

Kunstvermittlung an der Schnittstelle

Code_X

JugendKunstDigital



VIDEONALE

Kunstvermittlung an der Schnittstelle

Code_X

JugendKunstDigital

01_LEITFRAGE

02_PROJEKTSCHRITTE

03_QUALITÄTEN UND PRINZIPIEN

04_ERKENNTNISSE UND AUSBLICK

05_IMPRESSUM

Das Projekt Code_X - JugendKunstDigital unterstützt die Entwicklung digitaler ästhetischer und technischer Kompetenzen von Jugendlichen im Alter von 14-17 Jahren an der Schnittstelle von digitaler Jugendkultur und Kunst. Der Pilot zu Code_X hat von Februar bis Juli 2019 in einer Kooperation des Videonale e.V. und vier Schulen aus Bonn und Niederkassel stattgefunden (Amos-Comenius-Gymnasium, Integrierte Gesamtschule Bonn-Beuel, Karl-Simrock-Schule und Kopernikus-Gymnasium).

Die künstlerischen und digitalen Bildungsangebote an Kulturinstitutionen und Schulen haben bislang wenig mit dem zu tun, was sich Jugendliche an digitalen Kompetenzen in Eigenregie in ihrer Freizeit aneignen. Ihr selbst erarbeitetes kreatives und technisches Wissen spielt so gut wie keine Rolle. Das möchten wir gerne ändern

Annette Ziegert,
Projektleiterin Code_X

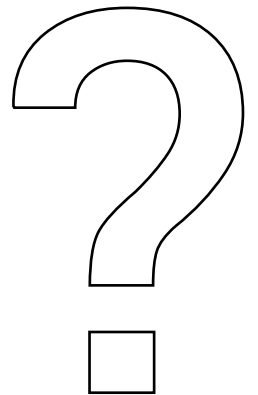


01 LEITFRAGE

**KREATIVITÄT UND KUNST
IN DER DIGITALEN
JUGENDKULTUR**



**Wie lassen sich an der Schnittstelle
von kreativer digitaler Jugendkultur
und Kunst Bildungsszenarien entwi-
ckeln, die für Jugendliche im Alter
von 14-17 Jahren Relevanz haben**



02 PROJEKTSCHRITTE_ VORGESPRÄCHE

In den intensiven Vorgesprächen mit den 42 Teilnehmenden des Pilotprojekts zeigte sich, in welcher Vielfalt Jugendliche bereits eigenständig kreativ digital in ihrer Freizeit arbeiten. Aufbauend auf den Vorerfahrungen der Jugendlichen und ihren Wünschen wurden die Inhalte von fünf Laboren festgelegt. Geeignete WorkshopleiterInnen wurden erst im Anschluss ausgewählt.

**Gamedesign
Stop-Motion**

Tanz-Video

Selfie-Fotografie

Manga-Animation

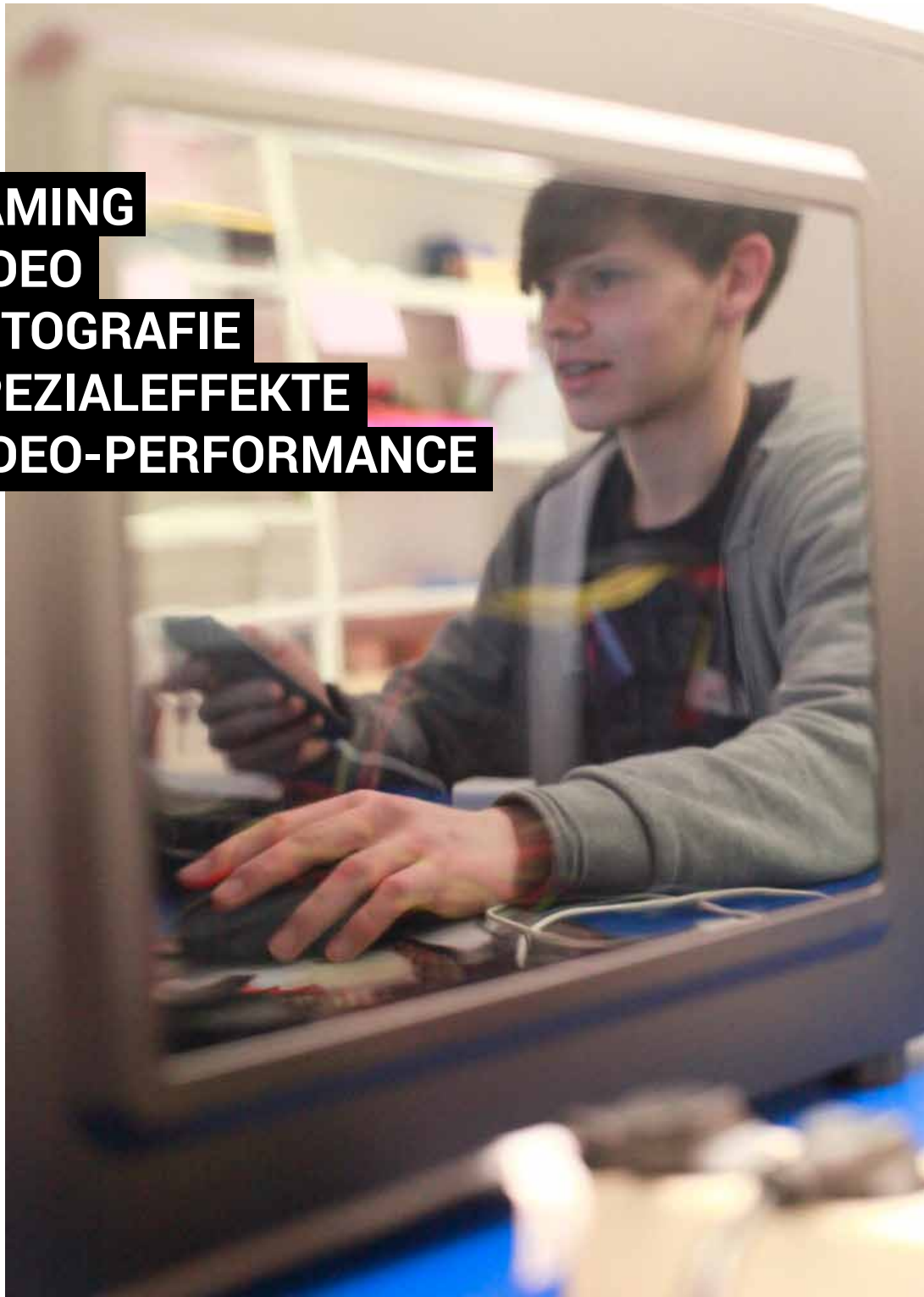
Spezialeffekte im Film

Was tut ihr in eurer
Freizeit in Eigenregie
digital kreativ?
Welche Kompetenzen
möchtet ihr mit etablier-
ten Kulturschaffenden
und professioneller
Software und Technik
fortentwickeln

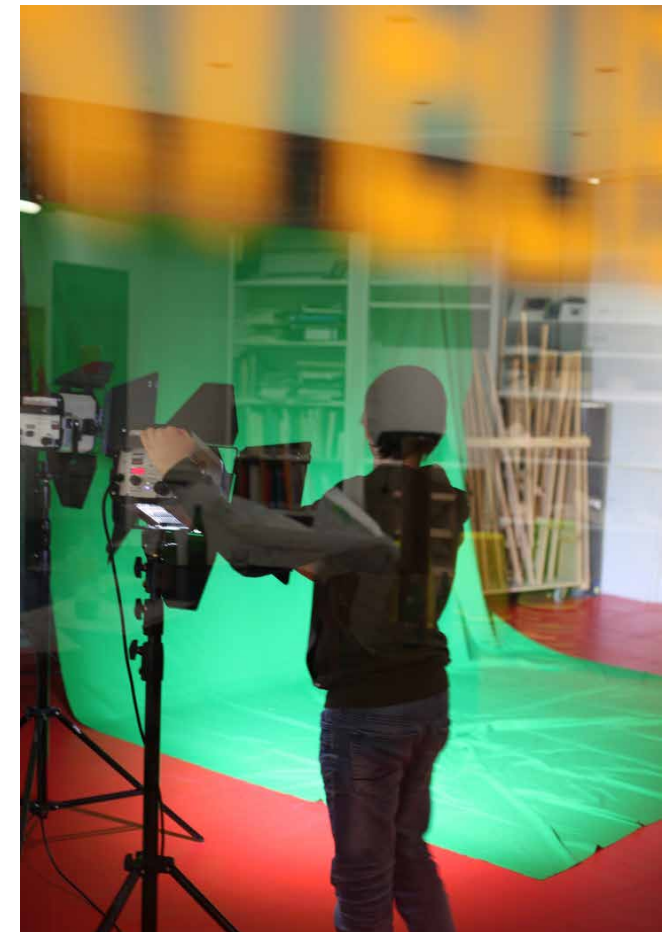


_LABORE

GAMING
VIDEO
FOTOGRAFIE
SPEZIALEFFEKTE
VIDEO-PERFORMANCE



Die jeweils 2-tägigen Labore und die Abschlusspräsentation fanden parallel zur Ausstellung der VIDEONALE.17 in öffentlich zugänglichen Räumlichkeiten des Kunstmuseum Bonn statt. Die außergewöhnliche Museumsarchitektur und die Ausstellung *Refracted Realities* der VIDEONALE.17 mit großformatig präsentierten Videoarbeiten wurden als Inspirationsquelle genutzt. Maßgabe für die Labore war, Herangehensweisen, technische Kompetenzen und Qualitätskriterien aus Kunst und Kreativwirtschaft zu vermitteln, die an die Produktions- und Nutzungszusammenhänge der Jugendlichen anschließen. Die Verbindung der Bereiche Kunst und digitale Jugendkultur erforderte von den LeiterInnen der Labore, ihre Kompetenzen im Digitalen zu erweitern und neue Vermittlungskonzepte zu entwickeln.



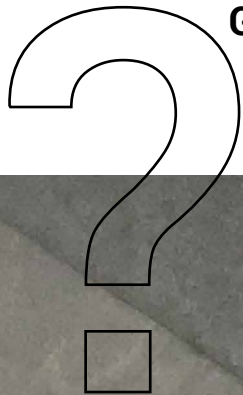
_PRÄSENTATION

Abschluss der Labore war eine öffentliche Präsentation im Foyer des Kunstmuseums, an der Eltern, Geschwister, MitschülerInnen, LehrerInnen, die FörderInnen des Projekts und MuseumsbesucherInnen teilnahmen. Die Gäste hatten an mehreren Stationen die Möglichkeit, Einblicke in die Labore zu bekommen und sich deren Inhalte von den Teilnehmenden schildern und vorführen zu lassen.



_BARCAMP

WAS MÖCHTET IHR
ANDEREN JUGENDLICHEN
GERNE BEIBRINGEN



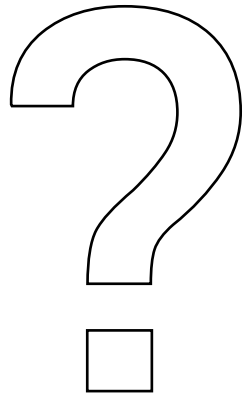
Scratch
Bildbearbeitung im Smartphone
Manga-Zeichnungen
Stop-Motion-Animation
Twitch
Plattform TikTok: Pro und Contra



In den Vorgesprächen hatten Teilnehmende Interesse geäußert, anderen Jugendlichen etwas von ihren selbst entwickelten Kompetenzen beizubringen. Im Rahmen des Barcamps von Code_X konnten rund 30 Jungen und Mädchen an Workshops von Jugendlichen für Jugendliche teilnehmen.

_TRANSFERGESPRÄCHE

WIE KÖNNEN ÄSTHETISCHE UND TECHNISCHE DIGITALE KOMPETENZEN VON JUGENDLICHEN AN SCHULEN GEFÖRDERT WERDEN



In den Transfergesprächen mit LehrerInnen und SchulleiterInnen konnten sich die Jugendlichen lebendig an die Labore und das Barcamp erinnern und beeindruckend differenziert schildern, welche der Projekt-Qualitäten sie sich auch für eine Umsetzung im Schulalltag im Rahmen von AGs, Fachunterricht und Projektwochen vorstellen: Arbeit auf Augenhöhe, professionelle Leitung, zeitgemäßes technisches Equipment und professionelle Software, gute Balance von pädagogischer Struktur und Freiheit in der Umsetzung, Anschlussfähigkeit des Gelernten an die eigenen Nutzungszusammenhänge, Möglichkeiten zur Co-Planung und aktiven Mitgestaltung von AGs und Unterricht sowie ein Mix aus Peer-to-Peer und Arbeit mit Profis.



03 QUALITÄTEN & PRINZIPIEN

Das war super, dass wir von jemandem lernen konnten, der sich damit richtig auskennt.



Ich konnte da Sachen lernen, die mich in dem weitergebracht haben, was mich interessiert, die ich jetzt auch selbst weiter benutzen kann.



KOMPETENZEN ANERKENNEN UND STÄRKEN

Das Angebot von Kulturinstitutionen und Schulen an künstlerischer und digitaler Bildung hat bislang wenig mit dem zu tun, was sich Jugendliche in Eigenregie in ihrer Freizeit aneignen. Ihre vielfältigen Kompetenzen und ihre hohe Eigenmotivation werden bislang zu wenig anerkannt und gefördert. Durch die intensiven Vorgespräche, die Labore, die Abschlusspräsentation, das Barcamp und die Transfergespräche in den Schulen konnte das Pilotprojekt zu Code_X die Aufmerksamkeit auf diese Kompetenzen lenken, sie stärken und den SchülerInnen eine eigene Stimme im schulischen Kontext geben.

MITGESTALTUNG VON ANFANG AN

Partizipation von Jugendlichen an Kulturinstitutionen und Schulen wird bislang vorwiegend durch die Wahlmöglichkeit zwischen bereits existierenden Angeboten und die Mitgestaltung innerhalb von Angebotsstrukturen eingelöst, die von Erwachsenen vorgegeben werden. Ansatz von Code_X ist es, Jugendliche von Anfang an in die Planung und Co-Konzeption von Angeboten einzubeziehen und gemeinsam mit ihnen Inhalte festzulegen und zu entwickeln



Ich denke, es hat so schnell und gut funktioniert, weil jeder das hier wirklich wollte. Jeder war wirklich daran interessiert, was zu lernen. //



In der Schule geht es meistens um Mathe, Deutsch, Englisch und es wird nicht geschaut, was begeistert Schüler denn sonst noch. Das ist, was an diesem Projekt so schön ist. //

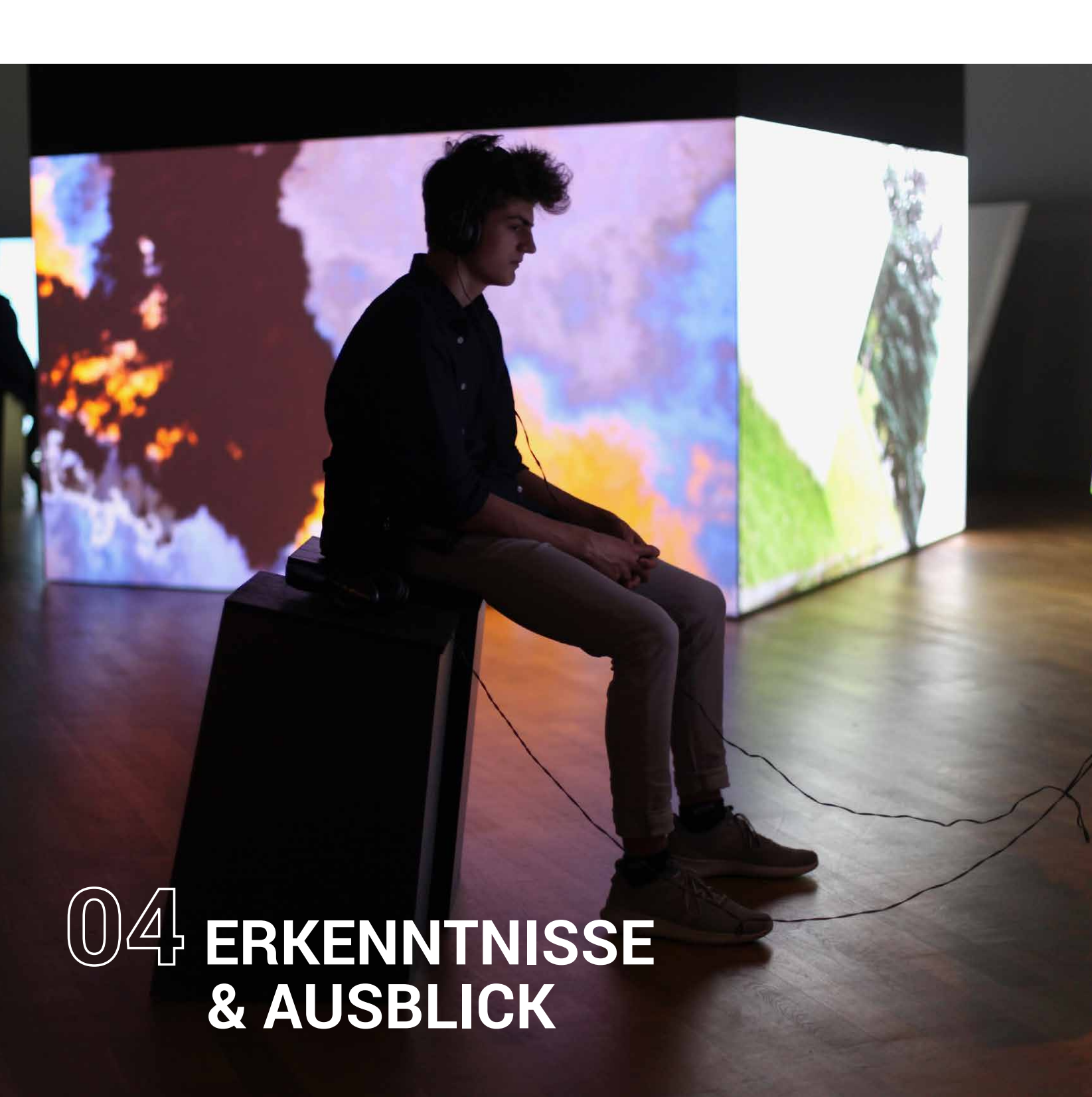
KOPRODUKTION MIT PROFIS

Rund 80 Prozent der befragten Jugendlichen schätzten die Arbeit mit KünstlerInnen und Kulturschaffenden aus der Kreativwirtschaft. Auch die Aspekte "Freiheit, selbst etwas zu gestalten", die Möglichkeit "eigenes Können und eigene Ideen" einzubringen und mit professioneller Technik zu arbeiten, wurde von den befragten Jugendlichen sehr hoch bewertet. In den Transfergesprächen mit LehrerInnen und SchulleiterInnen wurde deutlich, dass die Vermittlung ästhetischer digitaler Kompetenzen an Schulen bislang auch an personellen Kompetenzen und technischen Ressourcen mangelt.



KONSEQUENTE AUGENHÖHE

In allen Projektschritten war die konsequente Augenhöhe von Jugendlichen und Erwachsenen maßgeblich. Die konsequent partizipative Struktur und die intensiven Projekterfahrungen führten dazu, dass die Jugendlichen sich differenziert, kompetent und konstruktiv-kritisch über digitale Ausstattung, Kompetenzen von Lehrpersonal, die pädagogische Struktur von Bildungsangeboten und die Koproduktion von SchülerInnen und LehrerInnen äußerten und eigene Umsetzungsimpulse setzten.



04 ERKENNTNISSE & AUSBLICK

Es stecken eine Menge kreativer Kompetenzen in digitaler Jugendkultur, die auch in der Produktion von Kunst eine Rolle spielen. Das Pilotprojekt von Code_X konnte diesen Kompetenzen eine Plattform bieten. Es konnte darüber hinaus zeigen, wie alltagsrelevante kreative digitale Bildungsangebote für Jugendliche im Alter von 14-17 Jahren entwickelt werden können, die nicht nur ihre ästhetischen und technischen Kompetenzen stärken, sondern auch ihre kritische Urteilskraft gegenüber Lehr- und Lernangeboten. Mit den Transfergesprächen in den Schulen konnten erste Impulse für eine Umsetzung der Projektaktivitäten von Code_X in den Schulalltag gesetzt werden.

In einem Folgeprojekt von Code_X sollen die Kernziele des Projektpiloten vertieft werden: Die Entwicklung von Angeboten an der Schnittstelle von digitaler Jugendkultur, Kunst und Kreativwirtschaft, das Empowerment von Jugendlichen in der Beratung ästhetisch-digitaler Angebote und deren Umsetzung in ihren Schulen.

Videonale e.V.

im Kunstmuseum Bonn
Helmut-Kohl-Allee 2
53113 Bonn
www.videonale.org

Code_X - JugendKunstDigital

Idee, Konzept und Leitung: Annette Ziegert
Co-Leitung: Birgit Ocken
Organisation: Tasja Langenbach
Co-Organisation: Ieva Akule

Leitung Labore: Kathrin Ganser (Video)

Daniel Helbig (Spezialeffekte)
David Henselder (Fotografie)
Diane Müller (Video-Performance)
Andreas Tritsch (Gaming)

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: Riccarda Hessling

Grafikdesign: Günes Aksoy

Fotonachweis: Susanne Heincke

KooperationspartnerInnen

Schule: Dr. Cordula Grunow
(Amos-Comenius-Gymnasium
Bonn), Stefanie Stüber-Baum-
heuer (Integrierte Gesamtschule
Bonn-Beuel), Wolfgang Küpper
(Karl-Simrock-Schule Bonn),
Ludmilla Torno (Kopernikus-
Gymnasium Niederkassel)

Das Pilotprojekt von Code_X - JugendKunstDigital
wurde gefördert durch:

PwC-Stiftung
Jugend • Bildung • Kultur

RheinEnergie
Stiftung | Kultur

Deutsche
Telekom
Stiftung



Kunstvermittlung an der Schnittstelle

Code_X
JugendKunstDigital

