

Sample – Create – Showcase

Kulturvermittlungsworkshops mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Das Konzept «Sample – Create – Showcase» ist an Schulen, Konzerthäusern, Ausstellungen und Festivals erfolgreich zur Anwendung gekommen: In Workshops setzen sich die Teilnehmenden – Kinder, Jugendliche und Erwachsene – mit künstlerischen Inhalten und Multimedia-Applikationen auseinander.

In diesen Workshops schaffen die Teilnehmenden durch ihr eigenes Tun für sich und für andere einen neuen Zugang zu künstlerischen Inhalten. Der spielerische Umgang mit Kunst und mit Applikationen auf Smartphones, Tablets und Laptops führt zu einer engagierten Auseinandersetzung. Die Teilnehmenden sind gleich auf mehreren Ebenen in einen Lernprozess involviert.



Die Teilnehmenden erhalten eine Einführung zur iKaossilator-App. Sie bearbeiten Musik von Johannes Brahms im Kontext elektronischer Musikproduktion.

1. Sample

Die Teilnehmenden kommen in Kontakt mit künstlerischen Inhalten und Fragestellungen. Im Konzertsaal, im Museum, im Theater, im Schulraum oder im Atelier gibt es Gelegenheit, Neues zu entdecken. Eine Einführung durch die Workshop-Leitung oder durch die beteiligten

Kunstschaffenden erleichtert den Zugang. Die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit, Audio- und Videoaufnahmen zu machen. Je nach Setting erhalten sie auch bereits professionell aufbereitete Audio- und Videoaufnahmen zur Verfügung gestellt.

Hilfsmittel: Smartphones oder Audio- und Videorecorder.



Nach einer ersten Arbeitssequenz hören sich die Teilnehmenden ihre Bearbeitungen an und kommentieren sie.

2. Create

Die Teilnehmenden erhalten von der Workshop-Leitung eine Aufgabenstellung. Zum Beispiel bekommen sie die Gelegenheit, mit den selbstgemachten oder bereitgestellten Videoaufnahmen und einer entsprechenden Applikation auf dem Tablet oder auf dem Laptop einen Video-Clip zu produzieren.

- Die Teilnehmenden arbeiten in Zweier- oder Dreiergruppen an einem Gerät. Gemeinsam und mit professioneller Unterstützung arbeiten sie sich in die Funktionen und die künstlerischen Inhalte ein.
- Der kreative Prozess ist schnell und spielerisch. Ein wichtiges Moment dabei ist, dass es gelingt, den Erwartungsdruck der Teilnehmenden im Zusammenhang mit ihrer eigenen Arbeit zu relativieren und die Lust am Experimentieren zu fördern.
- Schon nach ersten Versuchen tauschen sich die Arbeitsgruppen im Plenum des Workshops aus. Die Teilnehmenden sind dabei oft erstaunt, wie unterschiedlich die Vorgehensweisen und ersten Hör- oder Sehproben der einzelnen Arbeitsgruppen sind. Sie reflektieren dadurch auch die eigene Wahrnehmung.

- Der Austausch und das Ausprobieren führen zu einem dynamischen Lernen und Arbeiten. Bereits nach halbtägigen Workshops präsentieren die Teilnehmenden wertvolle Resultate. Mehrere Workshop-Sequenzen über einen längeren Zeitraum führen selbstverständlich zu einer weiteren Vertiefung und ausgereifteren Arbeiten.

Hilfsmittel: Tablets, Laptops und zusätzliche Kopfhörer sowie ergänzende Arbeitsinstrumente wie Keyboards und Mikrofone. Für die Präsentation im Plenum braucht es eine Audio-Anlage und einen Projektor oder Grossbildschirm.



Das Publikum verfolgt aufmerksam die öffentliche Präsentation der Arbeiten aus dem Workshop.

3. Showcase

Nach einer intensiven Auseinandersetzung mit den künstlerischen Inhalten und den Applikationen liegen die Arbeiten der Teilnehmenden als Audio- oder Videoclips in einer ersten Version vor. Die Teilnehmenden präsentieren sie im engeren Rahmen oder auch in einer weiteren Öffentlichkeit.

- In einer Sequenz zum Schluss des Workshops präsentieren die Teilnehmenden ihre eigenen Arbeiten und erzählen von ihren Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit Kunst und Technik.
- Oft bietet sich die Gelegenheit, die Arbeiten aus den Workshops im Rahmenprogramm eines Konzerts, eines Theaters oder einer Ausstellung öffentlich zu zeigen. Dabei stellt die Workshop-Leitung zusammen mit dem Veranstalter oder der Bildungsinstitution eine professionelle Präsentationsform und eine Einbettung ins Programm des Veranstalters sicher.

- Ein grosses Plus dieser Audio- und Videoproduktionen ist die Möglichkeit der Online-Verbreitung etwa über Social-Media-Plattformen. Nach wenigen Schritten einer weiteren Aufbereitung lassen sich die Arbeiten aus den Kulturvermittlungsworkshops als Elemente einer Content-Marketing- oder PR-Massnahme des Veranstalters einsetzen.

Hilfsmittel: Audio- und Videoanlagen für die Präsentation vor Ort sowie Applikationen für die Aufbereitung zur Online-Publikation.

Erprobtes Grundkonzept und individualisierte Umsetzungen

Das Konzept «Sample – Create – Showcase» lässt sich für unterschiedliche Situationen adaptieren. In vorbereitenden Gesprächen diskutiert die Workshop-Leitung die Zielsetzungen des Vermittlungsauftrags mit den Auftraggebern. Dieser Dialog klärt die Erwartungen und Möglichkeiten der beteiligten Parteien und schafft die Voraussetzungen für eine passende Umsetzung. Damit gelingt in der Zusammenarbeit mit Kunstschaffenden, Institutionen und Sponsoren eine individualisierte und nachhaltige Kulturvermittlung.



Konzept:

Silvio Gardoni, Berater und Projektleiter für Kommunikations- und Kulturprojekte

Kontakt:

gardoni@gardoni.ch / +41 79 450 89 32