

PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT UND FACHBEREICH THEOLOGIE Prof. Dr. Benjamin Jörissen benjamin.joerissen@fau.de http://joerissen.name lehrstuhl für pädagogik kultur& ästhetische bildung

"Kreativität" und "Innovation" in der post-digitalen Kultur: Beiträge der Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung in Deutschland

Das 3. chinesisch-deutsche Forum Kulturelle Bildung zum Thema Kreativität und Innovationsfähigkeit

China Soong Ching Ling Foundation Stiftung Mercator ifa (Institut für Auslandsbeziehungen) The China Soong Ching Ling Science & Culture Centre for young people

Beijing & Tianjin, 12.-15. Nov. 2018

 Zum ambivalenten Verhältnis von "Kreativität" und "Innovation" in Bezug auf Kulturelle Bildung

1. The ambivalent relation of ,,creativity" and ,,innovation" in the german discourses of aesthetic, arts & cultural education

Verständnis von "Kreativität" in der Kulturellen Bildung in Deutschland

Kreativitätsforschung

Herausgegeben von Gisela Ulmann

(1973)

Neue Wissenschaftliche Bibliothek Psychologie

Kiepenheuer & Witsch

"Insbesondere in der BRD, in der die amerikanische Forschung zwar rezipiert wurde (Ulmann 1969, 1973), wurde und wird der Begriff "Kreativität" eher auf alle Arten eher künstlerischer Betätigungen angewandt, ob nun als Freizeitbeschäftigung, als kulturelle Unterweisung in der Schule, oder als Therapie zur Selbstfindung oder Selbstverwirklichung. Dabei geht es nicht zuvörderst um Qualität, sondern vor allem um Originalität, Spontaneität, Konstruktivität. Kreativ ist es, zu basteln, zu töpfern, zu malen, musikalisch zu improvisieren, (frei) zu tanzen, Theater oder Rollen zu spielen, (gemeinsam) eine Collage zu kleben."

Gisela Ulmann (2013 / 2012): Kreativität und Kulturelle Bildung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:https://www.kubi-online.de/artikel/kreativitaet-kulturelle-bildung

"Kreativität" als "divergentes Denken" "creativity" as "divergent thinking" 分晓 Lösung Solution 难题 Wagoud Solution Problem Lösung Problem waldord Solution 答案 Solution

Guilford, J.P. (1950) Creativity, American Psychologist, Volume 5, Issue 9, 444–454.

"Kreativität" als "alle Arten eher künstlerischer Betätigung"

"Creativity" as "all kinds of somewhat artistic activity"

Gisela Ulmann (2013 / 2012): Kreativität und Kulturelle Bildung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:https://www.kubi-online.de/artikel/kreativitaet-kulturelle-bildung Lerne Lachen... Lerne Schweben... In Liebe zum Leben... Immer deiner Freiheit en

SELBSTFINDUNG 31 SCHRITTE ZU DIR SELBST FÜR DIE DU NICHT DAS LAND VERLASSEN MUSST

Selbstindung



"Carpe1

"Selbstfindung"

Innerlichkeit ,,interiority"

Caspar David Friedrich: Wanderer über dem Nebelmeer (1818)





human (creative)

creator

Mind Intellect Ratio

God

Mensch als ,,Ebenbild Gottes" ,,man made in the image of god"

Robert Fludd, Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris (1619)

Der universell tätige Mensch

"uomo universale"

Leon Battista Alberti (1404-1472): Baumeister Kunsttheoretiker Schriftsteller Beamter Jurist Naturwissenschaftler Mathematiker Humanist

Leopold Klepacki , Jörg Zirfas (2013 / 2012): Die Geschichte der Ästhetischen Bildung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:https://www.kubi-online.de/artikel/ geschichte-aesthetischen-bildung



"Genie ist das Talent (Naturgabe), welches der Kunst die Regel gibt."

Genius is the talent (natural endowment) which gives the rule to art.

"Talent" ist das "angeborene produktive Vermögen des Künstlers" "talent" is "an innate productive faculty of the artist"

Immanuel Kant, Kritik der Urteilskraft, §46 (1790)

2 Sam ene me Exon : jamtia labramm in congeto papeli Orologus fanch Augnitin in libros or manul in fupr'er bluo retracianos ONFESSIONVOD measum libri arde am. et de malis et boms meu din laudant. num natellectum « affer mabilität veritas attinet : boc unme eger at ann andernau : et agunt aun legunaur: Quio de Ilis alijsen uant pluderme () ulas cam fiib; cos mulaum placusse. imic nerengoes Mensenend ceteral de serupeurs seis abes qu'serupeume impneurs ferre de celum & tiam usq; ad sabbata 100 15. Collegian & del cum de anne mozze anim mei mileriam confizerer: dicenf.gdam ma ma una quodamm facta fuerar er duaba er ideo inqua foz te mozi metuebam: ne wais ille morerer qué mulaim amaueram.

Augustinus Aurelius: *Confessiones* (397-401 AD)

Das "Subjekt" der Erziehung





Schöpfer Gewissen Gefühl Moralität Erziehung

Jean-Jacques Rousseau: Émile, ou de l'education (1762)

Innerlichkeit und Ausdruck

"Hier ist ein empfindsames Wesen, das keine seiner lebhaften Empfindungen in sich einschließen kann […]"

Das war gleichsam der lezte, mütterliche Druck, der bildenden Hand der Natur, daß sie allen das Gesetz auf die Welt mitgab: "empfinde nicht für dich allein: sondern dein Gefühl töne!

ästhetische Erziehung

GewissenästhetischesGefühlUrteilÄsthetikästhetischeMoralitätArtikulation

Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen

ästhetische Erziehung

Gewissen Gefühl Ästhetik

Schönheit als sinnliche Wahrheit



"Invention > Innovation"

Innovation durch Zufall

Innovation by coincidence

Alexander Fleming: On a remarkable bacteriolyte substance found in secretions and tissues. In: Proceedings of the Royal Society of London. Series B. Band 93, Nr. 653, (1. Mai) 1922, p. 306–317

CHRISTIE'S

Search art and objects

Search by lot :

Browse Sale

←



Prints & Multiples New York | 23 - 25 October 2018



≏

LOT 383

Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy



Estimate () USD 7,000 - USD 10,000

Follow lot

+ Add to Interests

Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy

generative Adversarial Network print, on canvas, 2018, signed with GAN model loss function in ink by the publisher, from a series of eleven unique images, published by Obvious Art, Paris, with original gilded wood frame S. 27 ½ x 27 ½ in (700 x 700 mm.)

Innovation: Kreativität ohne Subjekt







Zum Prozess gesellschaftlicher Asthetisierung suhrkamp taschenbuch wissenschaft

The Invention of Creativity

On the Process of the aestheticization of society das "Kreativitätsdispositiv"

the (power-) dispositive of creativity

Reckwitz, A. (2012). Die Erfindung der Kreativität: Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Suhrkamp Verlag.

"Kreation und Depression" "Creation and Depression"

Menke, C., & Rebentisch, J. (Hrsg.). (2012). Kreation und Depression: Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus. Berlin: Kadmos.

freedom Freiheit

"Kreation und Depression" "Creation and Depression"

Kreativitätsdruck pressure

Menke, C., & Rebentisch, J. (Hrsg.). (2012). Kreation und Depression: Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus. Berlin: Kadmos.

Kreativität

divergentes Denken

Invention

Innovation

Innerlichkeit

Ausdruck

Selbstfindung

2. Digitalisierung und Kreativität

2. Digitalization and Creativity



- 13 Interdisciplinary Research Projects on Digitalization in Arts & Cultural Education
- 24 Universities involved
- Funding: about 10 Mio. €
- biggest research context on the topic of digitalization in arts education in germany (probably in Europe, too)

Federal Ministry of Education and Research:



Bundesministerium für Bildung und Forschung

Research Focus Area "Research on Digitalization in Arts and Cultural Education"

Meta-Project conducted by the FRIEDRICH-ALEXANDER UNIVERSITÄT ERLANGEN-NÜRNBERG

Part 1: Theory development, qualitative methods, PR: Prof. Dr. Benjamin Jörissen

Part 2: Quantitative methods & quantitative research synthesis: Prof. Dr. Stephan Kröner

a. Digitale Innovation der Methoden zur Förderung von Kreativität

a. Digital innovation of the pedagogical methods of fostering creativity



of Education

Project Outline

Since Green's work on learning strategies and practices of young non-professional musicians (2002), a lot of research has been done on informal music teaching and learning. One of the questions is, how to bridge the gap between musical experience of learners every-day life and the music classroom (Hallam et al. 2018).

The use of information and communications technology (ict) for teaching and learning has been investigated in various fields of education sciences, also in music education research (for an overview see Ruthman & Mantie 2018). However, little is known on how ict is used in informal contexts and can support or impede self-regulated music learning.

musicalytics focuses on the strategies of learners in informal e-learning environments. In order to do so, computer scientists and music educators work together to create a set of data collection tools derived from the educational data mining und learning analytics' fields of research. Those tools fit the need of an investigation of informal music learning: since there are no limits in the choice of digital learning resources, capturing log files of specific software would probably miss parts of the learning process. It is rather necessary to find holistic ways of data acquisition, which are potentially able to capture every visible detail of learning behavior, regardless of the software used. Our approach is to record the whole screen of the users' devices and automatically generate log files from these recordings for later analysis.



Team

Philipp Krieter¹, Andreas Lehmann-Wermser², Julia Finken¹, Andreas Breiter¹, Benjamin Weyel² (left to right)

Data collection and processing

¹ Institute for Information Management Bremen (ifib) ² Hanover University of Music, Drama & Media

Informal e-learning courses





best - encourage students to learn the way they interactions. want to. The non-linear, hypertextual structure encourages learners to go their own paths.

and teachers. Furthermore, the novel methods of data collection can contribute to the scientific fields of educational data mining.

Publications

Weyel, Benjamin, Lehmann-Wermser, Andreas, Krieter, Philipp (2018): Musicalytics - Musikalisches non-formal situiertes Lernen in digitalen Lernumgebungen. Presentation at Musik und Multimedia 2018, Wolfenbüttel

Krieter, Philipp, Breiter, Andreas (2018): Analyzing Mobile Application Usage: Generating Log Files from Mobile Screen Recordings. In Proceedings of the 20th International Conference on Human-computer Interaction with Mobile Devices & Services, MobileHCI '18, ACM (New York, NY, USA, 2018), (accepted)

Krieter, Philipp, Breiter, Andreas (2018): Know your students' every move: log files for learning analytics from mobile screen recordings. DeLFI 2018, Frankfurt, (accepted)

References

Green, L. (2002). How popular musicians learn: a way ahead for music education. Aldershot: Ashgate • Hallam, S., Creech, A., & McQueen, H. (2018). Pupils' perceptions of informal learning in school music lessons. Music Education Research, 20(2), 213-230 • Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press • Ruthmann, A., & Mante Eukarki, R. (Ed.). (2017). The Oxford handbook of technology and music education. New York: Oxford University Press • model 3.5 (2018). retrieved rom https://model.org/ • Schraw, G. (1998). Promoting general metacognitive awareness. Instructional Science, 26, 113-125 • Wiley, D. A. (Ed.). (2002). The instructional use of learning objects. Bloomington: Agency for Instructional Technology - Association for Educational Communications & Technology





Online Laboratory for Digital Cultural Education





well as in transregional online research events. By using a variety of different research-impulses, we are engaging in new methods of reflection and documentation and encourage participants to explore new margins of their own aesthetic articulation within social media.

Personal development & education - emergent forms of informal education & improvied acts of subjectivation.

echnological transformations - emergent soio-techno practices & auto-operational fornations.

für Bildung und Forschun



b. Veränderung der
Voraussetzungen f
ür kreative
Prozesse durch digitale Innovation

b. Transformation of the preconditions of creative processes through digital innovation



Methodolgy of research

As an interdisciplinary project conducted by researchers with backgrounds in media studies, design, media art, and aesthetic education we use different methods of research - such as participatory observation, interviews as well as practice-led and performative research.

Technologies and tools

The project examines the role of tools, applications, software, and hardware in the production of contemporary art and the ways it is shared, performed, and experienced within the community. One goal is to identify technology-based possibilities of applying post-digital art practices to cultural education. Based on our initial research we will especially focus on physical computing, virtual reality and the demoscene.

"I like working in physical spaces that people can visit but the truth is that only so and so many people enter."

"Post-digital means that there's a generation of artists emerging who consider the analogue as historical or as the new." (Festival Curator)



"Nowadays [Museum] visitors like to be active." (Museum Curator) The project analyzes post-digital art scenes generating new forms of aesthetic self-appropriation, production, and mediation being relevant for the cultural education sector. It combines basic research and design as applied research to meet the complexity of the field and investigates its results by developing innovative concepts for cultural education.



"Cultural education and art education are fundamentally different. Both can intersect but cultural education has a broader meaning. What kind of skills do I really want to or have to convey and mediate regarding the post-digital or digital? What do people ask for; experience or knowledge? As a contor fam only partly involved in three questions since I are sponsible for the exhibitional constru

Museum const Mu

Aesthetic practices

To better understand the contexts and practices of post-digital art, observation studies document exhibitions, festivals, and workshops giving insights on curation and education of post-digital art as well as on participation. Interviews with artists and curators add the professional perspective, discourse analysis in specific forums reveals self-appropriation processes.

Analyzing art spaces

By studying art spaces we already found the aesthetical and technical interaction between artifact and spectator to be a relevant form of presenting post-digital art within exhibitions. This addresses the intuitive access to technology by humans as well as the relevance of technical interfaces in our culture. We thus aim to affirm the medium by stepping back and looking at it as such.

Visualizing the post-digital

An interactive map visualizes the spectrum of art spaces giving a platform for digital art, classified as physical, digital and creative spaces as well as biennials. The map creates proximities between the spaces by highlighting their semantic intersections. The data shown has been collected and analyzed during the first months of the project, it presents a snapshot of art spaces, particularly those reflecting post-digital culture.

Formats of cultural education

Based on interviews we initially analyze the importance of cultural education for creating and displaying art. In particular we consider the way current formats interweave physical and digital spaces. The insights we hereby gain will be employed to create cultural education concepts that meet the shortcomings we identified.





0



scribe digitization in its str

cultural level. The prefix

same time focuses on a

discourses abou

art is produce

and develop fu

advancing

of the digital into new (po

The project Post-Internet

Research Focus 1 at the Chair of Art Education addresses the conceptual and theoretical foundations of Post-Internet Art as a under contains of post-digital culture. It aims to explore Post-Internet Art in its theoretical and arts, which is differentiated and substantiated by interviews with article and and research selected artworks.

Research Focus 2 at the Chair of Aesthetic Education develops a methodological framework which makes it possible to investigate aesthetic practices in the context of Post-Internet Art and post-digital culture. Based on the theoretical foundation of Research Focus 1, it aims to systematize and analyze the educational potentials of Post-Internet Art referring to the concept of structural analysis in media education (Marotzki/Jörissen 2009).

POST-INTERNET ARTS EDUCATION RESEARCH Institute of Art & Art Theory | University of Cologne | 2017-2021 | Web: piaer.net Team: Prof. Dr. Torsten Meyer, Kristin Klein, Prof. Dr. Manuel Zahn and Lea Herlitz

In recent years, terms such as "post-internet" and "post-digital" have been used to de-

Post-Internet Art in the context of arts education. It combines perspectives of educational

theory as well as art theory and aims to develop new methods in the field of arts educati-

on. Our initial thesis: We assume that we can reconstruct digitization processes and their

effects by observing artistic discourses in order to describe the transformation of artistic

anges and effects of ew technologies on a social and

ocesses. Post-Internet Art shows prefound changes in how

nce of digital media and at the

gates current conditions of

particular deal with

mes interesting for

ten invisible – transformations

Research Focus 1 + 2: The methodological approaches and empirical categorizations developed by Research Focus 2 will be used to map the field of Post-Internet Art through theoretical sampling in order to understand digitization in its anthropological, epistemic and critical effects. Research Focus 1 translates the theoretical and empirical findings into arts educational discourse as well as into models of transfer in the context of arts education.



As part of the research, qualitative interviews are conducted with artists closely associated with the term Post-Internet. The interviews are scientifically evaluated on the basis of Grounded Theory methodology, in order to map and generate categories that allow a more precise description of structural aspects of digitization. Artistic works are analyzed and examined in an exemplary way by focussing on structural aspects of aesthetic practices and their educational potential.



tivity, referenciality, circulation, virality, performativity, fluidity, (im)materiality, (in)visibility, hybridization, simulation, quantification and datafication. Categories important to arts education such as relational forms of subjectivity, networked socialities and cultures as well as concepts of critique and agency are re-examined.

let's tweet together.

LITERATURE Cramer, F. (2015): What Is, Post-Digital? In: APRJA. Online: http://www.aprja.net/what-is-post-digital (11.6.2018). Victors P. Mondeti W (2000): Madianhilduma - Fine Einführung: Theorie - Methoden - Analysen. Stuttgart: UTB.

By developing and applying structural analysis, we take a closer look

at aspects of structuration concerning the digital, such as connec-

boy and Chris Knuss, Potot: Twriten Neyer / / Tatemet Tatloo Ny Buildrafter Save Anders: the Interfaint complimination (stationary and chris Knuss, Potot: Twriten Neyer / / Tatemet Tatloo Ny Buildrafter Save Anders: the Interfaint complimination (stationary and stationary and



Kck-Off PKRB, DAM Gallery, Berlin, 2018 & Jolanza Palicaewska Installation View: A Becoming Resemblance, curated by Heather Dewey-Hagborg and Chelesa E. Manning (2018). Installation View: Photoby Chelesa By Heather Dewey-Hagborg & Relacca Schulach Installation View: PENDCRAW VINCE. Kunst und kinstiche Intelligenz heute, curated by peer to space (201 motallation View).

http://fh-potsdam.de/pkkb/ http://pkkb.fh-potsdam.de/





J

ш

ഗ

RO

П

RES

PRCH

ПО

c. Digital augmentierte Kreativität

c. Digitally augmented creativity



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium für Bildung und Forschung

Musical Interface Designs: Augmented Creativity and Connectivity (BMBF, 2017-2021)

Prof. Dr. Benjamin Jörissen Prof. Dr. Michael Ahlers



"aframe Handdrum" (atv inc.)



https://www.youtube.com/channel/UC738_eXMjpbAVBSzsveyAJQ

"Seaboard + Blocks" (Roli inc.)

https://www.youtube.com/watch?v=Rlhgbkiq7po



"Linnstrument" (Roger Linn)



https://www.youtube.com/watch?v=7DzFV0Zyqzc

d. Kreativität in der "postdigitalen" Jugendkultur

c. Creativity and "post-digital" youth culture



Bundesministerium für Bildung und Forschung BMBF-Verbundforschungsprojekt »(Post-) Digitale Kulturelle Jugendwelten«

"Das ist mein Ding" Künstlerisch-kreative Aktivitäten junger Menschen in postdigitalen Zeiten

Prof. Susanne Keuchel¹, Prof. Benjamin Jörissen², Horst Pohlmann³, Karoline Schröder⁴, Anna Carnap⁵ & Felix Fischer⁶

1. Einleitung & Theoretischer Rahmen



Jugendliche Lebenswelten werden zunehmend von mobilen Gadgets, Apps und Plattformen dominiert. Damit einher gehen neue Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten – im Verborgenen operierende Algorthmen –, welche die globalisierte Interaktion im derzeitigen Maßstab ermöglichen und transformieren. Der gegenwärtige "postzigitale Zustand" (Jörissen 2016; Stalder 2016) betrifft ästhetische und künstlerische Praktiken im Kern. Postdigitalität zeichnet sich im besonderen Maße dadurch aus, dass das Digitale tief in die (Infra-) Strukturen der sozialen, kulturellen und ökonomischen Welten eingebertet ist. Dies hat Auswirkungen auf die Forschung, deren Methodenzugänge bisher auf eine klare Differenzierung von real, virtuell, digital und analog angewiesen waren (vgl. Floridi 2015). Zudem scheint auch die Kulturelle Bildung an einem Wendepunkt Zum einen treten alt bekannte Differenzen bei der Kultur-Terminologie zwischen Wissenschaft und Jugend noch deutlicher hervor (z.B. Rat für Kulturelle Bildung 2015; Keuchel 2006; Keuchel & Larue 2012), zum anderen scheinen derzeitige didaktsch-konzeptionelle Mitel nicht mehr zeitgemäß.

> Wie verändern sich künstlerisch-kreative Aktivitäten junger Menschen durch digitale Medien? a) Welche Forschungsmethodologien und -methoden bieten einen Zugang zu (post-) digitalen kulturellen Jugendweiten? b) Welche Praxismethoden kommen für die kulturelle Bildung in der zukünftigen "Kultur der Digitalit!" in Frage?

2. Qualitative Erhebungen der 1. Projektphase

- Explorative Internet-Recherchen zu k
 ünstierisch-kreativen Aktivit
 äten (Youtube, Instagram, Blogs),
- 26 Expert*inneninterviews mit P\u00e4dagog*innen, Kulturschaffenden und Leitungskr\u00e4ften der kulturellen Jugendbidung,
- 7 Gruppendiskussionen mit Jugendlichen,
- ein BarCamp eine offen strukturierte Konferenz mit 52 Jugendlichen aus unterschiedlichen Teilen der BRD (u.a. Berlin, Nürnberg, Hagen).

3. Ausgwählte Ergebnisse der Gruppendiskussionen & Experten*inneninterviews

3.1. Postdigitales Hintergrundrauschen vs. digitale Problemhorizonte der Jugendlichen

Problemhorizon' I: Sichtbarkeit/ mediale Exponierheit, Mach' und Überwachungsfragen: Wer sieht mich? Wie werde ich gesehen?

Problemhorizont II: Digitaler Freizeitatreaa - Freizeit als Arbeit am Gozialen und an der Identitüt.

- 3.2. Ein Nebeneinander von klassisch "analogen" vs. hybriden und digitalisierten Formen von Kreativität
- 3.3. Verschärfte generationale Perspektivendifferenz durch rasante Veränderung (post-)digitaler Kultur

Jugenaliche: Jenglieren mit postdigital und neoliberal verschärften Identhätsdarstellungspolitiken. Expert*innen: Kittisieren die Unschärfe und Uneinsehbarkeit (post-)digitaler Praktiken (Strategie: Datenschutzichtlinien, Aufklärung).





4. Das weitere Vorgehen

In der anstehenden **Projektphase 2** sind geplant: Eine rekonstruktive Auswertung der beher gesammelten qualitativen Daten (Fokus: jugendliches, postdigitales, implizites Handlungswissen in Bezug auf ästhetische Praktiken) sowie eine repräsentative Bundesumfrage (n = 2.000) mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Alter: 14-25 Jahren). Für die Generierung terminologisch wie auch inhaltlich passender Fragebogenitems wird u.a. auf die Erkenntnisse aus den qualitative Vorstudien, dem BarCamp und den Gruppendskussionen rekurriert.

In **Projektphase 3** werden die Ergebnisse beider Verbundvorhaben nanguliert und in einem experimentellen Ideenlabor für die Entwicklung neuer Formate im Bereich post-digitaler kultureller Bidungskonzepte verwendet. GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium für Bildung und Forschung





Bundesministerium für Bildung und Forschung







PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT UND FACHBEREICH THEOLOGIE Prof. Dr. Benjamin Jörissen benjamin.joerissen@fau.de http://joerissen.name lehrstuhl für pädagogik kultur& ästhetische bildung

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



3. chinesisch-deutsches Forum: Kreativität und Innovationsfähigkeit in der Kulturellen Bildung

China Soong Ching Ling Foundation Stiftung Mercator ifa (Institut für Auslandsbeziehungen) The China Soong Ching Ling Science & Culture Centre for young people

Beijing, 12.-15. Nov. 2018