



KAROLONIA SPEZIES AKADEMIE

Gestaltung von Präsenz in analogen, digitalen und hybriden Settings

Für Künstler*innen, Kulturschaffende, Multiplikator*innen und Lehrer*innen

Datum: 8. bis 10. Juni 2021

Wo: Millerntor-Stadion, Kultur- und Veranstaltungsort KAROLINE, MOIRÉ Dance und Nightclub
sowie im digitalen Raum

Kosten: Die Teilnahme ist unentgeltlich

Vom **8. bis zum 10. Juni 2021** findet in Hamburg die erste **KAROLONIA SPEZIES AKADEMIE** statt. Drei Tage lang untersuchen, testen und befragen Lehrer*innen, Kulturvermittler*innen und Kunstschaffende gemeinsam mit Spezialist*innen aus ganz Deutschland den Begriff der analogen, hybriden und digitalen Präsenz in Bildung und Kunst.

Wir fragen uns: Was heißt ‚Präsenz‘ in analogen, digitalen und hybriden Zusammenkünften?
Und was heißt es, in dieser Präsenz Verantwortung zu übernehmen?

Im Distanzunterricht, in Online-Konferenzen und im Home-Office bewegen wir uns immer geschmeidiger zwischen realem Austausch und virtuellem Beisammensein. Dabei erweitert sich notwendigerweise auch der Begriff der „Präsenz“: räumliche Anwesenheit ist nicht mehr oder nur bedingt möglich, zugleich wird das „Physische vor Ort-Sein“ durch gemeinsame Aktion kompensiert. Es entsteht eine neue, geteilte Gegenwärtigkeit im digitalen Raum.

Die Akademie spürt Erlebnisformen der analogen, hybriden und digitalen Präsenz auf, um sie für schulische und künstlerische Prozesse zu adaptieren. Versammlungstools, Spielwelten, Games und Tutorials der drei Realitäten werden erprobt, getestet und in die Alltagstauglichkeit übersetzt. Wie kann die künstlerische und kulturelle Bildung der Zukunft aussehen, wenn Präsenz im virtuellen Sinn neu definiert wird? Mit welchen Methoden erzeugt sich Präsenz im virtuellen Raum? Um diese Fragen gemeinsam angehen zu können, bietet die Akademie acht Workshops an. Jede Workshopleitung bietet dabei gleich zwei (!!!) Workshops an – einmal analog, einmal digital.



KEYNOTES

GUNTHER REHFELD

Dienstag, 8. Juni 2021, 14:15 Uhr

Gunther Rehfeld hat seit Herbst 2001 eine Professur für Grafik und digitale Bildbearbeitung an der HAW Hamburg und lehrt Game Design. Mit der Einrichtung des „Gamecitylab Hamburg“ fördert er die Vernetzung von Studierenden, Forscher*innen und Software-Firmen. Er konzipierte den Studiengang „Games Master“ an der HAW, in dem Informatiker*innen und Designer*innen gemeinsam Spiele-Prototypen entwickeln.

In seiner Keynote stellt er die Frage, was es bedeutet, in analogen und/oder digitalen Welten anwesend, präsent zu sein. Was heißt dieses „da sein“? Eine Frage, die Hoffnungen schürt und zugleich verunsichert.

JAN SCHUHFUß

Mittwoch, 9. Juni 2021, 15:15 Uhr, digital

Jan Schuhfuß ist Director Transformation bei der Silpion IT-Solutions GmbH und entwickelt seit 25 Jahren digitale Plattformen. Dabei beschäftigt er sich mit der Interaktion von Mensch und Technologie, mit dem Aufbau von Organisationsstrukturen und der Architektur von digitalen Produkten. Das Experimentieren mit technischen Möglichkeiten, um neue Erfahrungen für die Nutzenden in digitalen Kanälen zu ermöglichen, ist für ihn wichtig. Seine liebsten Aufgaben sieht er darin, Menschen zu der sinnvollen Nutzung neuer Technologien zu ermutigen, Möglichkeiten aufzuzeigen und Berührungängste abzubauen.

Seine Keynote kreist um die digitale Transformation im Bereich von Veranstaltungen und Begegnungen. Spätestens seit Corona wird mit Hochdruck daran gearbeitet, bekannte Muster in den digitalen Raum zu übertragen und digitale Begegnungsräume zu schaffen. Aber ist das eigentlich zielführend? Bietet der digitale Raum nicht ganz andere Möglichkeiten?

ABLAUF

Tag 1 – Dienstag, 8. Juni 2021: Analoge Präsenz Workshops*

- 13:30 Ankommen in den Akademieräumen
- 14:00 Begrüßung durch das Akademie-Team
- 14:15 Keynote: Gunther Rehfeld
- 15:00 Start der Workshops
 - Q uadratische R atschläge AnalogEdition – mit Charlotte Pfeifer und Pascal Fuhlbrügge
 - Analoges Wilding – mit Ursina Tossi
 - Analoge Publikumpersuasion – mit Sophia Hussain
 - Plotting the City: Technische Updates zur Sprühdosenkunst – mit Niklas Roy
- 19:00 Gemeinsames Abendessen in den Akademieräumen

*Voraussetzung für die Teilnahme an Präsenz ist ein tagesaktueller negativer Corona-Schnelltest, das Tragen einer OP oder FFP2 Maske, sowie die Einhaltung der vor Ort ausliegenden Hygiene Maßnahmen.

Tag 2 – Mittwoch, 9. Juni 2021: Digitale Livestream Workshops

- 15:00 Begrüßung durch das Akademie-Team
- 15:15 Livestream Keynote: Jan Schuhfuß
- 16:00 Online Workshops
 - Q uadratische R atschläge DigitalEdition – mit Charlotte Pfeifer und Pascal Fuhlbrügge
 - Digitales Wilding – mit Ursina Tossi
 - Digitale Publikumpersusaion – mit Sophia Hussain
 - IOT-Graffiti – mit Niklas Roy

Tag 3 – Donnerstag, 10. Juni 2021: Upload-Event

Upload und Veröffentlichung der Keynotes und von exklusiven digitalen Inputs der Workshopleitenden.

WORKSHOPS

Quadratische Ratschläge

mit Charlotte Pfeifer und Pascal Fuhlbrügge

Wir beschäftigen uns mit Dingen in der Stadt, die verbesserungswürdig sind: An diesem Ort könnte eine 30er-Zone sinnvoll sein, dort drüben käme ein Whirlpool gut. Auch Hinweise auf bereits gute Dinge sind möglich: Ist Dir dieses hübsche Beet schon mal aufgefallen? Und um die Ecke steht übrigens eine Tauschstation...

Tag 1 – AnalogEdition – Dienstag, 8. Juni 2021, 15:00 Uhr

In der AnalogEdition gehen wir auf einen gemeinsamen Spaziergang, wir finden Orte und sammeln Ratschläge: per Foto, Video, Text, Audio....

Die Orte bekommen einen QR-Code verpasst: wer den QR-Code scannt, kommt per Link auf den Ratschlag, den wir für diesen Ort formulieren. Am Ende des Tages werden diese QRs -diese Quadratischen Ratschläge- an den Orten installiert. Mit Laminierfolie und doppelseitigem Kleband werden sie bis in alle Ewigkeiten dort hängen bleiben.

Tag 2 – DigitalEdition – Mittwoch, 9. Juni 2021, 16:00 Uhr

In der DigitalEdition geht es um die eigene Nachbarschaft: was hat Dich hier schon immer gestört? Oder was ist besonders schön, und Du möchtest es anderen Leuten gerne zeigen?

In kurzen Pausen schwärmen wir aus und filmen, fotografieren, schreiben unseren Ratschlag dort vor Ort. Wir treffen uns wieder und fabrizieren die QR-Codes. Am Ende schwärmen wir nochmals aus und installieren unsere Ratschläge.



WILDING – Analog und Digital mit Ursina Tossi

WILDING bedeutet Außenseiter*in, wildes Tier oder die Bewegung marodierender Banden. Als künstlerische Arbeitsweise ist WILDING eine subversive und politische Bewegung, die im Tanz mit der Auflösung von Konzepten und einer ungewissen Zukunft der Körper operiert, die Wildnis, Verwandlung und Fiktionales zusammenbringt.

Tag 1 – Analoges WILDING – Dienstag, 8. Juni, 15:00 Uhr

Das Training umfasst Körper- und Impropraktiken aus aktuellen Stücken und Proben von Ursina Tossi, die Entwicklung emotionaler Körper, Diskussion und Reflexion.

Tag 2 – Digitales WILDING – Mittwoch, 9. Juni, 16:00 Uhr

Wie können wir unsere Körperlichkeit und unsere Emotionalität gemeinsam in den digitalen Raum übertragen? Wie funktionieren Körper- und Impropraktiken im Webcam-Austausch?

Publikumpersuasion mit Sophia Hussain

Der Theatertheoretiker Augusto Boal beschreibt das Zuschauen als eine Form der Unterdrückung.

Immersive Formate zielen darauf ab, das klassisch gewordene Schema des Zuschauens, der Gegenüberstellung von Werk und Besucher*in, Bühne und Saal, Objekt und Betrachter*in aufzulösen. Dabei wird das Publikum eingeladen, selbst Beteiligte des Geschehens zu werden, aktiv zu handeln und Handlung zu beeinflussen. Mit dem Publikum reden statt nur zu ihm – aber wie?

Der Workshop dient als Einführung in die Welt der Immersion und gibt einen Einblick in die Produktion und Spieltechniken immersiver Performance-Formate.



Tag 1 – Analoge Publikumpersuasion – Dienstag, 8. Juni 2021, 15:00 Uhr

Im analogen Zusammentreffen liegt der Fokus auf der Beziehung zwischen Performance und Publikum im unmittelbaren Aufeinandertreffen.

Tag 2 – Digitale Publikumpersuasion – Mittwoch, 10. Juni 2021, 16:00 Uhr

Am zweiten Tag widmen wir uns den Möglichkeiten von Verbindung und Beziehung sowie immersiven Spieltechniken in digitalen Räumen.

Eine Teilnahme an beiden Workshopteilen wird empfohlen. Die Workshops können jedoch auch unabhängig voneinander besucht werden.

Plotting the City: Technische Updates zur Sprühdosenkunst

IOT – Graffiti

mit Nikolas Roy

Tag 1 – Plotting the City: Technische Updates zur Sprühdosenkunst – Dienstag, 8. Juni 2021, 15:00 Uhr

In diesem Hands-On DIY-Workshop beschäftigen wir uns mit dem Hacken von Sprühdosen: Gemeinsam entwickeln wir technische Geräte und Hilfsvorrichtungen, deren Zweck es sein soll, Graffitikünstler*innen ihre Arbeit zu erleichtern und darüber hinaus vielleicht sogar auch neue Anwendungsfelder für die Sprühdosenkunst zu erschließen.

Tag 2 – IOT-Graffiti – Mittwoch, 9. Juni 2021, 16:00 Uhr

Wir schließen den großformatigen Sprühdosenplotter „Graffomat“ ans Internet an und versuchen gemeinsam, ferngesteuert, Graffitis zu malen. Ein hochexperimenteller Online-Workshop, der hoffentlich zumindest zu einigen bunten Bildern im St. Pauli Stadion führt!



WORKSHOP EXPERT*INNEN

PASCAL FUHLBRÜGGE

fuhlbruegge.wordpress.com

spielte Ende der 1980er in der Indie-Band „Kolossale Jugend“ und betrieb das Musiklabel „L`Age d`Or“. Beides war stilprägend für die sogenannte Hamburger Schule. Ab 1990 mit der Begeisterung für neu aufkommende Möglichkeiten durch Sampling und computergestütztes Arrangieren ein Jahrzehnt lang Veröffentlichungen von House und Electronica mit dem Duo „Sand 11“. Daneben zunehmend Tätigkeit als künstlerischer Produzent z.B. für „Der Bürgermeister der Nacht“, „Saalschutz“, „Parole Trixi“ u.v.a.. Theatermusiken für Regisseur*innen wie Eva Löbau, Charlotte Pfeifer, Franz Josef Becker, Gudrun Lange und andere. Eigene Performances (u.a. „Enthusiasm“, „2010 diverse Städte“, „Gestrüpp 2012 Fleet Street Hamburg“). Er ist Mitglied der Kindertheatergruppe „Traummaschine Inc.“ und konzipiert am liebsten die technische Umsetzung seiner Musik in un-aufwendigen, aber effektiven Installationen selbst.

SOPHIA HUSSAIN

schreibt, spielt und inszeniert Geschichten unterschiedlicher medialer Provenienz und arbeitet in interdisziplinären Produktionen an den Schnittstellen von Theater, Performance sowie Medien- und Raumkunst. 2013 realisiert sie erstmals als Teil der Performancegruppe SIGNA immersive Performance-Installationen. In den darauffolgenden Jahren untersucht sie in unterschiedlichen Produktionen immer neue Wege durch die Immersion zum Publikum. In ihrer Kunst sowie im Studium der Germanistik und Medien- und Kommunikationswissenschaft erforscht sie u.a. die Beziehung von Performer*innen und Publikum, die Gamification des Theaters und prozessuale Textentwicklung.

Charlotte Pfeifer

www.charlottepfeifer.net

interessiert sich für die Erweiterung der Bühnensituation im Zusammenspiel von Kunst, Musik, Hörspiel und Theaterperformance. Die Performance „PMS-Lounge“ wurde auf dem Hauptsache-Frei-Festival 2018 mit dem Publikumspreis sowie mit dem Jurypreis ausgezeichnet, und wurde zum Impuls Festival und dem Performing Arts & Friends Festival in Berlin eingeladen.



„Jetzt bestimme ich!“ unter der Regie von Charlotte Pfeifer und Martina Vermaaten wurde zum Augenblick mal! Festival nach Berlin eingeladen. Mit der interdisziplinären Künstlergruppe TRAUMMASCHINE Inc. produziert sie selbst entwickelte Kindertheaterstücke, QR-Walks, Workshops und Hörspiele.

NIKLAS ROY

niklasroy.com

Mit seinen interaktiven Installationen schlägt Niklas Roy Brücken zwischen Kunst, Wissenschaft und Technik. Auf das Selbermachen legt er dabei großen Wert, denn durch das eigenhändige Konstruieren, Programmieren und Bauen seiner Kunstwerke erschließt er sich nicht nur fortwährend neue Fähigkeiten, sondern er findet durch das praktische Arbeiten auch oft Inspirationen für künftige Werke. Sein Schaffen dokumentiert er für ein breites Publikum ausführlich auf seiner Internetseite.

Ursina Tossi

Ihre Arbeit verbindet Tanz, Medien und politischen Diskurs mit intensiver Körperlichkeit. Ihre Stücke und Performances entstehen aus einer intersektionellen, queer- feministischen Position. Die Ästhetiken sind inspiriert von Popkultur, Science Fiction, politischem Aktivismus und fine-arts. In Ko-Produktion mit Kampnagel und der Tanzfaktor Köln sind seit 2017 BARE BODIES, BLUE MOON, WITCHES und REVENANTS entstanden. Aktuell forscht Ursina Tossi unter dem Titel QUEER FEMINIST SENSORIA am Einsatz von Audio-Deskriptions-Software als künstlerischem Mittel.



ANMELDUNG

Die Workshops der Akademie können einzeln und unabhängig voneinander gebucht werden. Die Plätze bei allen Workshops sind begrenzt. Bitte sei solidarisch und melde Dich trotz der unentgeltlichen Teilnahme nur an, wenn Du wirklich verbindlich dabei sein möchtest! Sollte ein Workshop voll sein, führen wir eine Warteliste und geben schnellstmöglich Bescheid, sobald etwas frei wird.

Um einen reibungslosen Ablauf vor Ort und im digitalen Raum zu ermöglichen, bitten wir um eine Anmeldung bis spätestens zum 4. Juni 2021. Die **Anmeldung erfolgt per E-Mail an Robert Paschmann: paschmann@kulturagenten-hamburg.de** mit Angabe folgender Informationen:

- Dein Name und Deine Anschrift
- Deine Telefonnummer
- Titel des Workshops, an dem Du teilnehmen möchtest

Wir schicken Dir nach erhaltener Anmeldung eine Bestätigungs-Mail.

Kurz vor Akademie Start bekommst Du eine Mail mit detaillierteren Informationen wie die Adressen der Veranstaltungsorte, den aktuellen Ablauf, etc.

Wir benutzen Eure Daten ausschließlich für den Anmelde-Vorgang sowie zur Verfolgbarkeit von Infektionsketten. Wir versichern euch, dass wir sämtliche personenbezogenen Daten zwei Wochen nach Ende der Akademie löschen.

ACHTUNG:

Für die Teilnahme an den Präsenz-Workshops benötigen wir von Dir einen tagesaktuellen negativen Corona-Schnelltest von einem der zahlreichen kostenlosen Teststationen in Hamburg. Solltest Du keine Möglichkeit haben, Dich rechtzeitig testen zu lassen, bieten wir alternativ einen Selbst-Test vor Ort an; nur so lange der Vorrat reicht. Eine Übersicht zu Testmöglichkeiten findest Du z.B. hier: <https://schnelltest-hamburg.de/>

KAROLONIA SPEZIES wird realisiert durch die »Kulturagent*innen für kreative Schulen Hamburg«, ein Programm der conecco gUG – Kultur, Entwicklung und Management, gefördert durch das Land Hamburg, vertreten durch die Behörde für Schule und Berufsbildung. Das Projekt wird gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes und die SAGA GWG Stiftung Nachbarschaft.

