

DE

Prater Digital

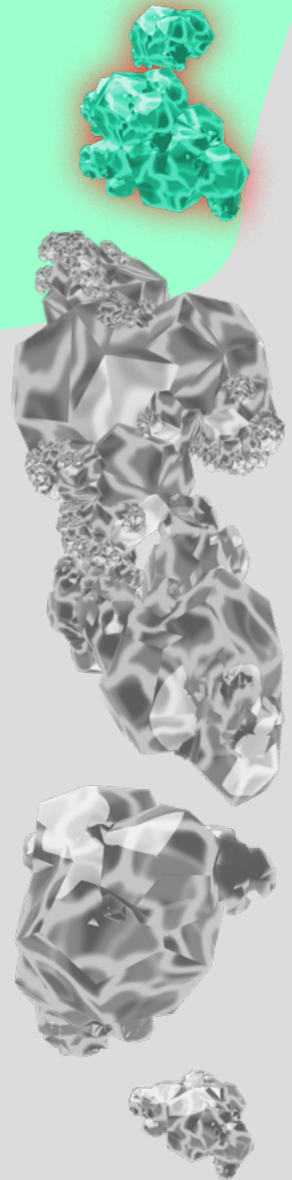
Learnings



Learnings #2

Das in der Pilotphase von Prater Digital erworbene Wissen wurde in Learnings^{*} zur Verfügung gestellt. In den Learnings #2 soll die Reflexion der eigenen Arbeit fortgesetzt und die Weiterentwicklung von Prater Digital in den Jahren 2021/22 ausgewertet werden. →

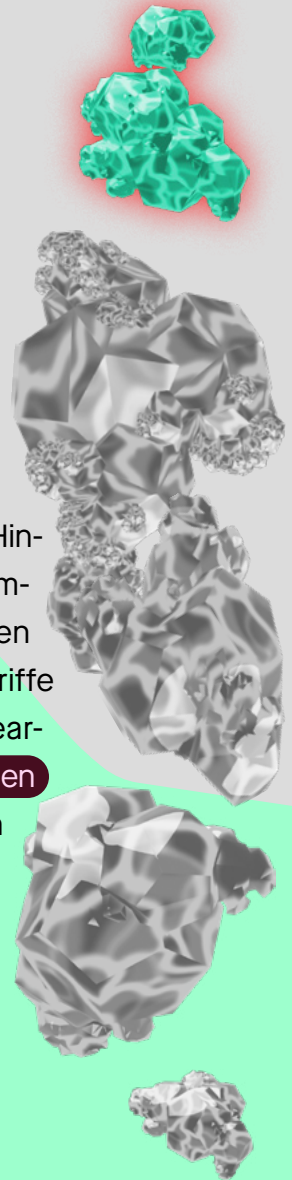
^{*} Ziel der Learnings war es, unseren Prozess des Lernens darzustellen, in regelmäßigen Abständen die eigene Arbeit zu reflektieren, neue Ziele zu setzen und ggf. die Definition von Prater Digital zu revidieren.



← Dabei geht es nicht nur um die kuratorische und konzeptionelle Arbeit in Prater Digital, sondern auch um technische Aspekte, den Einfluss auf die eigene Arbeitsweisen und -strukturen, Kunstvermittlung und das Feedback des Publikums.

Der folgende Text ist in unterschiedliche Formate eingeteilt. Im Fließtext beschreiben wir das **Programm**. Eingeführt werden die Veranstaltungsformate durch *kursiv gesetzte Texte von der Website der Prater Galerie*, die den Ausgangspunkt unserer Arbeit festhalten. Im darauffolgenden Erfahrungsbericht reflektieren wir die Umsetzung und unsere Erkenntnisse. In den hellblauen Feldern stehen **Schwerpunkttexte**, die einzelne Themen und wichtige Erkenntnisse zusammenfassen (z.B. Öffentlichkeitsarbeit oder Kommunikation im Team). Außerdem haben wir in Textfeldern kurze

(+) Tipps, (●) Tricks und (◆) Hinweise aus unserer Praxis zusammengefasst, zusätzlich werden ausgewählte (*) (Fach-)Begriffe erklärt. In der Mitte der Learnings werden die **Künstler:innen** vorgestellt, die im Rahmen von Residenzen 2021 und 2022 in Prater Digital gearbeitet haben. Eine Orientierung im Dokument bietet die **Legende →**. ✕



Legende



Weiter zum nächsten Textabschnitt



Zurück zum vorherigen Textabschnitt



Ende des Textabschnitts



Tipps



Tricks



Hinweise



Begriffserklärungen



Weiter zur nächsten Seite



Zurück zum Anfang des Dokuments

Learnings #2

Projektinfo

Programm

Schwerpunkte

Künstler:innen



Einführung

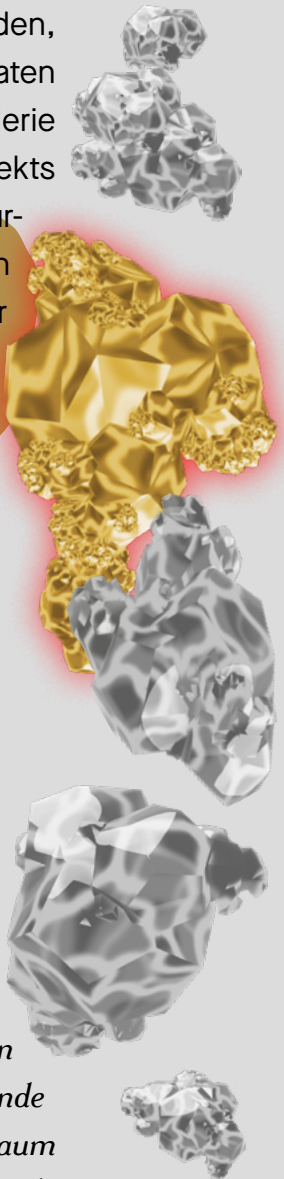
Im Jahr 2020 rief die kommunale Prater Galerie in Berlin-Prenzlauer Berg das Projekt „Prater Digital“ ins Leben.

Mit diesem Projekt sollte erstmals der Versuch unternommen werden, ein digitales Kulturangebot aus verschiedenen Veranstaltungsformaten und Ausstellungen online in den Strukturen einer kommunalen Galerie zu konzeptualisieren und zu verankern. Die Pilotphase des Projekts wurde durch das „Förderprogramm digitale Entwicklung im Kulturbereich“ gefördert und unter der künstlerischen Leitung von Julian Kamphausen umgesetzt. Obwohl die konzeptuelle Arbeit an Prater Digital bereits vor der Corona-Pandemie begann, gewann das Projekt mit den ersten Lockdown-Maßnahmen neue Relevanz.

Pilotphase (2020)

Prater Digital ist der Versuch, Kunst und Begegnungen im Internet neu erfahrbar zu machen und einen geschichtsreichen Kulturort gleichberechtigt im digitalen Raum abzubilden.

In einer ersten Pilotphase im Dezember 2020 erforschten Künstler:innen, Expert:innen und Publikum, welche digitalen Kulturtechniken sich eignen und erlernt werden müssen, damit bildende und darstellende Kunst online gut funktioniert. Neue Zugänge zu Kunst im digitalen Raum wurden geschaffen und eine datensichere und ethisch unbedenkliche digitale Infrastruktur aufgebaut. →

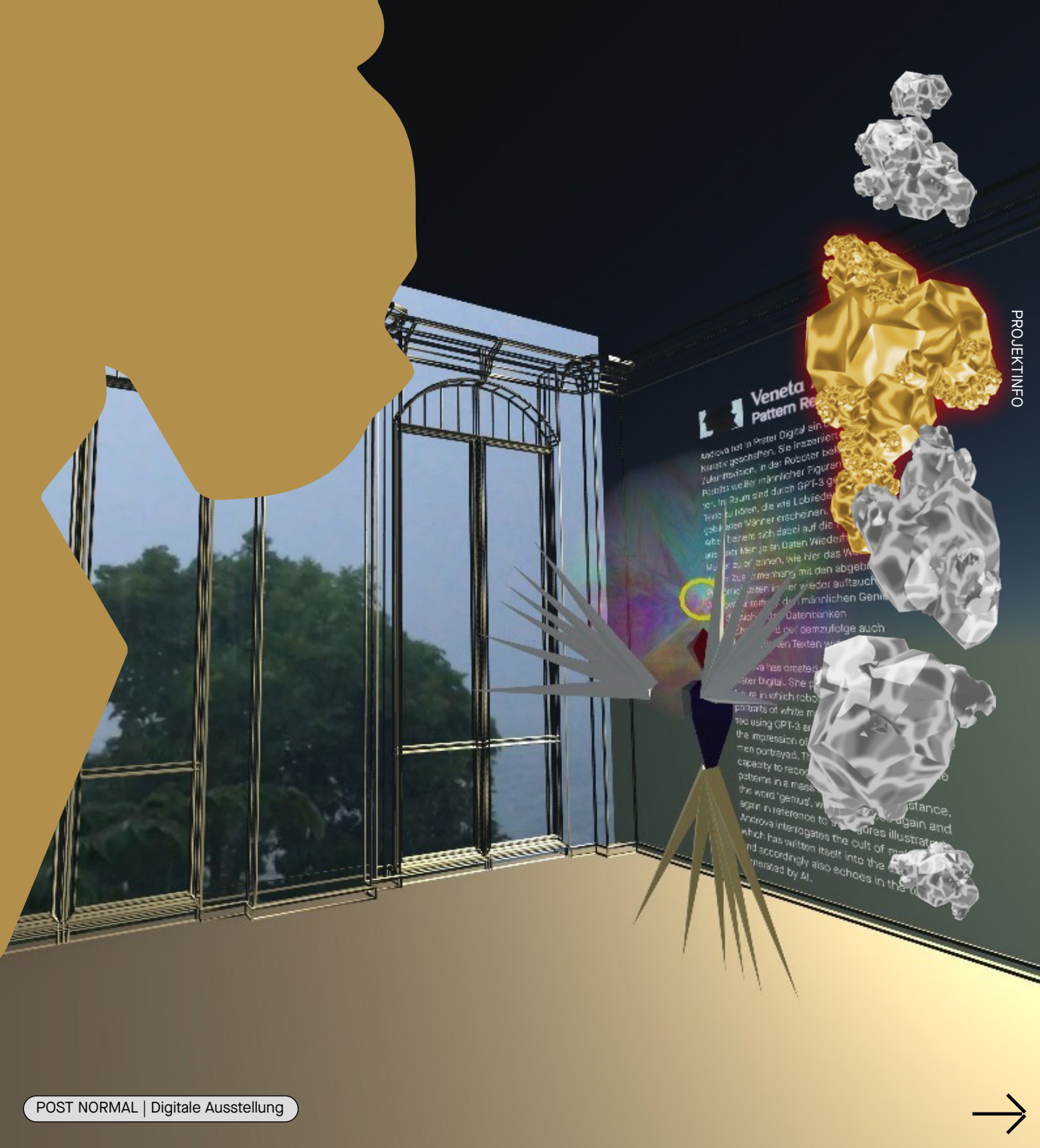


PROJEKTINFO



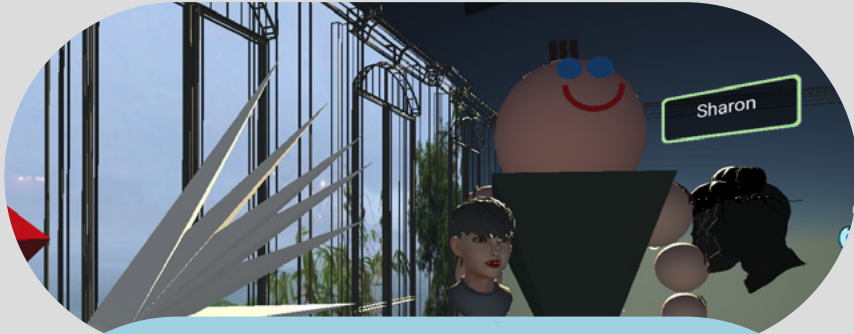
← *Prater Digital besteht aus verschiedenen modularen Räumen, in denen Begegnungen, Versammlungen, Ausstellungen, Performances und Aufführungen stattfinden. Die Räume des Praters stehen Künstler:innen und Projekten im Bereich der Kulturellen Bildung sowie allen Interessierten offen.*

Im Rahmen der Pilotphase wurden zwei 3D-Raummodelle gebaut, die für die weitere Beispielung zur Verfügung standen. Einer der beiden virtuellen Räume wurde dem historischen Prater-Foyer nachempfunden, an dessen Wänden und auf dessen Tischen die Programmierer:in und Künstler:in Berrak Nil Boya Motive aus der vielfältigen Geschichte des Praters versammelte. Den virtuellen Galerieraum modellierte Gloria Schultz in Anlehnung an die Pläne für den zukünftigen physischen Galerieraum. Beide Räume orientieren sich am physischen Gebäude des Berliner Praters. Zum Launch von Prater Digital fanden darin Workshops, Performances und Diskussionsveranstaltungen statt. ✕

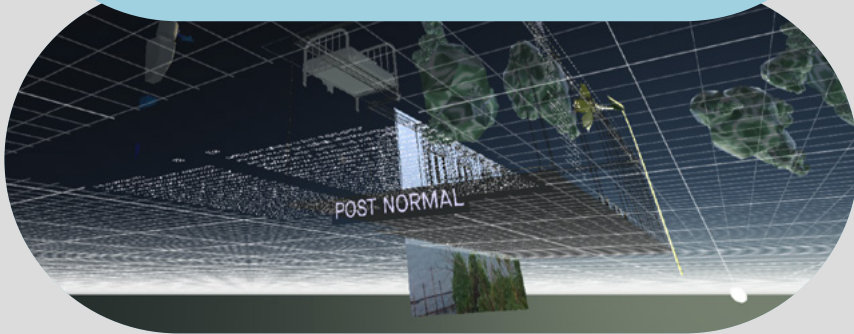


PROJEKTINFO





Mozilla Hubs

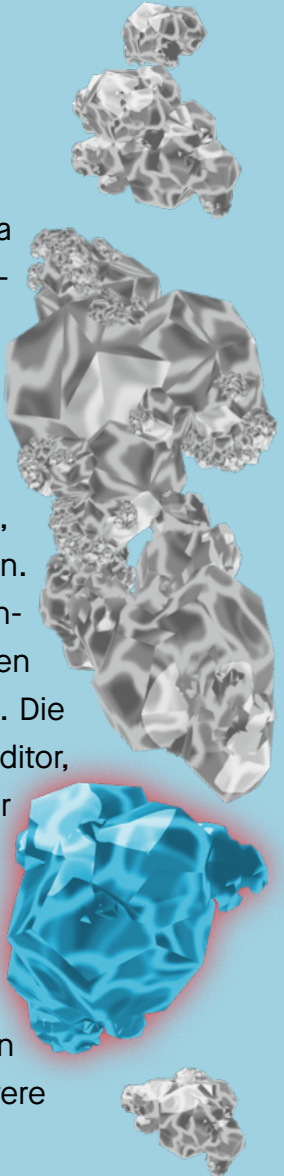


² Eine Bezeichnung für Software, deren Quelltext öffentlich ist und von anderen Personen frei weiterverbreitet, benutzt und angepasst werden kann.

³ Eine Figur, die eine:n Benutzer:in auf unterschiedlichen Plattformen, in virtuellen Online-Welten oder in Computerspielen repräsentiert.

⁴ Grafik-Programme, mit denen sich 3D-Körper bauen, modellieren, texturieren oder auch animieren lassen. Sie werden für Computerspiele, aber auch für Animationsfilme verwendet.

Prater Digital wurde auf [Mozilla Hubs](#) aufgesetzt. Mozilla Hubs ist ein Open-Source-Tool² zum Erstellen von virtuellen 3D-Räumen, in denen sich Benutzer:innen als Avatare³ treffen können. Diese Avatare können sich durch die Räume bewegen, miteinander sprechen oder chatten, Inhalte einbetten und teilen. Mozilla Hubs funktioniert in gängigen zeitgenössischen Browsern, es muss kein zusätzliches Programm installiert werden. Allerdings sind Räume auf Mozilla Hubs auf 25 Teilnehmer:innen begrenzt, weitere Besucher:innen können von der Lobby aus zuschauen, aber nicht interagieren. Die Räume können mit Spoke, einem einfachen Online-Editor, gebaut werden, ohne Programmiersprachen oder 3D-Modellierungsprogramme⁴ verwenden zu müssen. Spoke funktioniert mit einer Bibliothek von vorgefertigten Elementen und Modellen wie ein Baukasten-System. Man kann hier auch Bilder, Videos oder Audios einbetten. Um selbst neue 3D-Objekte zu modellieren oder neue Räume zu bauen, braucht es jedoch weitere Fertigkeiten und 3D-Programme. ➔



SCHWERPUNKTE

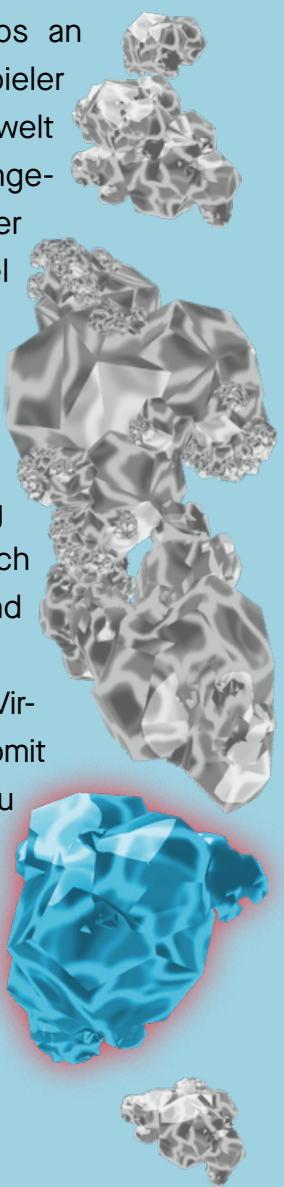




← In Struktur und Ästhetik erinnert Mozilla Hubs an Ego-Shooter-Computerspiele. In diesen kann der Spieler aus der Ich-Perspektive in einer begehbaren Spielwelt agieren. Auch die Steuerung ist an Computerspiele angelehnt – die Avatare bewegen sich über die Pfeile auf der Tastatur und können durch die Maus den Blickwinkel ändern.

Wegen ihrer einfachen Bedienung und der kostenlosen, offenen Infrastruktur wird Mozilla Hubs bevorzugt von Kulturinstitutionen genutzt. Die 3D-Umgebung erinnert durch ihre Raumstrukturierung an einen klassischen physischen Ausstellungsraum, auch wenn die Technologie eigene Spezifika, Vorteile und Beschränkungen hat.

Darüber hinaus können die Räume auch mit Virtual-Reality(VR)-Geräten besucht werden und sind somit eine niederschwellige Möglichkeit, eigene VR-Welten zu bauen. ✕



SCHWERPUNKTE

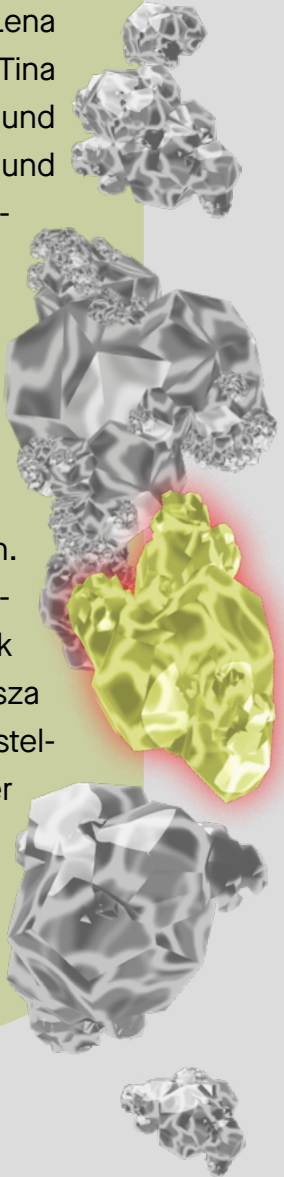


Abend- Gesellschaften

Live- Veranstal- tungen

Die Abendgesellschaften sind lockere Gesprächsrunden, die regelmäßig alle 14 Tage im Prater Digital stattfinden. Mitglieder des Beirats zur Zukunft des Praters und Menschen aus dem Umfeld der Galerie treffen in den digitalen Räumen Kolleg:innen und Freund:innen, mit denen zur Zeit keine physischen Begegnungen möglich sind. Sie tauschen sich nicht nur zur Zukunft des Praters, sondern auch zu kulturpolitischen Themen, dem Ausstellungsprogramm der Prater Galerie und zu aktuellen Herausforderungen aus.

In der ersten Abendgesellschaft stellten Lena Prents (Leiterin der Prater Galerie) und Tina Balla (Leiterin des Fachbereichs Kunst und Kultur) ihre Visionen für den Berliner Prater und die Prater Galerie vor. In weiteren Abendgesellschaften sprachen Uwe Gössel (freischaffender Theatermacher und Dramaturg, Mitglied des Beirats der Prater Galerie) und Daniel Wetzel (arbeitet seit 2000 mit anderen unter dem Namen Rimini Protokoll) über ihre Projekte und ihre Erfahrungen mit digitalen Formaten. Befreundete Kurator:innen und Kulturschaffende stellten ihre Projekte im Bezirk vor. Övül Ö. Durmuşoğlu und Joanna Warsza sprachen über „Die Balkone“, eine Ausstellung im öffentlichen Raum, die während der Pandemie in Prenzlauer Berg stattfand. Die Künstler:innen von „Artspring“ führten Gespräche mit Filmemacher:innen aus ihrem Festival. →



PROGRAMM



← In diesem Gesprächsformat stellten wir fest, dass die Art der Nutzung und die Funktionen, die die virtuellen 3D-Räume bieten, nicht selbsterklärend sind – weder für die Referent:innen noch für das Publikum. Diese Räume benötigen eine andere Art der Vermittlung als z.B. ein Zoom-Meeting. Statt auf eine statische Präsentation zu schauen, kann

das Publikum durch den virtuellen Raum geführt und das Gespräch dynamisch gestaltet werden. Da die meisten Referent:innen noch keine Erfahrung mit dieser Technologie gemacht hatten, konnten sie diese Möglichkeiten nicht voll ausschöpfen, um neue Erzählstrategien zu erschließen. Solche Gesprächsrunden brauchen über das Inhaltliche hinaus auch eine intensive technische Vorbereitung. Die Referent:innen müssen sich mit dem Tool und seinem Interface so vertraut machen, dass sie sich sicher durch den Raum bewegen sowie die Moderation steuern können und sich dabei auch wohlfühlen. Je nach Gesprächsthema müssen der Raum und dessen Aufbau neu gedacht und umgesetzt werden. Das Inhaltliche muss also immer konkret mit dem Technischen geplant werden. →



Neben den allgemeinen Audio-Voreinstellungen in den Räumen kann sich jede Person die Lautstärke für die sprechende Person individuell lauter und leiser schalten. Das Gleiche gilt für Objekte mit Sound wie z.B. Videos.

Kommunikation. im Team

Mit Mozilla Hubs können keine wirklich privaten Gespräche (auch nicht im Chat) geführt werden. Jegliche Kommunikation – auch z.B. technischer Support und Absprachen im Team, die eigentlich nicht öffentlich sein sollten – ist daher für alle im Raum hörbar. →

PROGRAMM

SCHWERPUNKTE





← Für viele Besucher:innen war es zudem schwierig, auf den Raum und seine Möglichkeiten zu reagieren und sich gleichzeitig auf die Gespräche selbst zu konzentrieren. In manchen Fällen kann es also sinnvoll sein, die Sprechenden über die Computerkamera in den Raum zu projizieren und damit die 3D-Umgebung mit einem zweidimensionalen Video zu kombinieren. Gesicht und Mimik der sprechenden Person erleichtern es den Zuhörenden, ihr zu folgen. Grundsätzlich ist auch für die Besucher:innen eine technische Einführung essenziell und braucht Zeit. →

← Gerade bei Live-Veranstaltungen hat es sich als hilfreich herausgestellt, einen zweiten Kommunikationskanal zum Troubleshooting⁵ einzurichten. Am besten eignet sich eine Chat-Gruppe, die auch über ein anderes Gerät, z.B. Handy, läuft. Damit kann im Notfall kommuniziert werden, ohne den Ablauf der Veranstaltung zu stören, was den Beteiligten Sicherheit gibt.

Wir haben für unser Team Skripte⁶ entwickelt, um die Veranstaltungen möglichst reibungslos durchführen zu können. Klare Rollenverteilungen im Team sind sinnvoll – eine Person war für das Inhaltliche zuständig, hat die Einleitung gemacht, Formate moderiert und sich um die Referent:innen gekümmert. Eine andere Person übernahm die technische Betreuung der Besucher:innen. Dazu war sie für alle per Telefon (wie eine Hotline) erreichbar, um bei Problemen →

⁵ So viel wie Fehlerbehebung, eine systematische Suche nach Fehlern und deren Behebung durch Testen, oft im Kontext von Programmieren und Software verwendet.

⁶ Unsere Skripte kann man sich wie Drehbücher vorstellen, in denen Schritt für Schritt geschrieben steht, wer wann was macht. Damit haben wir auch im virtuellen Raum einen klaren Überblick, wo sich andere befinden und was sie machen.



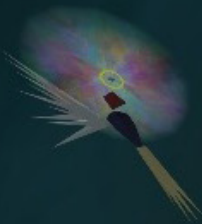
← mit Mozilla Hubs zu assistieren. Allerdings braucht man dafür eine relativ gute Vorstellung von unterschiedlichen Browsern und Systemen. Rückblickend stellten wir fest, dass es besser gewesen wäre, dafür im Voraus einen Videokonferenz-Link zur Verfügung zu stellen. Dann könnte man über die Funktion ‚Bildschirm teilen‘ direkt auf dem Computer der hilfeschuchenden Person sehen, um welches Problem es sich handelt. ✕

Technische Einführung der Besucher:innen

Zunächst muss gewährleistet werden, dass sich alle Beteiligten mit ihren Avataren sicher bewegen und die Audioeinstellungen steuern können. Wir haben bereits in Einladungsmails die grundlegenden Funktionen kurz erklärt und darauf hingewiesen, dass es Zeit braucht, sich mit ihnen vertraut zu machen. In einer individuellen Begrüßung haben wir sichergestellt, dass die Personen ihre Avatare bewegen können. →

SCHWERPUNKTE





← Des Weiteren sollten die Besucher:innen auf den Verlauf der Veranstaltung vorbereitet werden, z.B. auch für den Fall, dass Räume gewechselt werden müssen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Links in Mozilla Hubs (die als Bilder erscheinen) von den Besucher:innen nicht intuitiv als solche Links erkannt werden. In den Live-Veranstaltungen hat es sich als sinnvoll erwiesen, dass die Besucher:innen nicht individuell die Räume wechseln, sondern diese wie eine Kulisse ausgetauscht werden. Das hat den Vorteil, dass die Gruppe zusammen und der Veranstaltungslink unverändert bleibt. Dadurch können Besucher:innen der Gruppe auch nachträglich beitreten. Ebenso finden Teilnehmer:innen, deren Verbindung kurz unterbrochen wurde und die den Raum neu betreten müssen, mühelos wieder zurück. ✕

← Zusammenfassend muss hier kritisch angemerkt werden, dass das Format der Abendgesellschaften nicht scharf genug konzipiert war und die Reihe sowohl technisch als auch inhaltlich besser hätte vorbereitet werden können. Das Zielpublikum hätte genauer bestimmt werden müssen, um die Veranstaltungen und alle Beteiligten besser darauf einzustellen. Darüber hinaus dauert es eine Weile, bis ein Format bekannt wird und Publikum anzieht. Daraufhin haben wir, um uns den 3D-Raum umfassender anzueignen und ganz konkrete künstlerische Herangehensweisen besprechen zu können, die digitalen Residenzen entwickelt. ✕

PROGRAMM

SCHWERPUNKTE

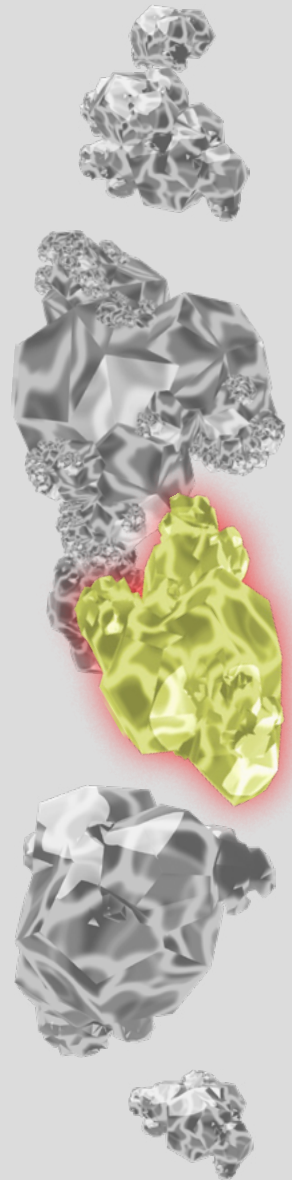


Digitale Residenzen

Künstlerisches Arbeiten in Mozilla Hubs

Die Prater Galerie vergibt zwei- bis dreiwöchige digitale Residenzen an lokale und internationale Künstler:innen. Wir laden Künstler:innen ein, sich den Herausforderungen eines digitalen Ausstellungsraumes zu stellen und die eigene Arbeit in den Räumen von Prater Digital zu erproben. Es wird nicht erwartet, dass in dieser Zeit ein neues, eigenständig für den Prater Digital entwickeltes Kunstprojekt entsteht, vielmehr soll die Auseinandersetzung damit sichtbar werden, wie das eigene Werk in einem digitalen Raum funktionieren kann. [...]

Im Rahmen des Residenzprogramms hat uns interessiert, in welchem Verhältnis die künstlerischen Arbeiten zum digitalen Ausstellungsraum stehen. Welche Möglichkeiten bietet der 3D-Raum für künstlerische Arbeiten, wenn z.B. ins „Unendliche“ gebaut werden kann? Was passiert, wenn Besucher:innen im ➔



← Flugmodus ein Werk von allen Seiten betrachten und sogar durch dieses hindurchfliegen können? Welche neuen Formen der Betrachtung und der Diskussion bietet dieser Raum? Die eingeladenen Künstler:innen mussten keine besondere Expertise in 3D-Modellierung haben, sondern das Interesse, mit einem virtuellen 3D-Raum zu experimentieren, mitbringen. Sie wurden ermutigt, neue Formen der Umsetzung und Präsentationsmöglichkeiten zu suchen und die eigene Arbeit in Prater Digital auf Mozilla Hubs herauszufordern und zu präsentieren. Obwohl die Residenzen auf drei Wochen ausgelegt waren, haben die meisten Künstler:innen über die Laufzeit hinaus an ihren Projekten gearbeitet. Dies lag auch daran, dass sie neue Arbeiten bzw. neue Räume entwickelt und nicht einfach ihr bestehendes Werk in den virtuellen Raum gesetzt oder Dokumentationen der Werke im Digitalen präsentiert haben. Um die ambitionierten Projekte umsetzen zu können, brauchten wir die externe Unterstützung von Programmier:innen.

Zwar ist es relativ einfach, in Mozilla-Hubs-Räumen Bilder oder Videos zu platzieren. Allerdings funktioniert das nicht so akkurat, wie wir das aus physischen Räumen oder von Layoutprogrammen gewohnt sind. Es ist eher provisorisch und deswegen nicht besonders gut für künstlerisches Arbeiten geeignet. Um größere Anpassungen im Raum zu machen und akkurater zu arbeiten, müssen die Räume mit dem Spoke-Editor bearbeitet werden. →

Die Künstler:innen

Weathering

Juliane Tübke

Abbildung →

Juliane Tübke studierte Kunstgeschichte im globalen Kontext an der Freien Universität Berlin, bevor sie an die Universität der Künste Berlin wechselte. 2018 schloss sie dort ihr Studium bei Prof. Monica Bonvicini ab und erhielt daraufhin den Preis des Präsidenten der UdK Berlin. Für ihre zumeist ortsspezifischen Projekte wurde sie →

PROGRAMM

KÜNSTLER:INNEN



← wiederholt zu internationalen Aufenthaltsstipendien wie zuletzt der bangaloREsidency 2019 in Indien (Goethe-Institut) eingeladen. Tübkes Arbeiten waren in zahlreichen Ausstellungen zu sehen, u.a. im Kunstraum Kreuzberg/Bethanien (2020), im Haus am Lützowplatz in Berlin (2019) und im Pepper House/Kochi Biennale Foundation in Indien (2019). Die Künstlerin lebt und arbeitet in Berlin.

In ihrem Langzeitprojekt Weathering fragt Tübke nach dem Einfluss von Wetter/Wasser auf Menschen und ihre Umgebung. Seit 2019 interviewt sie hierfür Personen aus der Hafenstadt Kochi (Kerala, Indien), wo sie das Projekt vor zwei Jahren begonnen hat. Die Interviews bilden die Grundlage der Website Weathering With Me, die sie in den Ausstellungsräumen von Prater Digital weiterentwickelt hat.

Für Prater Digital übersetzte Juliane Tübke die Website in einen 3D-Raum. Ihre Zeichnungen ließ sie wie Wolken in einer Halle schweben, und die Abdrücke von durch Wasser geformten Oberflächen (im Original so groß wie eine Hand) setzte sie wie riesige Felsen in die Halle, die sie sich als Ort für ihre

Arbeiten ausgesucht hatte. Durch dieses Platzieren von zweidimensionalen Bildern in einem 3D-Raum schuf sie einen ganz eigenartigen, monumentalen skulpturalen Effekt, der mit der Dimension und mit Räumlichkeit spielt.

Hannah und Martin | Post Normal

Sharon Paz

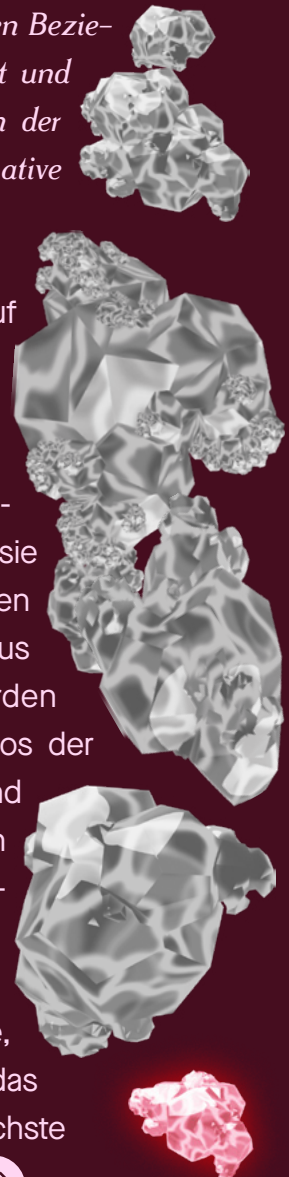
Abbildung →

Die 1969 in Ramat Gan, Israel, geborene Künstlerin Sharon Paz lebt und arbeitet in Berlin. Ihr Studium der Bildenden Kunst hat sie mit einem MFA am Huter College in New York City abgeschlossen. Ihre Arbeiten zeigte sie u.a. in Ausstellungen im Kunstmuseum Wesenburg in Bremen, bei Smack Mellon in New York City, dem Herzlyia Museum of Art und dem Petach-Tikva Museum of Art in Israel und auf zahlreichen Festivals, u.a. auf der Transmediale 11 in Berlin.

Während der Residenz im Prater Digital entwickelte Paz eine digitale Performance. Basierend auf einer imaginativen Konversation hat sie ver-

schiedene Aspekte der komplexen Beziehung zwischen Hannah Arendt und Martin Heidegger beleuchtet. In der „Performance“ wird eine imaginative Reise zwischen Wahrheit und Fiktion konstruiert.

Für Prater Digital schuf Sharon Paz eine narrative Arbeit. In mehreren Räumen traten Hannah Arendt und Martin Heidegger als animierte Figuren auf. Während sie die Räume aus vorhandenen Modulen und Modellen aus Spoke zusammensetzte, wurden die Figuren anhand von Fotos der beiden Personen modelliert und dann von der Künstlerin in den Räumen animiert. Die Abendgesellschaft mit Sharon Paz wurde als Performance angekündigt. Sie war insofern live, als bei der Veranstaltung das Publikum von einer in die nächste Szene transformiert wurde. →



← Crystals Are the Flashpoint of a Benthic Dream

Michelle-Marie Letelier

Abbildung →

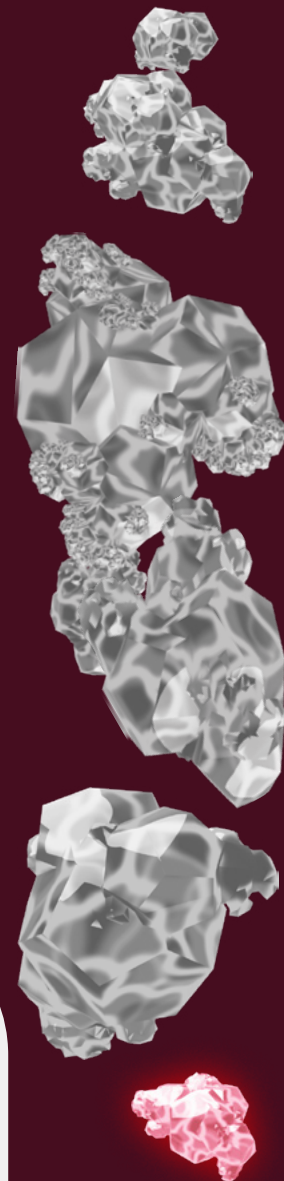
Geboren in Rancagua, Chile, lebt und arbeitet Michelle-Marie Letelier derzeit in Berlin. Ihren Bachelor of Arts schloss sie 2000 an der Universidad Católica de Chile ab. In Berlin war sie Teilnehmerin des Goldrausch Künstlerinnenprojekts. Leteliers Arbeiten wurden international ausgestellt, unter anderem bei The Arctic Arts Festival (Harstad); Videonale.18 (Bonn); VRHAM! Festival (Hamburg/online); East Asia Contemporary Art Space (Shanghai); 5. Mercosur Biennial (Porto Alegre) und X Video and Media Arts Biennial (Santiago).

Aufgewachsen in der Atacama-Wüste, in der sich die größte Kupfermine der Welt befindet, beschäftigt sich Michelle-Marie Letelier mit den Rohstoffen Kohle, Kupfer und Salpeter. Dabei untersucht sie deren Eigenschaften wie die elektrische Leitfähigkeit oder Kristallisationen und schafft

– anders als die Rohstoffindustrie – poetische Bilder jenseits der Kontrollformen. (...) Während der Residenz schafft Letelier digitale Atmosphären, indem sie in virtuellen Welten aus ihrer Arbeit „The Bone“ Kristallformationen wachsen lässt. Dabei bezieht sie sich auf ihre metaphorische Bedeutung für die Informationstechnologie in Verbindung mit ihrer aktuellen künstlerischen Auseinandersetzung mit der benthischen Zone.

Michelle-Marie Letelier setzte das 3D-Modell des Galerieraums von Prater Digital in eine Unterwasseranimation, die sich wie eine kugelförmige Projektion um den Raum schließt. In zwei weiteren Räumen löst sie das Galerie-Modell immer weiter auf. Erst verschwinden Boden und Decke des Raums, und glänzende Kristalle fressen sich in den Raum. Zum Schluss ist die Galerie gänzlich verschwunden, und die Besucher:innen befinden sich in einer eisigen Landschaft mit den Kristallen, die in dem Unterwasservideo zu schweben scheint. →

In Mozilla Hubs gibt es zwei Möglichkeiten, die Räume zu wechseln. Man kann entweder einen Link in den Raum einbauen, mit dem das Publikum individuell wechseln kann, oder der Eigentümer des Raums transformiert den Link in einen anderen Raum. Damit sind alle Teilnehmer:innen einer Veranstaltung immer im gleichen Raum, und auch Personen, die sich später zuschalten, sind automatisch im richtigen Raum.



KÜNSTLER:INNEN











Objects



People (1)

Heat Island: The Wonderful Heartfelt Sentiment

D'Andrade →





← Heat Island: The Wonderful Heartfelt Sentiment

D'Andrade

Abbildung →

D'Andrade ist nichtbinärer Musiker*, Dichter* und Autor* mit einem konzeptionellen Ansatz, der sich an Afro-Futurismus und dekolonialer Theorie orientiert. Der Fokus liegt auf der Entwicklung von investigativen Arbeiten, neuen Narrativen und Gegen-Erzählweisen. D'Andrades Werkzeuge sind Sounddesign, Codierung, Archive und Interaktionen. D'Andrade kuratierte das interdisziplinäre Festival „Jardim Suspenso“ in Brasilien mit und gründete 2020 das Soloprojekt „Noise Vivarium“, das auf offenen Workshops basiert. D'Andrades Arbeiten wurden international und in Berlin ausgestellt, unter anderem in den Sophiensälen, im feld-fünf, in der nGbK, im Iwalwahaushaus und beim AKE ARTS & BOOK FESTIVAL in Nigeria.



Bilder können in Spoke mit einer 2D-Projektion oder einer 360°-gleichschenkligen Projektion hinzugefügt werden (ein Format, das als Skybox oder eine andere Art von Szenenhintergrund verwendet werden kann).

D'Andrade entwickelt für Prater Digital ein Gedicht, dass sich in einer Reihe von aufeinanderfolgenden Mozilla-Hubs-Räumen entfaltet. Das Gedicht umfasst Klangkompositionen, 3D-Design und Dialoge über den Heilungsprozess durch digitale Medien und virtuelle Realität. Dabei durchlaufen die Besucher:innen die Biografie eines Kindes, das zu früh gestorben ist und als Teil eines Archivs menschlicher Erinnerungen in einer virtuellen Welt lebt. Das Kind lässt das Publikum in seine Welt eintauchen und erzählt in Klanggedichten die Geschichte seiner Familienmitglieder. Es nimmt die Teilnehmer:innen mit auf eine intime Reise durch die Kindheit und das Erwachsenenalter.

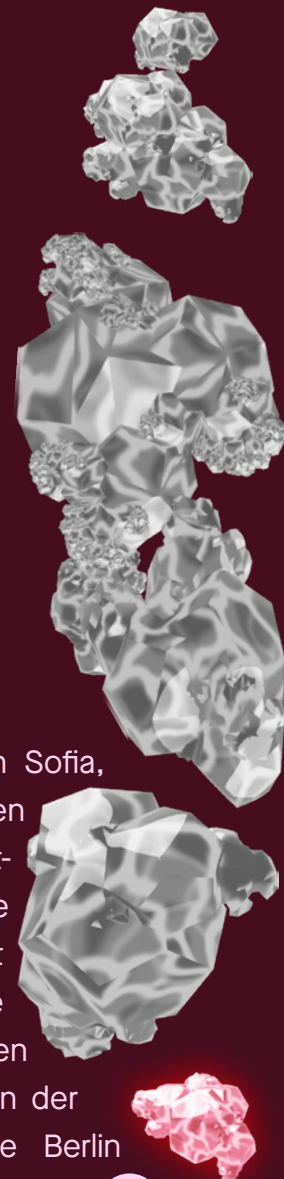
In Prater Digital animierte D'Andrade die Charaktere seines Gedichts in unterschiedlichen Räumen. In einer ersten Präsentation bei der Abendgesellschaft hat D'Andrade das Gedicht und die Sounds für die Besucher:innen live performt. Für die Online-Ausstellung wurden die Sounds aufgenommen und als Audio in die Räume gesetzt.

Pattern Recognition

Veneta Androva

Abbildung →

Veneta Androva, geboren in Sofia, Bulgarien, erwarb 2014 einen Bachelor of Arts in Kunstgeschichte und Philosophie an der Humboldt-Universität zu Berlin. 2019 schloss sie ihr Studium der Bildenden Kunst als Meisterschülerin an der Weißensee Kunsthochschule Berlin ab. Sie erhielt mehrere Stipendien,



KÜNSTLER:INNEN

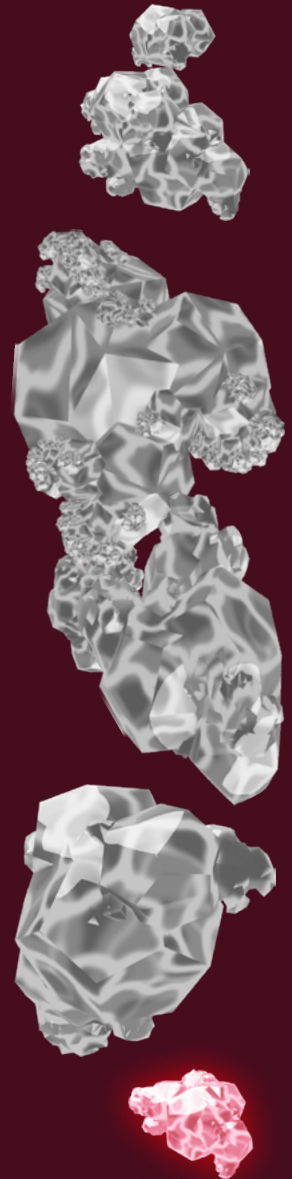


← darunter das Elsa-Neumann-Stipendium, das Künstlerstipendium des Cusanuswerks und das Mart-Stam-Stipendium. Im Jahr 2020 wurde sie mit ihrem Werk „From My Desert“ für den Deutschen Kurzfilmpreis nominiert. Androva nahm an zahlreichen Ausstellungen im In- und Ausland teil, unter anderem in DISPLAY (Berlin), CyberArt 2021 – Prix Ars Electronica Exhibition (Linz), Goethe-Institut Sofia (BG), Galeria Espacio Minimo (Madrid), Institute of Contemporary Art (Sofia), Monitoring Exhibition (Kasseler DokFest).

Androva arbeitet im Bereich des experimentellen Dokumentarfilms. In ihrer Arbeit kombiniert sie verschiedene Quellen wie Archiv- und Dokumentationsmaterial mit Malerei. Diese verbindet sie durch Animationen in virtuellen Umgebungen miteinander. Dabei hinterfragt sie soziale Konstruktionen von Macht (etwa das Verhältnis von Kunst und Geschlecht oder Kapitalismus und Liebe) und erforscht soziopolitische, wirtschaft-

liche und geschlechtsspezifische Themen. In der Residenz von Prater Digital hat Androva ihre künstlerische Recherche fortgeführt und entwirft ein begehbare Narrativ.

Veneta Androva inszenierte für Prater Digital einen laborähnlichen hellen Raum, eine Zukunftsvision. Roboter bearbeiten bekannte Porträts der weißen männlichen Kunstgeschichte. Zu hören sind durch GPT-3 generierte Texte, die wie Loblieder auf die abgebildeten Männer erscheinen. Der Titel der Arbeit bezieht sich dabei auf die Fähigkeit, Wiederholung und Muster aus einer Menge an Daten zu erkennen, wie hier das Wort Genie, das im Zusammenhang mit den abgebildeten Persönlichkeiten immer wieder auftaucht. Androva hinterfragt den männlichen Geniekult, der in den Datenbanken eingeschrieben ist und demzufolge auch in den KI-generierten Texten wiederhallt. ✕



KÜNSTLER:INNEN

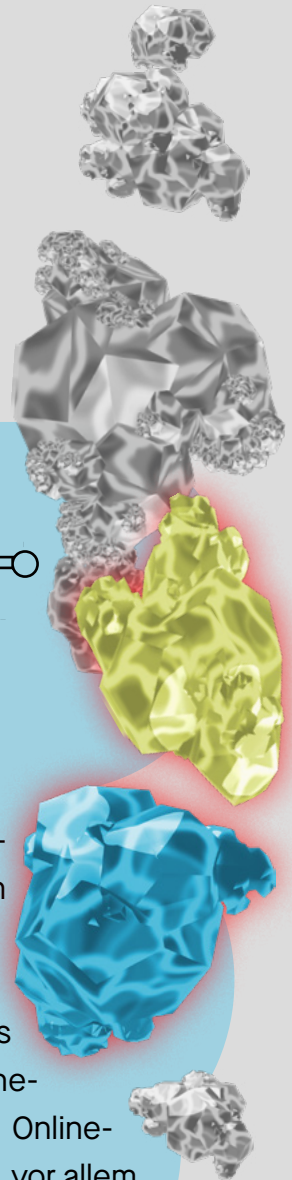


← Keine der eingeladenen Künstler:innen nutzte den Galerieraum als Ausstellungsraum im eigentlichen Sinne. Stattdessen wurde der Galerieraum in den Abendgesellschaften oft nur als Sammelstelle gebraucht, um von dort gemeinsam in andere Räume (die eigentlichen Arbeiten) zu transformieren. Letztendlich hat sich nur Michelle-Marie Letelier mit dem Modell der Prater Galerie auseinandergesetzt. Sie stellte den Raum ins Zentrum ihrer Arbeit und hinterfragte die Funktion und die Notwendigkeit von Raummodellen in virtuellen Ausstellungen, indem sie diesen Raum dekonstruiert. Während sich das ursprüngliche Modell des Galerieraums auflöst, entsteht ein abstraktes fluides Environment⁷. Alle anderen Künstler:innen bauten mit Spoke neue Räume, benutzten fertige Modelle oder modellierten eigene Räume. Sharon Paz und D'Andrade schufen für ihre Narrative gezielt spezielle Räume. Beide nutzten Sprachaufnahmen, um diesen eine zeitliche Dimension zu geben. Während in den Abendgesellschaften die Besucher:innen in einer bestimmten Reihenfolge durch die →

⁷ Environment (englisch environment = das Umfeld, die Umgebung) ist ein in den späten 1950er Jahren aus dem amerikanischen Englisch entlehnter Begriff für künstlerische Arbeiten, die sich mit der Beziehung zwischen Objekt und Umgebung auseinandersetzen. Wir übertragen diesen Begriff auf virtuelle 3D-Umgebungen, die mit Hilfe von Programmen wie Mozilla Hubs gebaut werden können.

Öffentlichkeitsarbeit

Im Vergleich zu physischen Veranstaltungen und Ausstellungen ist eine Bewerbung von Online-Formaten vor allem im digitalen Raum effektiv. Wichtig ist dabei, das Publikum direkt in den Ausstellungsort zu leiten – das heißt der Link (sei es in Form einer URL oder als QR-Code) ist das eigentliche Zugangstor zu einer Online-Ausstellung. Interessant ist außerdem, dass man bei Online-Formaten ein viel größeres Publikum ansprechen kann, vor allem dann, wenn Inhalte auch auf Englisch produziert werden, da hier die örtliche Distanz keine Rolle spielt. →



PROGRAMM

SCHWERPUNKTE



← Räume transformiert wurden, sind in der anschließenden Präsentation die Links zu den Szenen in einem vorgeschalteten Raum nebeneinander. Im Fall von Sharon Paz stehen die Räume als Metapher für die Handlung und die Beziehung zwischen den Figuren. Veneta Androva hat einen nebeligen Raum modelliert, der für die Besucher:innen zunächst als Einheit nicht zu greifen ist. Der Raum erschließt sich also nicht durch ein fortschreitendes Narrativ, sondern erst durch die Bewegung der Besucher:innen. In Juliane Tübkes Arbeit fungiert die Halle als „Container“, der den Maßstab und die Wahrnehmung ihrer Bilder ändert.

Mozilla Hubs initiiert durch die Avatare eine menschliche Bewegung im Raum und die perspektivische Darstellung von Objekten. Darüber hinaus ermöglicht es, in den Räumen zu fliegen und durch die Objekte durchzugehen. Sharon Paz hatte in ihren Räumen die Flugfunktion voreingestellt. Sie forderte die Besucher:innen auf, in den Avatar einer Fliege zu wechseln und sich als solche in den Räumen, auf den Wänden oder an der Decke hängend, zu bewegen. Das Fliegen steht hier also auch für das voyeuristische Betrachten von intimen Gesprächen zwischen Hannah Arendt und

Martin Heidegger. Juliane Tübke hatte wiederum manche ihrer Arbeiten so platziert, dass man sie erst fliegend detailliert betrachten kann. Michelle-Marie Letelier hatte in ihren Räumen Links hinter Spiegeln platziert, sodass sie wie ein Portal fungieren, durch die man in neue Räume kommt. Mozilla Hubs ermöglicht es, sich von den Limitierungen der physikalischen Gesetze und damit von unseren eigenen Körpern zu lösen. Das verändert auch unser Verhältnis zum Kunstwerk selbst. Wir befinden uns nicht mehr nur einem

Kunstwerk gegenüber, sondern das Kunstwerk wird zu einem Environment.

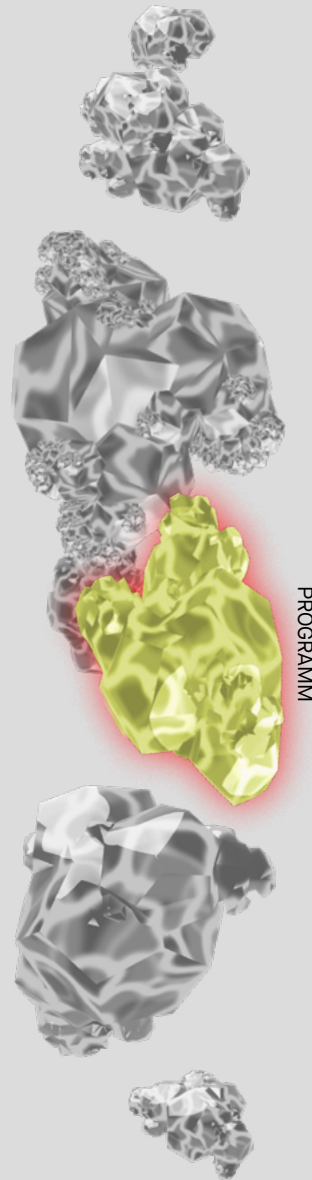
Dies ist besonders prominent bei der Nutzung von VR-Headsets.

Im Vergleich zu den Abendgesellschaften vor den Residenzen stellten wir fest, dass die Gespräche

intuitiver und auch produktiver verliefen, wenn sich die diskutierte Arbeit im Raum befindet. Der virtuelle Raum eignet sich besonders für Arbeiten, die eigens dafür angefertigt wurden, während er für andere Diskussionen keinen (oder kaum) Mehrwert gegenüber gängigen Videokonferenz-Formaten bietet. ✕

Mozilla Hubs

ermöglicht es, sich von den
Limitierungen der physikalischen
Gesetze und damit von
unseren eigenen Körpern
zu lösen.





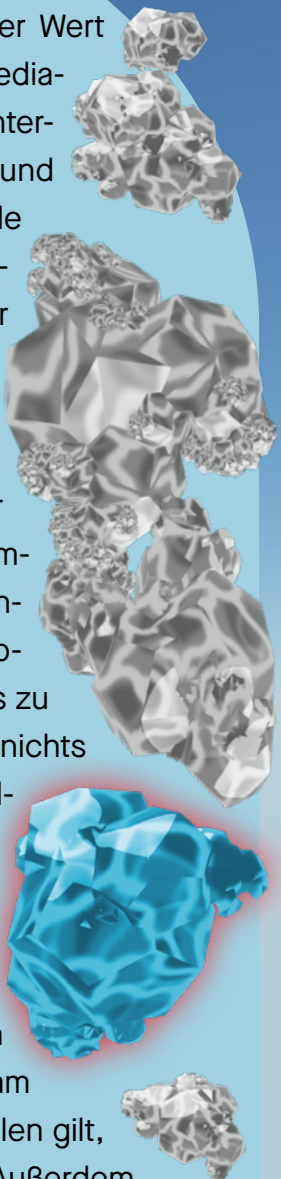
8

Dies muss nach den aktuellen Entwicklungen der Plattform aber neu durchdacht werden. Außerdem ist die Frage, auf welchen Plattformen man als Kulturinstitution selbst aktiv sein will und auf welchen man darauf setzt, dass über einen geschrieben wird.



In der Pilotphase von Prater Digital wurde großer Wert auf einen kritischen Umgang mit den großen Social-Media-Plattformen gelegt. Die Hoffnung war, auf die zum Unternehmen Meta gehörenden Plattformen Facebook und Instagram verzichten zu können, als Kompromiss wurde Twitter genutzt.⁸ Als neue Institution, deren eigene PR-Liste noch im Aufbau ist, hat unser Newsletter bisher nur eine geringe Reichweite. Nach einer gezielten PR-Offensive in der Pilotphase entschieden wir uns dazu, die Social-Media-Politik zu lockern, um ein breiteres Publikum anzusprechen. Dafür eröffneten wir als Prater Galerie einen Facebook- und einen Instagram-Account und bewarben dort unsere Formate. Im Gegenzug deaktivierten wir den Twitter-Account. Auf der Webseite der Prater Galerie verzichteten wir weiterhin auf Links zu den Social-Media-Plattformen. Außerdem posten wir nichts ohne Einverständnis der Künstler:innen und der abgebildeten Menschen. Vor allem verzichteten wir auf bezahlte Werbung bei diesen Unternehmen.

Wie bei jeder Galerie im physischen Raum kann sich auch bei einem Online-Programm eine Art „Stammpublikum“ formieren. Dieses kann man durch Newsletter und eigene Channels (wie z.B. bei Telegram oder Discord) gut informieren. Aber auch in diesen Fällen gilt, dass zunächst eine Basis aufgebaut werden muss. Außerdem kann man auf Social Media auch von „Laufpublikum“ sprechen, das den Post im eigenen Stream entdeckt – wobei diese Art der



SCHWERPUNKTE



← ungeplanten Ansprache einen der größten Vorteile dieser zentralisierten Plattformen darstellt.

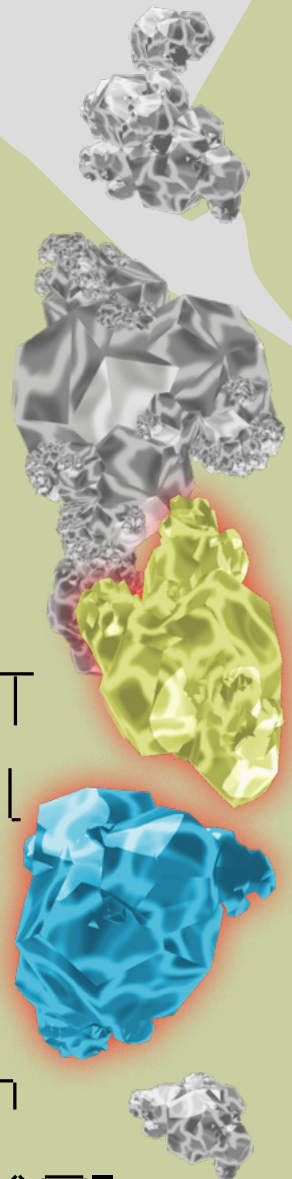
Die Nutzung dieser Social-Media-Plattformen ist eine Gratwanderung. Einerseits wollen wir uns an die in der DSGVO festgelegten Regeln zum Datenschutz halten und möglichst kritisch mit den Diensten der Big-Five-Unternehmen⁹ umgehen. Andererseits wollen wir jedoch mit unseren digitalen Angeboten möglichst viele Menschen erreichen. Hinzukommt, dass es eine gewisse Zeit braucht, einen Account auf solch einer Plattform zu etablieren. Wir hoffen, dass in Zukunft neue Informationskanäle entstehen werden, die nicht nur auf die klassischen physischen Ausstellungen aufmerksam machen, sondern auch digitale Angebote mit ankündigen. Ein Erfahrungsaustausch mit anderen Kulturakteur:innen, die Online-Ausstellungen und -Formate anbieten, wäre an dieser Stelle sehr wünschenswert. ✕

⁹ Bezeichnung für die fünf dominierenden Tech-Unternehmen in der Informationstechnologiebranche: Alphabet (Google), Amazon, Apple, Meta (Facebook) und Microsoft.

POST NORMAL

Digitale Ausstellung

Die digitale Ausstellung POST NORMAL auf Prater Digital umfasst Arbeiten von den fünf Künstler:innen, die am digitalen Residenzprogramm der Prater Galerie teilgenommen haben. →



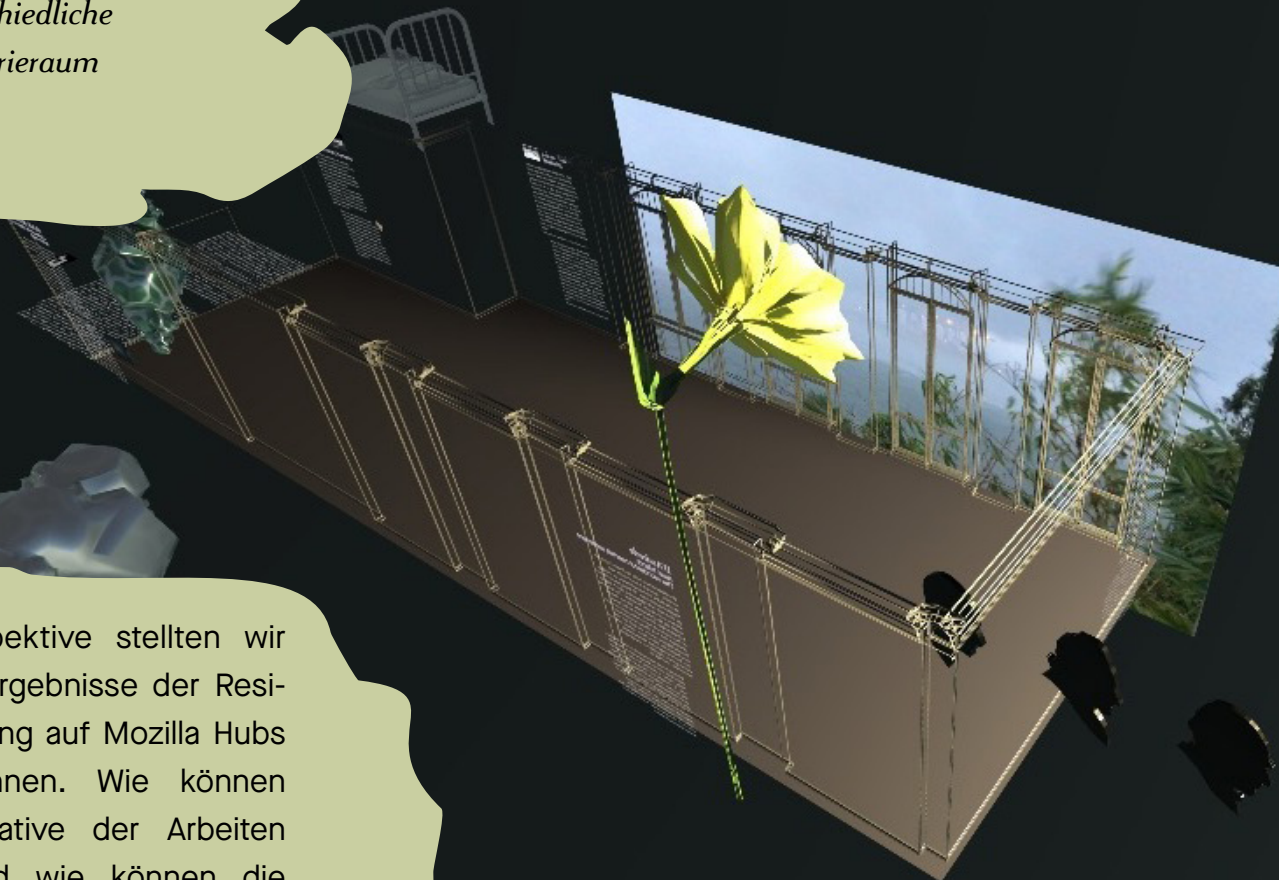
PROGRAMM

SCHWERPUNKTE



← Die eingeladenen Künstler:innen haben sich den Herausforderungen eines digitalen Ausstellungsraumes gestellt und die eigene Arbeit in den Räumen von Prater Digital erprobt. Vor dem Hintergrund des eigenen künstlerischen Werks haben die Künstler:innen unterschiedliche Umgangsformen mit dem digitalen Galerieraum gefunden.

Aus kuratorischer Perspektive stellten wir uns die Frage, wie die Ergebnisse der Residenzen in einer Ausstellung auf Mozilla Hubs präsentiert werden können. Wie können die verschiedenen Narrative der Arbeiten zusammenkommen? Und wie können die Besucher:innen möglichst intuitiv und barrierearm durch die verschiedenen Online-Räume geführt werden? →



PROGRAMM



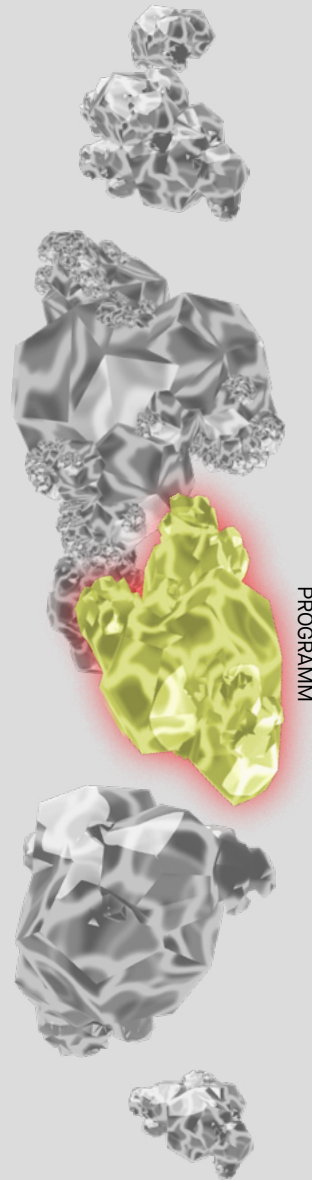
← Eine weitere Frage während der Residenzen war, warum wir so am Galerieraum bzw. an einem Raum, der sich an einem physischen Raum orientiert, festhalten, zumal die Künstler:innen alle neue Räume bzw. Environments geschaffen hatten. Trotzdem entschieden wir uns dafür, den Galerieraum als Eingang in die Ausstellung beizubehalten. Zum einen war er Ausgangspunkt der Residenzen, zum anderen hatte es sich als hilfreich erwiesen, einen Raum zum Onboarding/Ankommen zu haben, der einer bekannten physischen Umgebung ähnelt, sodass sich die Besucher:innen in „bekannter Umgebung“ mit den technischen Anforderungen vertraut machen konnten. Auch wenn dieser Raum insofern abstrahiert wurde, als nur das Gerüst ohne Wände und Decke stehen blieb. Die Platzierung der Texte und Objekte war wiederum wie in einer klassischen Ausstellung an den „Wänden“ neben den Objekten. Im Galerieraum sollte von allen Künstler:innen ein Objekt sein, das aus ihren Räumen isoliert wurde und auf die künstlerische Arbeit verweist. Diese Objekte wurden so um den Galerieraum herum

platziert, dass sie wie durch die Wände hindurch zu sehen waren. Neben den Namen der Künstler:innen war ein Bild, hinter dem der Link zu den Räumen war. Die einzelnen künstlerischen Positionen wurden also durch den Text, das Referenzobjekt zum Raum und den Link im virtuellen Galerieraum präsentiert.

In der Raumfolge stellt sich die Frage, wie die Besucher:innen aus den künstlerischen Räumen in den Hauptraum zurückkommen. Betrachtet man die virtuellen Räume als digitale Environments, ist die Platzierung von Links ein Eingriff in das Kunstwerk (etwa so, als würde man ein „Exit“-Schild in eine immersive Installation im physischen Raum stellen). Um nicht in die künstlerischen Arbeiten einzugreifen, entschieden wir uns dafür, keine Links in diesen Räume zu platzieren. Manche Räume der Künstler:innen öffnen sich in einem separaten Browsertab. In dem Fall können Besucher:innen immer wieder an den Ausgangspunkt zurückkommen.

Allerdings erlaubt nicht jeder Browser das automatische Öffnen von neuen Tabs und Fenstern. →

◆
Mozilla Hubs generiert automatisch ein Vorschaubild zu einem Link. Es ist nicht möglich, dieses Bild selbst zu bestimmen oder stattdessen z.B. den Namen der Künstler:innen zu benutzen.





In Spoke kann man den Punkt (Spawn Point), an dem die Besucher:innen als Avatare den Raum betreten, genau festlegen. Es ist vorteilhaft, diesem Punkt genügend Raum zuzuweisen, damit sich die Avatare beim Beitreten nicht überlappen bzw. genug Platz ist, um auszuweichen und die Steuerung ausprobieren zu können.

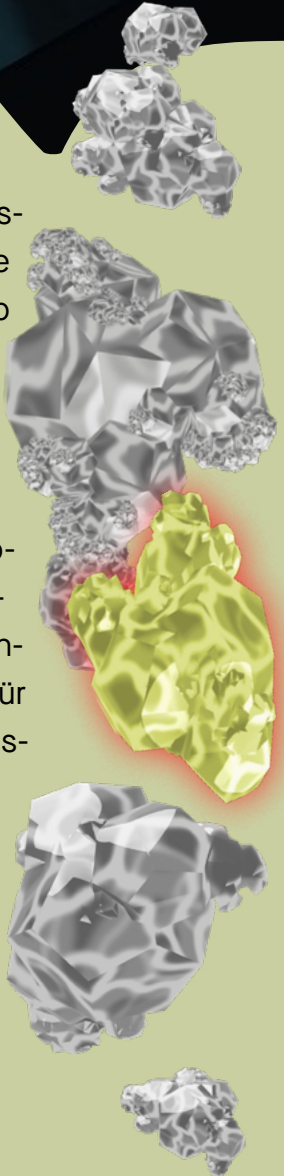


Vom Team der Mozilla Hubs wurde ein Raum zur Verfügung gestellt, der die Funktion der virtuellen Räume und die Benutzung erklärt. Es ist eine Option, diesen Raum für Ausstellungen anzupassen und als separaten Raum (als Foyer) der Ausstellung vorzuschalten. Eine weitere Idee ist es, ein Video zu machen, in dem zwei Avatare die Besucher:innen begrüßen, eine technische Einführung geben und alles Wissenswerte zur Orientierung erzählen. Auf jeden Fall benötigt man eine akustische und visuelle Einführung, um möglichst vielen Menschen den Zugang zu erleichtern.



Dies muss oft ausdrücklich zugelassen werden, was eine zusätzliche Hürde bedeutet. Es ist also auszuhandeln, ob in der künstlerischen Arbeit ein Link zu Gunsten der Wegführung platziert wird, oder keine Verlinkung zurück in den Ausgangsraum führt.

In der Ausstellung mussten wir Lösungen finden, wie wir die Besucher:innen ohne unsere Anwesenheit in die technischen Details einweisen können. Dafür platzierten wir am Eintrittspunkt in die Ausstellung ein Audio, das die Besucher:innen begrüßte und erklärte, wie man sich bewegt und wo sich Links zu weiteren Räumen befinden. ✕



Vermittlung

POST NORMAL VR

Wir entschieden uns dazu, die Ausstellung POST NORMAL auch auf unseren Oculus Quest VR-Headsets zu zeigen. Diese Headsets wurden schon 2020 in der Pilotphase angeschafft. Dabei ist es wichtig zu sagen, dass Oculus Quest zu Facebook bzw. Meta gehört. Mit der Benutzung dieser Geräte weichen wir also von unseren eigenen Regeln ab. An dieser Stelle nur ein Hinweis, dass es auch andere Hersteller für All-in-VR-Headsets gibt. Durch die interne Einstellung der Headsets haben wir versucht, jegliche Rechte und Berechtigungen einzuschränken, die nichtessenzielle Daten an Dritte übermitteln könnten.

Wie mittlerweile auch aus anderen Ausstellungen bekannt ist, können die VR-Brillen immer nur eine sehr limitierte Anzahl an Besucher:innen bedienen. In unserem Fall entschieden wir uns dafür, Time-Slots und eine Warteliste einzurichten. Wir haben mit drei Headsets parallel gearbeitet, wobei immer zwei Besucher:innen in einer Gruppe durch die Ausstellung geführt wurden. Außerdem haben wir die Inhalte aus einem Headset über Stream →

Mozilla Hubs ermöglicht es ganz einfach über den Browser, die VR-Räume in VR-Brillen anzeigen zu lassen. Da die meisten Brillen sich wie mobile Geräte verhalten, sehen auch die Browser wie bei Handys oder Tablets aus. Mozilla Hubs lässt die Räume automatisch mit einer niedrigeren Qualität anzeigen, sodass die Räume schneller laden können. Wir wollten aber alle Arbeiten mit möglichst guter Qualität anzeigen lassen. Das lässt sich umgehen, indem man vor dem Betreten des Raums bei der Einstellung den „high quality mode“ auswählt. Man kann dies den Besucher:innen auch schon durch den Link voreinstellen, indem man dem Link einen String hinzufügt. Nach dem eigentlichen Link zum Mozilla-Hubs-Raum (z.B. <https://hubs.mozilla.com/ND72C9r/prater-digital-post-normal>) muss dann noch „?default_mobile_material_quality=high“ hinzugefügt werden.



← auf eine Wand projiziert, sodass auch ein größeres Publikum von außen zusehen konnte. In der Vermittlungsarbeit mit VR-Headsets bestand die Herausforderung darin, ein Gleichgewicht zwischen der technischen und inhaltlichen Kunstvermittlung zu finden. Die absolute Mehrheit der Besucher:innen machte mit uns die erste Erfahrung mit immersiver Technologie. Dafür bereiteten wir ein internes Skript vor, nach dem wir die Besucher:innen eingeführt haben. Eine Person übernahm die technische Betreuung und stand außerhalb der VR nah an den Besucher:innen. Die zweite Person war mit den Besucher:innen über eine VR-Brille verbunden und führte sie durch den virtuellen Raum. Außerdem entwickelten wir einen Flyer, über den schon die erste technische und inhaltliche Einführung stattfand. Neben einer Beschreibung der Ausstellung gab es darauf eine Illustration der Controller mit Beschreibung der jeweiligen Funktionen. Zusätzlich fanden die Besucher:innen auf dem Flyer den Link zur Ausstellung, sodass sie diese auch später online besuchen können. Wir haben schnell festgestellt, dass vor allem jüngere Menschen und Kinder die Brillen gerne selbst ausprobieren wollten und sehr positiv auf die Technologie reagierten.

◆ Metas Altersempfehlung für den Einsatz des VR-Headsets liegt bei 13 Jahren.

Für viele Besucher:innen war aber auch das Betrachten über Stream anregend genug. Wir bekamen ein positives Feedback quer durch die unterschiedlichen Altersgruppen dazu. Anzumerken ist, dass die Technologie an diesem Punkt immer noch nicht zum Alltag gehört und die Faszination für die immersiven virtuellen Räume groß ist, wodurch teilweise die Betrachtung der künstlerischen Arbeiten in den Hintergrund tritt. Obwohl die VR-Vermittlung von unserer Ausstellung sehr viel Personaleinsatz und Vorbereitung bedeutete, konnten wir durch das Feedback der Teilnehmer:innen feststellen, dass es eine sehr lohnende Arbeit ist. ✕

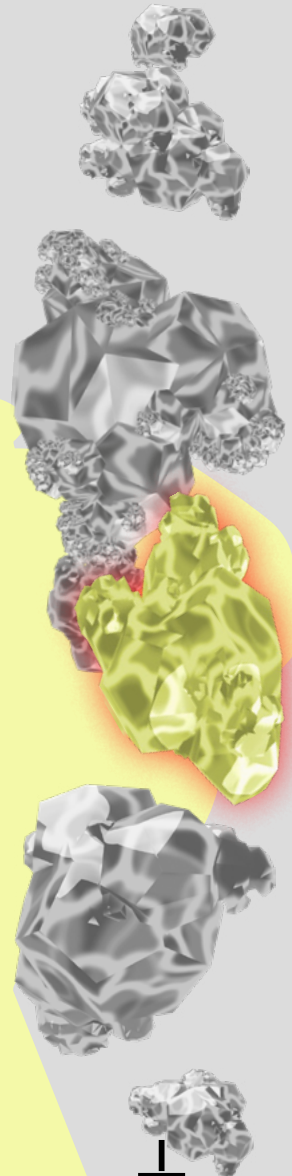


Demokratie und Ich

Die Kunstvermittlerin Zsófia Puszt hat während der Pandemie über mehrere Monate mit ungarischen Jugendlichen zum Thema Demokratie und ihrer Bedeutung für ihr individuelles Leben gearbeitet. Ausgehend von der Frage, wo und wie Demokratie im alltäglichen Leben der Jugendlichen erfahren und gelebt wird, untersuchten sie gemeinsam Bilder der Demokratie in den Medien.



Ein kunst- pädagogisches Projekt zu kritischer Medien- vermittlung und politischem Engagement



PROGRAMM



← Unter anderem hat sie einen Online-Workshop gemacht und aus dem gesammelten Bildmaterial mit den Jugendlichen eine Ausstellung in Prater Digital gebaut. In der Abendgesellschaft stellt Zsófia Puszt ihre Arbeit vor und spricht über ihre Erfahrungen mit der digitalen Kunstvermittlung und über Kunstpädagogik für Demokratiebildung im postkommunistischen Raum am Beispiel von Ungarn. →

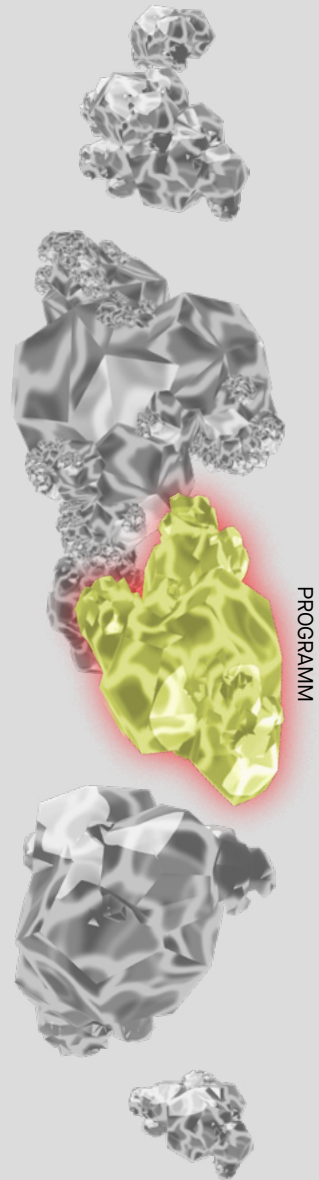
The narrator and the reader figuratively and literally equally dictate the outcome despite the words remaining the same.

Narrative is complicated and messy.



← Das Projekt „Demokratie und Ich“ fiel in eine Zeit, in der viele Jugendliche und Kinder wegen der Pandemie schon eine ganze Weile Online-Unterricht hatten. Für ihre Arbeit mit den Schüler:innen nutzte Zsófia Puszt verschiedene Konferenz- und Kollaborationsplattformen (Webex, Zoom, Miro, Messenger-Dienste). In mehreren Workshops im Galerieraum von Prater Digital ging es darum, das gesammelte Material in einer Ausstellung zu präsentieren. Dabei war zu beobachten, dass die Schüler:innen bei Problemen mit Mozilla Hubs sehr schnell andere Wege fanden, um zu kommunizieren. Einigen Schüler:innen war es nicht gelungen, ihr Mikrofon mit Mozilla Hubs zu verbinden, weswegen sie nicht sprechen konnten, stattdessen haben sie parallel über einen Messenger-Dienst gechattet. Andere Schüler:innen waren nicht über einen Computer, sondern über ihre Smartphones mit Mozilla Hubs verbunden, was ihre Handlungsfähigkeit, also das Platzieren und Verschieben von Objekten, eingeschränkt hat. Aber auch hier gab es kreative Lösungen, indem diese Schüler:innen die anderen per Audio dirigierten. Sehr schnell fanden die Schüler:innen heraus, dass sie den Raum auch mit architektonischen Elementen verändern konnten. Rasch wurde begonnen zu bauen, bis der übervolle Raum zu kollabieren drohte.

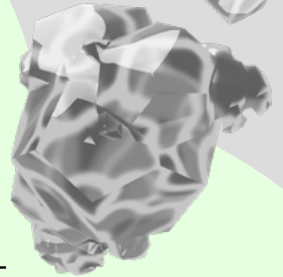
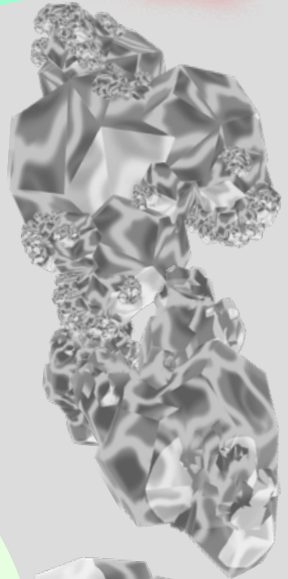
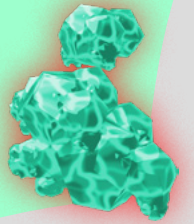
Daraufhin wurde aufgeräumt und sortiert, sodass der Raum wieder leichter wurde. In einem weiteren Workshop mit den gleichen Schüler:innen konnten wir beobachten, dass eine präzise Platzierung und Präsentation des Materials für die Schüler:innen nach den ersten Erfahrungen immer wichtiger wurde. Einer der Schüler eignete sich daraufhin Spoke an, um einen eigenen Raum für ihr Thema zu bauen. Im letzten Workshop präsentierten die Schüler:innen ihre Ergebnisse und Methoden und führten Gäste durch die Ausstellung. ✕



Fazit und Abgleich mit Learnings #1

In der Pilotphase wurden folgende Ziele formuliert:

- ↳ Hohe Zugänglichkeit für Veranstalter:innen, Künstler:innen und Publikum (also einfache Bedienung für Nutzer:innen/Publikum, die Mitarbeiter:innen der Institution und die Künstler:innen)
- ↳ Verzicht auf kommerzielle Software (um keine Aktienbesitzer:innen von Firmen wie Google, Facebook und Amazon mit unserer Arbeit und der produzierten Kunst reicher zu machen)
- ↳ Datenschutzrechtliche Unbedenklichkeit
- ↳ Speicherung des Anwendungswissens in vielen Institutionen (um allen Nutzer:innen zu helfen, selbstbestimmt in der digitalen Infrastruktur zu agieren, und den solidarischen Austausch mit Kolleg:innen zu fördern) →



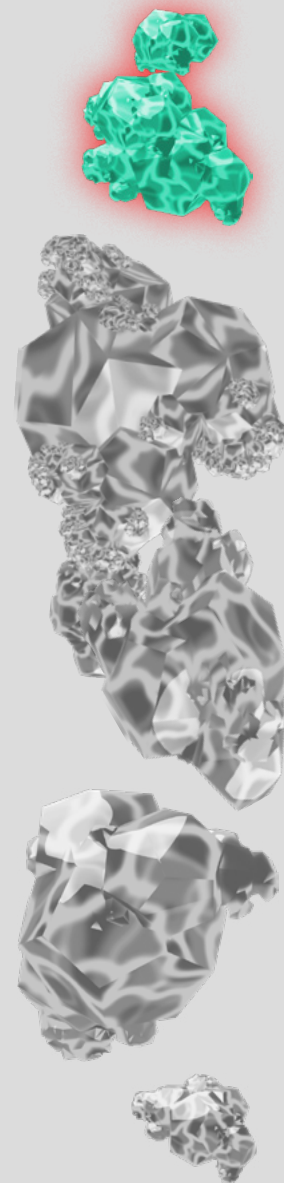
← Mit der Möglichkeit, an Veranstaltungen auch ohne Anmeldung teilnehmen zu können, schafft Mozilla Hubs eine gute Zugänglichkeit. Jedoch stellt die Bedienung für diejenigen, die keine Erfahrung mit Computerspielen haben, eine Hürde dar.

Der Verzicht auf Social Media ist sehr schwierig, wenn man eine neue Institution (auch wenn sie online ist) etablieren will und einem weiteren Publikum (über die lokalen Grenzen hinaus – denn darin steckt ja auch das Potenzial einer Online-Galerie) präsentieren will. Für eine größere Zugänglichkeit muss der Link zur Ausstellung online frei zugänglich sein. Bei einer Institution, deren Website bislang keine besonders hohen Besucher*innenzahlen hat, ist auch das eine Herausforderung. Welche Regeln man sich selbst im Umgang mit diesen Plattformen gibt, steht dann wieder auf einem anderen Blatt.

Wir haben uns im Laufe der zweiten Phase von Prater Digital sehr bemüht, Mozilla Hubs sowohl auf Computern als auch in VR-Brillen möglichst vielen Menschen zu vermitteln. In den meisten Fällen hat es Interesse an

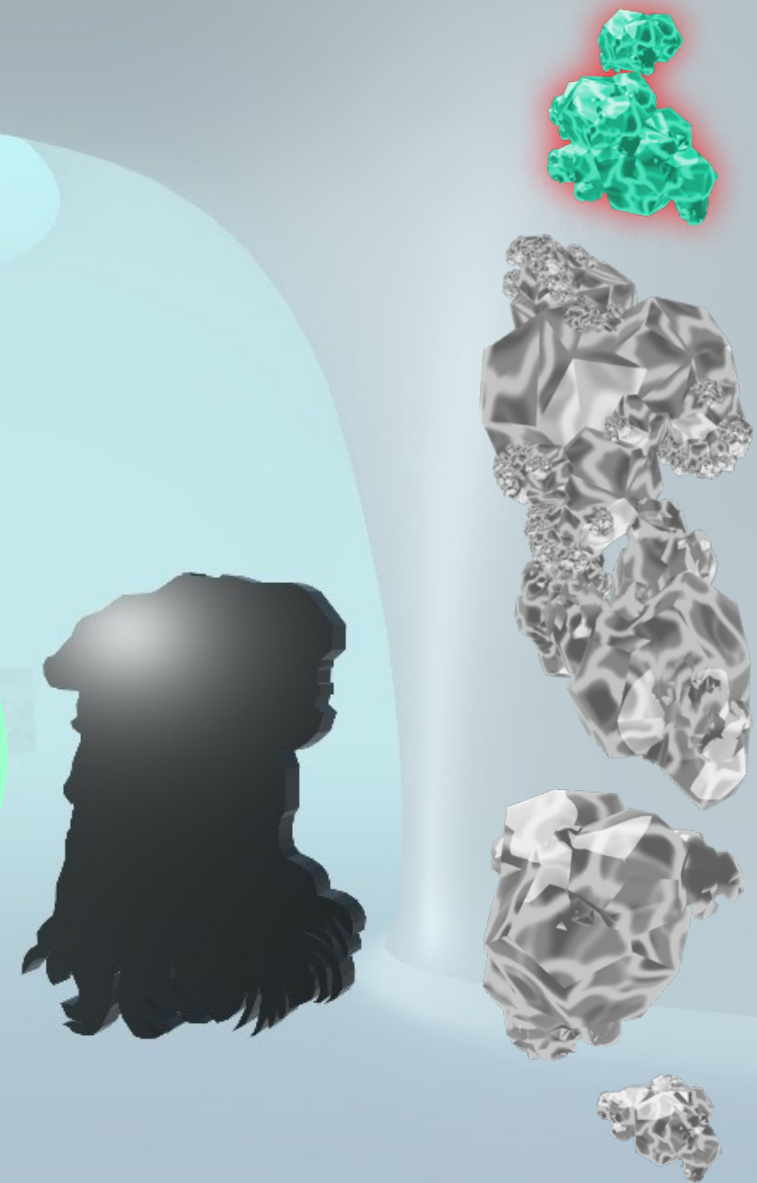
der Technologie geweckt und zum Nachdenken über das kreative Potenzial angeregt. Wir sind weiter offen für alle Anfragen und bereit, Interessierte aus Kulturinstitutionen beim Entwickeln von Mozilla-Hubs-Ausstellungen und -Veranstaltungen zu beraten und zu unterstützen. Zudem bemühen wir uns darum, weiterhin all unsere Tipps und Tricks zu dokumentieren und zu teilen.

Dienste von Dritten und Plattformen werden in raschen Zyklen weiterentwickelt und upgedatet – was letzte Woche noch funktioniert hat, kann diese Woche ganz anders sein. Wir können deshalb nicht genug betonen, wie wichtig es ist, alle benötigten technischen Funktionen immer wieder im Voraus zu testen. Teilnehmer:innen, Vortragende und Künstler:innen müssen gut informiert werden, und es sollte möglichst immer ein Testlauf geplant werden. Darüber hinaus ist es gut, einen Plan B zu haben, sollte etwas nicht wie vorgesehen funktionieren – so sollte z.B. der Zugriff auf die präsentierten Inhalte für mehrere Organisator:innen möglich sein, sodass schnelles Einspringen möglich ist. →



← Fragen, die offenbleiben:

- ↳ Wie arbeiten wir digital zusammen? In welchen Accounts, wo und wie speichern wir die Zugänge?
- ↳ Bei wem und wie werden die Arbeiten am Ende gespeichert?
- ↳ Wie gehen wir mit Laufzeiten von Ausstellungen um? Welche Vor- und Nachteile hat es, Ausstellungen temporär einzuschränken, oder sollte man sie auf Dauer veröffentlicht lassen? ✕



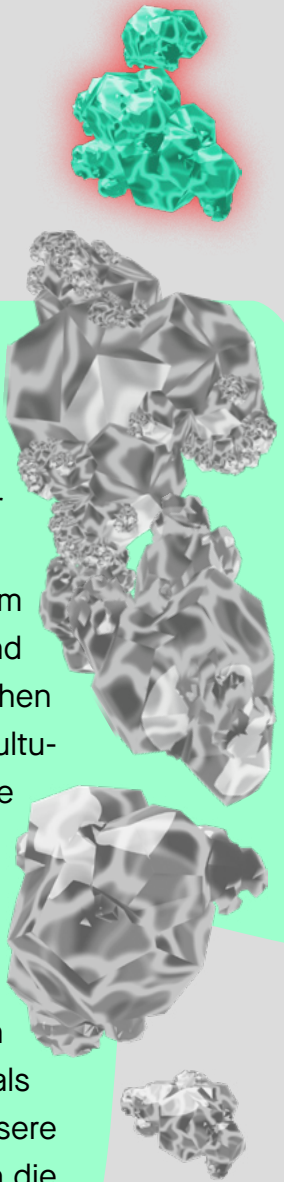
Neue Definition Prater Digital

Prater Digital ist der Versuch, in einer kommunalen Galerie eine nachhaltige Auseinandersetzung sowohl mit digitalen künstlerischen Praktiken als auch mit digitalen Ausstellungs- und Vermittlungstechniken zu etablieren. Als „digital“ wird hier ein Cluster von unterschiedlichen Technologien verstanden, die sich aus der Anbindung eines Computers (sei es in Form eines Desktops, Smartphones, von XR-Geräten usw.) an ein weltweites Netzwerk – das Internet – ergeben. Die Kunst- und Kulturpraktiken, die an diese Technologien geknüpft sind, versprechen neue Arten und Weisen von Kunstproduktion und -präsentation, aber auch von sozialer Interaktion und Rezeption von Kunst.

Digitale Technologien sind vielfältig, flüssig und in einem ständigen Wandel; sie lassen somit vielfältige Ästhetiken und Praktiken entstehen. Deswegen begrenzt sich Prater Digital nicht auf eine bestimmte Technologie, eine Plattform oder eine Szene, sondern sucht nach Querthemen und Prozessen, die einen spezifischen Ausdruck in

diesen Technologien haben oder sich direkt aus diesen ergeben, die aber darüber hinaus von Bedeutung für die Kultur und die Gesellschaft sind.

Prater Digital wurde als eigenständiger Raum innerhalb der kommunalen Prater Galerie angelegt und eröffnete vor Abschluss der Sanierungen des physischen Galerieraums. Prater Galerie, Prater Digital und Prater Kulturelle Bildung begreifen wir als ineinander verschränkte und doch selbständige Einheiten. Die Hinwendung zu diskursiven Themen der Gegenwart sowie die Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Miteinander jetzt und in der Zukunft gehören zum programmatischen Selbstverständnis der Galerie, das sich in allen drei Einheiten widerspiegelt. Sowohl im physischen als auch im digitalen Raum sollen das Programm und unsere Arbeitsprozesse nachhaltig aufgestellt sein. Wir wollen die digitale Infrastruktur weiterhin so pflegen und betreuen, dass sie auch wirklich langfristig nutzbar bleiben kann. ✕



Inhalt

Learnings #2	2	Die Künstler:innen	15
Einführung	5	Schwerpunkt: Öffentlichkeitsarbeit	25
Pilotphase (2020)	5	POST NORMAL Digitale Ausstellung	28
Schwerpunkt: Mozilla Hubs	7	Vermittlung: POST NORMAL VR	32
Abendgesellschaften Live-Veranstaltungen	9	Demokratie und Ich Ein kunstpädagogisches Projekt zu kritischer Medienvermittlung und politischem Engagement	34
Schwerpunkt: Kommunikation im Team	10	Fazit und Abgleich mit Learnings #1	37
Schwerpunkt: Technische Einführung der Besucher:innen	12	Neue Definition Prater Digital	40
Digitale Residenzen Künstlerisches Arbeiten in Mozilla Hubs	14		



Impressum

Learnings #2

Text:

Katharina von Hagenow, Tereza Havlíková

Lektorat:

Carola Köhler

Konzept & Gestaltung, Satz:

Judith Weber

Verwendete Schriften:

Anthony, Fungal Growth, Maison Neue,
Rasmus Italic

Residenzen

Idee, Konzept, Umsetzung:

Lena Prents, Katharina von Hagenow

Programmierung:

Studio für unendliche Möglichkeiten
(Julian Kamphausen (Lead),
Konstantin Andörfer, Gloria Schulz,
Vadim Smakthin)

Technischer Support und Dokumentation:

Abdulsalam Ajaj

Ausstellung

Kuratorin:

Katharina von Hagenow

Programmierung und Design

Mozilla-Hubs-Galerieraum:

Studio für unendliche Möglichkeiten
(Gloria Schulz (Lead), Julian Kamphausen,
Konstantin Andörfer, Vadim Smakthin)

Team Prater Galerie:

Lena Prents (Leitung), Katharina von Hagenow,
Tereza Havlíková, Julie Rüter

©2023 Autorinnen und der Fachbereich Kunst
und Kultur im Bezirksamt Pankow von Berlin

Prater
Digital

BKF

FABiK

Bezirksamt
Pankow

Senatsverwaltung
für Kultur und Europa

BERLIN

