operationalisieren. Die Trias soll dazu dienen, Behinderung weniger als individuelles Merkmal einer Person, sondern vielmehr als Phänomen praktisch hervorgebrachter soma-technischer Relationen zu begreifen.

Wir gehen davon aus, dass Artefakte und Störungen der (produktive) Normalfall jeder Interaktionsordnung (Goffman 1983) sind. Artefakte sind in diesem Sinne als nicht intendierte körperliche Effekte, zugleich aber als die Interaktionsordnung mitkonstituierende Größen aufzufassen. Störungen sind in diesem Kontext Phänomene, die konkret auf Agency verweisen. Sie kommen innerhalb unserer Daten meist auf der Ebene digital-technischer Geräte zum Tragen. Um Störungen zu bearbeiten, müssen bestimmte Ressourcen wie Aufmerksamkeit oder bestimmte Routinen mobilisiert werden. Krisen zwingen hingegen die Interaktionsteilnehmer:innen dazu, jenseits von bereits etablierten Routinen und Praktiken die Interaktion zu stabilisieren, da sie ansonsten abreißt.

Besonders im Kontext von Interaktionen bei komplexer Behinderung kann Artefakt-, Störungs- und Krisenmanagement besonders schwierig sein, da es sich um komplexe sozio-materielle Ensembles handelt, in denen alle drei genannten Phänomene in erhöhtem Maße zum Tragen kommen können. Artefakte, Störungen und Krisen tragen somit analytisch vornehmlich (1) Körpern, (2) (digitalen) Geräten und (3) Kommunikation Rechnung, da sich die beforschten Situationen grundlegend aus den Verbindungen speisen, die diese drei Bezugsgrößen miteinander eingehen.

Besonders digitale Musiziergeräte bergen dabei gerade wegen ihrem Störungspotenzial Möglichkeiten, die Interaktion zu stabilisieren, Krisen vorzubeugen und Artefakte interaktional zu kompensieren.

„Macht“ wird in dieser Perspektive zu einem relationalen Phänomen, das sich aus den praktischen Verbindungen und (Un)Möglichkeiten, die die beteiligten Aktanten<sup>1</sup> im Interaktionsverlauf realisieren, ergibt.

*Kurz-Vita:*

**Marvin Sieger** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Leibniz Universität Hannover und forscht derzeit – im Rahmen des vom BMBF geförderten Projekts *be\_smart* – zur Aneignung von digitalen Geräten und zu Musizierpraktiken im Kontext „schwere Behinderung“. Methodisch und methodologisch ist das Vorgehen vornehmlich am „Interpretativen Paradigma“ und an Praxisforschung orientiert.

### PANEL 3 // ÄSTHETIK, DIGITALITÄT, AKTIVISMUS

#### **Robert Hausmann | Spekulative Taktiken: What will... be like?**

Gegenwärtiges In-der-Welt-Sein scheint vom Zukünftigen, vom Spekulativen, von ungleichzeitigen und permanent vorläufigen Bedingungen bestimmt zu werden. Digitalität hat Subjekte, Räume und Alltagspraktiken durchdrungen. In diesen postdigitalen Verhältnissen entwerfen nicht nur aktuelle Künstler:innen, sondern auch TikTok:innen Szenarien des *What if* und *What will ... be like*. Sie erzeugen dabei spekulative Spielräume für (Un-)Möglichkeiten und Projektionen von Zukünften im Hier und Jetzt. Im Beitrag werden diese Modi von Zukünftigkeit in den Blick genommen. Es wird beschrieben, wie diese Taktiken des Erweiterns und handelnden Erprobens von Zukunft neue Impulse für Bildungsprozesse eröffnen.

*Kurz-Vita:*

**Robert Hausmann** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter der Professur für Didaktik der bildenden Kunst an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. 2015-19 war er Lehrer für die Fächer Kunst und Geschichte an einem Gymnasium in Magdeburg. Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Zukunftsentwürfe aktueller Kunst, Updates für eine gegenwärtige Kunstpädagogik der Zukunft, Prototypen – kunstpädagogisches Handeln in einer Gegenwart der Digitalität (Dissertationsprojekt), aktuelle Medienkultur und Bildungstheorie.

---

#### **Matthias Heider | Influencer:innen der Identitären Bewegung: Rechtsextreme Darstellungsformen und Framing auf Youtube**

Die Rechtsextremistischen Anschläge und Morde in den Jahren 2019 und 2020 haben zu einem breiten öffentlichen Diskurs zum Thema Rechtsextremismus geführt. Und obwohl solche Angriffe besonders große Aufmerksamkeit und Bestürzung auf sich ziehen, dürfen sie nicht darüber hinwegtäuschen, dass eine Auflösung der historischen Tabuisierung rechtsextremer Ansichten und ein Sinken der Hemmschwelle zu diesen Einstellungen zu beobachten ist. Dabei unterscheidet sich das Auftreten der sogenannten Neuen Rechten stark von dem stereotypen Bild des aggressiven und martialischen Neo-Nazis. Eine Veränderung in der Ästhetik des Rechtsextremismus ist zu beobachten. (Weiss, 2008)

Die Neue Rechte nutzt die digitalen Medien, um ihr Gedankengut zu verbreiten und um neue Anhänger:innen zu rekrutieren. (Fielitz & Marcks, 2020). Besonders deutlich wird dies bei Influencer:innen der rechtsextremen Identitären Bewegung (IB) auf YouTube, die in ihren Videos Bezug auf politische Themen. (Bruns et al., 2018)

Mittels qualitativer Inhaltsanalyse (Mayring, 2016) und den methodischen Lehren der Film- & Fernsehanalyse (Mikos, 2008) wurden fünf Videos der erfolgreichsten Influencer:innen der Identitären Bewegung analysiert.

Der Vortrag beleuchtet Teilergebnisse der 2020 durchgeführten Studie und zeigt, unter Zuhilfenahme der Framing- (Scheufele, 1999) & Agenda-Setting-Theorie (McCombs & Shaw, 1972), auf, dass die YouTuber:innen bekannte ästhetischer, inhaltlicher und struktureller Mittel und Formate nutzen und diese mit rechtsextremer Ideologie anreichern. Sie adaptieren journalistische Formate und wirken so glaubwürdiger. Sie nutzen die Ästhetik gängiger YouTube-Genres und fügen sich so nahezu nahtlos auf der Video-Plattform ein. Durch komödiantische Grafiken, besonders gesetzte Schnitte und Videotechniken oder andere komische Elemente schaffen sie dabei Inhalte, die vor allem für eine jüngere Zielgruppe anschlussfähig erscheinen. Die rechtsextreme Ideologie hinter den Videos ist dabei nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen.

Da Medienwirkungseffekte vor allem auch von der Sozialisation und Vorbildung der Rezipierenden abhängen (Neuman et al., 1992), wird zum Abschluss des Vortrags aufgezeigt, wie die gewonnenen Ergebnisse für eine praktische medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen eingesetzt werden können.

#### *Kurz-Vita:*

**Matthias Heider** studierte Medienwissenschaften & Medienpraxis sowie Soziologie an der Universität Bayreuth. Seinen Master im Fach Medienwissenschaft absolvierte er an der Filmuniversität Babelsberg. In seinen Forschungen beschäftigt er sich vor allem mit politischen YouTuber:innen sowie mit der Mediennutzung innerhalb bestimmter Fan-kulturen. Momentan arbeitet er für die Stiftung digitaler Spielekultur und führt dort ein Modellprojekt zum Einsatz digitaler Spiele an Schulen durch.

## **Kirsten Winderlich // Stefanie Johns | Mediale Bildungen digitaler Kinder- und Jugendöffentlichkeit**

Der Beitrag widmet sich Potentialen von medialer und ästhetischer Bildung im Kontext des Klimawandels. Am Beispiel des Kunstwerks *Earth Speakr* von Olafur Eliasson werden mediale Bildungen digitaler Kinder- und Jugendöffentlichkeit befragt und anhand raum- und zeitbezogener Möglichkeiten diskutiert und veranschaulicht.

„Der Klimawandel ist zu groß für unsere Wahrnehmung“, schreibt Tobias Haberkorn, Redakteur im Ressort Kultur der ZEIT. Diese Beobachtung weist auf die sowohl zeitlich, räumlich als auch ereignishaft dissoziierten dynamischen Prozesse des Klimawandels hin und begründet darin zugleich eine Hürde des notwendigen aber fehlenden Klimabewusstseins. Dieses zu bilden und damit einhergehend gesellschaftliches, politisches wie eigenes Handeln zu reflektieren, zeigt sich als Grundbedingung eines kollektiven Gefühls des „Being-With-Earth“ (Latour 2018) – einer rettenden Haltung für die Zukunft der nächsten Generation. Um spürbar zu erfahren, was sich unserer Wahrnehmung in seiner Komplexität entzieht, benötigt es Formen der Sichtbarkeit, der Öffentlichkeit und der Teilhabe.

Die Problematik des Klimawandels verdeutlicht, dass diejenigen, die dessen Folgen am deutlichsten spüren werden, in der Virtualität ihres Status der nächsten Generation, keine eigene politische Stimme haben bzw. im »Noch Nicht« (Bloch 1985) verharren. Die Fridays for Future Bewegung, maßgeblich motiviert durch das Handeln der 17-jährigen schwedischen Klimaschutzaktivistin Greta Thunberg, zeigt weltweit den Handlungswillen und Bedarf von Kindern und Jugendlichen, sich öffentlich zum Klimawandel zu positionieren. Sie fordern mit Entschlossenheit dazu auf, die Folgen des Klimawandels durch nachhaltiges, ressourcenschonendes und verantwortungsvolles Handeln abzuschwächen. Dies sind Appelle von Kindern – diese repräsentieren gelebte Kinder- und Jugendöffentlichkeit.

Vor dem Hintergrund des digitalen Wandels, medialer Transformationen unseres Denkens und veränderter Machtverhältnisse in unserer Informationsgesellschaft (z. B. #fakenews), stellt sich die dringende Frage, welche Möglichkeitsräume digitale Kinder- und Jugendöffentlichkeit als Bestandteil kulturellen (Er)Lebens erfahren kann. Der Experte für Kinderpolitik Michael Klundt argumentiert für eine progressive Kinder- und Jugendöffentlichkeit, die auf eine „erweiterte individuelle und kollektive Erfahrungs- und Handlungsfähigkeit“ im Sinne von „Mit- und Selbstbestimmung“ abziele (Klundt 2013:35).

In unserem Beitrag wollen wir vor dem Hintergrund eines grundlegenden Rechts auf Beteiligung und Öffentlichkeit von Kindern und Jugendlichen (vgl. Klundt 2013:31) die Potentiale von medialer und ästhetischer Bildung im Kontext des Klimawandels am Beispiel des Kunstwerks *Earth Speakr* von Olafur Eliasson beleuchten. Dabei interessiert uns eine an Oskar Negt anschließende „raumbetontere Öffentlichkeit“ (Negt/Kluge 1972:466), die „mehr Bewegungsspielräume und andere Zeiträume“ (Klundt 2013:32) betrifft, wie sie im Digitalen medial erfahrbar sein können.

#### *Kurz-Vitae:*

**Kirsten Winderlich**, Prof. Dr. phil., Universitätsprofessorin, Universität der Künste Berlin.

Arbeitsschwerpunkte: Theorie und Praxis Ästhetischer Bildung/Kunstpädagogik, Bildungspotenzial Raum, Zeitgenössische Bilderbuchkunst/Kindheitsforschung. <http://kirsten-winderlich.de>

**Stefanie Johns**, Dr. phil. des., wissenschaftliche Mitarbeiterin, Universität der Künste Berlin. Arbeitsschwerpunkte: Bildtheorie und -philosophie, Mediale und Ästhetische Bildung/ Kunstpädagogik, Künstlerische Forschung. <http://stefaniejohns.de>

## **PANEL 4 // GENERATIONALE RÄUME UND ÄSTHETIKEN**

### **Anna Carnap // Viktoria Flasche | Plattform vs. Polis – Exploration ästhetischer Strategien der Kritik in jugendlichen Medienkulturen**

Der Beitrag widmet sich der Exploration widerständiger, ästhetischer Social Media Praktiken von Jugendlichen. Social Media Plattformen erzeugen im Rahmen ökonomischer Strategien reaktive, mediale Konvergenzräume. Sie stellen sich mittels prognostisch operierender Algorithmen auf die Anwender:innen ein. Ästhetisch-ludische Praktiken bergen das Potential, hegemoniale Strukturen zu visibilisieren und aktionistisch zu bearbeiten. Der Beitrag geht der Frage nach, inwiefern Tik Tok Videos auch als (macht-) kritisch charakterisiert werden können. Der Beitrag widmet sich im explorativen Modus der Rekonstruktion widerständiger ästhetischer Praxen in jugendlichen Medienkulturen. Während der Corona Pandemie wird zunehmend versucht, Aspekte des (Alltags-) Lebens in Online-Formate zu 'übersetzen'. Dabei wird meist auf Social Media Plattformen und ihre Angebote zurückgegriffen, was insbesondere für die Artikulation von

Protest kritisch zu reflektieren ist. Im Gegensatz zum Marktplatz, der Polis steht hier kein unabhängiger, öffentlicher Diskursraum für eine demonstrative Artikulation von Kritik zur Verfügung. Social Media Plattformen erzeugen im Rahmen ökonomischer Strategien reaktive, mediale Konvergenzräume und stellen sich mittels prognostisch operierender Algorithmen auf die Anwender\*innen ein (Nassehi 2019). Über Techniken der Zensur hinaus invisibilisieren Plattformen ihre algorithmische Gestimmtheit und entziehen sich so einer kritisch-kognitiven Bearbeitung. Social Media Plattformen stellen – mit Bezug auf Rancière – gerade keine "Bühne für das Verhandeln zwischen Polizei und Politik" dar (Sonderegger 2012: 117), sondern verstärken die Sichtbarkeit der bereits Anteilhabenden noch (Jörissen 2020). Ästhetisch-ludische Praktiken bergen das Potential, hegemoniale Strukturen zu visibilisieren und aktionistisch zu bearbeiten (Richter & Allert 2017, Hoffarth 2018). Im Rahmen des Beitrags soll anhand von Tik Tok Videos diskutiert werden, inwieweit diese ästhetischen Strategien auch als (macht-) kritische charakterisiert werden können und etablierte Kritik Konzepte der Ästhetischen Theorie im Kontext digitaler Medienkultur anschlussfähig sind.

#### *Kurz-Vitae:*

**Viktoria Flasche** ist Promovendin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und Ästhetische Bildung an der Friedrich-Alexander Universität Erlangen Nürnberg. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Jugendforschung und Medienbildung.

**Anna Carnap** ist Bildungsforscherin und Dozentin am Institut für Erziehungswissenschaft, Abteilung Allgemeine Grundschulpädagogik der Humboldt Universität zu Berlin. Ihre Forschungsinteressen betreffen gesellschaftliche Veränderungsprozesse, performative Geschlechtertheorie und rekonstruktive Methodenentwicklung.

Viktoria Flasche und Anna Carnap sind Mitglieder im DFG-Netzwerk "Transformative Bildlichkeit" (2019-2021).

---

## **Katrin Potzel // Andreas Dertinger | Aufwachsen mit digitalen Medien – Familien zwischen Macht und Ohnmacht**

Digitale Medien stellen Familien immer wieder vor neue Herausforderungen und Machtbalancen in Frage. Vor dem Hintergrund der Befunde aus einer qualitativen Längsschnittstudie wird das Verhältnis von Macht und Ohnmacht sowie die Souveränität der Akteure im Umgang mit den medialen Herausforderungen aus sozialkonstruktivistischer Perspektive diskutiert.

Ausgehend von der Prozesssoziologie (Elias 1971) beleuchtet der Beitrag die Bedeutung der tiefgreifenden Mediatisierung und der Digitalisierung für veränderte Machtbalancen in der familialen Sozialisation von Kindern. Verbunden mit der Annahme, dass bei der gemeinschaftlichen Konstruktion sozialer Zusammenhänge (Figurationen) den dabei eingesetzten kommunikativen Praktiken eine zentrale Rolle zukommt (Hepp et al 2017), erscheint eine Auseinandersetzung mit den Medienensembles und den Medienrepertoires der Familienmitglieder im Rahmen der Sozialisationsforschung bedeutsam (Kammerl et al. 2020). Sowohl vor dem Hintergrund sozialer und technologischer Entwicklungen sowie aufgrund des Prozesscharakters von Sozialisation sind dabei vor allem die «fluktuierenden Machtbalancen» (Elias 1971, 143) zwischen den beteiligten Akteuren und darüber hinaus die sich wandelnden affektiven Bindungen (Valenzen) zu betrachten. So ermöglichen beispielsweise Smartphones dezentrierte Interaktionsordnungen mit raum-externen Kommunikationspartnern sowie neue Formen synchroner und asynchroner Kommunikation (z. B. Wiesemann / Fürtig 2018, 208). Dadurch werden Machtbalancen in kommunikative Figurationen der Domäne Familie berührt auf die diese in unterschiedlicher Weise kommunikativ (z. B. medienerzieherisch) reagiert. Macht und Ohnmacht der Familien im Umgang mit den digitalen Herausforderungen sowie die Souveränität der Akteure werden vor dem Hintergrund der Befunde einer qualitativen Längsschnittstudie zur Sozialisation in sich wandelnden Medienumgebungen aus sozialkonstruktivistischer Perspektive diskutiert.

#### *Kurz-Vitae:*

**Katrin Potzel** (M.A.), seit 10/2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt "Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung" am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Davor Universität Bayreuth 2014-2017.

Arbeitsschwerpunkte: Sozialisationsprozesse in einer mediatisierten Gesellschaft, Medienerziehung in Familien

**Andreas Dertinger** (M.A.) ist seit 02/2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Seine aktuellen Arbeitsschwerpunkte sind Medienbildung in der Schule und digitale Medien in inklusiven Lehr-Lern-Settings.

#### *Projektmitarbeiter:innen*

**Rudolf Kammerl**, Prof. Dr., seit 2016 Inhaber des Lehrstuhls für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik und Leiter des Instituts für Lern-Innovation an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Davor Professor für Erziehungswissenschaft mit Schwerpunkt Medienpädagogik an der Universität Hamburg 2008-2016  
Arbeitsschwerpunkte: Sozialisations- und Bildungsprozesse in einer mediatisierten Gesellschaft

**Claudia Lampert, Dr.**, Senior Researcher am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut in Hamburg. Arbeitsschwerpunkte: Rolle digitaler Medien in der Lebenswelt von Kinder und Jugendlichen, Medienerziehung in der Familie, medienbezogene Gesundheitskommunikation.

**Jane Müller, Dr.**, seit 08/2018 Post-Doc im DFG-Projekt "Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung" am Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Davor Universität Augsburg 2010-2014, Technische Hochschule Nürnberg 2014-2018  
Arbeitsschwerpunkte: Mediatisierte Sozialisationsprozesse, Digitale Souveränität

**Marcel Rechlitz, (Dipl. Päd.)** seit 2014 am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut in Hamburg und seit 10/2018 wissenschaftliche Mitarbeiter im DFG-Projekt "Sozialisation in einer sich wandelnden Medienumgebung". Davor: Jugendschutz.net 2008-2013. Arbeitsschwerpunkte: Rolle digitaler Medien in der Lebenswelt von Kinder und Jugendlichen, Medienerziehung in der Familie.

---

## **Miriam Haller | Heterotopien des Alters? Mediale Räume kultureller Altersbildung in Zeiten von Corona**

Die Topografie des Alters wird durch die Pandemie einschneidend verändert: Schließlich richtet sich das social distancing-Gebot besonders eindringlich an ältere Menschen. Der Beitrag analysiert aus heterotopologischer Perspektive, wie drei durch den Förderfonds Kultur & Alter des Landes NRW geförderte Projekte die räumliche Distanz überbrückt und virtuelle wie analoge Räume der kulturellen Altersbildung geschaffen haben.

Die Schutzmaßnahmen gegen die Ansteckung mit Covid 19 bewirken eine vorher nie dagewesene räumliche Distanz zwischen den Generationen: Schließlich treffen die Regulierungen des sogenannten social distancing die als besonders vulnerabel eingeschätzte Gruppe der Über50-Jährigen besonders stark. Auf diese Situation haben viele Kulturpädagog:innen schnell mit der Entwicklung alternativer Angebote der kulturellen Altersbildung reagiert, die dem Gebot räumlich-körperlicher Distanz Rechnung tragen. Es wurden virtuelle Räume, mediale Brücken und Kanäle konstruiert, um die Mauern und Altersgrenzen zu überwinden, die die Pandemie neu errichtet hat.

In meinem Forschungsprojekt analysiere ich aus kulturtopologischer Perspektive (spatial turn) im Anschluss an Michel Foucaults Begriff der Heterotopie (Foucault 1967/1990, vgl. auch Haller 2011/2020) anhand von drei Fallbeispielen Konzepte und Methoden der kulturellen Altersbildung in Zeiten von Corona. Methodisch baue ich auf drei Fallstudien auf, die aus den insgesamt 14 der im Jahr 2020 durch den Förderfonds Kultur & Alter des Landes Nordrhein-Westfalen geförderten Projekten ausgewählt wurden. Datenbasis sind die Konzeptpapiere der Projekte, Beobachtungen sowie Expert:inneninterviews mit den Angebotsleitenden.

Leitend für die Analyse sind drei Fragen: Wie kann Kulturteilhabe und kulturelle Bildung älterer Menschen trotz räumlicher Distanz ermöglicht werden? Welche medialen Kanäle und virtuellen wie analogen Räume für kulturelle Bildung im Alter werden geschaffen? Wie reagieren die Projekte auf die topografische „Neuvermessung“ des Altersdispositivs?

### *Kurz-Vita:*

**Miriam Haller, Dr.** ist Kultur- und Bildungswissenschaftlerin und ist beim Kompetenzzentrum für kulturelle Bildung im Alter und Inklusion (kubia) für den Bereich Forschung verantwortlich. Zuvor war sie u.a. Leiterin des Center for Aging Studies (CEfAS) der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln. Forschungsschwerpunkte: Performativitätstheoretische Age und Aging Studies („Aging trouble“); Ambivalenzen des Alters; Theorien, Methodik und Didaktik kultureller Alter(n)sbildung.

### **PERFORMANCE LECTURE // SPIRIO SESSIONS**

#### **Korbinian Riedhammer // Martin Ullrich // Sebastian Trump**

Weiterführende Informationen: <https://leonardo-zentrum.de/projekt-spirio-sessions/>

### *Kurz-Vitae:*

**Korbinian Riedhammer** ist Professor für Informatik an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm wo er an der Schnittstelle zwischen Softwarearchitektur und Maschinellem Lernen lehrt und forscht. Er studierte von 2003 bis 2007 an der Universität Erlangen-Nürnberg Informatik mit dem Schwerpunkt Machine Learning und promovierte 2012 dort zum Thema Spracherkennung. Von 2012-2013 forschte er als Stipendiat des DAAD am International Computer Science Institute in Berkeley, Kalifornien, und gründete im Anschluss dort das Start-Up Remeeting (dba. Mod9 Technologies) welches er als CTO mit leitete. Anfangs unterstützt durch Venturekapital von Citrix und Google, bietet Remeeting nun Spracherkennung, Suche und Informationsextraktion für Meetings an. Er wurde 2019 an die TH Nürnberg berufen, wo er nun den Schwerpunkt auf Sequence Learning legt.

**Sebastian Trump** studierte Jazz-Saxophon und klassisches Saxophon an der Hochschule für Musik Nürnberg, sowie Sound Studies an der Universität der Künste Berlin. Bereits im Studium beschäftigte er sich mit Live-Elektronik und

elektroakustischer Klangkunst. Sein digitales Musikinstrument Orphion fand weltweites Interesse und wurde u. a. im Medienmuseum des ZKM Karlsruhe (2012) und im Canadian Science and Technology Museum in Ottawa (2013) ausgestellt. Seit 2009 unterrichtet er Musikrealisation an der Hochschule für Musik Nürnberg, seit 2015 digitale Musikinstrumente an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon und forscht an Schnittstellen zwischen Technologie und Performance. Mit einem Stipendium der STAEDTLER-Stiftung promovierte er 2019 über evolutionäre Algorithmen als Improvisationsmodell. Aktuell ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fach Musikwissenschaft mit Schwerpunkt Künstlerische Forschung / Digital Humanities tätig.

**Martin Ullrich** studierte Klavier sowie Musiktheorie und Gehörbildung und promovierte im Fach Musikwissenschaft. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen die Musik Robert Schumanns, die Theorie der populären Musik und das Verhältnis von Musik und Digitalität, vor allem hinsichtlich künstlicher Intelligenz und künstlicher Kreativität. Sein besonderes wissenschaftliches Interesse gilt der Rolle von Musik und Klang im interdisziplinären Kontext der Human-Animal Studies. Ab 2005 hatte er eine Professur für Musiktheorie an der Universität der Künste Berlin inne. 2013 wurde er auf eine Professur für Interdisziplinäre Musikforschung mit Schwerpunkt Human-Animal Studies an der Hochschule für Musik Nürnberg berufen. Martin Ullrich war von 2009 bis 2017 Präsident der Hochschule für Musik Nürnberg und von 2011 bis 2017 Vorsitzender der Rektorenkonferenz der deutschen Musikhochschulen in der HRK.

---

## DONNERSTAG 18.03.2021

### PANEL 5 // VON WIDERSTÄNDIGKEITEN & EMPOWERMENT

#### Dan Verständig | Creative Coding zwischen Exploration, Selbstexpression und Kritik

Auf die Frage, wie sich ästhetische Praxis und kreativ-künstlerische Lern- und Bildungsprozesse vor dem Hintergrund von Digitalisierungstendenzen verändern, richtet sich der Blick häufig auf die Anschlusspraktiken an bestehende Softwareumgebungen, die Sozialen Medien und den daraus hervorgehenden unterschiedlichen Formaten. Gleichzeitig erfährt insbesondere die Medienbildung und Medienpädagogik vermehrt Forderungen zur Stärkung von Programmierfähigkeiten (Herzig 2016) im Sinne einer Coding Literacy (Vee 2017).

Der Beitrag versucht die eingangs formulierte Frage in einer doppelläufigen Form zu adressieren. Einerseits soll der Aspekt des kritischen „Lesens“ von Code im Sinne der hermeneutisch orientierten Critical Code Studies (Marino 2020) mit den Praktiken des Creative Codings zur Selbstexpression (Pepler & Kafai 2005) gegenübergestellt und ins Verhältnis gesetzt werden.

Dies geschieht in zwei Schritten: Erstens wird dargelegt, wieso wir nicht nur die Funktionsweise von Code, sondern auch die Art und Weise, wie Code geschrieben wird, verstehen lernen müssen (Uricchio 2017; Marino 2020: 5). Zweitens wird das Verhältnis von Kritik im Sinne von kritischem „Lesen“ und „Schreiben“ (Stock 1987) bei der Erstellung von Code diskutiert. Dabei wird die These entfaltet, dass es sich um ein enges Wechselverhältnis handelt, welches hohe Überschneidungen zu historisch etablierten kreativ-künstlerischen Praktiken hat, sich jedoch durch die besondere Qualität von Code grundlegend von vorhergehenden Formen des Ausdrucks unterscheidet. In der Differenz liegen Lern- und Bildungspotenziale, die man durch einen „produktiven“ Umgang mit Code nicht hinreichend freilegen kann.

#### *Kurz-Vita:*

**Dan Verständig** ist Juniorprofessor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Bildung in der digitalen Welt an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Seine Forschungsschwerpunkte lassen sich in der Betrachtung von Lern- und Bildungsprozessen im Horizont digitaler Medialität verorten. Dabei spielen die digitalen Infrastrukturen eine wichtige Rolle für die Betrachtung von Fragen der Bildung. Damit bewegt sich das Forschungsinteresse im Rahmen von Bildungs- sowie Medientheorie und Algorithmenforschung.

---

#### **Martina Leeker | Performative Speculation-Labs als kulturelle Bildung. Intervenieren in der Gemengelage technologischer Bedingungen digitaler Kulturen**

In digitalen Kulturen sind moderne, aus der Aufklärung tradierte Erkenntnisfähigkeit, Kritik sowie Subjektbezug als wichtige Säulen von Bildung abhanden gekommen. Im Vortrag soll anhand von „Performativen Speculation-Labs“ aufgezeigt werden, wie nach-aufklärerische, posthumane Re-Konfigurierungen der genannten Fähigkeiten und Bezugsgrößen aussehen und welche Effekt sie haben könnten.

Digitale Kulturen verlangen nach einer Bildungstheorie, die ohne tradierte Bezugsgrößen aus der Aufklärung auskommt und denkbar ist. Diese sind überkommen, da z. B. Daten Kritik üben oder Handeln auf techno-humane Ensembles verteilt ist, in die Subjekte als operative Schnitt- und Verteilungsmengen eingelassen sind. Diese Lage soll exemplarisch anhand von Rave-Partys der Performance-Gruppe OMSK Social Club im Kontext einer

Posthumanisierung von Sozialität, Mensch und dem Politischen verdeutlicht werden. Dabei ist eine für digitale Kulturen irreduzible Ordnung der Ambivalenz von zentralem Interesse, die die Neubeschreibungen zwischen Kontrolle und Unterwerfung und zugleich dem Er-Denken techno-ökologischer Existenz- und Regierungsformen changieren lässt. Performative Speculation-Labs werden in dieser Lage als eine Methode für posthumane Bildung vorgestellt. Sie arbeiten mit Methoden der performativen Hyper-Affirmation, mit der Bedingungen digitaler Kulturen in ihren Konsequenzen sowie ihren Potenzialen für andere Gestaltungsweisen herausgestellt werden. Mit dieser Methode werden Kritik als Distanz-in-Präsenz und Subjektivität als Effekt fragiler Vermittlungen und Übersetzungen erzeugt. Der Beitrag bezieht sich erstens auf die Erörterung des Verhältnisses von technologischen Bedingungen und Praktiken, das eine Verengung auf die Dominanz ersterer überschreitet. Zweitens werden Modelle einer „digitalen Souveränität“, d.h. Vorstellungen von Handlungsfähigkeit und Subjektivität in digitalen Kulturen vorgestellt und diskutiert.

#### *Kurz-Vita:*

**Martina Leeker** ist Theater- und Medienwissenschaftlerin sowie Künstlerin und Performerin im Bereich „Performing Knowledge and Speculation Labs“. Bis Herbst 2018 war sie Senior Researcher am Centre for Digital Cultures der Leuphana Universität Lüneburg, seither dort affiliert. Derzeit ist sie Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung, Prof. Dr. Benjamin Jörissen, Friedrich Alexander Universität Erlangen/Nürnberg. Sie hatte verschiedene Gastprofessuren inne, zuletzt an der UdK Berlin/Theaterpädagogik. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Digitale Kulturen, Kritik, Theater und Medien, Art and Technology, Mimesis, posthumane Bildung sowie Artistic Research.

---

## **Stefan Meißner | Maker-Literacy. Komplexitätskompetenz in der Maker-Education**

Der Vortrag verfolgt einen Dreischritt: Ausgehend von einer Positionierung der Medienpädagogik in der digitalen Kultur, wird eine Perspektive auf Makerkultur mithilfe des Literacy-Konzepts entwickelt, die an konkreten Projekten im Bereich Maker-Education veranschaulicht werden soll.

Digitale Kultur verändert sowohl unsere Vorstellung von der Gesellschaft, des Menschen als auch der Technik (Meißner 2017). Die Medienpädagogik darf diesen Prozess nicht nur reaktiv verfolgen oder (kultur-)kritisch beäugen, sondern muss ihn mitgestalten lernen. Dafür muss sie ihren Fokus auf Medienkompetenz etwas weiten und vielmehr zu einer Art Komplexitätskompetenz gelangen.

Eine Möglichkeit für die theoretisch-konzeptionelle wie auch praktisch-angewandte Ausgestaltung einer solchen Komplexitätskompetenz wird in der gegenwärtigen Maker-Kultur gesehen. Maker-Literacy wird zunächst als Vermögen, digitale Kultur durch Making mitgestalten zu können, gefasst. Sodann wird medienhistorisch informiert nach der spezifischen »Literalität« der Maker-Literacy gefragt, um so die unterstellte Komplexitätskompetenz zu konkretisieren. Zur Veranschaulichung der abstrakten Thesen werden konkrete Beispiele, Beobachtungen und Praktiken aus verschiedenen Makerprojekten in der Lehre herangezogen.

#### *Kurz-Vita:*

**Stefan Meißner** ist seit 2017 Professor für Medien- und Kulturwissenschaften an der Hochschule Merseburg; dort im Sprechergremium des Forschungsschwerpunkt »Digitaler Wandel« und Studiengangsleiter »Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft. Nach dem Soziologiestudium in Dresden und Trento wurde er an Bauhaus-Uni Weimar zu »Techniken des Sozialen« promoviert, Seine gegenwärtigen Forschungsschwerpunkte sind Digitale Kultur, Medientheorie, Technik- und Kultursoziologie.

### **PANEL 6 // PERFORMATIVE BILDUNG IN VISUELLEN KULTUREN**

## **Miriam Goetz | Wie verändern sich ästhetische Praxis und (auch informelle) kreativ-künstlerische Lern- & Bildungsprozesse am Beispiel populärer Lern-Plattformen bzw. Erklärvideos?**

Der geplante Beitrag setzt sich mit den Inhalten und kreativen Vermittlungsformen in Youtube-Lernvideos auseinander. Es soll herausgestellt werden, dass Lernvideos je nach Plattform unterschiedliche ästhetische Schwerpunktssetzungen verfolgen. Mittels einer quantitativen und qualitativen Analyse verschiedener Videos zu denselben Themen wird aufgezeigt, dass v.a. Erklärungsansatz, Moderator und informeller Stil direkten Einfluss auf Akzeptanz, Lernmotivation und Verständnis bei den Lernenden haben.

Die zentrale Fragestellung des vorliegenden Beitrags ist es, zu prüfen, was konkret auf die Popularität aber auch den Lerninhaltsvermittlungserfolg von Online-Lernvideos einzahlt und ob diese maßgeblich von Ästhetisierung geprägt sind? Ästhetisierung tritt in Form von Rezeption und Produktion in unserem Alltagsleben auf (vgl. Thomä, 2006, 135) Diese Zweiteilung sorgt auch dafür, dass wir die Ästhetisierung in unserem Alltag als weitaus omnipräsenter „wahrnehmen“. Denn damit rücken „(...)Prozesse der Rezeption ins Blickfeld, in denen der ästhetische Genuss im Mittelpunkt steht“ (Thomä, 2006, 136) Zweitens zeigen sich auch Prozesse der Ästhetisierung, in denen die ästhetische Kreativität im Fokus steht, also das „schöpferische Handeln“ (...) das sich an einem Gegenstand bewährt und zugleich von

anderen Formen des Handelns abgrenzt" (Thomä, 2006, 136) Letzteres ist für den vorliegenden Beitrag von besonderer Bedeutung, da hierunter auch aufgrund ihres produktiven Charakters die besagten Lernvideos und Tutorials gehören, wiewohl sie gleichsam die Inszenierung der jeweiligen Moderatoren beinhalten.

Um der Bedeutung der eben beschriebenen Ästhetisierung nachzugehen, wurde diese als erster Parameter in die Untersuchung von Online-Lernvideos mit aufgenommen. Wolf folgend zeichnen sich erfolgreiche Lernvideos insbesondere durch thematische Vielfalt, informellen Charakter, gestalterische Vielfalt bei der Vermittlung von unterschiedlichen Themen sowie durch die Diversität der Autorenschaft aus (Wolf, 2015, 2). Diese Parameter bestimmen entsprechend deren Erfolg und Einfluss bei den Jugendlichen und bilden den Ausgangspunkt der empirischen Untersuchung. Um erste Erkenntnisse zu erlangen, die die vorab formulierten Hypothesen stützen, wurden auf der Plattform Youtube verschiedene deutschsprachige Erklärvideo-Formate identifiziert, die sich zunächst durch thematische Vielfalt auszeichneten. Monothematische Erklärvideos fließen entsprechend nicht in die Untersuchung mit ein. Die verbliebenen Erklärvideo-Formate „MrWissen2Go“, „Explainity“, „Die Merkhilfe“ und „ThesimpleClub“ wurden in Folge auf ihre Diversität in der Autorenschaft, ihre Vielfalt in der Gestaltung und ihren informellen Sprachstil untersucht. Dabei wurden bis dato Videos zum Thema Geschichte evaluiert und zweitens Videos zum Themenbereich Mathematik. Es zeigte sich in beiden Themenfeldern, auf allen untersuchten Erklärvideos keine besonders große gestalterische Vielfalt oder Diversität in den Lernvermittlungen. Was sich hingegen bestätigte, war der informelle Erklärstil, der sich jedoch von Plattform zu Plattform deutlich unterschied. Ebenfalls zeigte sich, dass die untersuchten Plattformen unterschiedlich stark auf die Ästhetisierung ihrer Inhalte setzen. Während die Protagonisten auf Instagram diesen Faktor z.B. sehr stark einbinden, zeigt sich auf dem hier untersuchten Youtube, ein deutlich stärkerer Fokus auf Authentizität und Interaktion. Quantitativ wird die Anzahl der Videos, sowie deren KPIs Reichweite und Interaktionsrate ausgewählt und je Video gemessen. Die Reichweite zeigt die Aufmerksamkeit, die dem Video zukommt. Die Interaktionsrate das entsprechende Interesse. Ferner werden die Zahl der Likes mit den entsprechenden „Dislikes“ in Relation gesetzt um eine entsprechende Auskunft über die Popularität des Videos bei den Usern zu eruiieren („Sentiment-Rate“). Weitere Parameter, die in die Untersuchung mit einfließen, waren die Länge des jeweiligen Videos sowie die Abonnentenzahl. Qualitativ werden die eigentlichen Kommentare unter den Videos inhaltlich untersucht: Hier ist von Interesse, ob die Videos den Usern nur gefielen oder ihnen tatsächlich auch Erkenntnismehrwert brachten, im Sinne eines Lernerfolgs.

#### *Kurz-Vita:*

**Miriam Goetz**, Prof. Dr., studierte und promovierte im Bereich Sozialwissenschaften mit Schwerpunkten in Politik- und Kommunikationswissenschaften, absolvierte zwei Master in Wirtschaftswissenschaften und internationalen Beziehungen. Berufliche Erfahrungen sammelte sie im Radio-, TV-, Printjournalismus sowie im strategischen Marketing, Vertrieb und Produktmanagement verschiedener Verlage. Als Professorin für Medienmanagement an der IST-Hochschule für Management in Düsseldorf lehrt und forscht sie im Bereich Medienmarketing, Medienpsychologie und Medienkommunikation.

---

## **Annika Waffner | Verschränkung kultureller Bildpraxen und Bildbegegnungen im Kunstunterricht**

Der Vortrag beleuchtet die Verschränkungen der Einflüsse von Digitalität auf unterrichtliche Planung und didaktische Settings. Exemplarisch werden rezeptive Phasen der Bildbegegnung im Kunstunterricht danach befragt, wie kulturelle Praktiken der Lernenden in mediendidaktischen Entscheidungen berücksichtigt werden müssen. Dabei wird die Haltung zugrunde gelegt, dass Digitalisierung als gesellschaftlicher Prozess und nicht isoliert als Thema der Schulentwicklung verstanden werden sollte.

Das Medium prägt die Begegnung mit der auf ihm sichtbar werdenden Bildwelt (Sachs- Hombach, 2006). Im Kontext der Kunstdidaktik ist die Bedeutung, die mit dieser Feststellung einhergeht, bislang weitestgehend unbeachtet geblieben. Digitalisate von Kunstwerken werden in den Unterricht aufgenommen und als Unterrichtsmedium eingesetzt, ohne deren Einsatz fachdidaktisch fundieren zu können.

Der Vortrag stellt einen ersten Schritt dar, die Konsequenzen für die didaktische Planung von Kunstunterricht mit digitalen Medien zu erschließen. Besonders fokussiert wird die doppelte Funktion digitaler Fotografie: Zum einen wird sie im Alltag der Lernenden als Kommunikations- und Ausdrucksmittel eingesetzt (Gunkel, 2018), zum anderen begegnen ihr die Lernenden im Unterricht als Vermittlungsmedium (Tulodziecki, Herzig & Grafe, 2010). Es reicht daher nicht aus, digitale Fotografien lediglich in ihrer didaktischen Funktion zu untersuchen, um ihren Einfluss auf die Bildbegegnung zu verstehen. Um zu beantworten, wie Lernende digitale Fotografie in ihrem Alltag verwenden und begegnen, werden die Faktoren einer Kultur der Digitalität nach Stalder (2016) auf die Aspekte bezogen, die für die Bildbegegnung von Belang sind. Gegenwärtige Bildpraxen werden als Beispiele aufgezeigt und so eine Erwartungshaltung skizziert, mit denen die Lernenden der digitalen Abbildung begegnen. Daraufhin wird diese Haltung mit der Funktion von Bildmedien im Kunstunterricht verglichen, um eine Diskussionsgrundlage für den Medieneinsatz in der Bildbegegnung zu schaffen.

#### *Kurz-Vita:*

**Annika Waffner, M.A.**, ist seit 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin der Professur Kunstdidaktik mit besonderer Berücksichtigung von Inklusion an der Universität Paderborn. Zuvor studierte sie Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart in Bochum sowie Kunst – Medien – ästhetische Bildung und Erziehungs- und Bildungswissenschaften in Bremen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Digitalisierung und Digitalität im Kunstunterricht sowie in der Verschränkung von theoriebasierten Lehrveranstaltungen und Praxisphasen im Lehramtsstudium.

---

## **Nick Böhnke | Instagrams Live-Video-Funktion. Das Ereignis eines ängstigen Entzugs des Weltbezugs**

Seit Instagram im Jahr 2016 die Live-Video-Funktion einführte, agieren die Anwender:innen in einer Liveness, die so lange Bestand hat, bis sie einseitig vom Contentcreator aufgekündigt wird. Diese Disposition ermöglicht es dem spätmodernen Subjekt seine performative Selbstverwirklichung durch stetige Sichtbarkeit für die Anderen voranzutreiben (vgl. Reckwitz 2019). In ihrer grundlegenden Medialität ist diese Disposition mit einer theatralen vergleichbar. Als Resultat der Liveness besteht im Theater wie im digitalen Raum jedoch die Möglichkeit zu Aushandlungsprozessen, die durch die Methode des performanzästhetischen Ansatzes nach Erika Fischer-Lichte thematisiert werden (Fischer-Lichte 2011; 2003).

Auf dieser methodischen Grundlage ist zu diskutieren, was geschieht, wenn der Contentcreator mit den Anderen lediglich noch virtuell mitanwesend ist. Den Blick auf den eigenen Screen und damit auf sich selbst gerichtet, ist er in der Form eines leiblichen Nicht-mitanwesend-seins mit den Anderen anwesend, was die Liveness der Situation tendenziell verdeckt. Permanent nur das eigene Bild, nicht aber die Anderen vor Augen, droht der Eindruck zu entstehen, das Subjekt befinde sich in einer prozessualen Form des Austauschs von Sehendem und Sichtbarem durch eine intentionale bildliche Artikulation, die weniger risikobehaftet erscheinen mag, weil sie wesentlich einseitig frontal vermittelt ist (vgl. Alloa 2011; vgl. Schürmann 2018). Dieser Eindruck muss sich allerdings als trügerisch herausstellen: ein statisches Bild mag vor dem Post sorgfältig kuratiert worden sein, die Liveness der Mitwesenheit konfrontiert nun aber mit der Emergenz des Vollzugs.

Eine ästhetische Bildung hat also an der Wahrnehmung der Akteur:innen anzusetzen. Ihnen muss die Möglichkeit gegeben werden, über diese Blackbox, mit der sie primär agieren, zu sprechen, um die sich in selbiger befindlichen Anderen wieder sicht- und erfahrbar zu machen. Denn weit mehr noch als das Bild ist die Liveness der Kontingenz unterworfen. Aus der Blackbox heraus kann jeder Mitbewesende unmittelbar kommentierend eingreifen. Halten die Artikulationen der Anderen im Intendierten, Geplanten und Inszenierten ad hoc wider, oder steht das gegenseitige Verstehen auf dem Spiel (vgl. Mersch 2011; Fischer-Lichte 2005)? Der Umstand der Liveness bedingt mit der paradoxen leiblichen Nicht-Mitanwesenheit das Auftreten ästhetisch-rhetorischer Epiphanien durch sich aufdrängende Kommentare, die sich buchstäblich über das Selbstbild des Contentcreators legen. Das Ereignis trägt den Augenblick der Präsenz des Nicht-Intentionalen und damit den Entzug des Bezogenseins auf die Welt aus. Und wenngleich Hartmut Rosa mit dem Begriff der Resonanz keinen Gefühlszustand meint (Rosa 2016), soll die dennoch Frage aufgeworfen werden, ob nicht der Entzug des Weltbezugs im spätmodernen Subjekt ein Gefühl der Angst hervorruft, die von der Abwesenheit der Anderen herkommt (Vgl. Bohrer 1994; 1981; Heidegger 1927; 1929)

#### *Kurz-Vita:*

**Nick Böhnke**, seit 2020 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt ‚Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung‘, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; 2016 - 2019 - Promotion über die Aktionen Nam June Paiks der frühen 1960er Jahre im Rheinland an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; 2009 - 2015 – Studium der Kunstgeschichte und Europäischen Ethnologie/Volkskunde an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.

Forschungsschwerpunkte: Ambiguität des Bildes in der Klassischen Moderne, Konzepte der Kunst der Zweiten Moderne, Ästhetik der Performancekunst, Ästhetik digitaler Medien.

#### **Themencluster NFKB**

##### *Informationen zu den Themenclustern des NFKB*

Neben der thematischen Auseinandersetzung und Vernetzung von unterschiedlichen Disziplinen zum Forschungsgegenstand der Kulturellen Bildung (Netzwerktagungen) sowie der Nachwuchsförderung (Forschungskolloquium) arbeitet das Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung in thematischen Clustern. Die Themencluster des Netzwerks sind Zusammenschlüsse von Forscher:innen und Praktiker:innen, die sich mit einem spezifischen Themenaspekt der Forschung Kultureller Bildung auseinandersetzen und diesbezügliche Fragestellungen in verschiedenen Formaten verhandeln. Hierdurch definieren die Cluster Schwerpunkte im Forschungsfeld der Kulturelle Bildung und leisten einen Beitrag zum Füllen von Desiderata sowie zum Diskurs Forschung Kulturelle Bildung. Jedes Cluster wird von zwei Sprecher:innen geleitet, die die Aktivitäten koordinieren und als Ansprechpartner:innen für Interessierte fungieren. Die Cluster werden sich während der Joint Conference vorstellen. Alle Interessierten sind herzlich eingeladen, diese Gelegenheit zu nutzen.

### ● CLUSTER 1: Interaktion und Partizipation in der Kulturellen Bildung

Kulturelle Bildung ist nicht nur von ihren Gegenständen, Zielen oder Strukturen aus zu denken, sondern auch aus ihren spezifischen Vollzügen und Interaktionen. Der in den letzten Jahren zu konstatierende „performative turn“ in den Kultur-, Geistes- und Sozialwissenschaften hat auch für die Erforschung kultureller Bildungsprozesse erhebliche Konsequenzen. Das Cluster setzt hier an und stellt die interaktive Prozesshaftigkeit kultureller Handlungen und das spezifisch kulturpädagogische Handeln in den Mittelpunkt. Begriffe wie Performanz, Präsenz, (ästhetische) Erfahrung, Aneignung, Partizipation und Interaktion rücken damit in den Blick. Bildungsprozesse werden unter dieser Perspektive nicht nur als kognitive, sondern auch als körperliche und soziale Vollzüge verstanden, die sich in situativen Interaktionen vollziehen. Sie öffnen eine Perspektive des Forschens, die Kultur stärker von seinen kreativen und Wirklichkeitskonstituierenden Momenten aus denkt und damit der Forderung nach kultureller Teilhabe anders begegnen kann. Damit verlagert sich das Interesse auf die konkreten Handlungen und Handlungsmöglichkeiten in Angeboten kultureller Bildung. Einerseits sollen vorhandene Theoriekonzepte hinterfragt und erweitert, andererseits die Praxis reflektiert und unterstützt werden. Bestärkt durch partizipatorische Strategien in den zeitgenössischen Künsten, der teilnehmerorientierten Weiterentwicklung von Kulturinstitutionen und Konzepten zur Teilhabe an kultureller Bildung, sollen Realitäten und Möglichkeiten der Partizipation erforscht werden.

Kerstin Hallmann // Fabian Hofmann // Jessica Knauer // Miriam Schmidt-Wetzel // Astrid Lembcke-Thiel

Cluster-Sprecher:innen | Kerstin Hallmann // Fabian Hofmann

### ● CLUSTER 2: Kulturelle Bildung und Lebensalter

Das Cluster „Kulturelle Bildung und Lebensalter“ setzt sich mit Angeboten der Praxis und Ansätzen der Forschung zur Kulturellen Bildung in den verschiedenen Lebensphasen jenseits des Kinder- und Jugendalters auseinander. Bei der Netzwerktagung werden wir unterschiedliche Forschungsprojekte vorstellen, die sich mit Kultureller Bildung in den Lebensphasen Studium, Erwachsenenalter, drittes Lebensalter beschäftigen. Außerdem ist ein Beitrag zum Projekt „Digitales Deutschland“ (<https://digid.jff.de/>) geplant.

Cluster-Sprecher:innen | Sarah Kuschel // Ulrike Gerdiken

### ● CLUSTER 3: Kulturelle Bildung und Diversität

Auf der diesjährigen Tagung möchte das Cluster „Kulturelle Bildung und Diversität“ eine kritische Diskussion über die Digitalisierung der (kulturellen) Bildung sowie der Kultur- und Bildungseinrichtungen in Zeiten der COVID-19-Krise anstoßen. Die Diskussion wird durch einen theoretischen Input zu den drei Ebenen der digitalen Spaltung eingeleitet. Anschließend wird anhand von Beispielen skizziert, inwiefern aus der digitalen Transformation sowohl eine (Re)Produktion von Ungleichheitsverhältnissen als auch deren (potentielle) Schwächung resultieren kann. Außerdem werden wir uns mit tatsächlichen Teilhabemöglichkeiten von digitalen Kulturangeboten beschäftigen. Basis für die an die Inputs anschließende Diskussion wird deshalb zudem ein Kurzfilm sein, der die Aussage „Ausschlüsse werden mitgestreamt“ (Čupić 2020) visuell erkundet.

Nina Stoffers // Nina Simon // Thomas Blum // Adrianna Hlukhovich // Kiwi Menrath // Josefine Siebert

Cluster-Sprecher:innen | Nina Simon // Nina Stoffers

### ● CLUSTER 4: Kulturelle Bildung und Inklusion

Das Themencluster „Kulturelle Bildung und Inklusion“ befasst sich aus drei unterschiedlichen Perspektiven mit den beiden Begrifflichkeiten Kulturelle Bildung und Inklusion. Zum einen geht es um die Frage von Inklusion im Sinne von Teilhabe an Kultureller Bildung. Hier können Fragen von Barrierefreiheit, Teilhabegerechtigkeit und der Entwicklung innovativer und inklusiver Vermittlungsformate verhandelt werden. Den zweiten Schwerpunkt bildet die Doppel-Frage nach Qualitätskriterien. Ab wann genügen Projekte künstlerisch-ästhetischen Ansprüchen von Publikum und Produzierenden und ab wann kann tatsächlich von inklusiver Kulturarbeit gesprochen werden? Und wie kann es gelingen, beide Standards gleichermaßen zu berücksichtigen? Dritter Schwerpunkt ist die Frage der wechselseitigen Beeinflussung von künstlerischen und inklusiven Prozessen. Kann das Paradigma der Inklusion hilfreich sein bei der Entwicklung neuer künstlerischer Formate? Und können gemeinsam gestaltete künstlerische Prozesse helfen zu verstehen, worum es bei Inklusion eigentlich geht? In diesem Cluster ist Platz für viele Fragen, aber auch für viele Antwortversuche und unterschiedlichste Projekt- und Forschungsideen und -methodologien. Über die eigene inhaltliche Fokussierung hinaus, wird es auch Aufgabe des Clusters sein, den anderen Themenclustern die Annäherung an und die Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Inklusion zu ermöglichen.

Das Themencluster „Kulturelle Bildung und Inklusion“ befasst sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit den Begriffen Kulturelle Bildung und Inklusion. U.a. geht es um Inklusion im Sinne von Teilhabe an Kultureller Bildung. Hier können Fragen von Barrierefreiheit, Teilhabegerechtigkeit und der Entwicklung innovativer und inklusiver Vermittlungsformate verhandelt werden. Künstlerische Praxis im Kontext Inklusion und die Suche nach bzw. die Diskussion von passenden Forschungsmethoden bilden den inhaltlichen Kern des Clusters.

Programm am 19.3.:

- Steckbriefe Forschungsmethoden
- Photo Elicitation | Katharina Witte
- Video-Interaktionsanalyse | Juliane Gerland
- Wie weiter mit/nach Corona? Austausch aus der Perspektive von Praxis und Forschung

Cluster-Sprecher:innen | Juliane Gerland // Katharina Witte

### ● CLUSTER 5: Cultural Practices – Learning through and in the Arts (deutsche Version s.u.)

The cluster investigates the concept of Kulturelle Bildung in international perspectives. Therefore, the broad definition of learning through and in the arts of the UNESCO will be applied. A special focus lies on the transfer effects of cultural and artistic practices and the link to social transformation processes as well as non-formal ways of education and creative processes fostering learning. The concept of learning through and in the arts will be applied to three thematic areas: Cultural participation, access to culture and social cohesion. The cluster aims to discuss comparative perspectives on concepts and practices as well as make international perspectives accessible to a broader academic and non-academic audience. Kulturelle Bildung is often translated to arts education which is a rather limiting understanding, mostly focusing on educational processes in schools. For that reason, the cluster uses the concept of learning through and in the arts. The working language of the cluster is English.

Cluster activities in 2021

- Contribute to the conferences of the network
- Working group on definitions and concepts in transcultural perspectives
- Education through the arts in conflict situations (Example West-Africa)
- Publishing of articles in English and German

Kick-off Cluster International: Dr. Naomi Andrew Haruna (University of Maiduguri, Nigeria) will present the relevance of research approaches in cultural education in conflict regions in northern Nigeria.

After that Dr. Shadrach Teryila Ukuma (Benue State University, Nigeria) will present an insight into his research results on the role of cultural education in the context of collective trauma in the conflict between farmers and shepherds, using the example of performances.

The event is organized in cooperation with the SDG Graduate School 'Performing Sustainability. Cultures and Development in West Africa' (<https://www.uni-hildesheim.de/sustainability/>).

Meike Lettau // Katrin Lohbeck // Naomi Andrew Haruna // Shadrach Teryila Ukuma

Cluster Speaker | Meike Lettau // Katrin Lohbeck

### Cultural Practices – Learning through and in the Arts

Das Cluster widmet sich Konzepten der Kulturellen Bildung aus internationalen Perspektiven. Als Bezugs- und Ausgangspunkt dient das Verständnis von Kultureller Bildung als „learning through and in the arts“, wie die UNESCO es anwendet. Ein Fokus liegt auf Transferwirkungen kultureller und künstlerischer Bildungspraxis, auf den Zusammenhängen mit gesellschaftlichen Transformationsprozessen sowie non-formalen Bildungskontexten. Das Konzept von „learning through and in the arts“ soll zunächst vor allem auf folgende drei Themenschwerpunkte angewendet werden: Kulturelle Partizipation, Zugang zu Kultur und gesellschaftlicher Zusammenhalt. Im Cluster sollen vergleichende Perspektiven diskutiert und internationale Perspektiven sichtbar werden, nicht nur in akademischen Kontexten.

Da die Übersetzung von „Kultureller Bildung“ ins Englische mit „Arts Education“ eine konzeptionelle Enge mit sich bringt, fiel die Entscheidung im Cluster für „learning through and in the arts“. Die Arbeitssprache ist Englisch.

Für 2021 sind folgende Aktivitäten geplant:

- AG für Definitionen und Konzepte aus transkulturellen Perspektiven
- Kulturelle Bildung in Konfliktsituationen (Beispiel Westafrika)
- Veröffentlichung von Artikeln auf der Wissensplattform kubi-online auf Englisch und Deutsch
- Auftakt anlässlich der Joint Conference im März

Zum Auftakt des Clusters wird Dr. Naomi Andrew Haruna (University of Maiduguri, Nigeria) die Relevanz von Forschungsansätzen der Kulturellen Bildung in Konfliktregionen in Nordnigeria vorstellen.

Danach gibt Dr. Shadrach Teryila Ukuma (Benue State University, Nigeria) Einblick in seine Forschungsergebnisse zur Rolle von Kultureller Bildung im Kontext kollektiver Traumata im Konflikt zwischen Bauern und Hirten am Beispiel von Performances vorstellen.

Die Veranstaltung wird in Kooperation mit der SDG Graduate School 'Performing Sustainability. Cultures and Development in West Africa' (<https://www.uni-hildesheim.de/sustainability/>) durchgeführt.

Meike Lettau // Katrin Lohbeck // Naomi Andrew Haruna // Shadrach Teryila Ukuma

Cluster-Sprecher:innen | Meike Lettau // Katrin Lohbeck

## Julia Spitznagel | Die Medialität und Materialität des Digitalen begreifen

Der Konferenzbeitrag untersucht unter Berücksichtigung von technofeministischen Auseinandersetzungen nach Donna Haraway und Karen Barad die materiellen und digitalen Dimensionen der Medientechnologie. Vor diesem Hintergrund wird eine medienpädagogische und medienethische Reflexion über das Verhältnis von Technologie und Subjekt eröffnet. Das „Situierete Wissen“ von technologisch informierten Subjekten wird in diesem Beitrag sowohl in seiner digitalen als auch materiellen Struktur theoretisiert.

Technofeministische Auseinandersetzungen nach Donna Haraway (1988/1996, 1990) und Karen Barad (2003, 2007, 2015) liefern seit Ende der 1980er Jahren wichtige Beiträge, um (Medien-)Technologien aus machtheoretischer und

feministischer Perspektive zu untersuchen. Der folgende Kongressbeitrag geht in einer medientheoretischen Auseinandersetzung der Frage nach, wie die Medialität und Materialität des Digitalen theoretisiert werden kann. Im Fokus dieses Beitrags steht zum einen der Medienapparat bzw. die Medientechnologie, die in ihrer algorithmisierten Form eine Fortführung von digitalen und materiellen Machtverhältnissen sind. Im zweiten Teil stellt der Vortrag dar, wie das mediale Wissen von Subjekten als „Situieretes Wissen“ zu begreifen ist (vgl. Haraway 1988, 1996). Die Potentiale der feministischen Technikwissenschaft(en) liegen für eine medienpädagogische Perspektive darin, das Verhältnis von Subjekt und Medienapparat sowohl in einer machtheoretischen Verschränkung als auch in einer intra-aktiven Form zwischen Technik und Subjekt zu analysieren. Folgende Überlegungen sind für eine medientheoretische und medienethische Auseinandersetzung von Bedeutung, um das „situierete“ und digital-materielle Wissen von Subjekten einzuordnen.

### *Kurz-Vita:*

**Julia Spitznagel** ist wissenschaftliche Mitarbeiter\*in am Lehrstuhl für Schulpädagogik an der Universität Bayreuth. An der Eberhard Karls Universität Tübingen absolvierte Julia Spitznagel sowohl ihren Bachelor- und Masterabschluss in Erziehungswissenschaft.

---

## Martin Donner | (Un-)Sichtbares Design und ›Gesten der Freiheit‹. Zu technomediale bedingten Transformationen in der Ästhetischen Bildung

Vor dem Hintergrund des design turn (Schäffner 2010; Mareis 2014) stellt der Beitrag eine mögliche Perspektive auf das Design von Medientechnologien vor, die den besonderen Bedingungen im Feld der kulturell-ästhetischen Medienbildung entspricht. Veranschaulicht wird dies an einem kurzen Videobeispiel aus dem BMBF-geförderten Forschungsprojekt MIDAKuK.

Im Rahmen von Digitalisierung und ubiquitous computing kommt dem Thema Design – z.B. von Software, smarten Dingen und Interfaces – zentrale Bedeutung zu. Gleichwohl ist es im Kontext der Kulturellen Bildung bislang eher unterrepräsentiert. Dabei wird der Designbegriff mittlerweile ähnlich umfassend verwendet wie der der Digitalisierung. Sein Bedeutungshorizont reicht von der Gestaltung von Lernumgebungen bis hin zum Selbstdesign (Borries 2016). Seit den 1960er Jahren werden in seinem Rahmen auch zunehmend Macht- und Partizipationsfragen verhandelt (Maldonado/Bonsiepe 1964; Burckhardt 1977; Ehn 2013; Mareis 2013; Jörissen 2015). Einen Vorschlag für die Anwendung von design thinking in der institutionellen Medienpädagogik haben Allert und Richter (2010) vorgelegt.

Ausgangspunkt des Vortrags ist Burckhardts These „Design ist unsichtbar“ (1980). So gehe es nicht allein um die konkrete Formgebung, sondern vor allem um die mit ihr verbundenen sozialen und gemeinschaftsbildenden Prozesse. Deshalb beschäftigt er sich auch intensiv mit Jugendkulturen, da in ihnen in besonderer Weise neue Gebrauchsformen und emergente Interpretationsschemata zutage treten, die sich mit Foucault auch als ‚Praktiken der Freiheit‘ bezeichnen lassen.

In Gesten (Flusser 1994; Wulf 2011), so die an Burckhardt anschließende These, wird das Unsichtbare des Designs sichtbar. Als überindividuelle ästhetische Formen und individuell vollzogene Praktiken stellen sie einen Zugang zu Design- und assoziierten Subjektivierungsfragen dar, der auch für die Kulturelle Bildung Reflexionspotenzial birgt. Denn wenn der Mensch mit Hilfe von Gesten versucht, „seinem Leben und der Welt [...] Sinn und Bedeutung zu geben“ (Flusser), mit welchen Gesten ist dies in mediatisierten Kontexten überhaupt möglich? Hybride Interface Designs stellen oft Anforderungen, die mit den traditionellen Gestenrepertoires eines Kunstfelds nicht allzu viel zu tun haben. Im Video wird deutlich, dass diese Gesten nicht mehr unbedingt Sinn stiftend sind. Aus der Sicht einer post-digitalen Kulturellen Bildung wäre also stets auch zu fragen, wie Gesten als Gesten thematisiert, wie ihre Wahl und die damit verbundenen Gestalt(ungs)potenziale kontextualisiert und evtl. auch kombiniert werden können.

### *Kurz-Vita:*

**Martin Donner**, studierter Medien- und Kulturwissenschaftler (HU Berlin), war parallel zu seinem wissenschaftlichen Werdegang viele Jahre als Komponist tätig, sowohl im Bereich der Popkultur und elektronischen Musik als auch für internationale Theater- und Ballettkompanien.

Mit seinen Produktionen gewann er u.a. den deutschen Faust-Theaterpreis. Im Augenblick arbeitet er an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg im BMBF-Verbundprojekt MIDAKuK (Jörissen/ Donner). [www.martin-donner.com](http://www.martin-donner.com)

## Matthias Krebs | Gemeinsam koordiniert Musizieren mit digitalen Musiktechnologien

Dieser Panelbeitrag befasst sich mit Grundbedingungen musikalischer Interaktion beim gemeinsamen Musizieren mit digitalen Musiktechnologien. Ausgehend von den theoretischen Überlegungen von Alfred Schütz (1972) sowie dem Konzept interpersonaler Koordination (Spychiger 2008) wird eine Systematik zur Unterscheidung von Interaktionspraktiken mit algorithmischen Spieloberflächen (Krebs 2019) von bestimmten Musikapps in Bezug auf ihre Klangsteuerung entwickelt, die die Synchronisierung von bewegten Körpern in den Fokus einer Analyse zur Realisierung von Musizierhandlung nimmt. Um das körperliche und akustische sowie flüchtige, situationsabhängige, relationale Handeln in seinen mikroprozessualen Strukturen im gemeinsamen Handlungsvollzug der Beteiligten empirisch zu untersuchen (Hellberg 2018), wird das technologievermittelte Musizieren im Ensemble videographisch erfasst und analysiert. Der Videoszenenauswahl liegt eine theoretische Klassifikation von unterschiedlichen, technischen Klangsteuerungsprinzipien zugrunde, nach der Funktionalitäten von Musikapps im Sinne einer technographischen Analyse (Rammert et al. 2006) unterschieden werden. Der Fokus der Segmentanalyse (Kranefeld et al. 2015) liegt auf Phasen, in denen ein Musizierprozess startet, Unklarheiten zwischen den Beteiligten entstehen oder gemeinsam ein musikalischer Übergang gestaltet wird. Zur Datenauswertung wurde mit der interpretativen Videoanalyse (Knoblauch 2004) ein Forschungsansatz gewählt, der „sich auf die Untersuchung kommunikativer Gattungen und sozialer Formen“ (Schnettler et al. 2009:272) bezieht. Mit dem Zugang der Systematik lässt sich eine mehrdimensionale Perspektive auf musikalisches Lernen mit digitalen Musiktechn. und auf die Frage nach der Gestaltung unterrichtlicher Musiziersituationen gewinnen. Im Panelbeitrag werden Unterschiede im wechselseitigen Zusammenspiel von Musizierenden in unterschiedlichen Konstellationen, die mit verschiedenartigen Musikapps musizieren, illustriert. Ziel ist es, auf Basis dieser Forschung ein Bewusstsein für eine musikpädagogische Praxis mit digitalen Musiktechnologien zu schaffen, die den Blick anstatt auf entscheidungsförmige Musikproduktions- und Kompositionsprojekte (Songwriting) eher auf leiblich-körperliche Prozesse beim Ensemblesmusizieren richtet.

### *Kurz-Vita:*

**Matthias Krebs** ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität der Künste (UdK) Berlin und leitet die Forschungsstelle Appmusik. Aktuell forscht Krebs im BMBF-geförderten Verbundprojekt MuBiTec zu Fragestellungen ästhetischer Erfahrungsmöglichkeiten und der Kompetenzentwicklung in appmusikalischen (Bildungs-)Kontexten. Sein Schwerpunkt liegt in Bereichen technologievermitteltes Musizieren & Musiklernen und ist auch in den Bereichen Kulturelle Bildung, pädagogische Fort- und Weiterbildung, Jugendkulturarbeit (app2music) und frühkindliche Bildung aktiv.

## PANEL 8 // DIGITALITÄT IN DER LEHRER:INNENBILDUNG

### **Mariane Liebold // Juliane Tolle | Digitalisierungsbezogene Kompetenzen von Hochschuldozent:innen in den Lehramtsstudiengängen der TU Dresden**

Vor dem Hintergrund fortschreitender Mediatisierungsprozesse werden Lehrer:innen immer wieder vor neue medienpädagogische und mediendidaktische Herausforderungen gestellt sein. Medienpädagogische und mediendidaktische Inhalte sollten deshalb zur Förderung einer als umfassend verstandenen Medienbildung in der Lehramtsausbildung integriert werden, um angehende Lehrer:innen entsprechend auf den Schulalltag vorzubereiten. Zentral sind dabei der Kompetenzerwerb von Studierenden in der Hochschullehre, der es angehenden Lehrer:innen ermöglicht, Medienbildung ihrer Schüler:innen zu fördern, gleichzeitig müssen Hochschullehrende selbst über diese Medienbildung einschließlich digitalisierungsbezogener Kompetenzen verfügen.

Auf Grundlage vorangegangener Projekte zum Thema Medienbildung im Lehramt wurde im Projekt „DiKoLA“ ein Kompetenzrahmen entwickelt, welcher digitalisierungsbezogene Kompetenzen von Hochschullehrenden in Lehramtsstudiengängen adressiert. Dieser schließt die mediendidaktische und medienpädagogische Ebene sowie zugleich die Ebene der Vermittlung ein. Wesentliche Grundlagen bilden dabei u. a. die Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke (1997) sowie die Medienpädagogische Kompetenz nach Blömeke (2000) und weitere theoretische und empiriebasierte Ansätze. Der Rahmen kann als Grundlage für die Entwicklung eines Kompetenzmodells verstanden werden, um daran anknüpfend Teilbereiche und Niveaustufen weiter auszudifferenzieren (vgl. Klieme et al., 2007). Weiterhin wurde im Frühjahr 2020 die Lehrpraxis von Hochschuldozierenden hinsichtlich medienpädagogischer und mediendidaktischer Themen untersucht. Im Rahmen des Beitrages sollen der Kompetenzrahmen sowie wesentliche Ergebnisse der Untersuchung präsentiert werden.

Das Projekt DiKoLA (01.07.2019 – 31.12.2020) erfolgte als Zusammenarbeit der Professur für Bildungstechnologie und der Professur für Medienpädagogik an der TU Dresden. Unterstützung erfuhr es bei der Untersuchung durch die Professur für Didaktik der Informatik.

#### *Kurz-Vitae:*

**Mariane Liebold** M.A. studierte Politikwissenschaft und arbeitet als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Medienzentrum und an der Professur für Bildungstechnologie (TU Dresden).

**Juliane Tolle** studierte Lehramt für Grundschulen und arbeitet als Wissenschaftliche Hilfskraft an der Professur für Medienpädagogik (TU Dresden).

#### *Weitere Projektmitwirkende*

**Christine Dallmann** M.A. (Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Professur für Medienpädagogik), **Dr. Nadine Schaarschmidt** (Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Medienzentrum und Professur für Bildungstechnologie), **Verena Odrig** (Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Professur für Medienpädagogik)

---

## **Daniel Autenrieth // Stefanie Nickel | KuDiKuPa – Kultur der Digitalität – Kultur der Partizipation?! Praxisbeispiel im Schnittfeld von Medien-, Demokratie- und Kultureller Bildung**

Der Vortrag rückt das Zusammenspiel von Theorie und Praxis im Lehramtsstudium in den Fokus sowie damit einhergehende Aktivitäten und strukturelle Gegebenheiten im Sinne einer Verschränkung von Subjekt und Struktur nach Anthony Giddens (vgl. 1988). Vorgestellt werden theoretisch-konzeptionelle Überlegungen sowie Praxiseinblicke und erste Ergebnisse aus dem Seminar "Chancen und Herausforderungen von Unterricht und Schule: Digitale Formate im Unterricht an der Grundschule". Im Fokus stehen der Einsatz digitaler Techniken in der Grundschule sowie die partizipative und interdisziplinäre Entwicklung von Ideen, Visionen und (Unterrichts-)Konzepten mit Blick auf Game-based Learning. Es geht um den Aufbau einer Brücke zwischen Spieltheorie (vgl. Huizinga 2013), kultureller Bildung, Medienbildung und digital-analogen Spiel (vgl. Zielinski 2017, S. 9).

Hierzu präsentiert der Vortrag u.a. ethnografisch erhobenes Datenmaterial (Videos und Fotos, Forschungstagebücher), basierend auf einer dialogisch angelegten Kooperation zwischen Hochschule, Grundschule und außerschulischem Lernort Museum. Folgende forschungsleitende Fragen wurden an das Material gerichtet:

1. Eignet sich Game Design dafür, dass Studierende eigenständig einen Beitrag zur partizipativen Entwicklung von Unterricht leisten können?
2. Welche Spiele eignen sich und warum?
3. Welche materiellen, räumlichen und sozialen Bedingungen begünstigen bzw. erschweren den Einsatz digital-analoger Spiele in der (Grund-)Schule?

Theoretische Rahmung des Pilotprojekts »KuDiKuPa - Kultur der Digitalität - Kultur der Partizipation?!« bilden Annahmen über das Zusammenspiel von Demokratie-, Medien- und Kultureller Bildung (vgl. Autenrieth et. al. 2020) sowie der Anspruch, dass sich beteiligte Akteur:innen, also Studierende und Schüler:innen, selbstbestimmt und kritisch-reflexiv in ihren (medialen) Lebenswelten bewegen können, sich selbständig Urteile bilden und sich ihre kulturelle Identität und Umwelt eigenständig erschließen können.

Im Zentrum einer an demokratischen Werten orientierten Schul- und Unterrichtsentwicklung steht dabei das aktiv handelnde, reflexive Subjekt und seine sozialen Praktiken. Bei der Thematisierung des Einsatzes von digitalen Medien in Schulen geht es folglich um das partizipative Entwickeln von Ideen und didaktischen Konzepten mit Blick auf das Gestalten von Handlungsmöglichkeiten und -räumen.

Ferner geht es um eine Analyse gesamtgesellschaftlicher Prozesse und eigener Interessenslagen, da die digital vernetzte Welt und die daraus resultierenden Phänomene, Gegenstände und Situationen Teil des Metaprozesses Digitalisierung sind (vgl. Krotz 2007, 11). Dessen Auswirkungen sind weder räumlich noch zeitlich in sozialen und kulturellen Folgen begrenzt. Die Digitalisierung ist zugleich auch ein Produkt der menschlichen Kultur (vgl. Rat für Kulturelle Bildung 2019) und hat somit Auswirkungen darauf, wie Menschen leben, welche Wahrnehmungsstrukturen sie ausbilden und nutzen und wie sie ihre Umwelt gestalten. Leben ist demzufolge nicht beständig, Leben ist bedingt. Doch eben diese Bedingungen kann Hannah Arendt (vgl. 2013) zufolge der Mensch selbst gestalten.

Das Entwickeln von Unterricht, so die Annahme, beruht dabei auf Gegenseitigkeit, Miteinander und Austausch aller am Bildungsprozess beteiligten Akteur:innen. Mit anderen Worten: Unterrichtsentwicklung stellt eine ko-konstruktive, partizipativ organisierte Gestaltungsaufgabe dar, um etwas Neues in bestehende Strukturen einzubringen und diese zu verändern – insbesondere mit Blick auf den Einsatz digitaler Medien in der Schule (vgl. Irion 2018, 2016; Döbeli Honegger 2016).

#### *Kurz-Vitae:*

**Daniel Autenrieth** ist Informatiker und Medienpädagoge. Er berät Firmen und öffentliche Einrichtungen bei Vorhaben an den Schnittstellen von Bildung und Digitalisierung. Seine Schwerpunkte sind Medienbildung und informatische Bildung sowie Making und Game Based Learning

**Stefanie Nickel**, Dr. Vertretungsprofessorin für Erziehungswissenschaft mit Schwerpunkt Grundschulpädagogik an der PH Schwäbisch Gmünd

## Franziska Schwabl | Digitalisierung in der universitären Lehrerbildung: Eine Frage des Change Managements?!

Das BMBF geförderte Verbundprojekt ComelN („Communities of Practice NRW für eine innovative Lehrerbildung“, Laufzeit: 2020-2023) zielt auf die Förderung digitalisierungsbezogener Kompetenzen von Lehrkräften. Im Rahmen des Projekts haben sich die zwölf lehrerbildenden Hochschulen NRWs in sog. „Communities of Practice“ (CoP) zusammengeschlossen, um für alle drei Phasen der Lehrerbildung maßgeschneiderte Konzepte und Produkte zu entwickeln (vgl. van Ackeren et al. 2020). Auf Ebene der einzelnen Hochschule stellt sich dabei die Frage, wie ein Transfer der in den CoP erzielten Ergebnissen in die universitäre Lehrerbildung gelingen kann. Letztlich geht es dabei um die Frage, wie Innovationen in Bildungsorganisationen implementiert werden können. Der Beitrag nimmt dies am Beispiel der ersten Phase der Lehrerbildung an der Universität Paderborn in den Blick.

Der Transfer von Ergebnissen kann als ein gestaltungsorientiertes Vorhaben verstanden werden, im Rahmen dessen prototypisch entwickelte Produkte hinsichtlich ihrer Passung für das jeweilige Praxisfeld geprüft und ggf. angepasst werden (vgl. Euler/Sloane 2014, 8). Folgt man forschungsmethodologisch dem Design-Based Research, dann geschieht dies in Form iterativer Design-Zyklen, im Zuge derer Gelingensbedingungen für die Gestaltung von Innovations- und Veränderungsprozessen (in Bildungsorganisationen) generiert werden (vgl. Euler 2014, 19 ff.; Reinmann 2018, 192). Der Beitrag selbst nimmt nun weniger die (Weiter-)Entwicklung der didaktischen Prototypen selbst in den Blick, sondern widmet sich der Initiierung und den Gelingensbedingungen von Veränderungsprozessen. Letztlich geht es dabei auch um die Frage unter welchen Rahmenbedingungen organisationales Lernen an Hochschulen stattfindet (vgl. Euler 2018 774). Als theoretisch-konzeptionelles Fundament dient dabei das Mehrebenen-Modell der pädagogischen Hochschulentwicklung, das Change-Management als interdependentes Zusammenwirken der Gestaltung didaktischer Designs (Ebene der Lernumgebung), der Entwicklung von kohärenten Studiengangprofilen (Ebene der Studienprogramme) sowie der Gestaltung der strukturellen und kulturellen organisationalen Rahmenbedingungen (Ebene der Organisation) versteht (vgl. Brahm et al. 2016 27 ff.).

### Kurz-Vita:

Franziska Schwabl, Dr., 2007-2011 Studium der Pädagogik und Soziologie (FAU Erlangen-Nürnberg), 2012-2020 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Department Wirtschaftspädagogik (Universität Paderborn), 2019 Promotion zu visuellen Inszenierungspraktiken Jugendlicher; seit Juni 2020 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Bildungsforschung und Lehrerbildung der Universität Paderborn.

## DOKTORAND:INNEN-FORUM DES JUNGEN NETZWERKS MEDIENPÄDAGOGIK

Das Doktorand:innen-Forum wird vom Sprecher:innen-Team des Jungen Netzwerks Medienpädagogik organisiert. Wissenschaftler:innen in Qualifikationsphasen wird in diesem Rahmen die Möglichkeit geboten, ihre Projekte vorzustellen und Rückmeldungen aus der Fachcommunity zu erhalten. Moderiert wird das Doktorand:innen-Forum von Vertreter:innen des Jungen Netzwerks Medienpädagogik.

Zwei Formate der Präsentation sind möglich:

- 1) Posterpräsentation
- 2) Vortrag

Für jeden Beitrag sind 10 Minuten Präsentation und 10 Minuten Diskussion vorgesehen. Inhaltlich muss der Beitrag dabei nicht an das zentrale Tagungsthema gebunden sein.

Im Rahmen der Diskussion gibt es ein umfassendes Feedback von einem „Critical Friend“ aus dem Kreis der etablierten Wissenschaftler:innen innerhalb der Sektion Medienpädagogik. Ziel des Doktorand:innen-Forums ist es, den Beitragenden ein hilfreiches und individuell abgestimmtes Feedback zu geben, das sie in ihrer weiteren Arbeit an ihrem Projekt unterstützt. So wird im Rahmen des Doktorand:innen-Forums viel Wert auf einen wertschätzende Feedbackkultur gelegt. Critical Friends übernehmen die Aufgabe, eine solche konstruktiv-kritische Diskussion einzuleiten.

### Ablauf

Das Doktorand:innen-Forum beginnt mit einem gemeinsamen Start im Plenum. Danach werden zwei Sessions parallel geführt. Im Anschluss an jede Session gibt es eine DoFo Coffee-Break, die in Breakout-Rooms die Möglichkeit zum Austausch in kleineren Gruppen bietet. Abschließend möchten wir im Plenum mit einer Feedbackrunde das Format ausklingen lassen. Um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren bitten wir darum, sich kurz vor Beginn im Raum einzufinden, damit wir etwaige technische Probleme lösen und pünktlich mit der Veranstaltung beginnen können.

Sollten Sie nicht mit Zoom vertraut sein oder vorab Fragen haben, bitten wir um eine Nach-richt an: junges.netzwerk.medienpaedagogik@dgfe.de

● **Wiebke Waburg // Micha Kranixfeld // Barbara Sterzenbach // Kristin Westphal // Ilona Sauer | Digitale Spuren künstlerischer Residenzen in ländlichen Räumen**

Im BMBF-Forschungsprojekt „Der dritte Ort? Künstlerische Residenzen in ländlichen Räumen (DO\_KiL)“ der Universität Koblenz-Landau werden künstlerische Residenzen in ländlichen Räumen als Spiel-, Versammlungs- und Kommunikationsorte untersucht. Neben teilnehmenden Beobachtungen, Interviews mit Künstler:innen und Teilnehmenden beruht die Grundlagenforschung auf der Analyse von Dokumenten, welche im Laufe des künstlerischen Prozesses entstehen. Hier werden Instagram- und Twitter-Kanäle, Webseiten sowie Videos untersucht.

In den im Projekt begleiteten Residenzprogrammen ist angelegt, dass die Künstler:innen gemeinsam mit der Bevölkerung durch künstlerische Prozesse an lokalen Themen arbeiten. Im Beitrag soll herausgearbeitet werden, ob und wie sich (lokale) Machtverhältnisse in – u.a. durch die Corona-Pandemie verstärkt – digitalisierten Prozessen kultureller Bildung widerspiegeln. Dabei wird folgenden Fragen nachgegangen: Welche Wissensbestände und Techniken werden den Menschen, die an den Angeboten der Residenzkünstler:innen teilnehmen, wie zugänglich gemacht? Welche (digitalen) Barrieren ergeben sich im Prozess und wie handeln die Künstler:innen die endgültige Form mit den Teilnehmenden aus? Welche Rolle spielt dabei der Status der Künstler:innen als temporäre Gäste im Ort? Und auf welche Weise wird die Diversität ländlicher Räume digital abgebildet?

*Kurz-Vitae:*

**Wiebke Waburg**, Prof. Dr., Professur für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Migration und Heterogenität Universität Koblenz-Landau. Arbeitsschwerpunkte: Spiel- und Spielzeugforschung, Heterogenitäts- und Migrationsforschung, Kulturelle Bildung in ländlichen Räumen.

**Micha Kranixfeld**, M.Sc., wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt DO\_KiL und Mitglied der Performancegruppen Frl. Wunder AG und Syndikat Gefährliche Liebschaften. Arbeitsschwerpunkte: Künstlerische Forschung, Kulturelle Bildung, Ländliche Räume, Kulturpolitik.

**Barbara Sterzenbach**, Erziehungswissenschaftlerin M.A., wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Koblenz-Landau. Forschungsschwerpunkte: Spielzeugforschung, insbesondere die Erforschung von Gesellschaftsspielen; diversitätsbewusste Pädagogik; kulturelle Bildung in ländlichen Räumen.

● **Olga Neuberger // Inga Lotta Limpinsel // Ira Lewe // Sandra Aßmann | Kulturelle Bildung von sozioökonomisch benachteiligten Jugendlichen medial unterstützt erforschen**

Das Poster stellt ein laufendes Forschungsvorhaben vor, in dem kreativ-künstlerische Bildungsprozesse einer spezifischen Zielgruppe (sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche) in non-formalen Kontexten erhoben werden sollen. Dabei wird an die medialen Praxen der Heranwachsenden angeknüpft: Es kommen Smartphones in einer digitalen Tagebuchstudie zum Einsatz. Kulturelle Bildung umfasst hierbei die projektartige Vermittlung von performativen und bildnerischen Praktiken.

Im Fokus der Untersuchung steht die ästhetische Erfahrung, für die Wahrnehmung in dreifacher Hinsicht konstitutiv ist: Wahrnehmung der Umwelt, der Prozess des Wahrnehmens sowie Wahrnehmung des Selbst als Wahrnehmende/r (Brandstätter, 2012). Leitfrage des Beitrags ist, wie Ich- und Welt-Erfahrung als Momente der ästhetischen Erfahrung innerhalb kultureller Angebote erforscht werden können. Unter Einbezug der Strukturmerkmale ästhetischer Erfahrung (Peez, 2008) wird ein Forschungsdesign der wissenschaftlichen Begleitung eines Bildungsprojekts für sozioökonomisch benachteiligte Heranwachsende vorgestellt. Im Kontext der gestalterischen und performativen kulturellen Angebote dokumentieren 12-13-Jährige über 8-12 Wochen prozessbegleitend ihre Erlebnisse und Gefühle im Sinne von Erlebnisanalysen (Rittelmeyer, 2016). Mit Hilfe einer Smartphone-App kommen textbasierte, verbale und visuelle Ausdrucksformen zum Einsatz. Durch die Vorstellung des Designs werden Chancen und Herausforderungen der Versprachlichung von Erfahrung, die Bedeutung von Dingen und Körpern im Kontext der Ich- und Welt-Erfahrung sowie die Rolle des Smartphones als Erhebungsinstrument diskutiert.

*Kurz-Vita:*

**Olga Neuberger** sowie Inga Lotta Limpinsel sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen sowie Ira Lewe wissenschaftliche Hilfskraft am Arbeitsbereich für Soziale Räume und Orte des non-formalen und informellen Lernens unter der Leitung von Prof. Dr. Sandra Aßmann (Institut für Erziehungswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum). In ihrer Forschung beschäftigen sie sich mit dem Medienhandeln verschiedener Zielgruppen, dem Lernen in virtuellen Realitäten sowie Fragen von kultureller Bildung und Nachhaltigkeit im Kontext von Digitalität.

## ● Felix Büchner // Sören Jannik Traulsen | Postdigitales Schultheater – eine Kartographie zentraler Akteur:innen im Diskurs ›Theater und Digitalität‹

Der Begriff ‚Postdigitalität‘ betont, dass tradierte Dichotomien wie analog/digital oder online/offline zur Beschreibung unserer Gesellschaft, die tiefgreifenden Transformationsprozessen durch digitale Medientechnologien ausgesetzt ist, nicht mehr angemessen sind. Demnach befinden wir uns in einer ‚Postdigital Condition‘, die auf allen gesellschaftlichen und kulturellen Ebenen wirkt. Den Postdigitalen Künsten wird in diesem Zusammenhang ein kreativ reflexives und partizipativ demokratiestärkendes Potential zugesprochen.

Dem Schultheater fällt dafür potenziell eine Schlüsselrolle zu, da es künstlerische Praktiken der Theaterszene (Staats- und Stadttheater, freie Theaterszene, Theaterpädagogik) kritisch aufgreift und diese mit bildungstheoretischen und -praktischen Überlegungen im konfliktreichen Lernraum der Institution Schule konfrontiert. Gleichzeitig bieten aktuelle Strömungen des Schultheaters bereits spannende Anknüpfungspunkte für postdigitale Auseinandersetzungen, wie beispielsweise der prominente, machtkritische Diskurs um das Theater der Teilhabe mit seinem zentralen Konzept der Partizipation. Andererseits leben sowohl die Kunstform Theater als auch der Schulunterricht traditionell von physischer Präsenz und der Interaktion zwischen Bühne bzw. Lehrkraft und Publikum bzw. Lernenden. Digitale Realisierungen von Schultheater auf formaler und inhaltlicher Ebene stellen die Akteur:innen daher – nicht erst seit der Corona-Pandemie – vor Herausforderungen. Es stellt sich die Frage, welche Ansätze, Konzepte und Trends im zeitgenössischen Diskurs ‚Theater und Digitalität‘ kursieren und welche Implikationen sich daraus für das ‚Postdigitale Schultheater‘ ableiten lassen.

Zur Beantwortung dieser Frage entsteht auf unserem Poster – ausgehend von einer explorativ-qualitativen Material-sichtung (Publikationen, Konferenzprogramme, Inszenierungsbeschreibungen, Tagungsbeiträge etc.) – eine Kartografie zentraler Akteur:innen des Diskurses ‚Theater und Digitalität‘. Die Kartografie wird als ein Netzwerk visualisiert, in dem die unterschiedlichen Positionen und Haltungen charakterisiert sowie ihre Konkurrenzen und Kongruenzen beschrieben werden. Dieses Netzwerk dient als Grundlage für weiterführende diskursanalytische und inhaltliche Forschung sowie dem übergeordneten Forschungsziel einer Konzeptualisierung und Theoretisierung des ‚Postdigitalen Schultheaters‘. Es ist außerdem als Einladung zur Diskussion mit am ‚Postdigitalen Schultheater‘ interessierten Menschen im Rahmen der Tagung Ästhetik-Digitalität-Macht zu verstehen.

### *Kurz-Vitae:*

**Sören Jannik Traulsen** hat Germanistik und Darstellendes Spiel (M.Ed.) an der Leibniz Universität Hannover studiert. Dort absolvierte er außerdem die Qualifikationsprogramme ‚Interkulturelle Pädagogik‘ und ‚Gender Studies‘. Gleichzeitig war er Mitarbeiter am Staatstheater Hannover, dem Festival Theaterformen und ist als freischaffender Theaterpädagoge aktiv. Seit 2020 ist er Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich Empirische Bildungsforschung der Leibniz Universität Hannover und erforscht als Doktorand die Wirkungsweisen von Geschlecht und menschlicher Körperhaltung in (digitalen) Lehr-Lern-Situationen.

**Felix Büchner** hat Germanistik und Darstellendes Spiel (M.Ed.) sowie Atlantic Studies (M.A.) an der Leibniz Universität Hannover studiert. Er ist Mitbegründer der studentischen Arbeitsgruppe ‚melken-AG‘, die sich mit der Formatierung des Sprechens durch und über Theater beschäftigt. Seit 2020 ist er Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand am Georg-Eckert-Institut für internationale Schulbuchforschung in Braunschweig, wo er die Zusammenhänge von digitalen Bildungspraktiken und sozialer Ungleichheit beforcht.

## ● Dany Weyer | Vom »Publikum von morgen« zum Künstler von heute – Schüler machen Oper im Festspielhaus Baden-Baden

Wie können Jugendliche für Musiktheater begeistert werden? Wie helfen digitale Medien bei der Musikvermittlung? Im Festspielhaus Baden-Baden werden diese Fragen im Rahmen einer dreijährigen Projektphase praktisch erforscht. Das Experiment: Jugendliche aus verschiedenen Schulformen nähern sich gemeinsam mit professionellen Künstler\*innen ein Schuljahr lang dem Musiktheater. Digitalität ist willkommen, wie sonst selten in der Oper. Dieser Beitrag reflektiert erste Erfolge und neue Ideen.

Bei „Diggin' Opera“ haben 54 Schüler:innen aus den 8. und 9. Klassen aus drei Baden-Badener Schulen (Werkrealschule, Realschule, Gymnasium) neun Monate lang getanzt, komponiert, musiziert, gesungen und letztendlich auf der großen Bühne inszeniert – eigenverantwortlich und gemeinsam mit Theaterpädagogen, Musikern, Opernsängern, Choreografen und Mediendesigner. Das Vermittlungsprojekt in Schule und Opernhaus ist als Entdeckungsreise für alle Beteiligten konzipiert, auch für das Leitungsteam im Festspielhaus Baden-Baden: (1) Kann ein Großprojekt (Schüler erfinden eine Oper und führen sie mit Profis auf) schulformübergreifend gelingen?; (2) Inwiefern wird der Musikunterricht durch die Übertragung der kompletten künstlerisch-ästhetischen Verantwortung auf die Schüler bereichert?; (3) Wie helfen digitale Gestaltungsebenen, Jugendliche für kreatives Schaffen und das Thema „Musiktheater“ zu sensibilisieren? Nach dem ersten Meilenstein des dreijährigen Projektvorhabens können erste Erkenntnisse und Impulse für die kulturelle Bildung und einhergehende digitale Prozesse offen und ehrlich diskutiert werden. Berichtet wird über ein Wir-Gefühl, eine als ungewohnt empfundene Eigenverantwortung und Ängste der Schüler im Umgang mit

sozialen Medien. Der Beitrag schließt mit einer Anregung hinsichtlich neuen Forschungsperspektiven ab: Wie können sich Konzert- und Opernhäuser als „Bildungs-Reallabore“ (vgl. Schneidewind & Singer-Brodowski 2015) Forschungsfragen aus der Praxis heraus widmen?

*Kurz-Vita:*

Als Teamleiter Bildung im Festspielhaus Baden-Baden ist **Dany Weyer** mitverantwortlich für alle Musik- und Tanzvermittlungsformate für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. In seiner Arbeit spielt Vertrauen eine besondere Rolle – ein Wert, den er in einem mehrsprachigen Theaterprojekt für seine Doktorarbeit an der Universität Luxemburg als wegweisend für Vermittlungs- und Bildungsprojekte definiert.

## ● **Nina Altmaier // Patrick Jung // Verena Honkomp-Wilkens // Karsten Wolf | Informelles interessengeleitetes Lernen auf YouTube. Entwicklungen eines Analyseinstruments zur Untersuchung didaktischer und gestalterischer Aspekte von Erklärvideos und Tutorials**

Digitale Medien ermöglichen neuartige Zugänge zu Bildungsressourcen und Bildungsangeboten, die das Verhältnis von formaler und non-formaler Bildung verschieben und direkten Einfluss auf die Lernpraktiken und Handlungspertoires von Jugendlichen nehmen. Schüler:innen in Deutschland nutzen YouTube nahezu täglich und dabei nicht ausschließlich zur Unterhaltung, sondern auch für die Schule und zur Weiterbildung innerhalb ihrer Freizeitinteressen (vgl. Rathgeb und Behrens 2018; Jörissen 2019). Damit haben sie Zugang zu einem vielfältigen digitalen kulturellen Bildungsangebot.

Das Projekt „Digitale außerschulische lern- und bildungsbezogene Handlungspraxen von Jugendlichen (Dab-J)“ untersucht das Spannungsfeld zwischen digitalen, informellen Angeboten und daraus resultierenden Konsequenzen für formale Bildungssysteme.

Inhaltsanalytisch werden ca. 400 Erklärvideos und Tutorials untersucht, die Jugendliche im Rahmen eines interessengeleiteten Lernens für Freizeitthemen rezipieren. Englische und deutsche Videos aus 17 verschiedenen Themengebieten wurden in Anlehnung an eine zuvor durchgeführte quantitative Schüler\*innenbefragung ausgewählt und mit einem hierfür entwickelten Kodierschema auf ihre gestalterischen und didaktischen Merkmale hin analysiert.

Durch die Analyse des Erklärvideoangebotes zu Freizeitinteressen soll herausgearbeitet werden, wie von den Jugendlichen akzeptierte erklärende Medieninhalte gestaltet sind, wie sich diese von Angeboten zur schulischen Weiterbildung unterscheiden und welche didaktischen Innovationen identifiziert werden können. Im Fokus des Vortrags/Posters stehen die Entwicklung des Analyseinstruments sowie erste deskriptive Einblicke in die Gestaltung von Erklärvideos auf YouTube.

*Kurz-Vitae:*

**Nina Altmaier**, Universität Bremen, Fachbereich 12 Lab Medienbildung und Bildungsmedien

**Patrick Jung**, Universität Bremen, Fachbereich 12 Lab Medienbildung und Bildungsmedien

**Verena Honkomp-Wilkens**, Universität Bremen, Fachbereich 12 Lab Medienbildung und Bildungsmedien

**Karsten D. Wolf**, Universität Bremen, Fachbereich 12 Lab Medienbildung und Bildungsmedien

Der Forschungsschwerpunkt im Projekt „Digitale außerschulische lern- und bildungsbezogene Handlungspraxen von Jugendlichen (Dab-J)“ unter Leitung von Prof. Dr. Karsten D. Wolf liegt auf dem interessengeleiteten informellen Lernen von Jugendlichen mit YouTube.

### LABOR 1

## **Nadia Bader // Notburga Karl | time matters – mediatisierte Zeit in Tutorial-Videos**

Mit dem Fokus auf den Aspekt mediatisierter Zeit fragen wir nach dem Verhältnis zwischen den zumeist kurzen, komprimierten Zeit-Räumen der Rezeption von Tutorial-Videos und einer bildenden Zeitdauer (durée). Wenn Bildung Echtzeit braucht, stellt sich u.a. die Frage, wie sich digitale Zeiträume in materiell involvierende Zeit-Räume zurückverwandeln lassen. Im Rahmen aktueller Lehrentwicklungen (Distance Learning) lohnt sich dahingehend eine genauere Untersuchung.

Tutorial-Videos, die mit Erfolgsgarantie werben – z. B. zum perspektivisch „richtigen“ Zeichnen – suggerieren Verständlichkeit, Machbarkeit und einen schnellen, selbstbestimmten Zugriff auf deren Lerninhalte (z. B. durch Fast Forward, Pause, Wiederholung). Zugleich kann die damit einhergehende Effektivitätslogik einer unreflektierten Reproduktion impliziter, normativer Vorstellungen Vorschub leisten. Die Frage nach dem Wie der Darstellung kann dahingehend eine medial sensibilisierte, repräsentationskritische Sichtweise eröffnen. Kunstwerke, wie „Sunscreenpill“ von Sandra Vaka Olsen (2014), können auf rezeptionsästhetischer Ebene verdeutlichen, wie die (schauenden) Subjekte sich mit all ihrem Begehren und ihren blinden Flecken im Bild wiederfinden. Beispielsweise schiebt sich bei Olsen die inszenierte indexikalische Spur eines schmutzigen Fingers immer wieder störend ins Bewusstsein.

So entpuppt sich die „fehlerhafte“ Nachlässigkeit gerade in der Bildstörung als bildend, weil sie den Fokus der Wahrnehmung zwischen Material- und Bildförmigkeit umspringen lässt. Im Sinne einer transformatorischen Bildungstheorie sind solche Wahrnehmungsbrüche potenziell ermächtigender als z. B. die symbolische Form der Perspektive selbst und ermöglichen eine kritische Auseinandersetzung damit. Im Labor versuchen wir u. a. mit künstlerisch-experimentellen Mitteln, andere Bildungspotentiale in Tutorial-Videos aufzudecken und mediatisierte Zeit-Räume der Rezeption als bildende Zeitdauer (durée) mitzudenken.

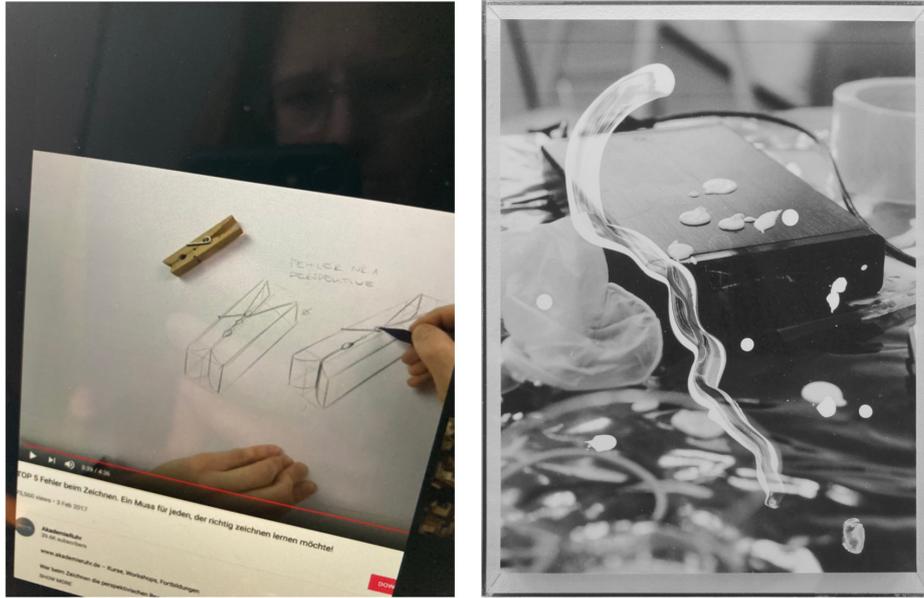


Abb. 1: Eine experimentelle Gegenüberstellung | Links: Akademie Ruhr, „Top 5 Fehler beim Zeichnen. Ein Muss für jeden, der richtig zeichnen lernen möchte! Fehler Nummer 1: die Perspektive“. 2017, Bildschirmfoto mit Spiegelung, Notburga Karl, 2021. Rechts: Sandra Vaka Olsen: „Sunscreenpill“, 2014, Analoges C-Print mit Sonnenschutz-Fotogramm auf Dibond, Acrylglasrahmen, 40 x 30 cm, © Kunstverein Nürnberg. [Link zum Werk „Sunscreenpill“ <https://kunstvereinnuernberg.de/editionen/sunscreenpill-2014>]

#### Kurz-Vitae:

**Notburga Karl** arbeitet als künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Didaktik der Kunst, Universität Bamberg, mit Forschungsschwerpunkten zur Performanz und Responsivität nonverbaler Wissensformen, zu künstlerischer Kunstvermittlung und zu Methoden deren Beforschung; ihre Promotion 2019 untersucht das Bildhafte Potential von Joan Jonas. Sie hat Freie Kunst und Kunstpädagogik an der Akademie Düsseldorf und München studiert und war Meisterschülerin von Jannis Kounellis; als Künstlerin, Kunstpädagogin, Kuratorin leistet sie Entwicklungs- und Instandhaltungsarbeit.

**Nadia Bader, Dr.**, ist freischaffende Gestalterin, Vermittlerin und Forscherin sowie Dozentin für Kunstdidaktik an der Pädagogischen Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz. Sie hat 2010 den Master of Arts in Art Education (mit Lehrbefähigung Sek.2) in Bern und 2018 ihre Promotion in Hamburg abgeschlossen. Ihre Forschungsschwerpunkte sind u. a. Erkenntnis- und Vermittlungspotentiale des Visuellen in Forschung und Bildung sowie die qualitativ-empirische Untersuchung von Lehr-Lern-Prozessen im Kunstunterricht vor praxistheoretischem Hintergrund.

#### Keynote

### Katerina Krtilova | Schnittstellen, Säume, Kanten. Zur Allgegenwart und Unsichtbarkeit digitaler Technologien

**Katerina Krtilova** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Departement Kulturanalysen und Vermittlung der Zürcher Hochschule der Künste und Koordinatorin des Doktoratsprogramms „Epistemologien ästhetischer Praktiken“ (ZHdK, UZH, ETH). Sie hat 2017 an der Bauhaus-Universität Weimar mit einer Arbeit zu Vilém Flussers „Gesten des Denkens“ promoviert und internationale Projekte zur Medienphilosophie initiiert und geleitet, u.a. das von der DFG geförderte Internationale Netzwerk Medienphilosophie und „Positionen und Perspektiven deutscher und tschechischer Medienphilosophie“. Zu ihren Publikationen gehören: Praxis und Medialität, Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie, Band 5, De Gruyter 2019, hg. zusammen mit Dieter Mersch; Medienanthropologische Szenen. Die conditio humana im Zeitalter der Medien, hg. zusammen mit Christiane Voss und Lorenz Engell, Fink 2019; „On the Practice of Theory. The Technological Turn of Media Theory and Aesthetic Practice of Media Philosophy“, in: Bernd Herzogenrath (Hg.), Practical Aesthetics, Bloomsbury 2020; „Can We Think Computation in Images or Numbers? Critical Remarks on Vilém Flusser's Philosophy of Digital Technologies“, in: Flusser Studies 22/ 2016, [www.flusserstudies.net](http://www.flusserstudies.net).

## Stephan Baumann | KI und Kreativität - Rollenbilder im Wandel?!

**Stephan Baumann** studierte Informatik mit Schwerpunkt und Diplom Künstliche Intelligenz an der TU Kaiserslautern und promovierte zum Thema Artificial Listening Systems am DFKI und IRCAM/Paris. In seiner Dissertation 2005 entwickelte er eine Musikempfehlungsmaschine und gründete das Startup sonicson. Er arbeitete als EU Project Reviewer für AI&Media und als Gastdozent für Recommendersysteme an der Popakademie Baden-Württemberg. Er ist Gründungsmitglied von MusicTech Germany und Experte für KI und Kunst.

Als Musiker und Soundartist kombiniert er analoge und digitale Instrumente, vom Modularsystem bis zu generativen KI Methoden. Mit diesem Setup veröffentlichte er 2 EPs (MODISCH 2014, 2020) und performt in Clubs und Art Spaces.

## LABOR 2

### Patrick Bettinger // Torsten Meyer // Konstanze Schütze // Manuel Zahn | Kritik – Kontrolle – Korruption. Künstlerische Praxis unter postdigitalen Bedingungen

Das Labor untersucht Veränderungen tradiertter Konzepte und Bezugspunkte kunst- und erziehungswissenschaftlicher Theoriebildung vor dem Hintergrund postdigitalen Wandels aus kunst- und medienpädagogischer Perspektive. Anhand von Materialuntersuchungen und Begriffsdiskussion an Videoessays der Post-Internet Art werden Fragen danach aufgeworfen, wie sich aktuelle künstlerisch-ästhetische Praktiken und Bildungsprozesse erforschen lassen. Angesichts einer zunehmend komplexen, digital-vernetzten und algorithmisch durchdrungenen Kultur haben wir es gesellschaftlich mit einem neuen Orientierungsproblem zu tun, das Dirk Baecker (2018) als »Sinnüberschuss« bezeichnet. Gleichsam kommen tradierte Konzepte des individuellen Verstehens, der Bewertung und der Kritik, die lange Zeit als wichtige Bezugspunkte erziehungswissenschaftlicher Theoriebildung galten, an ihre Grenzen. Damit stehen nicht nur zentrale bildungstheoretische Konzepte inkl. ihrer normativen Vorstellungen, sondern auch Bildungsinstitutionen in Frage (vgl. Baecker 2018; Seemann 2014).

Für den hier zugrundeliegenden Forschungszusammenhang "Post-Internet Arts Education" (piaer.net) sind weiterführend Fragen danach aufgeworfen, wie die Medien- und Kunstpädagogik postdigitale Kunst und Medienkultur erforschen und beschreiben kann. Wie verändern sich ästhetische Praktiken und Bildungsprozesse? Welche Begriffe und damit in Verbindung stehende theoretische Ansätze stehen für die Beschreibung dieser Prozesse zur Verfügung? Ausgehend von künstlerischen Video-Essays sowie aktueller jugendkultureller Medienpraktiken (z.B. Cultural Hacking) wird das Labor dem Begriff der Kritik weitere Begriffe und theoretische Ansätze wie »Kontrolle« oder künstlerische Re-Definitionen von »Korruption« im Sinne eines geschickten Umgangs mit digitaler Kultur an die Seite oder gegenüberstellen. Nach kurzen Impulsen wollen wir mit den Teilnehmenden zusammentragen, welche widerständigen und gestaltenden Praktiken wir mit den vorgeschlagenen Begriffen beschreiben können und diskutieren, welche neuen Verhältnisse von Autonomie und Heteronomie und welche Dynamiken der (De-)Subjektivierung in der Auseinandersetzung mit postdigitaler Kultur zum Ausdruck kommen.

#### *Kurz-Vitae:*

**Patrick Bettinger**, Dr. phil., Inhaber der Professur für Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Studium der Erziehungswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, danach Stationen an den Universitäten Augsburg und Hamburg. Promotion 2017 zum Thema "Praxeologische Medienbildung. Theoretische und empirische Perspektiven auf sozio-mediale Habitustransformationen". Forschungsschwerpunkte: Medien- und Bildungstheorien, qualitative Methodologien und Methoden der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung und medienpädagogische Wissenschaftsforschung. Aktuelle Publikationen und Herausgaben z. B. zu den Themen Digitalisierung – Subjekt – Bildung (2020), Materialität und digitale Medialität (2020) sowie Rekonstruktive Medienbildungsforschung (2018).

**Torsten Meyer**, Dr. phil., Professor für Kunst und ihre Didaktik, Schwerpunkt aktuelle Medienkultur an der Universität zu Köln. Studium der Erziehungswissenschaft, Soziologie, Philosophie und Kunst an den Universitäten Lüneburg und Hamburg sowie Hochschule für Bildende Künste Hamburg. Arbeitsschwerpunkte: Next Art Education, Globalisierung & Digitalisation, pädagogische Medientheorie, Schul- und Hochschulentwicklung im Horizont grundsätzlich veränderter Medienkultur. Zahlreiche Vorträge und Veröffentlichungen im Kontext Kunst Medien Bildung, zuletzt: Next Art Education (2013), What's Next? Kunst nach der Krise (2013), Subjekt Medium Bildung (2014), What's Next? Bd. II Art Education (2015), Where the magic happens – Bildung nach der Entgrenzung der Künste (2016), Arts Education in Transition (2020). <http://medialogy.de>

**Konstanze Schütze**, Dr. phil., Juniorprofessorin für Kunst Medien Bildung an der Universität zu Köln. Studium der Architektur, Amerikanistik, Kunstpädagogik in Dresden und promovierte zu "Bildlichkeit nach dem Internet"(2018). Sie arbeitet und forscht in der Kunstvermittlung an Fragen der bildwissenschaftlichen Medientheorie, sowie transdisziplinären Forschungssettings und kollaborativen Forschungsprojekten. Aktuelle Projekte und Publikationen z. B. zu den Themen: Workbook Arts Education (myow.org), Doing Research (2021), After Humans (2021), Cultural Reader Pizza is God (2018).

**Manuel Zahn**, Dr. phil., ist Professor für Ästhetische Bildung an der Universität zu Köln. Er studierte Sonderpädagogik, Erziehungswissenschaft, Philosophie und Psychologie an der Universität Hamburg und promovierte über „Ästhetische

Film-Bildung". Er war Vertretungsprofessor für Kunstpädagogik an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und Wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Universitäten Oldenburg und Hamburg. Seine Arbeitsgebiete sind Erziehungs- und Bildungsphilosophie, Medienbildung (insb. Filmbildung), Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung in der digitalen Medienkultur.

### LABOR 3

## Maren Zühlke // Claudia Steinberg | Digitale Tools in der Tanzvermittlung – zwischen technischen Möglichkeiten und leiblichem Zeigezwang

Beim Erproben einer eigens für die Tanzvermittlung entwickelten webbasierten App hat sich ein bedeutsames Erleben von Körperlichkeit gezeigt. Obwohl die App aus Sicht teilnehmender Jugendlicher kreative Gestaltungsprozesse unterstützt, kristallisiert sich in Zusammenhang mit der Verwendung von Videofunktionen ein bedeutsames Erleben von körperlich-medialer Exponiertheit heraus.

Im vom BMBF-geförderten Forschungsprojekt #digitanz werden digitale Dokumentations- und Archivierungsmedien im Kontext Tanzvermittlung eingesetzt. Wir fragen danach, wie sich Lehr- und Lernverhalten durch die digitale Unterstützung verändert. Insbesondere der Einsatz einer eigens entwickelten App (lite.digitanz.de) zur Unterstützung der kreativen Bewegungsfindung nach dem Modell „Bring your own device“ wurde untersucht (Steinberg et al., 2020). Aus Post-Digitaler-Perspektive entstehen neue Betrachtungsweisen der eigenen Realität eines jeden Individuums (Jörissen et al. 2019). Die Analysen zeigen, dass die Praktiken des Filmens und der Umgang mit Videomaterial in den Mittelpunkt rücken und Schüler\*innen eine körperlich-mediale Exponiertheit als bedeutsam thematisieren. Die Ergebnisse unseres Projekts dokumentieren, dass ein erlebter Zeigezwang das Improvisieren von tänzerischen Bewegungen beeinflusst und bereits bestehende Hemmungen verstärkt, wenn diese mit Videoaufnahmen verknüpft werden. Durch die Kameraaufnahme wird ein Gestaltungsruck innerhalb einer „kreativen“ Produktivität erlebt. Es entstehen somit neben neuen digitalen Möglichkeiten der Speicherung und damit verbundenen Erinnerungsfunktion von gestalteter Bewegung auch Einschränkungen. Im Labor wollen wir nach einer praktischen Phase des Erprobens der App lite.digitanz.de, die digitalen Erfahrungen sammeln und diskutieren.

#### Kurz-Vitae:

**Maren Zühlke** ist Sportwissenschaftlerin (M.Sc.) mit Schwerpunkt Tanz. Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin im BMBF-Verbundprojekt „#digitanz“ und Lehrkraft für besondere Aufgaben in Tanz und Gymnastik an der DSHS Köln.

**Claudia Steinberg** ist Professorin für Tanz und Bewegungskultur an der DSHS Köln. Forschungsschwerpunkt zu Themen der Tanzvermittlung in schulischen und außerschulischen Settings und Wirkungsforschung im Tanz (u.a. BMBF-Verbundprojekte KuBiTanz & #digitanz).

### LABOR 4

## Heidrun Allert // Dan Verständig | Connecting the Dots: Von Datenproduktionsmaschinen und ambivalenten Algorithmen

Wenn wir heute über Algorithmen sprechen, dann ist meist eine sehr bestimmte Form gemeint, die sich durch komplexe statistische und probabilistische Modelle auszeichnet (Matzner 2019). Was diese Algorithmen sind oder was sie machen, ergibt sich in einem komplexen Zusammenspiel von sozialen Praktiken, Materialitäten, Diskursen, Daten, mathematischen Abstraktionen und Code. Anstatt den Fokus auf einen Gegenstand zu lenken, gibt es aktuell verschiedene Strömungen, die methodologische Komplexität in Verflechtung zu denken (Kirschenbaum 2007; Chun 2017; Marino 2020). Wir finden uns damit in einer Situation, in der soziale, technologische, kulturelle und politische Phänomene sowie Problemstellungen eine hohe Dynamik bekommen haben, doch wie können die verschiedenen Phänomene a) überhaupt adäquat und systematisch adressiert werden und b) die Erkenntnisse daraus so aufbereitet werden, dass sie einen Impact für gesellschaftliche Veränderungsprozesse des Digitalen haben?

Der hier vorgeschlagene Beitrag fokussiert dabei die Frage, wie der Transfer von Forschungserkenntnissen in unterschiedliche Felder der Praxis gelingen kann. Es soll im Labor darum gehen, die Möglichkeiten von kreativen Datenpraktiken über Formen des investigativen Datenjournalismus (Forensic Architecture und Syrian Archive) hin zur Datenkritik (Dander 2014, Kitchin 2016) ausführlich zu besprechen, bestehende Ressourcen zu bündeln und innovative Wege in der Wissenschaftskommunikation zu thematisieren.

#### Kurz-Vitae:

**Heidrun Allert** ist Professorin der Pädagogik, Schwerpunkt Medienpädagogik/Bildungsinformatik an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. An der Pädagogischen Hochschule Freiburg studierte sie Diplompädagogik, Schwerpunkt Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft. Promotion an der Fakultät für Elektrotechnik und Informatik der Leibniz Universität Hannover 2005.

**Dan Verständig** ist Juniorprofessor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Bildung in der digitalen Welt an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Seine Forschungsschwerpunkte lassen sich in der Betrachtung von

Lern- und Bildungsprozessen im Horizont digitaler Medialität verorten. Dabei spielen die digitalen Infrastrukturen eine wichtige Rolle für die Betrachtung von Fragen der Bildung. Damit bewegt sich das Forschungsinteresse im Rahmen von Bildungs- sowie Medientheorie und Algorithmenforschung.

## LABOR 5

### Christin Feldmann // Karolina Kaczmarczyk | How to be a Digital Artist. Exploratives Medienkunst-labor an den Grenzen zwischen digital und analog

Die Digitale Transformation ist nicht nur Teil der Wirtschaft, sondern auch der Bildung und Kunst und hat insofern einen enormen Einfluss auf kulturelle und künstlerische Theorien und Praktiken. Museen können auch online besucht werden, Künstler\*innen kuratieren ihre Identitäten in Sozialen Medien, benutzen digitale Tools als Erweiterungen des künstlerischen Arbeitens, oder verarbeiten ihre Erfahrungen mit und Forderungen an das Internet in ihren Arbeiten. Soziale Medien, Games und andere Medien sind jedoch ein wichtiger Bestandteil der Kinder- und Jugendmedienkultur und eröffnen die Möglichkeit, wertvolle Ästhetische Erfahrungen zu machen und Medienkompetenz zu fördern. Das Zusammenspiel von Medien- und Kunstpädagogik im Rahmen von interdisziplinären Angeboten bietet die Chance, Kulturelle Bildung nachhaltig zu verändern, indem sie mehr Menschen Teilhabe an Medienkunst eröffnet.

Um relevante und aktuelle Kunst- und Mediendiskurse zu verstehen, gilt es in die Tiefe zu gehen und sie zu reflektieren. Um einen Einblick in diesen Prozess zu geben, stellt das Labor in Praxiseinheiten folgende Fragestellungen zur Debatte:

- Was sind aktuelle künstlerische Positionen im Netz und wie funktionieren sie (z.B. die Post Internet Art)?
- Wie kann Kunst in der Bilderflut des Internets entlarvt werden und wie kuratiert man eigene Ergebnisse in Sozialen Netzwerken und anderen digitalen Tools?
- Wie schafft man künstlerische Arbeit und Auseinandersetzung mit Kunst durch neue Werkzeuge wie "Tag tool" und setzt diese niedrigschwellig und prozessorientiert in der Praxisarbeit mit Kindern und Jugendlichen um?

Der Workshop basiert auf den didaktischen Methoden der Ästhetischen und Künstlerischen Forschung und der handlungsorientierten Medienpädagogik und ist daher besonders für Menschen geeignet, die aus den Bereichen Kunst, Kultur und Bildung kommen und an der Schnittstelle der außerschulischen Jugendarbeit zur Kulturellen Bildung tätig sind.

Während es im ersten Teil darum geht, den Teilnehmenden eine kurze theoretische Einführung in aktuelle Diskurse und Positionen der Kunst und Medien zu geben (z.B. Post Internet Art und Kuratieren in Sozialen Netzwerken), unterliegt das Labor im zweiten Teil einem stark partizipativen Charakter. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, "Ästhetik.Digitalität.Macht" und damit auch sich selbst mithilfe von digitalen Tools zu erforschen, indem sie in Gruppen z.B. eine digitale Liveperformance mit der App Tagtool erstellen oder ihre Ergebnisse auf ausgewählten Plattformen wie Instagram, Canva oder Kunstmatrix kuratieren.

#### Technik

An dem Workshop können max. 15 TuT teilnehmen. Da im Labor in Gruppen gearbeitet wird, sollte mindestens eine der folgenden Anwendungen auf den eigenen Smartphones/Tablets/PC mit einem entsprechenden Account installiert/aufgerufen sein:

- Instagram (hier sollte die Bereitschaft da sein, Beiträge zu veröffentlichen)
- Canva
- Kunstmatrix
- Tagtool (Hinweis: Die Multiplayer:innen-Version ist nicht kostenfrei und sollte demnach für diesen Part gekauft werden.)

Für die Umsetzung werden demnach Smartphones/Tablets/PC sowie Internet gebraucht.

Für die Arbeit und die künstlerische Umsetzung mit Tagtool brauchen die Teilnehmenden ein Apple-Tablet. Ein Pencil zum Zeichnen wird empfohlen, ist aber keine Voraussetzung. Die App Tagtool sollte vorher runtergeladen werden und ist nur für Apple Geräte verfügbar.

#### Kurz-Vitae:

**Christin Feldmann** ist Kunst- und Medienpädagogin, Medienkünstlerin und Autorin und arbeitet seit 2005 in unterschiedlichen Bildungskontexten und Arbeitsfeldern an der Schnittstelle Kulturelle Bildung, Ästhetik und Digitalisierung u.a. im Fachbereich Intermedia Medienpädagogik-/ Didaktik an der Universität zu Köln, sowie in der Fachstelle für Jugendmedienkultur in Köln als Projektreferentin im Projekt CONCEPTOPIA und der ästhetische Bildung.

**Karolina Kaczmarczyk** arbeitet als Fachreferentin bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Zu ihren Aufgaben gehört die Betreuung der Online-Redaktion sowie der Social Media Präsenz der Fachstelle, des Jugendhilfe-Navis (seit 2020) sowie bis 2019 des Next Level – Festival for Games. Darüber hinaus setzt sich für die verstärkte Interdisziplinarität zwischen Medienpädagogik, Medienkunst und Kultureller Bildung ein, indem sie praktische Workshops, Fachvorträge und Beratungen durchführt sowie sich im Rahmen von wissenschaftlichen Arbeiten damit auseinandersetzt.

## LABOR 6

### Echo Can Luo | Chocho Studio Reshaping the Face

Chocho studio reshaping the face is a research-based 3-channel video installation. The virtual Labor will be carried out in the Mozilla Hubs and launch a series of activities in the form of Chocho virtual clinic.

The themes of the labor will involve the algorithms, including 3D modelling, 3D Photogrammetry and face tracking. In addition, the artist will talk about the observation of algorithm bias in the process of applying and testing the software as well as the influence of discrimination and bias on real-life situations and data.

Science and technology extend the lifespan of mankind and Machine learning is expected to help humans evolve even in the field of plastic surgery. However, plastic surgeons must be aware that the artificial intelligence (AI) could create a biased view on patients, instead of promoting objectivity. Social media enable us to communicate in multiple ways, which changes physical distance in a sense, but should they beautify faces through their filters? Is there bias in algorithms behind them?

Behind the development of AI by relevant programmers, we also require transparency and fairness data and algorithms. Is women's control of their self-images gradually weakened in the world of digital media? From the perspective of critical thinking, restrictions of virtual reality and AI technology on women will be specially highlighted. Besides, it is hoped that women and minority groups can be encouraged not to be affected by invisible digital bias.

Implementation of the online Labor

The online Labor will be simulated in the Mozilla Hubs (the URL Link will publish before the program starts). The audiences can log in the virtual Labor with URL by using the browser. They will have 40 minutes free time to visit the exhibition room and research corridor, including watching videos and reading cases. After the exhibition tour, the artist will give a relevant lecture in the virtual room of Mozilla Hubs. The audience can also chat with themselves. Online interactivity will strengthen the exploration of practical topics.

*Kurz-Vita:*

**Echo Can Luo** was born in China in 1988. From 2006-2010 Luo studied Multimedia at the China Academy of Art. Luo obtained her master degree at the Kunsthochschule Kassel in 2018 and a Meisterschüler of Prof. Joel Baumann.

She has participated 34. Kassel Dokfest and has showed her work at the CAA art Museum, MdbK Leipzig and Kasseler Kunstverein, amongst other places. Based on the algorithms, including 3D modelling and face tracking, her research aims to observe into the biased and differentiated algorithm in the process of applying and testing the software as well as the influence of discrimination and bias on real-life situations and data.

## ABSCHLUSSPANEL

### (Re-)United?! Neue Forschungsperspektiven im Schnittfeld von kultureller Bildung und Medienpädagogik | Impuls und Moderation: Lisa Unterberg // Jule Korte

Dass Digitalität, Medialität und Kultur nicht getrennt voneinander gedacht werden können, zeigen unterschiedliche theoretische Perspektiven auf (Cramer, 2014; Hepp, 2013; Jörisen & Unterberg, 2019). Insofern erscheint an diese Stelle die Frage, ob die Sicht auf die „Schnittmenge“, wie sie der Tagungstitel formuliert, nicht insofern irreführend ist, als dass es eigentlich kein jenseits dieser Schnittmenge mehr gibt. Kann man, sofern Kultur heute immer als Medienkultur zu verstehen ist, die Felder der Medienpädagogik und der kulturellen Bildung überhaupt einzeln denken?

Ausgehend von einer Gegenüberstellung der unterschiedlichen historischen Entwicklungslinien und Diskurse, in die „Kultur“ bzw. „Medien“ traditionell eingebunden sind und die mit teils nahezu gegensätzlichen Implikationen verknüpft sind, steht hier nun die konkrete Frage im Zentrum, wie die Trennung von Kultur und Medien und damit von kultureller Bildung und Medienpädagogik perspektivisch und nachhaltig aufgehoben werden kann. Zugleich werden hier die zentralen Themen der Tagung noch einmal aufgegriffen, um sie im Sinne der Fragestellung produktiv zu machen und Anschluss zu ermöglichen.

Gemeinsam mit Akteur:innen aus den Feldern kultureller Bildung und Medienpädagogik möchten wir diese Fragen so dann diskutieren und Konsequenzen für Theorie, Forschung und Praxis durchdenken. Auf diese Weise bearbeitet das Panel ein zentrales Anliegen der Joint Conference: die Frage danach in welchem Zusammenhang kulturelle Bildung und Medienpädagogik in Zukunft gemeinsam gedacht und praktiziert werden können.

## Organisation der Joint Conference

Digitalisierung in der kulturellen Bildung – ein Metaprojekt (Teilprojekt1)

Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Das Meta-Vorhaben zur BMBF-Förderlinie »Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung« hat die Aufgabe, die in dieser großen Förderlinie versammelten Projekte zu unterstützen und zu begleiten. In zwei Teilprojekten für theoretische und qualitative Zugänge (Teilprojekt 1 unter Leitung von Prof. Dr. Benjamin Jörissen) bzw. quantitative Zugänge und Forschungssynthesen (Teilprojekt 2 unter Leitung von Prof. Dr. Stephan Kröner, beide FAU Erlangen-Nürnberg) führt »DiKuBi-Meta« Forschungserkenntnisse im Schnittpunkt von Digitalität und kultureller Bildung auf der Grundlage eigener, international angelegter, empirisch fundierter Expertisen und Forschungssynthesen zusammen, ordnet sie in ihrer gesellschaftlichen sowie bildungswissenschaftlichen Bedeutung ein und identifiziert dabei auch Anschlussmöglichkeiten, Forschungsbedarfe und -lücken. Von besonderer Bedeutung sind dabei auch Fragen des Forschung-Praxis-Transfers und seiner Gelingensbedingungen.

In Zusammenarbeit mit den Kooperationspartnern dieser Tagung verfolgt das Teilprojekt 1 von »DiKuBi-Meta« das Ziel, dazu beizutragen, die bestehenden Lücken zwischen medial-kommunikativen und ästhetisch-künstlerisch bzw. kulturtheoretisch orientierten Forschungszugängen weiter zu schließen, somit Forschende aus Medienpädagogik und Kultureller Bildung besser zu vernetzen und Forschungsfragen und -ansätze gegenseitig besser sichtbar zu machen. Leitend ist dabei die theoretisch und empirisch basierte Einsicht in die enge Verbindung von Medialität und Ästhetik im Kontext digitaler und post-digitaler Kulturen. Dabei wird die Forschung zur Kulturellen Bildung auf mediale und medientechnologische bzw. Problemstellungen der medienpädagogischen Forschung verwiesen; umgekehrt eröffnen kulturelle und ästhetische Zugänge, etwa die Frage nach dem Potenzial auch künstlerisch und designtheoretisch verfahrenender Forschungsdesigns, neue Möglichkeiten, die ästhetische Momente und Aspekte von Digitalität für die Forschung zugänglich zu machen.

Benjamin Jörissen // Elke Möller

## Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung

Das Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung wurde 2010 für den kollegialen und interdisziplinären Austausch über Fragestellungen und Forschung in der Kulturellen Bildung gegründet. Ziel ist die Vernetzung, die fachliche Diskussion über disziplinäre Grenzen hinweg und die Rückwirkung in die Praxis. Zentrale Bestandteile des Netzwerks bilden die jährlichen Netzwerktagungen, die halbjährlichen Forschungskolloquien, der Koordinierungskreis und Cluster mit thematischen Schwerpunkten (s. S. 16-18). Neben der Website ([www.forschungskulturellebildung.de](http://www.forschungskulturellebildung.de)), auf der aktuelle Publikationen und Veranstaltungen vorgestellt werden, informiert ein regelmäßiger Newsletter über Aktuelles im Netzwerk und Forschungsbereich der Kulturellen Bildung.

Das Netzwerk ist den folgenden Grundsätzen verpflichtet:

1. Weiterentwicklung heterogener Forschungsansätze und adäquater Methoden zur Forschung im Feld der Kulturellen Bildung;
2. Transfer zwischen Forschung und kulturell-ästhetischer (Bildungs-)Praxis;
3. Qualifizierung und Unterstützung von (Nachwuchs-)Wissenschaftler:innen sowie Fachkräften im Feld der kulturell-ästhetischen Bildung und Forschung auf der Grundlage der gewonnenen Erkenntnisse.

Interessierte sind jederzeit eingeladen, sich aktiv am Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung zu beteiligen – ob als Netzwerk-Partner für die Jahrestagung, als Referent:innen, als Wissenschaftler:innen im Forschungskolloquium, als Teilnehmende oder auch Gründer:innen eines Clusters.

Claudia Roßkopf

## Sektion Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft

In der Sektion Medienpädagogik sind Erziehungswissenschaftler:innen organisiert, deren Arbeitsschwerpunkt auf medienpädagogischen Fragen in Forschung und Lehre liegt. Aktuell sind über 280 Wissenschaftler:innen in der Sektion Mitglied, darunter auch Kollegen:innen aus Österreich und der Schweiz.

Die Sektion

- führt seit 2003 jährlich eine Frühjahrs- und Herbsttagung durch
- bietet in Kooperation mit der Otto-von-Guericke-Universität mit dem Magdeburger Theorieforum seit 2009 jährlich eine Plattform für intensive Diskussion
- fördert den wissenschaftlichen Nachwuchs u. a. im Rahmen eines Doktorand:innen-Forums, einer speziellen Kommunikationsplattform und – seit 2011 – durch die Vergabe eines Promotionspreises
- gibt seit 2001 das Jahrbuch Medienpädagogik (bis 2018 bei Springer VS, danach als Sonderband der Zeitschrift MedienPädagogik) und seit 2000 die open access Zeitschrift MedienPädagogik heraus
- informiert die Sektionsmitglieder regelmäßig über einen Newsletter (seit 2012 in Form von Rundmails).

Die Mitglieder der Sektion Medienpädagogik setzen sich in Lehre und Forschung vor allem mit Fragen der Medienbildung und Medienerziehung, der Mediensozialisation und der Mediendidaktik (Lehren und Lernen mit Medien) auseinander. Ihre empirischen, methodischen und theoretischen Ansätze greifen nicht nur Fragestellungen aus allen Bereichen der Bildungswissenschaften, der Kommunikations- und Medienwissenschaft auf, sondern gerade auch solche Probleme und Themen, die im Schnittpunkt zwischen diesen Feldern liegen. Zahlreiche Medienpädagog:innen arbeiten in der Bildungs- und Lehr-Lernforschung, wo es um die Gestaltung mediengestützter Lernumgebungen für selbstgesteuertes Lernen in den verschiedensten Bildungsbereichen und um die Sicherung geeigneter institutioneller Rahmenbedingungen für solche Lernumgebungen geht.

Klaus Rummler

#### Scientific Committee der Joint Conference

Patrick Bettinger · Andreas Brenne · Benjamin Jörissen · Tanja Klepacki · Franz Krämer · Joachim Ludwig · Kiwi Menrath · Elke Möller · Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss · Mandy Schiefner-Rohs · Claudia Roszkopf · Klaus Rummler · Lisa Unterberg · Karsten D. Wolf · Manuel Zahn

*Herzlichen Dank!*

## Nach der Tagung...

### Publikation

Im Anschluss an die Tagung ist die Publikation ausgewählter Beiträge im Band 18 der Buchreihe Jahrbuch Medienpädagogik geplant und erscheint im Verlag Zeitschrift MedienPädagogik, Sektion Medienpädagogik (DGfE), herausgegeben von Benjamin Jörissen, Claudia Roszkopf, Klaus Rummler u.a. Die Publikation erfolgt nach Peer-Review im Format Open Acces, online-first und als print-on-demand in der Zeitschrift Medienpädagogik ( [medienpaed.com](http://medienpaed.com) ) und auf der Plattform [kubi-online.de](http://kubi-online.de).

Die Abgabefrist für Beitragsvorschläge wird im Juli 2021 sein. Informationen zur Einreichung, zu den Richtlinien und zum Peer-Review-Verfahren finden Sie unter: [Guidelines & Peer Review Process](#)

### Netzwerkpartner: Wissensplattform [kubi-online.de](http://kubi-online.de)

Die Wissensplattform »Kulturelle Bildung Online« richtet sich an eine Fachöffentlichkeit von Theoretiker:innen und Praktiker:innen, Wissenschaftler:innen und Student:innen der Kulturellen Bildung. Sie bietet einen kostenfreien Zugang zu mehr als 600 fachlich-wissenschaftlichen Artikeln über Kultur und Bildung, Künste und ästhetische Praxis. Getragen von den Bundesakademien für Kulturelle Bildung in Wolfenbüttel und Remscheid, der Universität Hildesheim und der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) zielt [kubi-online](http://kubi-online.de) darauf ab, Erkenntnisse aus Forschung, Theorie und Praxis der Kulturellen Bildung zusammenzuführen und dieses Wissen bildungs- und gesellschaftspolitisch, kulturpädagogisch und wissenschaftlich nutzbar zu machen.

Die Wissensplattform lädt interessierte Autor:innen ein, über die geplante Tagungspublikation hinaus weitere Fachbeiträge zur Vertiefung des Diskurses einzureichen. Weitere Informationen finden Sie auf der letzten Seite des Books of Abstracts.

---

#### Impressum:

Herausgeber: FAU Erlangen-Nürnberg // Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung „Digitalisierung in der Kulturellen Bildung – ein Metaprojekt“ (TP1)  
Bismarckstraße 1a // 91054 Erlangen

E-Mail: [tagung-digitalitaet2020@fau.de](mailto:tagung-digitalitaet2020@fau.de)

Erstellt von: Elke Möller & Claudia Roszkopf  
Layout: Sophia Stiftinger

## Ästhetik – Digitalität – Macht

### Den Tagungsdiskurs auf *kubi-online* fortsetzen!

Die Wissensplattform *kubi-online* lädt Expert\*innen zur Veröffentlichung von Fachbeiträgen ein

Die Wissensplattform „Kulturelle Bildung Online“ richtet sich an eine Fachöffentlichkeit von Theoretiker\*innen und Praktiker\*innen, Wissenschaftler\*innen und Student\*innen der Kulturellen Bildung. Sie bietet einen kostenfreien Zugang zu mehr als 600 fachlich-wissenschaftlichen Artikeln über Kultur und Bildung, Künste und ästhetische Praxis. Getragen von den Bundesakademien für Kulturelle Bildung in Wolfenbüttel und Remscheid, der Universität Hildesheim und der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) zielt *kubi-online* darauf ab, Erkenntnisse aus Forschung, Theorie und Praxis der Kulturellen Bildung zusammenzuführen und dieses Wissen bildungs- und gesellschaftspolitisch, kulturpädagogisch und wissenschaftlich nutzbar zu machen.

#### Was bietet *kubi-online* zum Tagungsthema?

Das Themenfeld „[Digitalisierung](#)“ weist aktuell 32 Fachartikel aus, welche im Schnittpunkt von Kultureller Bildung und Medienpädagogik das Tagungsthema ausleuchten und zur differenzierten Auseinandersetzung mit Theorie- und Praxisperspektiven über „Ästhetik – Digitalität – Macht“ anregen.

Expert\*innen wie [T. Damberger](#), [M. Eickhoff](#), [F. Jebe](#), [S. Keuchel](#), [K. Klein](#), [B. Jörissen](#), [H. Niesyto](#), [V.-I. Reinwand-Weiss](#), [M. Seemann](#), [H. Seitz](#), [L. Unterberg](#), [M. Zahn](#) u.v.m. reflektieren über post-digitale Kulturen, veränderte ästhetisch-künstlerische Praxen und Konsequenzen für eine kritische (Medien-)Pädagogik und inklusive Bildung. Sie diskutieren den Beitrag der Kulturellen Bildung, um ein technologisch verengtes Verständnis von Digitalisierung im Bildungsbereich aufzubrechen und neue digital-ästhetische Erfahrungsräume zur Entwicklung von kritischen Selbst- und Weltansichten zu eröffnen. Sie positionieren sich zu gesellschaftlichen Veränderungen eines „digitalen Kapitalismus“ und bildungstheoretischen sowie medienpädagogischen Herausforderungen im Digitalzeitalter.

Die gesellschaftliche Relevanz der digitalen Transformation und die Spannweite des Themenfeldes (vgl. das *kubi-online* Dossier „[Digitalisierung @ Kulturelle Bildung](#)“) begründen das Interesse der Wissensplattform, weitere kritisch-reflexive, fachlich-wissenschaftliche Beiträge über Kulturelle Bildung im Digitalzeitalter zu veröffentlichen.

#### Unterstützen Sie den Wissenstransfer!

Vertiefen Sie mit Ihren Fachbeiträgen die Qualität des Wissens über Künste, Medien, Bildung und Kultur im digitalen Wandel. Problematisieren Sie Herausforderungen gesellschaftlicher Diversität und kultureller Teilhabe im Digitalzeitalter, diskutieren Sie Aus- und Weiterbildungsbedarfe für Künstler\*innen und Pädagog\*innen, stellen Sie Forschungsperspektiven und -erkenntnisse vor.

Tragen Sie mit Ihren Reflexionen zu einer guten Praxis digitaler Kultureller Bildung und Medienpädagogik bei!

#### Informationen für Autor\*innen:

Voraussetzung für die Veröffentlichung Ihrer Beiträge auf *kubi-online* ist eine profunde Reflexion von Theorie-, Praxis- und Forschungsfragen Kultureller Bildung. Zweitveröffentlichungen relevanter Artikel zur Kulturellen Bildung sind möglich. Auch bedeutsame „ältere“ Texte zum Tagungsthema können Sie uns für eine Veröffentlichung anbieten.

[Hier](#) finden sie unseren **Autor\*innenleitfaden**.

Im Sinne eines kollegialen Feedbacks werden Erstveröffentlichungen auf *kubi-online* von Expert\*innen begutachtet. Dabei geht es um Qualitätsdimensionen wie:

- Originalität und Relevanz der Fragestellung und des Themas in Hinblick auf die Fachdiskurse in der Kulturellen Bildung,
- Bezüge und Referenzen auf fachwissenschaftliche Theorien und Diskurse in der Praxis,
- Kohärenz der Argumentation und logischer Textaufbau,
- Sprachlich-formales Niveau und belastbare Quellenangaben.

Beiträge, die von einem fachlich-wissenschaftlichen Stil abweichen und nicht auf die Kulturelle Bildung fokussiert sind, können auf der Wissensplattform [www.kubi-online.de](http://www.kubi-online.de) nicht veröffentlicht werden.

#### Kontakt zur Redaktion:

Hildegard Bockhorst // Dr. Birgit Wolf

Telefon: 0179 205 1972 // E-Mail: [redaktion@kubi-online.de](mailto:redaktion@kubi-online.de)