

Was ist Prater Digital?

[→ Über uns](#)

Wie funktioniert ein digitaler Kulturort? Mit welchen digitalen Kulturtechniken kann bildende und darstellende Kunst online richtig gut funktionieren? Welche Zugänge können ermöglicht werden, wie wird für Besucher:innen Kunst und Kultur im virtuellen Raum erfahrbar und welche Auswirkungen hat das Arbeiten in virtuellen Räumen für künstlerische und ästhetische Praxis? Welchen – nicht nur technischen – Herausforderungen sehen sich Kulturinstitutionen und Künstler:innen gegenüber, wenn sie datensicher und ethisch möglichst unbedenklich eine digitale Infrastruktur aufbauen möchten?

Diesen Fragen widmet sich das Projekt **Prater Digital** exemplarisch und bietet eine Plattform an, welche im Diskurs mit vielen Expert:innen und Akteur:innen entwickelt wurde. Konzipiert wurden verschiedene modulare Räume, in denen Begegnungen, Versammlungen, Ausstellungen, Performances und Aufführungen stattfinden können. Jene Räume stehen zur Nutzung Dritten zur Verfügung und bieten darüber hinaus an, generiertes Wissen zu teilen und zu erweitern.

Der Prater Digital wurde in Zusammenarbeit mit dem Kurator Julian Kamphausen und dem Beirat zur Zukunft des Prater Berlin entwickelt und in Kooperation mit Mark Coniglio (Troikatronix) und der digital.DTHG und mit Unterstützung des Studiengangs „Spiel & Objekt“ der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch realisiert.

Prater Digital wird gefördert aus Mitteln der Förderrichtlinie zur digitalen Entwicklung im Kulturbereich der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.



Wie nutze ich das Lernprogramm vom Prater Digital?

→ Quick-Guide

Wenn Nutzer*innen Mozilla Hubs verwenden, gibt es folgende Schritte zu beachten:

1. Mikrophone (Hier entscheiden Nutzer*innen, ob sie der Verwendung des Mikrofones zustimmen)
2. In der unteren Mitte des Raumes, erscheinen zwei Möglichkeiten, dem Raum beizutreten – je nach Endgerät durch eine VR-Brille oder durch ein anderes Gerät, welches keine VR-Features hat (z.B. Computer, Tablet oder Mobiltelefon).
3. Auswahl des Avatars und des Namens
4. Audio-Einstellungen je nach Endgerät
5. Nach Betreten des Raumes gelten für die jeweiligen Endgeräte unterschiedliche Bedienungen zur Navigation:

Computer

- *Drehen*: linke Maustaste oder die Tasten Q (links) und E (rechts) auf deiner Tastatur.
- *Horizontal Bewegen*: Taste A - links und Taste D - rechts, Taste D vorwärts und durch Drücken der Taste S rückwärts. Halte die Leertaste dabei gedrückt, wenn Du dich schneller bewegen möchtest.

Virtual Reality Brille

- *Drehen*: durch Nutzung des Thumbsticks des rechten Controllers
- *Horizontal Bewegen*: durch Nutzung des Thumbsticks des linken Controllers. Auch hier kannst Du Deine Bewegungen schneller machen, indem Du die B oder Y Taste Deines linken Controllers nutzt.

Touch Screen

- *Drehen und Bewegen*: Berühre den Bildschirm und ziehe in die entsprechende Richtung.

Objekte in den Raum einfügen

In der Mitte des Raumes befindet sich oben eine Leiste mit weiteren Funktionen:

- Mittiges Symbol (pink) führt zu einer Suchleiste, wo Nutzer*innen Objekte auswählen können, die sie im Raum positionieren und bewegen können.

Computer

- Das ausgewählte Objekt lässt sich mit der linken Maustaste im Raum bewegen. Objekt-Menü öffnet sich durch Drücken der Leertaste, während Mauszeiger auf das Objekt zeigt.

Virtual Reality Brille

- Das ausgewählte Objekt bewegt sich durch den Griff des Controllers, rechter thumbstick - Objekt näher, während Mauszeiger auf das Objekt zeigt. Halten der A oder X Taste, während Du ebenfalls mit dem Mauszeiger auf das Objekt zeigst, öffnet sich Dir ein Objekt-Menü.

Wie nutze ich das Lernprogramm vom Prater Digital?

→ Guide

Im Folgenden möchten wir Dir ausführlicher die wichtigsten Funktionen zeigen, um das Lernprogramm vom Prater Digital zu nutzen. Wir haben das Lernprogramm entwickelt, um Dir alle wichtigen Funktionen und Anwendungen zu zeigen, damit Du Dich anschließend im Prater Digital gut auskennst.

Öffne den Link um so zu dem Fenster von Mozilla Hubs zu gelangen. Dieses Fenster führt Dich in den Raum, welcher konzipiert wurde, um Dich mit den Navigations- und Kontrollfunktionen bekannt zu machen.

- Zunächst wird das Fenster nach öffnen Dich fragen, ob Du damit einverstanden bist, dass die Seite Mozilla Hubs Dein Mikrofon verwenden darf. Solltest Du damit einverstanden sein, kannst Du Dich im Lernprogramm mit anderen Beteiligten austauschen.
- Nachdem der Raum geöffnet wird, erscheint in der unteren Mitte des Bildes ein weißer Rahmen – hier klickst Du entsprechend Deiner Ausrüstung an, ob Du den Raum mit einer Virtual Reality-Brille nutzen möchtest. Solltest Du keine Virtual Reality-Brille haben, kannst Du den Raum betreten, indem Du „Enter Room“ klickst.
- Fast geschafft: Was jetzt fehlt, ist Dein Namen und ein sogenannter Avatar. Avatare sind grafische Darstellungen, die Dich als Nutzer*in im virtuellen Raum verkörpern. Deinen Name kannst Du Dir frei aussuchen. Wenn Du möchtest, dass andere Gäste*innen Dich wiedererkennen, hilft es, Du wählst Deinen oder einen ähnlichen Namen. Bei den Avataren kannst Du Dir aus Vorschlägen frei einen aussuchen. Mozilla Hubs hat dafür Avatare entwickelt, die Du dir anschauen kannst, wenn Du auf das Kästchen „Browse Avatars“ klickst. Dieser Link führt Dich auf eine Seite, wo es eine Fülle an Vorschlägen gibt. Nachdem Du einen Avatar und einen Namen gefunden hast, kannst Du den Lern-Raum betreten, indem Du auf das rote Feld mit der Inschrift „Accept“ klickst.
- Zuletzt muss dein technisches Zubehör (Kamera und Ton) abgestimmt werden, sodass Du in dem Raum – je nachdem wie Du es möchtest, andere Nutzer*innen hören kannst und selber gehört und gesehen wirst.
- Willkommen: Jetzt bist Du im Raum und bevor es losgeht, erfährst Du auf dem Bildschirm wie Du Dich im Raum navigierst:

Solltest Du mit einem **Computer** den Raum betreten haben, kannst Du Dich durch die linke Maustaste oder die Tasten Q (links) und E (rechts) auf deiner Tastatur im Raum nach links oder rechts drehen.

Mit einer **Virtual Reality Brille** kannst Du durch Nutzung des beweglichen Sticks Deines rechten Controllers, der sogenannte thumbstick, entsprechend nach rechts oder links drehen.

Solltest Du ein Gerät nutzen, welches durch **Touch Screen** funktioniert, kannst Du Dich im Raum bewegen, in dem Du den Bildschirm berührst und in die entsprechende Richtung ziehst

- Damit Du den Raum nun kennenlernen kannst, dreh Dich (entsprechend der Navigations-Funktion deines Geräts) um die eigene Achse. Du wirst sehen, dass Du dich in einem Raum mit großen, schwarzen Leinwänden wiederfindest. Auf diesen gibt es weitere Anweisungen, wie Du dich im Raum weiter fortbewegen kannst:

Solltest Du mit einem **Computer** den Raum betreten haben, kannst Du Dich durch die Taste A nach links, durch die Taste D nach rechts horizontal bewegen. Mit der Taste D kommst Du vorwärts, durch die Taste S rückwärts. Möchtest Du Dich durch diese Funktionen schneller bewegen, kannst Du währenddessen die Leertaste gedrückt halten.

Mit einer **Virtual Reality Brille** kannst Du durch Nutzung des thumbsticks Deines linken Controllers Dich ebenfalls vertikal vorwärts, rückwärts und horizontal seitwärts bewegen. Auch hier kannst Du eine Bewegungen schneller machen, indem Du die B oder Y Taste Deines linken Controllers nutzt.

Solltest Du ein Gerät nutzen, welches durch **Touch Screen** funktioniert, kannst Du Dich im Raum bewegen, in dem Du den Bildschirm berührst und in die entsprechende Richtung mit zwei Fingern ziehst.

- Für den nächsten Schritt möchten wir Dich bitten, die Leinwände zu durchqueren. Du kannst, anders als wir aus physischen Räumen kennen, einfach durch die Leinwände gehen. Dort wirst Du sehen, dass es weitere Anweisungen gibt, die auf dem Boden stehen. Als Nutzer*innen des Raumes steht Dir die Möglichkeit offen, Objekte in den Raum einzufügen. Dabei kann es sich um grafische Darstellungen handeln oder weitere Medien, die Du mit den anderen Nutzer*innen teilen möchtest. Wie schon bei der Auswahl Deines Avatars kannst Du hier auch Vorschläge nutzen, die Mozilla Hubs entwickelt hat.

Wenn Du auf der Leiste in der obigen Mitte Deines Fensters schaust, siehst Du ein pinken Kreis, der Dich zu einem Suchfenster führt. Hier hast Du die Wahl eigene Daten hochzuladen oder einen der Vorschläge von Mozilla Hubs im Raum zu positionieren. Folgende Funktionen kannst Du mit dem ausgewählten Objekt durchführen:

Solltest Du mit einem **Computer** den Raum betreten haben, kannst Du das ausgewählte Objekt mit der linken Maustaste im Raum bewegen. Um das Objekt näher zu bringen, kannst du mit deinem Mousepad scrollen und um das Objekt-Menü zu öffnen, drückst Du die Leertaste, während du gleichzeitig mit dem Mauszeiger auf das Objekt hinweist. Sobald sich das Objekt-Menü geöffnet hat, stehen Dir weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Um das Objekt zu vergrößern oder zu drehen, kannst Du auf das jeweils recht und link Feld drücken. Halte dabei die Leertaste gedrückt. Außerdem kannst Du mit dem Feld „Pin“ Dein Objekt im Raum fest positionieren.

Mit einer **Virtual Reality Brille** kannst Du durch Nutzung des Griffes Deines Controllers (egal welche Seite) das ausgewählte Objekt bewegen. Mit dem rechten thumbstick erscheint Dir das Objekt näher, während Du mit dem Mauszeiger auf das Objekt zeigst. Durch das Halten der A oder X Taste, während Du ebenfalls mit dem Mauszeiger auf das Objekt zeigst, öffnet sich Dir ein Objekt-Menü. Auch hier kannst Du das Objekt drehen, indem Du auf den „rotate“ Knopf Deines Controllers drückst. Um Dein Objekt zu vergrößern / verkleinern, kannst Du Deine Hände auseinander oder zueinander bewegen, während Du das Objekt mit dem Griff Deines Controllers hältst. Um ein Objekt im Raum zu positionieren, drücke auf das Feld „Pin“ mit der entsprechenden Taste Deines Controllers.

Wie baue ich einen Avatar?

Mit dem folgenden Link gelangst Du auf eine Seite, auf welcher du Dir einen eigenen Avatar erstellen kannst.

→ <https://www.readyplayer.me>

Hier hast Du zwei Möglichkeiten: entweder Du lädst ein Foto von Dir hoch und dann wird automatisch ein Avatar erstellt oder du bastelst Dir selbst einen Avatar:

Dabei kannst Du aus unterschiedlichen Merkmalen auswählen, zum Beispiel die Haarfarbe Deines Avatars oder eine mögliche Kopfbedeckung. Sobald Du zufrieden bist, klicke auf das Fenster oben rechts mit der Inschrift „Done“. In der zweiten länglichen Leiste erscheint dann ein Link, welchen Du speicherst, indem Du auf das rechts daneben liegende Kästchen mit „Copy“ klickst. Dein Avatar ist nun in der Zwischenablage gespeichert. Wenn Du jetzt zurück in den Lern-Raum vom Prater Digital gehst und dort bei der Auswahl Deines Namens und Deines Avatars auf das Kästchen „Browse Avatars“ klickst, öffnet sich Dir eine Suchleiste. Klicke nun rechts oben auf dieser Seite auf den Link „Avatar GLB URL“ und füge dann die URL deines selbst erstellten Avatars ein.