FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

Prof. Dr. Benjamin Jörissen
benjamin.joerissen@fau.de
http://joerissen.name

United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

UNESCO Chair in Arts
and Culture in Education
Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

Körper, Digitalität, ästhetische Bildung

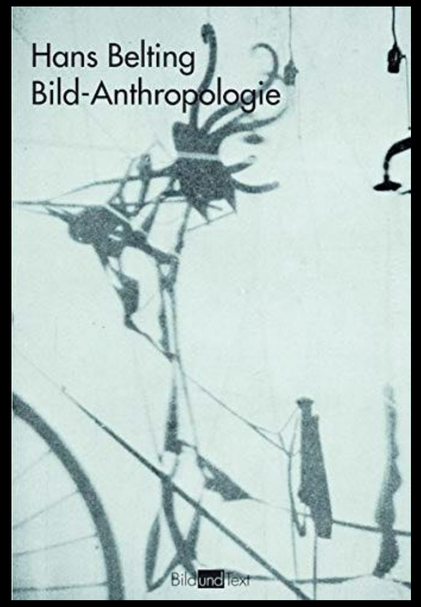
Digitale Transformationen und digitale Transgressionen

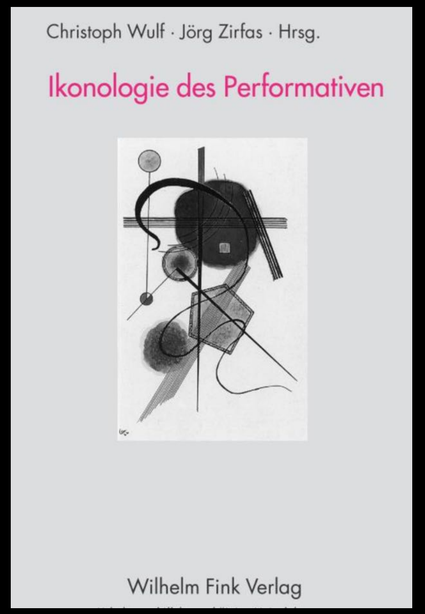
Gastvortrag, UdK Berlin, online, 2.12.2021

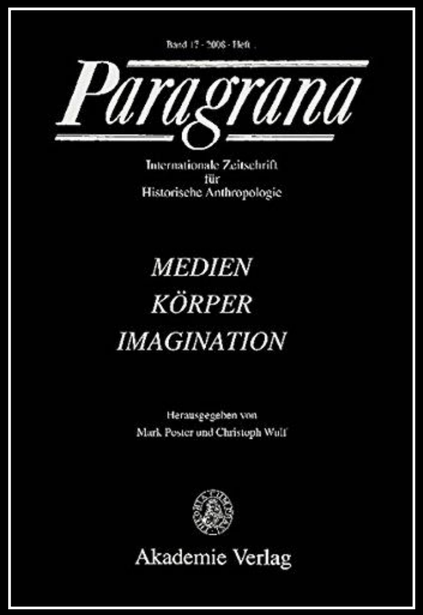
BY–NC

creative commons-Lizenz:
nichtkommerzielle Nutzung,
Abwandlung, Weitergabe (bei
Nennung der Quelle)
erwünscht.

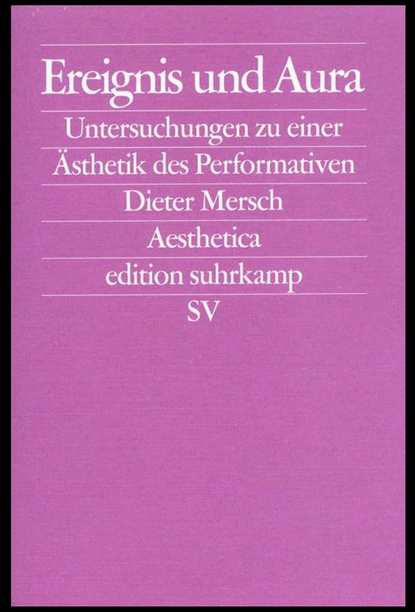
Körper
und
digitale
Visualität

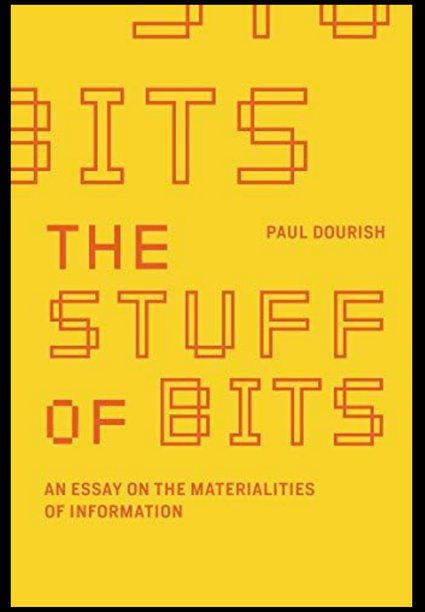


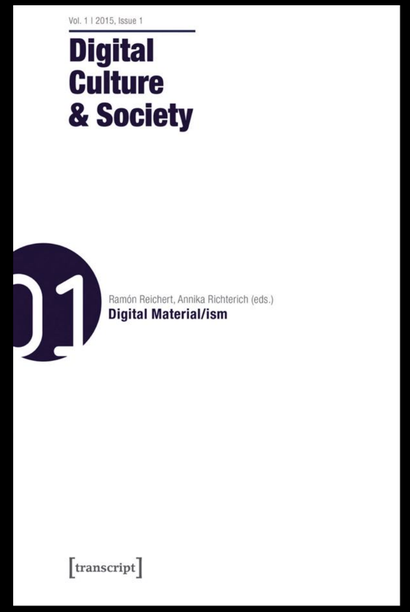




Körper
und
digitale
Materialität







Körper
und
digitale
Visualität

Körper
und
digitale
Materialität

	digitale **Tra**nsformationen	digitale **Tra**nsgressionen
Körper und digitale Visualität		
Körper und digitale Materialität		

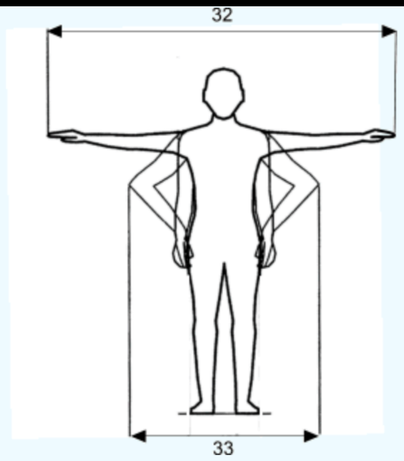
	digitale Transformationen	digitale Transgressionen
Körper und digitale Visualität	1. Algorithmen: Körper(-bilder) als Daten-Bilder	2. Virtualität: Daten-Bilder als Körper(-bilder)
Körper und digitale Materialität		

	digitale Transformationen	digitale Transgressionen
Körper und digitale Visualität		
Körper und digitale Materialität	3. Materialisierungen des Digitalen: hybride Dingwelten	4. Digitalisierungen des Materiellen: hybride Körperwelten

	digitale Transformationen	digitale Transgressionen
Körper und digitale Visualität	1. Algorithmen: Körper(-bilder) als Daten-Bilder	2. Virtualität: Daten-Bilder als Körper(-bilder)
Körper und digitale Materialität	3. Materialisierungen des Digitalen: hybride Dingwelten	4. Digitalisierungen des Materiellen: hybride Körperwelten

1.

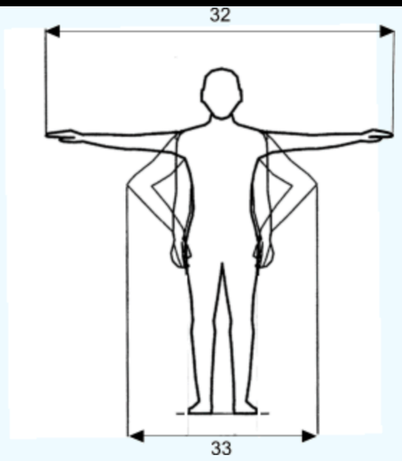
Algorithmen: Körper(-bilder) als Daten-Bilder



Dimension s	Man (Percentiles)			Women (Percentiles)	
	5%	50%	95%	5%	50%
1- Height	1630	1745	1860	1510	1620
2-Eye	1520	1640	1760	1410	1515
3-Shoulder Height	1340	1445	1550	1240	1330
4-Elbow Height	1020	1100	1180	950	1020
5-Hip Height	850	935	1020	750	820
6-Knuckle Height (Fist grip height)	700	765	830	670	720
7-Fingertip Height	600	675	730	560	620
8-Sitting Height	860	915	970	800	855
9-Sitting Eye Height	740	800	860	700	750
10-Sitting Shoulder	570	615	660	530	580
11-Sitting Elbow Height	210	250	290	190	235
12-Thigh Thickness	130	155	180	120	150
13-Buttock-Knee Length	560	605	670	520	585
14-Buttock-popliteal length	450	510	570	440	500
15-Knee Height	490	535	580	460	595
16-Popliteal Height (Lower leg Length)	410	450	490	370	410
17-Shoulder Breadth (Bideltoid)	440	485	530	390	440
18-Shoulder Breadth (Biacromial)	370	405	440	340	365
19-Hip Breadth	350	390	430	350	405
20-Chest Depth	210	245	280	210	250
21-Abdominal Depth	220	275	330	200	270
22-Shoulder-Elbow Length	330	365	400	300	330
23-Elbow Fingertip Length	440	475	510	400	430
24-Upper Limb Length	730	790	850	650	715
25-Shoulder Grip Length	680	745	810	620	685
26-Head Length	190	200	210	170	185
27-Head Breadth	140	155	170	140	150
28-Hand Length	170	190	210	160	175
29-Hand Breadth	80	90	100	70	80
30-Foot Length	240	265	290	220	240
31-Foot Breadth	90	100	110	80	90
32-Span	1670	810	1950	1520	1650
33-Elbow Span	870	845	1020	780	855
34-Vertical Reach	1950	2100	2250	1810	1940
35-Vertical Reach (sit)	1220	1305	1390	1100	1190
36-Forward Grip Reach (Standing)	720	790	860	660	725

1.

a) „Quantified Self“

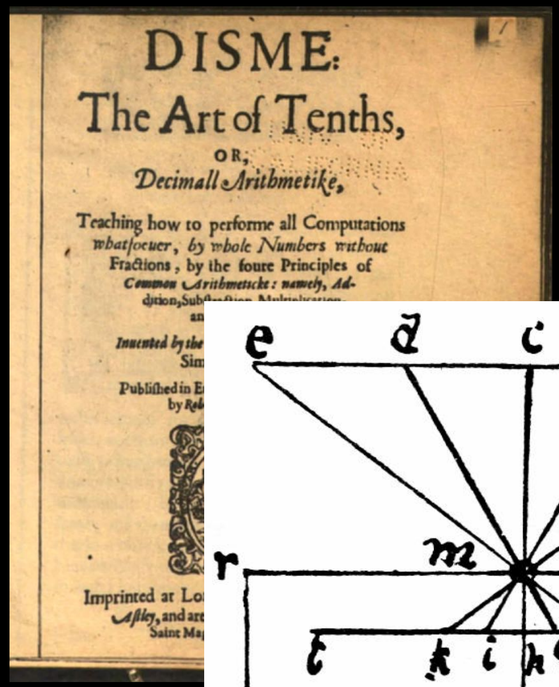


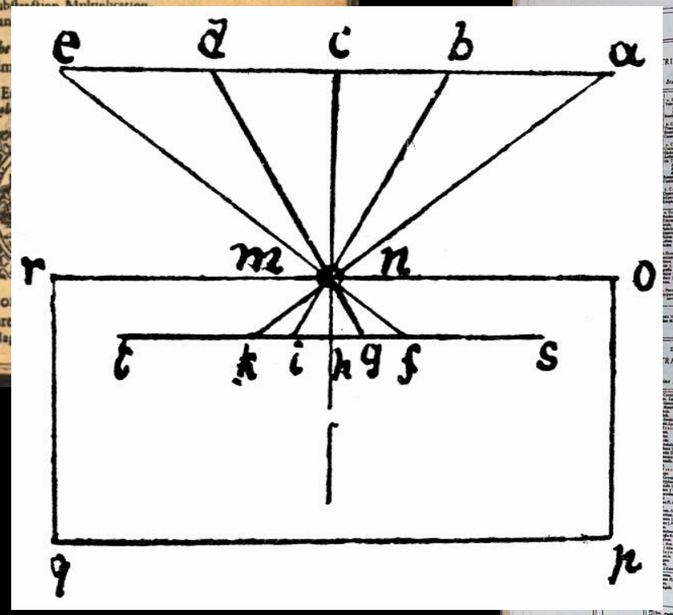
Dimension s	Man (Percentiles)			Women (Percentiles)	
	5%	50%	95%	5%	50%
1- Height	1630	1745	1860	1510	1620
2-Eye	1520	1640	1760	1410	1515
3-Shoulder Height	1340	1445	1550	1240	1330
4-Elbow Height	1020	1100	1180	950	1020
5-Hip Height	850	935	1020	750	820
6-Knuckle Height (Fist grip height)	700	765	830	670	720
7-Fingertip Height	600	675	730	560	620
8-Sitting Height	860	915	970	800	855
9-Sitting Eye Height	740	800	860	700	750
10-Sitting Shoulder	570	615	660	530	580
11-Sitting Elbow Height	210	250	290	190	235
12-Thigh Thickness	130	155	180	120	150
13-Buttock-Knee Length	560	605	670	520	585
14-Buttock-popliteal length	450	510	570	440	500
15-Knee Height	490	535	580	460	595
16-Popliteal Height (Lower leg Length)	410	450	490	370	410
17-Shoulder Breadth (Bideltoid)	440	485	530	390	440
18-Shoulder Breadth (Biacromial)	370	405	440	340	365
19-Hip Breadth	350	390	430	350	405
20-Chest Depth	210	245	280	210	250
21-Abdominal Depth	220	275	330	200	270
22-Shoulder-Elbow Length	330	365	400	300	330
23-Elbow Fingertip Length	440	475	510	400	430
24-Upper Limb Length	730	790	850	650	715
25-Shoulder Grip Length	680	745	810	620	685
26-Head Length	190	200	210	170	185
27-Head Breadth	140	155	170	140	150
28-Hand Length	170	190	210	160	175
29-Hand Breadth	80	90	100	70	80
30-Foot Length	240	265	290	220	240
31-Foot Breadth	90	100	110	80	90
32-Span	1670	810	1950	1520	1650
33-Elbow Span	870	845	1020	780	855
34-Vertical Reach	1950	2100	2250	1810	1940
35-Vertical Reach (sit)	1220	1305	1390	1100	1190
36-Forward Grip Reach (Standing)	720	790	860	660	725

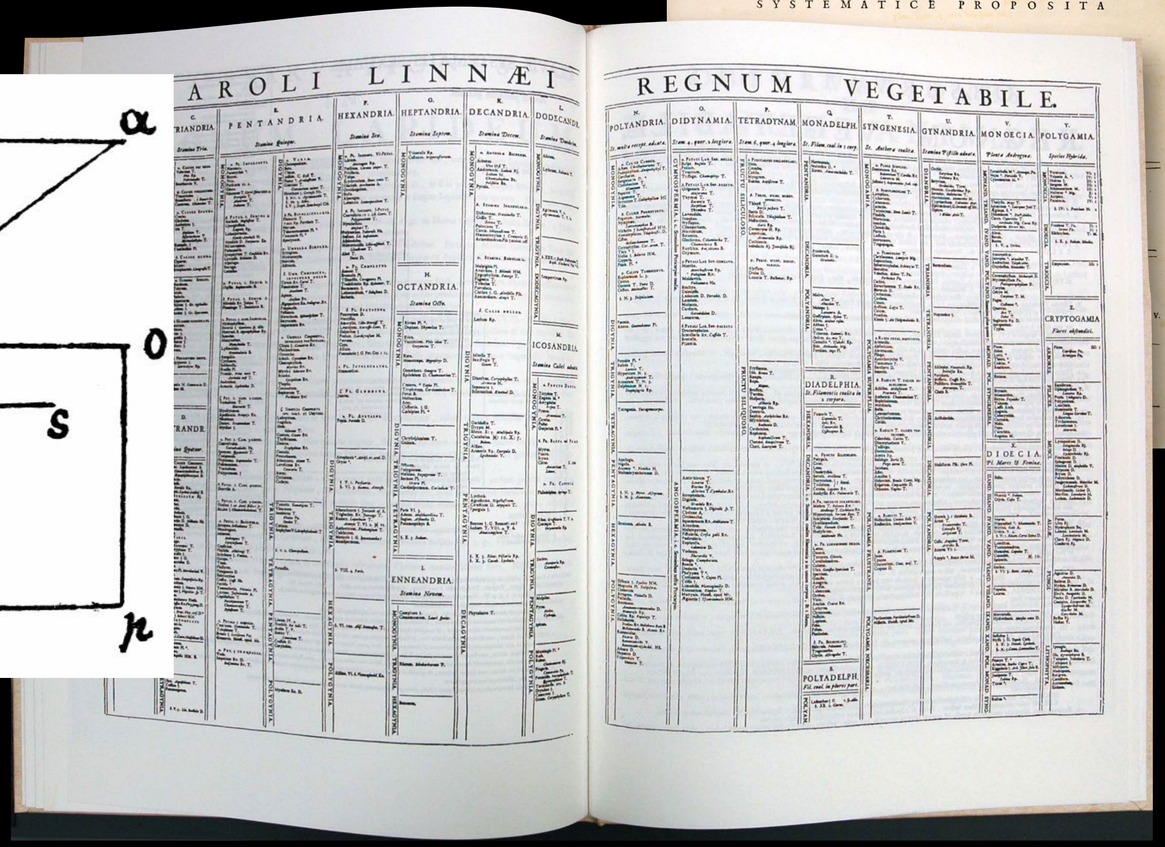
TRACK YOURSELF !

A map of digital tools to help you quantify your life.

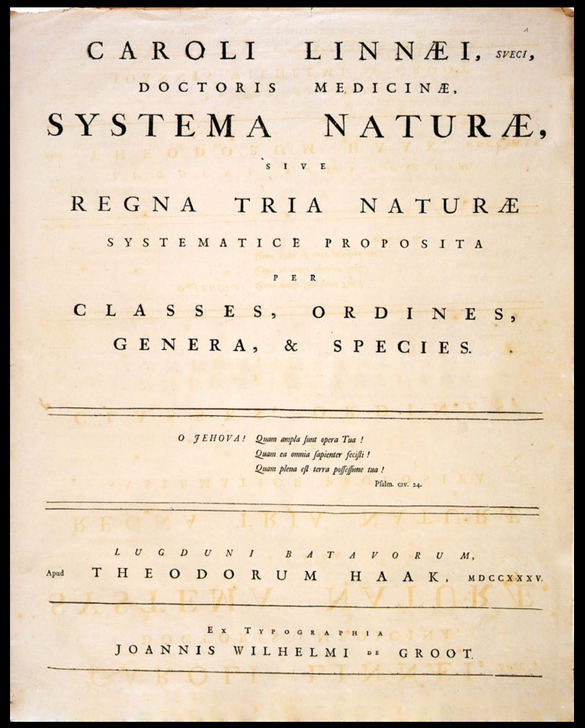
Verdaten, Zählen, Anordnen, Verrechnen


DISME:
The Art of Tenths,
OR,
Decimall Arithmetike,
Teaching how to performe all Computations
whatsoever, by whole Numbers without
Fractions, by the foure Principles of
Common Arithmetick: namely, Ad-
dition,
Invented by the
Sim
Published in E
by Rob
Imprinted at Lo
Abby, and are
Saint Ma




CAROLI LINNÆI, SVECI,
DOCTORIS MEDICINÆ,
SYSTEMA NATURÆ,
SIVE
REGNA TRIA NATURÆ
SYSTEMATICE PROPOSITA
AROLI LINNÆI
REGNUM VEGETABILE.

Herstellung von Identitäten durch Datenmodelle (18. Jh)

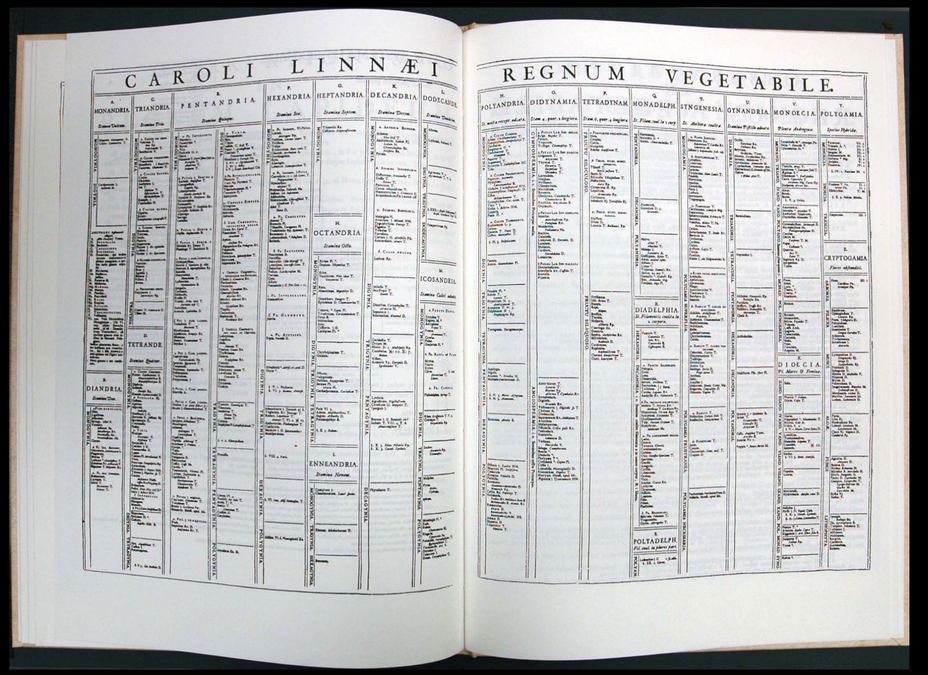


CAROLI LINNÆI, *SVECI*,
DOCTORIS MEDICINÆ,
SYSTEMA NATURÆ,
SIVE
REGNA TRIA NATURÆ
SYSTEMATICE PROPOSITA
PER
CLASSES, ORDINES,
GENERA, & SPECIES.

O JEHOVA! Quam ampla sunt opera Tua!
Quam ea omnia sapienter fecisti!
Quam plena est terra possessione tua!
Psalm. CIV. 24.

LUGDUNI BATAVORUM,
Apud THEODORUM HAAK, MDCCXXXV.

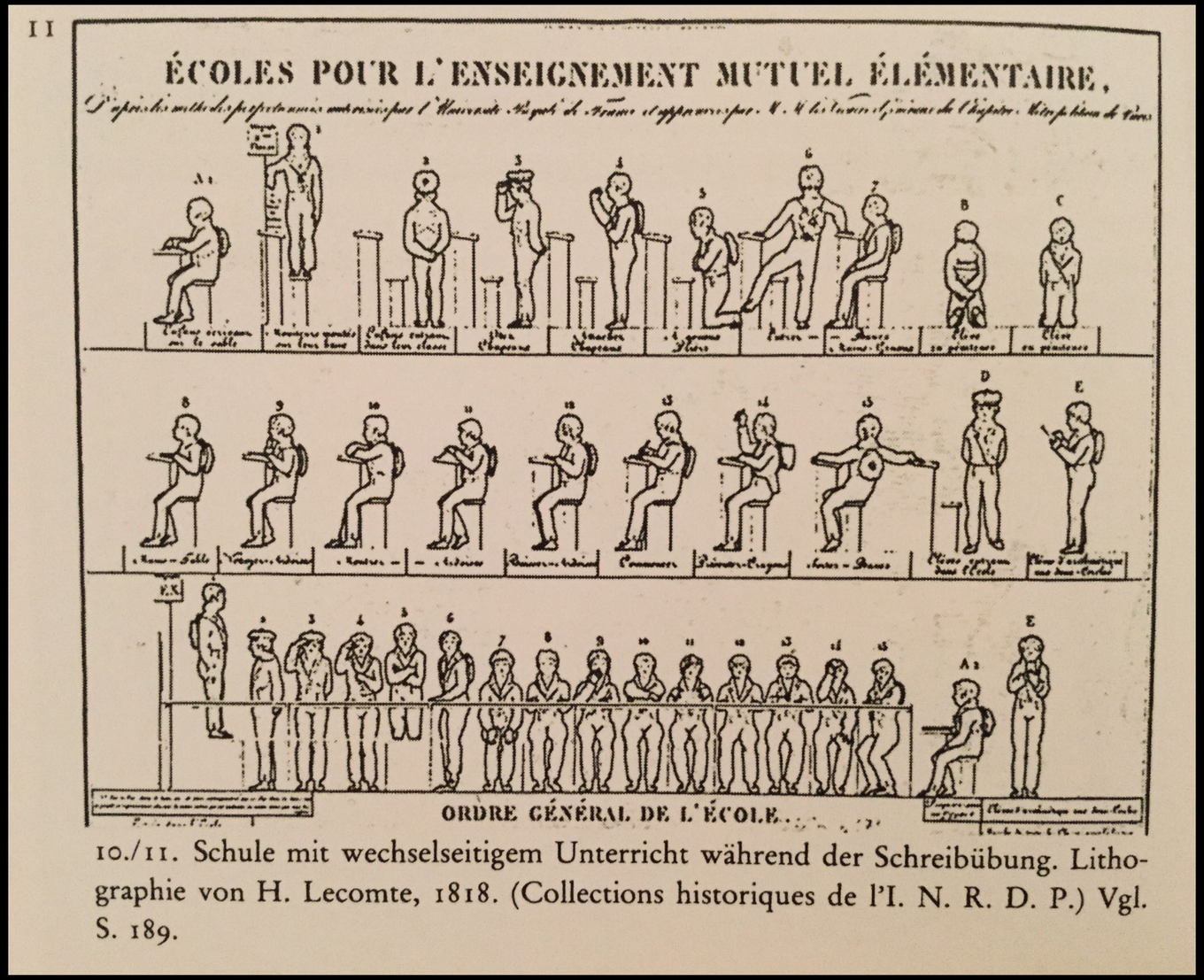
EX TYPOGRAPHIA
JOANNIS WILHELMI DE GROOT.



„Das hierarchische Datenmodell wurde entwickelt, um die vielen hierarchischen Organisationen der realen Welt zu modellieren. Das berühmteste Beispiel ist das Klassifikationsschema von Linné.“

Gebhardt, Karl Friedrich (2017): Datenbanken.
http://wwwlehre.dhbw-stuttgart.de/~kfg/db/db.pdf [1.6.2017]

Verdaten, Zählen, Anordnen, Verrechnen



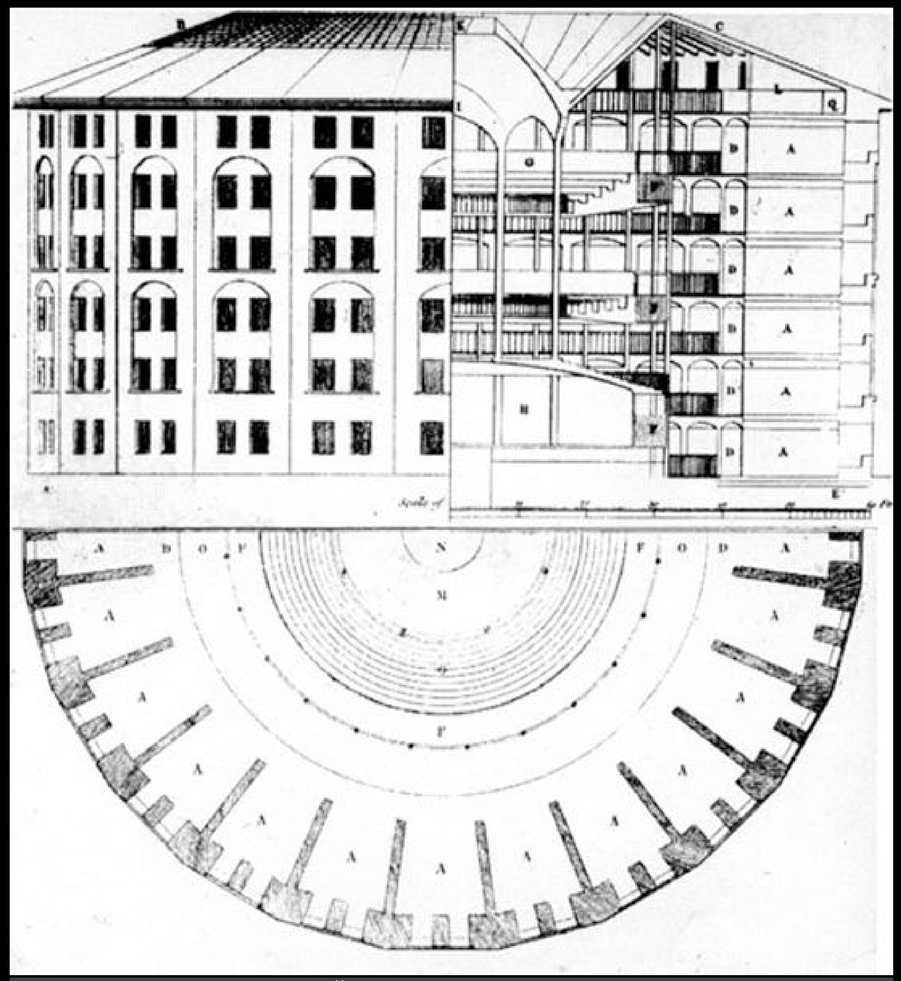
10./11. Schule mit wechselseitigem Unterricht während der Schreibübung. Lithographie von H. Lecomte, 1818. (Collections historiques de l'I. N. R. D. P.) Vgl. S. 189.

aus: Foucault, M. (1977). Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses. Ff./M.: Suhrkamp.

Verdaten, Zählen, Anordnen, Verrechnen

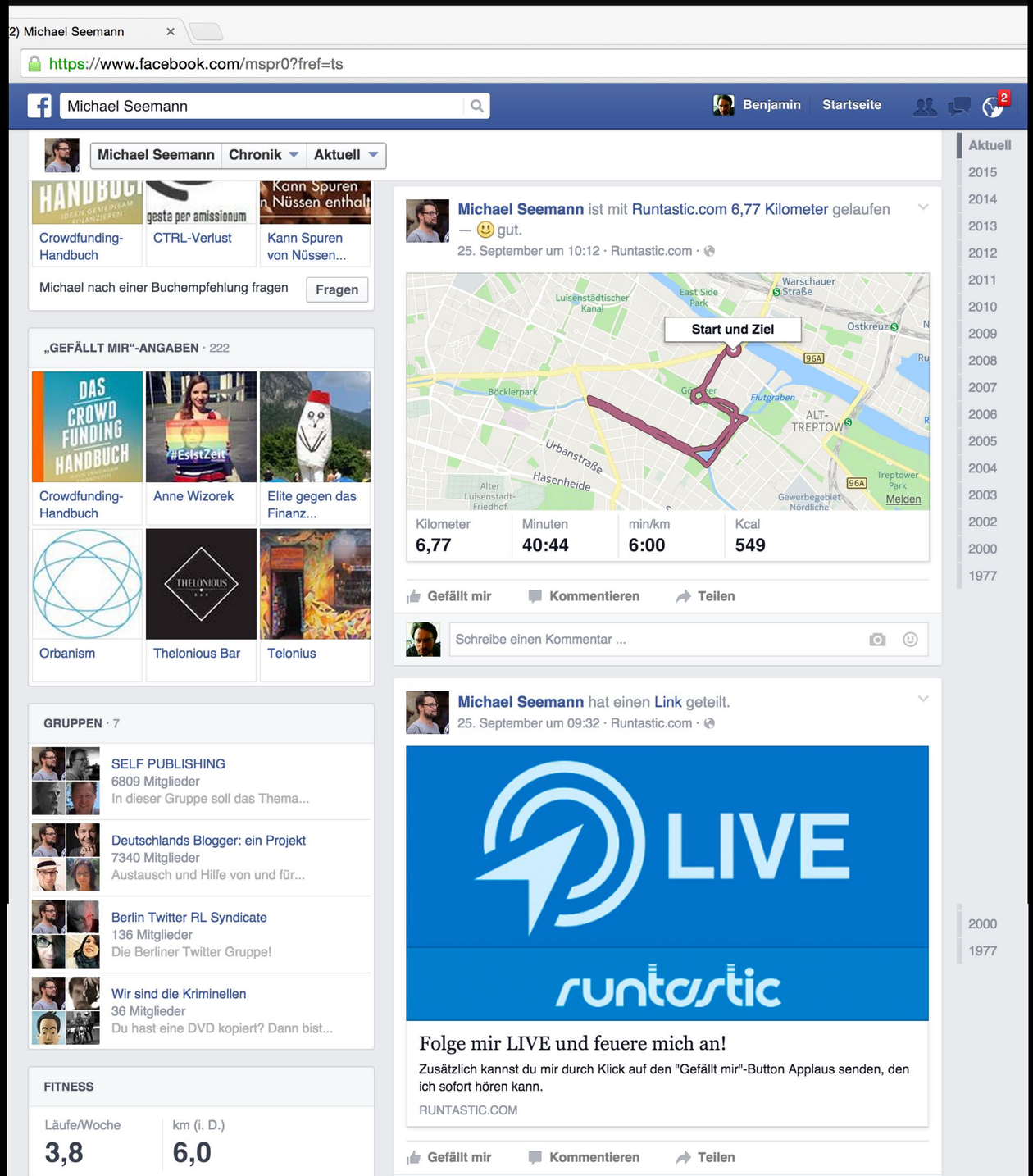
Meritentafel im Dessauer Philanthropin, 1777

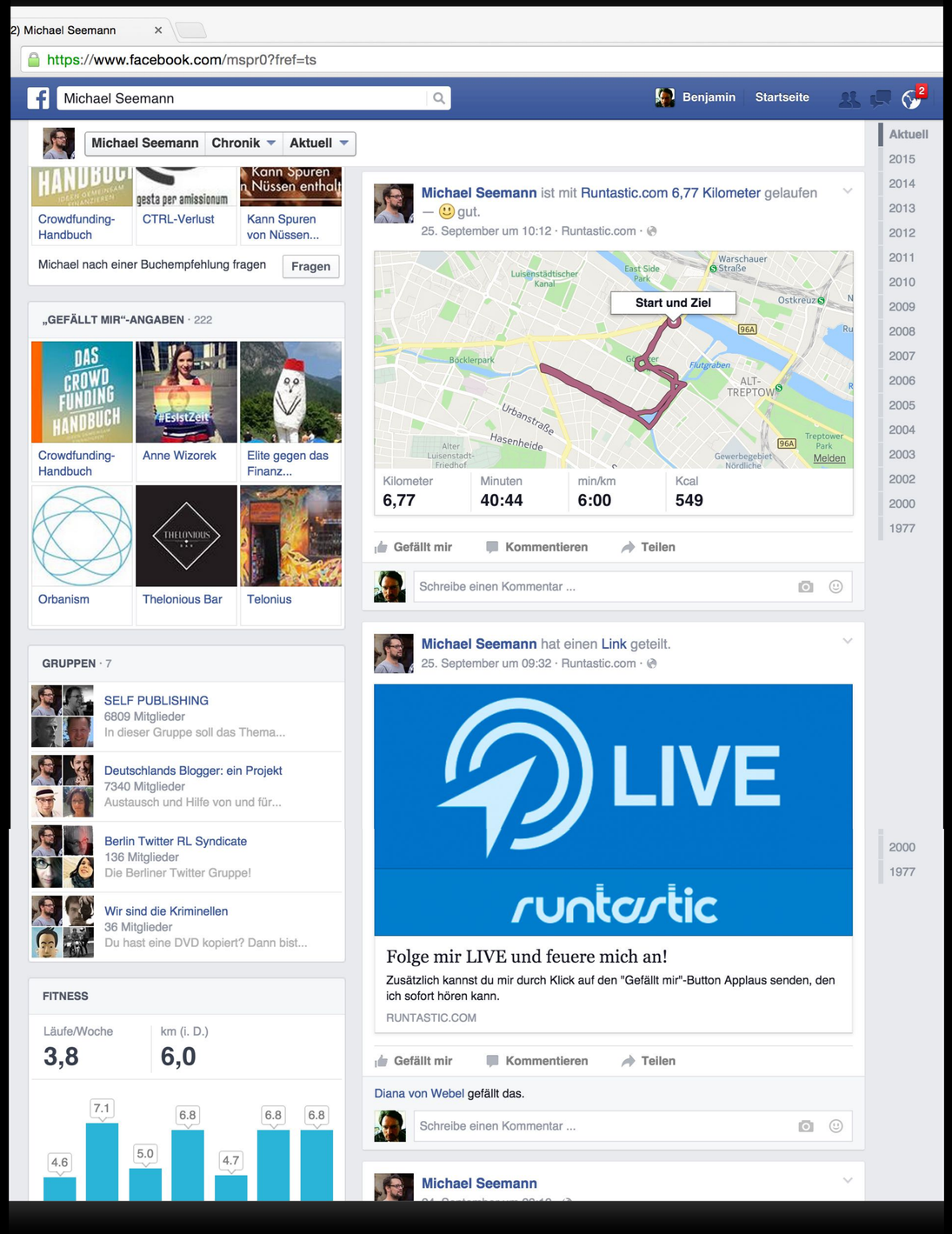
http://www.derosign.de/franz2017/de/katalog/sektion-i/i-7-meritentafel-des-dessauer-philanthropins/



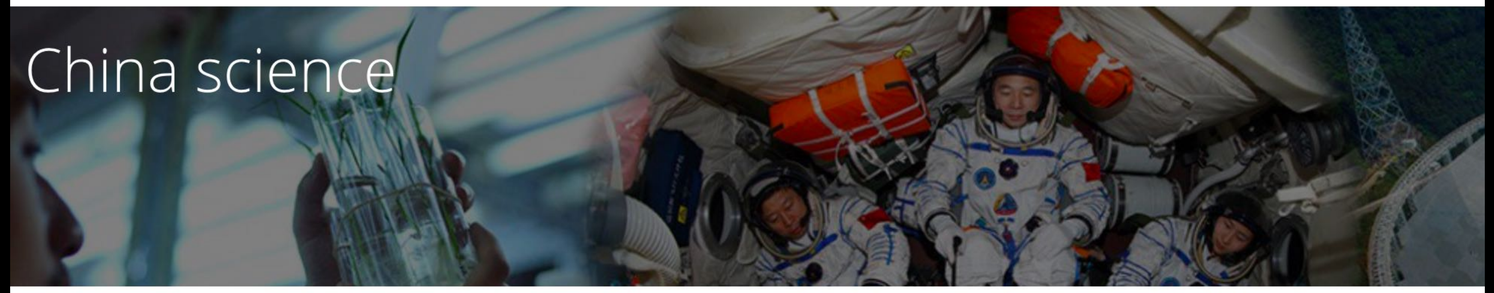
Foucault, M. (1977). Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Organisation von Sichtbarkeiten als individualisierende Machtpraktik (18./19. Jh. vs. 21. Jh.)





„Quantified Self" as inverted panoptism



‘Forget the Facebook leak’: China is mining data directly from workers’ brains on an industrial scale

Government-backed surveillance projects are deploying brain-reading
detect changes in emotional states in employees on the production lin
at the helm of high-speed trains

PUBLISHED : Sunday, 29 April, 2018, 9:02pm
UPDATED : Tuesday, 17 July, 2018, 10:56am

Workers outfitted in uniforms staff lines producing sophisticated equipment for telecommunication and other industrial sectors.

But there’s one big difference – the workers wear caps to monitor their brainwaves, data that management then uses to adjust the pace of production and redesign workflows, according to the company.

The company said it could increase the overall efficiency of the workers by manipulating the frequency and length of break times to reduce mental stress.

Hangzhou Zhongheng Electric is just one example of the large-scale application of brain surveillance devices to monitor people’s emotions and other mental activities in the workplace, according to scientists and companies involved in the government-backed projects.

GESICHTSERKENNUNG

Schule in China testet System zur Aufmerksamkeitserkennung

In einer Schule in Hangzhou in Ostchina kann sich kein Schüler unbemerkt langweilen oder unaufmerksam sein. Kameras überwachen die Schüler. Ein Computer erkennt, ob sie aufmerksam dem Unterricht folgen. Wenn nicht, benachrichtigt das System den Lehrer.

18. Mai 2018, 16:10 Uhr, Werner Pluta

(Bild: Damir Sagolj/Reuters)

Schüler in China (Symbilbold): Computer interpretiert Stimmung.

DER TAGESSPIEGEL Abo

16.08.2019 | 22:58 Uhr

Schulen in China

Totale Überwachung mit Künstlicher Intelligenz

Ning Wang

Umfassende Kontrolle: In der Region Guangzhou werden Schüler demnächst im Fach Küns und gleichzeitig von Kameras überwacht.

Kameras werden die neuen Lehrer in China. Sie studieren die Gesichtsausdrücke der Schüler wäl – abschreiben oder gar einschlafen wird hier keiner. Offiziell sollen die Daten, die gesammelt werd und wie sich das Lernverhalten verändert. Was für Deutschland undenkbar wäre, ist Teil eines Pla Chinas Schüler digital zu optimieren. Das Kamerasystem kann erkennen, ob Schüler interessiert s gelangweilt. Es ist wie der Videobeweis beim Fußball: Ein Schiedsrichter bekommt nicht alles mit, der Kameras soll er seine Schüler umfassender beurteilen können. Die Kontrolle ist künftig umfass

[…]

Die menschlichen Lehrer erfahren, was ihre Schüler lesen, was sie in der Kantine essen, wie aufm wie sie sich am Unterricht beteiligen. So hat etwa die Oberschule Nr. 11 in Hangzhou ein „intellige Verhaltensmanagementsystem für Klassenräume“ installiert, das die Ausdrücke und Bewegungen Datenmengen analysiert. Das System identifiziert die Schüler auch in der Mensa per Gesichtsscan Geldes für das Essen.

Neben der Aufzeichnung schulischer Leistungen liefert die Datenerfassung so noch eine Analyse Jungen und Mädchen. Eltern bekommen einen Überblick darüber, ob ihre Kinder nur noch Kohlen Fisch oder Fleisch links liegen lassen, und vor allem, wie häufig sie zu Snacks und zuckerhaltigen Daten, die für die Hersteller von Fertignahrung oder Getränken von Interesse sein können.

Zhang Guanchao, der stellvertretende Rektor der Oberschule, sieht sich in einer der Vorreiterrolle Schule zu den ersten gehört, die nicht nur Gesichtserkennung in den Schulklassen, in der Mensa einsetzen, sondern auf dem gesamten Schulgelände. Selbst in der Schulbibliothek werden die Bü Gesichtsscan ausgeliehen. Vonseiten der Eltern gab es jedoch durchaus Kritik, in den sozialen Ne

Schulen in China

Digital überwacht

China treibt die Digitalisierung seiner Schulen auf die Spitze. Der Grat zwischen Utopie und Dystopie ist schmal.

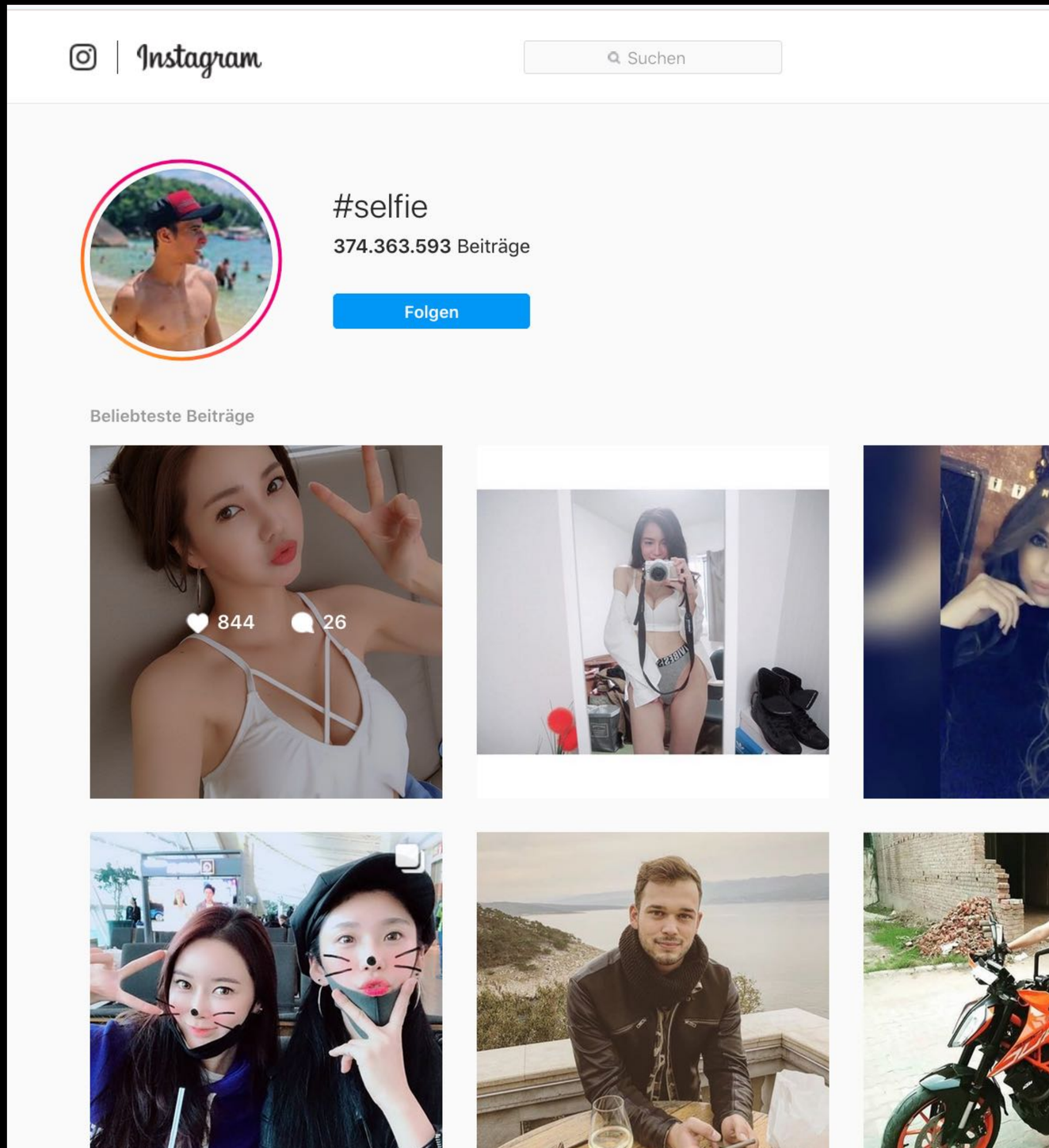
Eine Kamera zählt jede Rotation des Springseils der Schüler in Guiyang Foto: Alex Plavevski/epa

GUIYANG *taz* | Wang Kun hat eine Vision. Er träumt von vollkommen objektiv bewerteten Klausuren. „Wir wollen den menschlichen Fehler minimieren. Keiner soll hier eine gute Note bekommen, nur weil er enge Beziehungen zum Prüfer hat“, sagt der Sportlehrer mit der ernsten Miene und der kerzengraden Körperhaltung. In Chinas ultrakompetetivem Bildungssystem kann eine einzelne Schulnote schon mal über den gesamten weiteren Lebensweg bestimmen. Deswegen lautet Wangs Devise: Nur Leistung zählt – und sonst nichts.

https://taz.de/Schulen-in-China/!5773259 (8.6.21)

1.

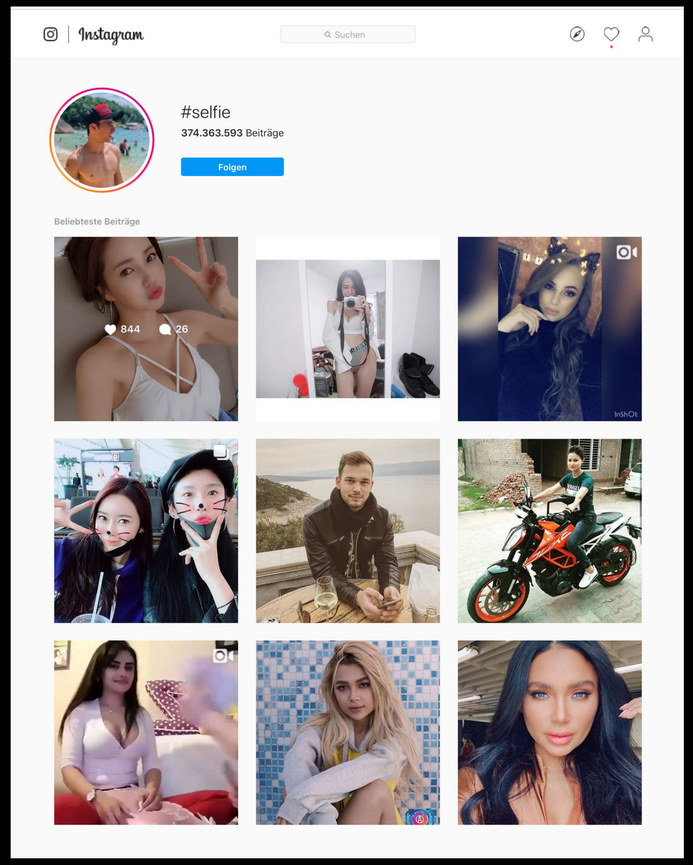
b) Ranking als algorithmische Selektion



kulturelle Performanz von Software

„Anstatt Algorithmen utilitaristisch als bloße Hilfsmittel zu behandeln, zielt die Erforschung von Algorithmuskulturen auf die Untersuchung bedeutsamer performativer Effekte, welche mit algorithmischen Zugriffen auf die Welt einhergehen: **Was tun Algorithmen, was bringen sie kulturell hervor?** Wie generieren sie Sinn aus ihren Umgebungen und den verschiedenen Kategorien, die Menschen nutzen, um die Algorithmen zu deuten?“ (S. 15)

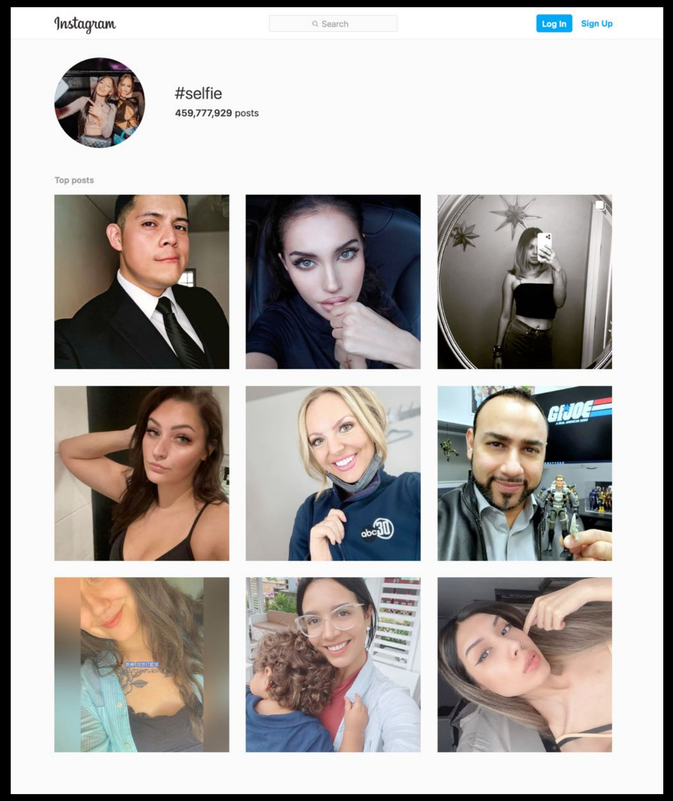
Gouvernementalität und Selbstoptimierung in algorithmisierten Aufmerksamkeitsökonomien



Top 9 aus 374.363.593 Selfies: (2019)

„Die (Selbst -) Formung des digitalen Subjekts bewegt sich generell in jenem kulturökonomischen Grundriss , der für die Kultur der Spätmoderne insgesamt prägend ist : in der Form von Sichtbarkeits - und Valorisierungs-wettbewerben, das heißt von Attraktivitätsmärkten der Einzigartigkeiten […].“ (Reckwitz 2017, S. 218)

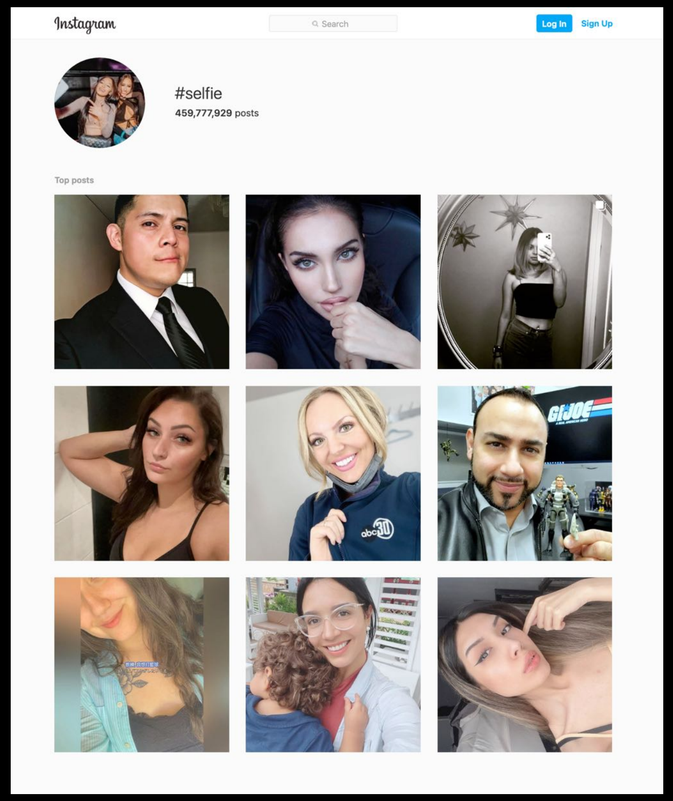
Gouvernementalität und Selbstoptimierung in algorithmisierten Aufmerksamkeitsökonomien



Top 9 aus 459.777.929 Selfies: (2021)

„Die (Selbst -) Formung des digitalen Subjekts bewegt sich generell in jenem kulturökonomischen Grundriss , der für die Kultur der Spätmoderne insgesamt prägend ist : in der Form von Sichtbarkeits - und Valorisierungs-wettbewerben, das heißt von Attraktivitätsmärkten der Einzigartigkeiten […].“ (Reckwitz 2017, S. 218)

Gouvernementalität und Selbstoptimierung in algorithmisierten Aufmerksamkeitsökonomien



Top 9 aus 459.777.929 Selfies: (2021)

Facebook

Facebook harms children and is damaging democracy, claims whistleblower

Frances Haugen says in congressional testimony Facebook puts 'astronomical profits before people'

Frances Haugen: Facebook harms children and stokes division – video

Dan Milmo *and* Kari Paul

Wed 6 Oct 2021 02.04 BST

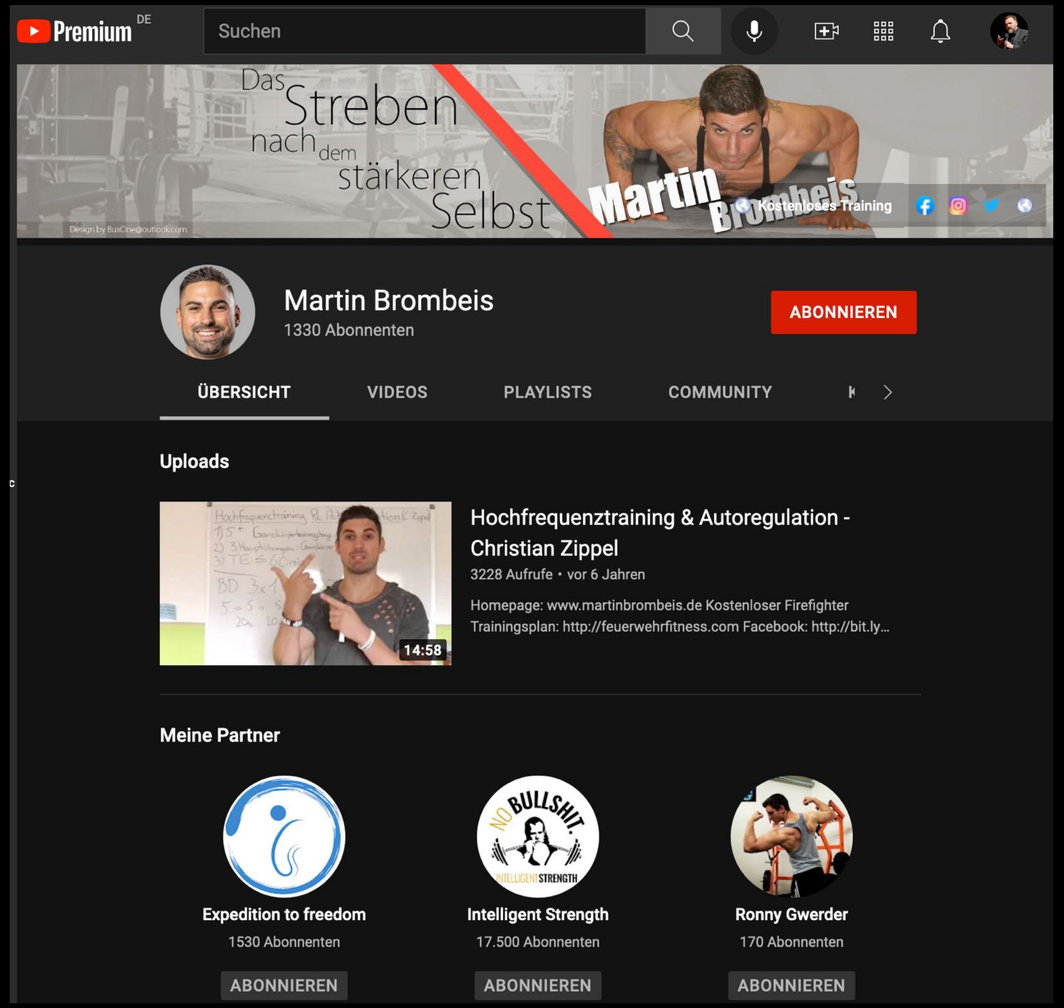
Facebook puts "astronomical profits before people", harms children and is destabilising democracies, a whistleblower has claimed in testimony to the US Congress.

Frances Haugen said Facebook knew it steered young users towards damaging content and that its Instagram app was "like cigarettes" for under-18s. In a wide-ranging testimony, the former Facebook employee said the company did not have enough staff to keep the platform safe and was "literally fanning" ethnic violence in developing countries.

She also told US senators:

https://www.theguardian.com/technology/2021/oct/05/facebook-harms-children-damaging-democracy-claims-whistleblower

Gouvernementalität und Selbstoptimierung in algorithmisierten Aufmerksamkeitsökonomien



„[…] ist hingegen besonders herauszustreichen, dass innerhalb der Geschlechterkategorien sich […] Praktiken einer mediatisierten Subjektivierung ausmachen lassen, die auf eine Orientierung an einem disziplinierten Selbst hinweisen […].“

„Andererseits ist darauf zu verweisen, dass Praktiken einer subversiven Rezeption sowohl von Geschlechteridealen wie der Subjektfigur eines disziplinierten Selbst vor allem in anderen Materialien (wie etwa Textkommentaren) zu finden sein sollten.“

Geimer, A., & Burghardt, D. (2019). Die Mediatisierung von Subjektivierungsprozessen. Geschlechternormen im Kontext der Subjektnorm des disziplinierten Selbst in YouTube-Videos und mimetische Praktiken der Subjektivierung. In A. Geimer, S. Amling, & S. Bosančić (Hrsg.), Subjekt und Subjektivierung: Empirische und theoretische Perspektiven auf Subjektivierungsprozesse (S. 235–257). Springer.

… aber auch:
alternative und
antihegemoniale
Körperästhetiken im
Rahmen derselben
algorithmischen Ranking-
Logiken

MY BIRTHDAY IS RUINED

6.871.186 Aufrufe • 17.05.2018

YouTube

267.653 1990 TEILEN SPEICHERN ...

emma chamberlain
8,5 Mio. Abonnenten

may 22. don't forget.

☆ SOCIAL MEDIA ☆

★ instagram: https://www.instagr
★ twitter: https://twitter.com/emr

Influencer: neue performative
Stile & Ästhetiken

MY BIRTHDAY IS RUINED

6.871.186 Aufrufe • 17.05.2018

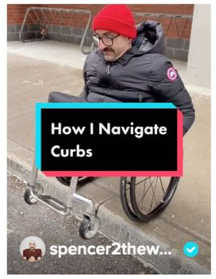
emma chamberlain
8,5 Mio. Abonnenten

267.653 1990 TEILEN SPEICHERN

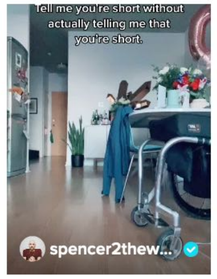
Hashtag-Körperpolitik

#disabilitytiktok

1.2B Aufrufe

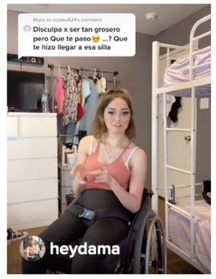


How I Navigate Curbs #...

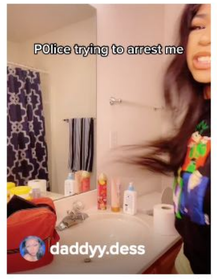


#tellme #tellmechallen...

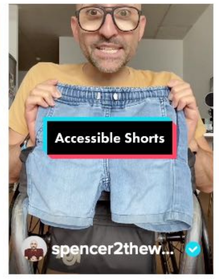
Attaching a paintbrush ...



Reply to @crysley624 #...

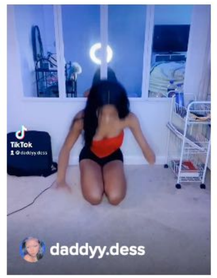


Since y'all alway ask thi...

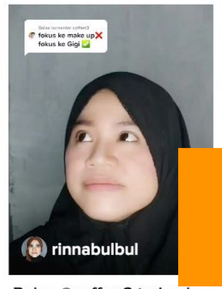


Accessible Shorts #disa...

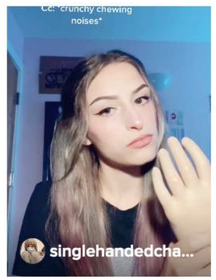
No like everytime #foru...



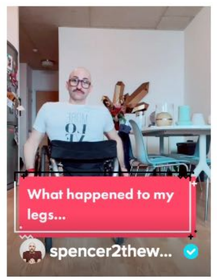
bring this back for no re...



Balas @cofferr3 terimak...



Y'all ever get so hungry...



What happened to my l...

INCLUSIONE È FELICIT...

#corpolivre

628.1M Aufrufe

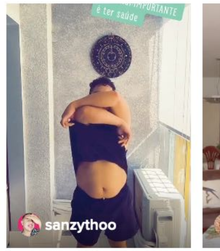
Hochladen Anmelden

formato do corpo. Porque amar o próprio corpo é um ato revolucionário! Use a hashtag #CorpoLivre em seus vídeos e navegue por ela pra ver uma rede de pessoas diversas e felizes com seus corpos livres!

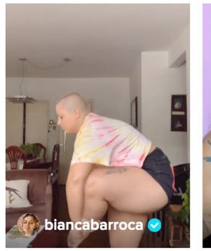
Viu que a hashtag #cor...

Bora se amar? #foryou ...

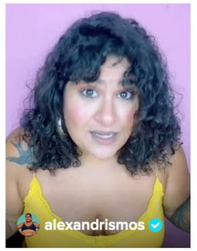
Sério? #foryou #corpoli...



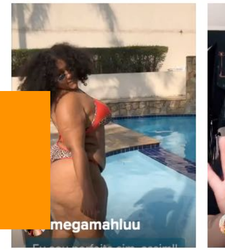
Essa campanha me rep...



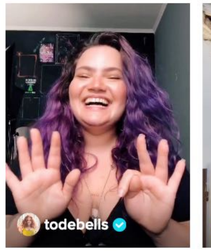
Minha cara de quem vai...



Manda esse vídeo pra s...

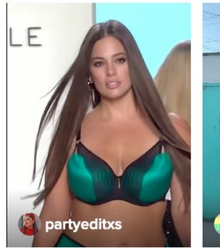


#megamorpróprio #cor...



eu nunca: mulheres gor...

#corpolivre #bodypositi...



Responder a @videos_...

@mcgsoudeverdade #f...

Nada fácil pra mim faze...

1.

c) Filter als algorithmische Normalisierung

FaceApp

image manipulation

by

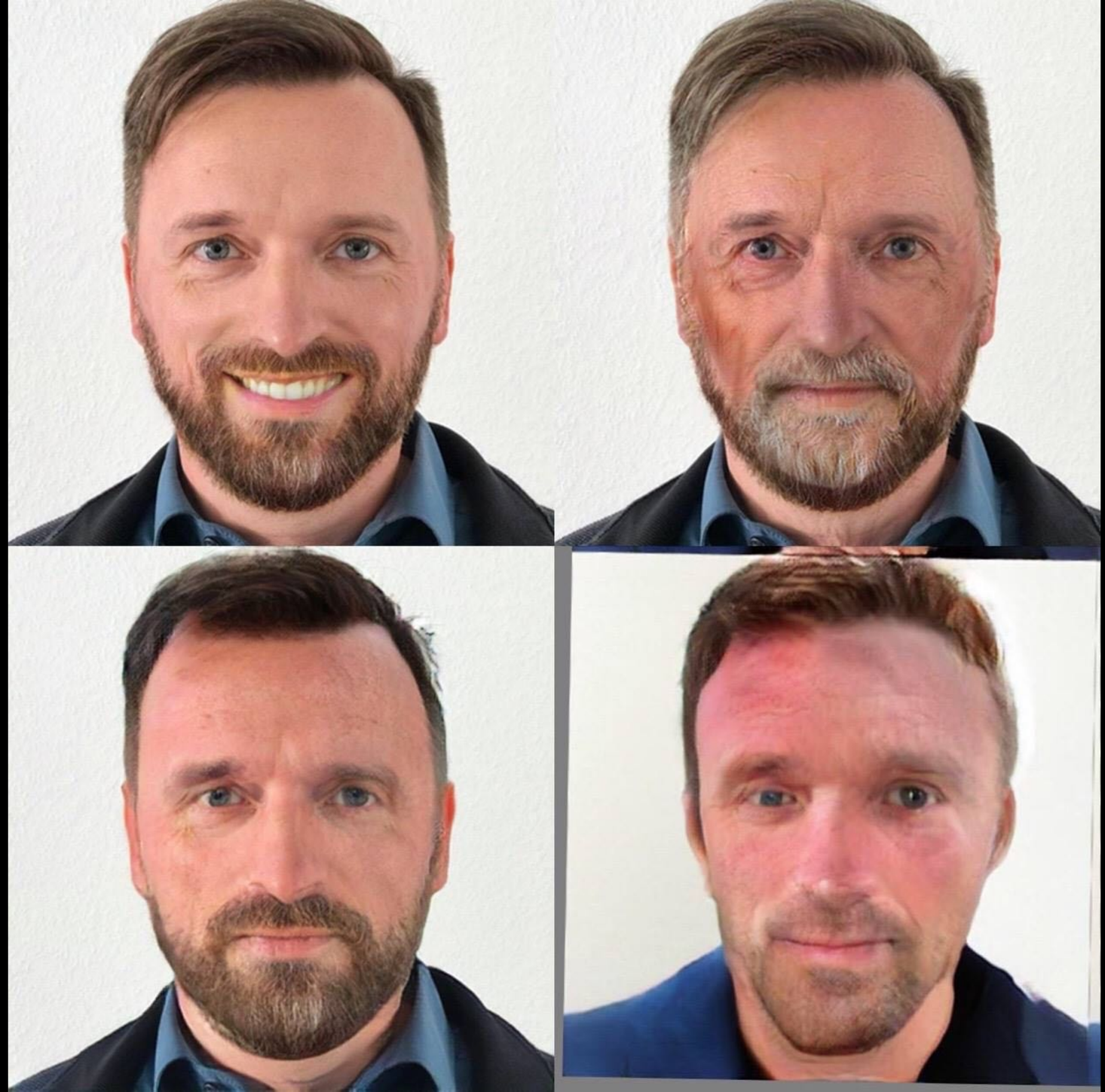
means

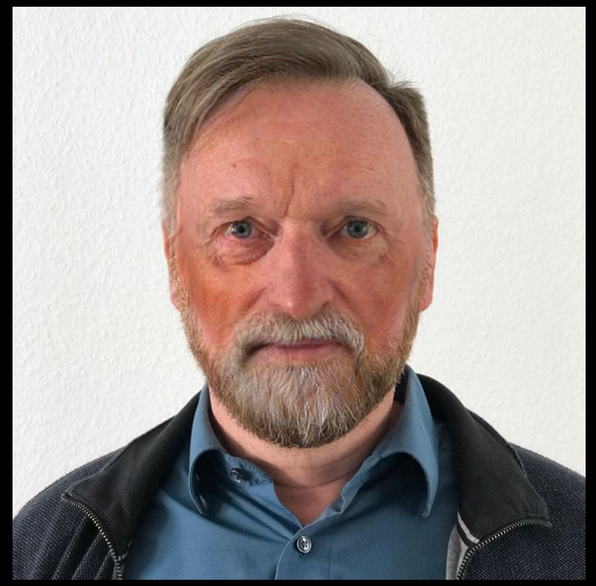
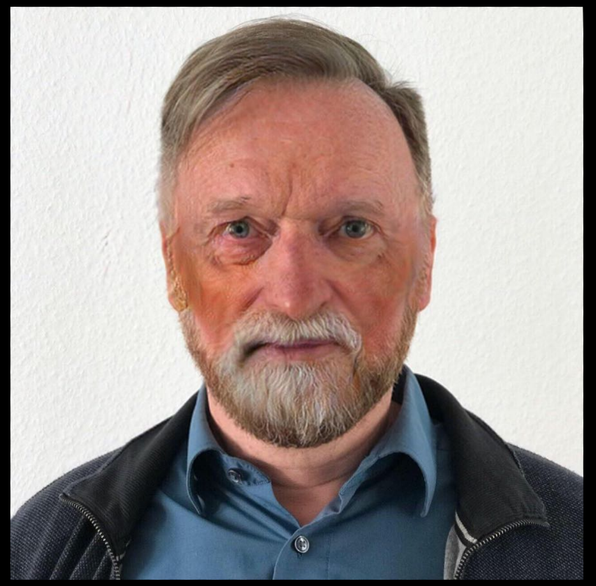
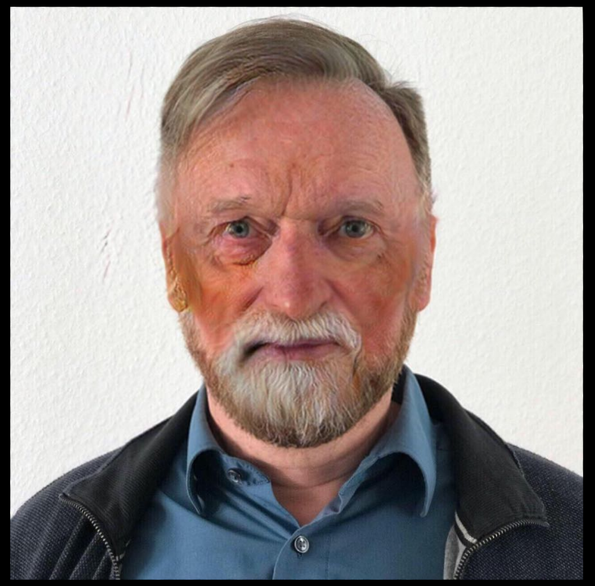
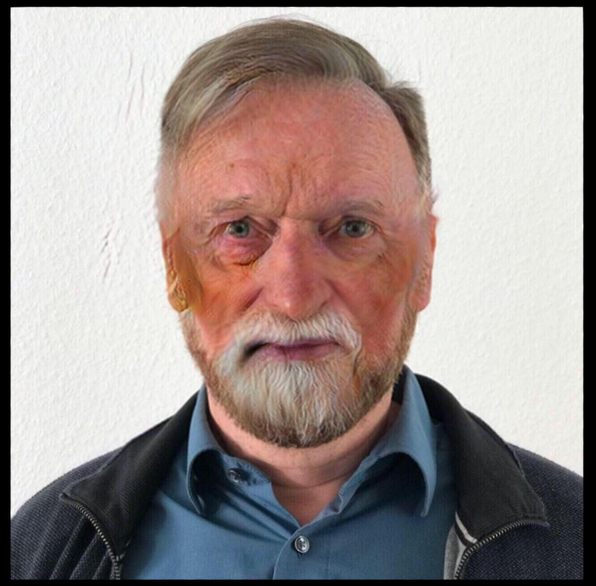
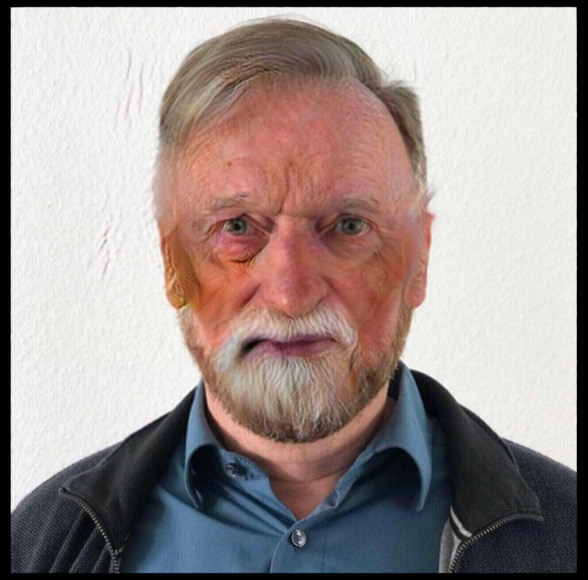
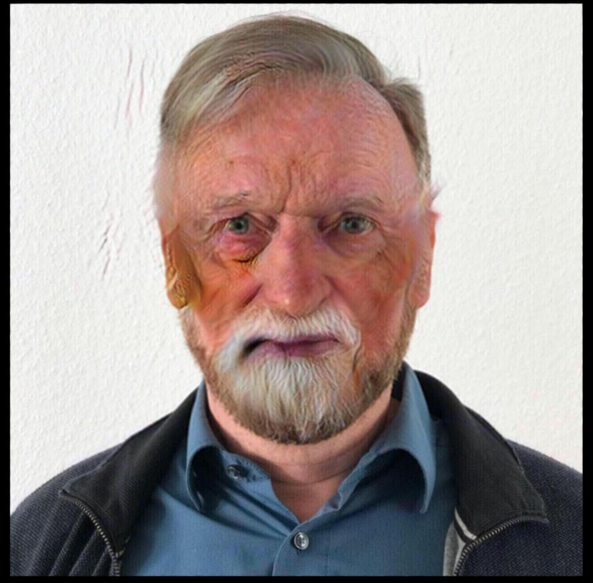
of

deep

learning

technology



FaceApp apologizes for building a racist AI

Natasha Lomas @riptari / 12:29 AM GMT+2 • April 26, 2017

Comment

If only all algorithmic bias were as easy to spot as this: FaceApp, a photo-editing app that uses a neural network for editing selfies in a photorealistic way, has apologized for building a racist algorithm.

The app lets users upload a selfie or a photo of a face, and offers a series of filters that can then be applied to the image to subtly or radically alter its appearance — its appearance-shifting effects include aging and even changing gender.

The problem is the app also included a so-called “hotness” filter, and this filter was racist. As users pointed out, the filter was lightening skin tones to achieve its mooted “beautifying” effect. You can see the filter pictured above in a before and after shot of President Obama.

https://www.technologyreview.com/2021/04/02/1021635/beauty-filters-young-girls-augmented-reality-social-media/

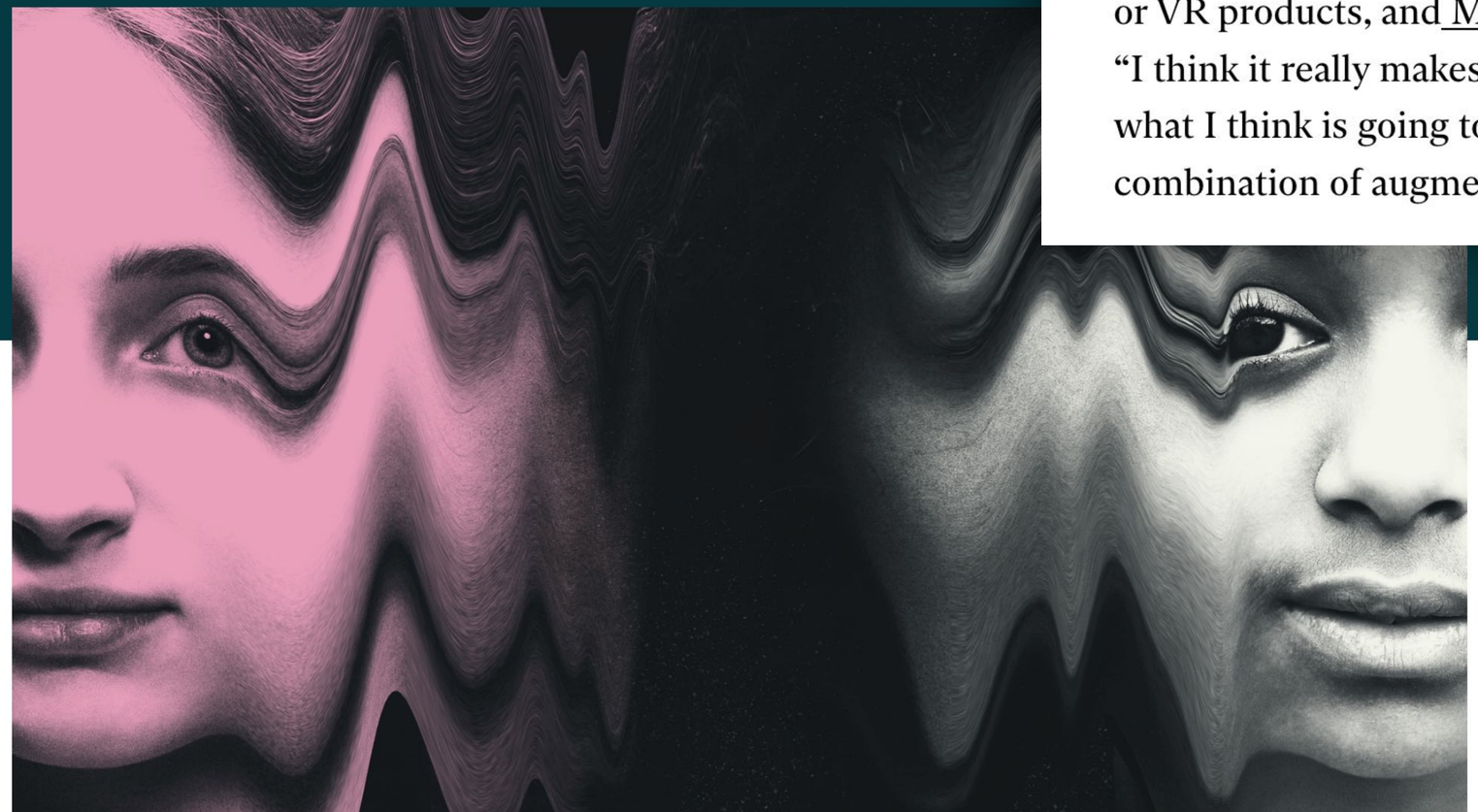
ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Beauty filters are changing the way young girls see themselves

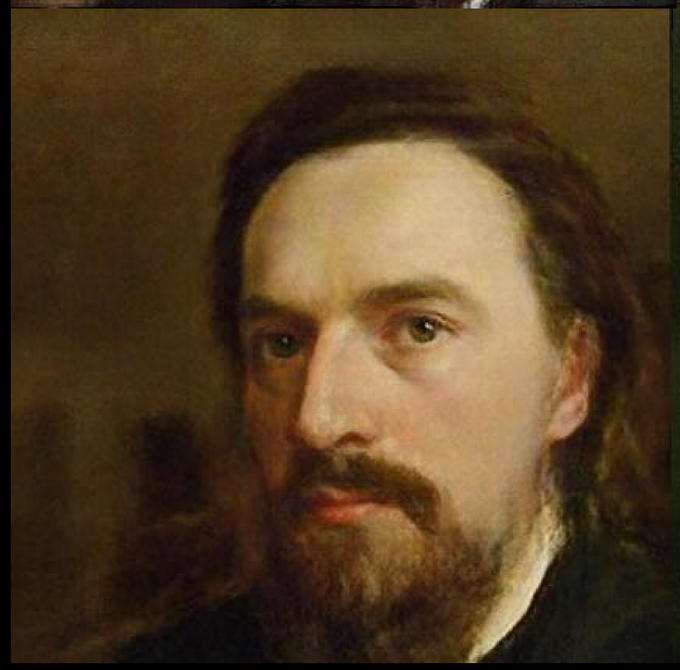
The most widespread use of augmented reality isn't in gaming: it's the face filters on social media. The result? A mass experiment on girls and young women.

By Tate Ryan-Mosley

April 2, 2021



And they are incredibly popular. Facebook and Instagram alone claim that over 600 million people have used at least one of the AR effects associated with the company's products: a spokesperson said that beauty filters are a "popular category" of effects but would not elaborate further. Today, according to Bloomberg, almost a fifth of Facebook's employees—about 10,000 people— are working on AR or VR products, and Mark Zuckerberg recently told The Information, "I think it really makes sense for us to invest deeply to help shape what I think is going to be the next major computing platform, this combination of augmented and virtual reality."



2.

Virtualität:
Daten-Bilder als Körper(-bilder)

Versprechungen von Großkonzernen

https://www.youtube.com/watch?v=SAL2JZxpoGY

VR und Arbeit 3

Metaverse-Büro: Meta bringt neue Workrooms-Features

5.11.2021 Matthias Bastian

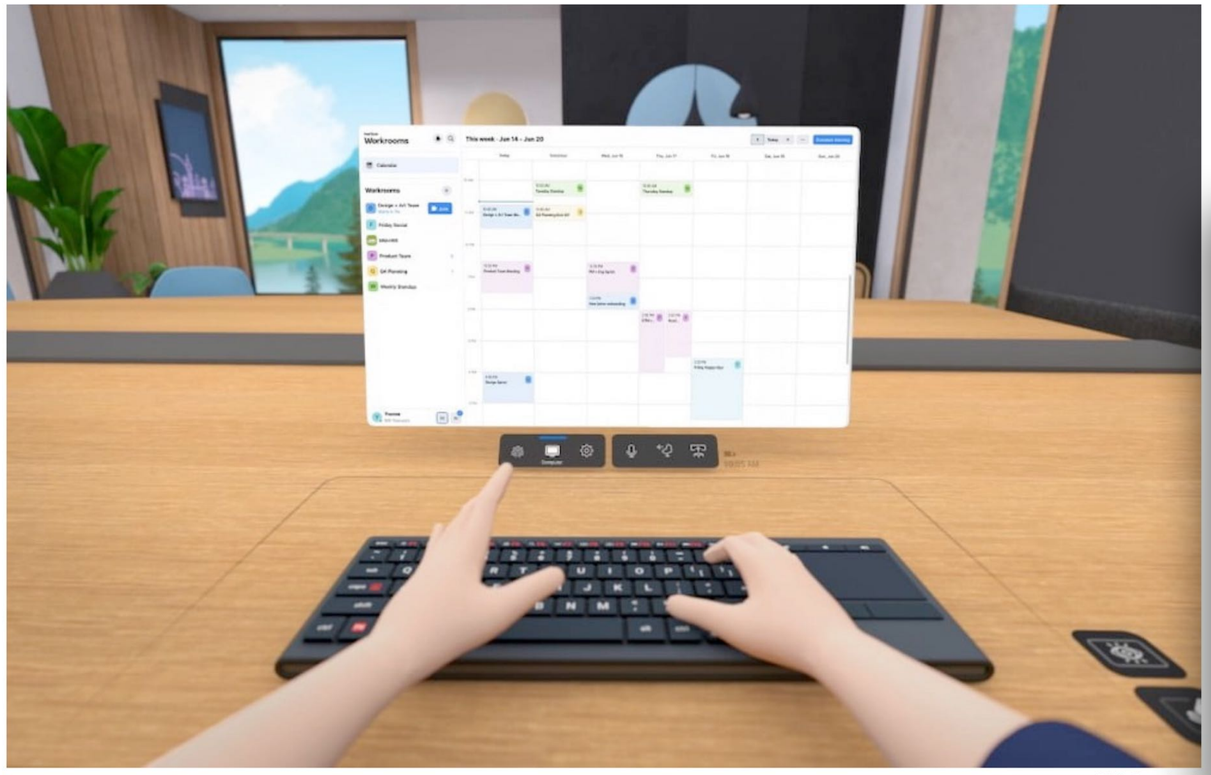
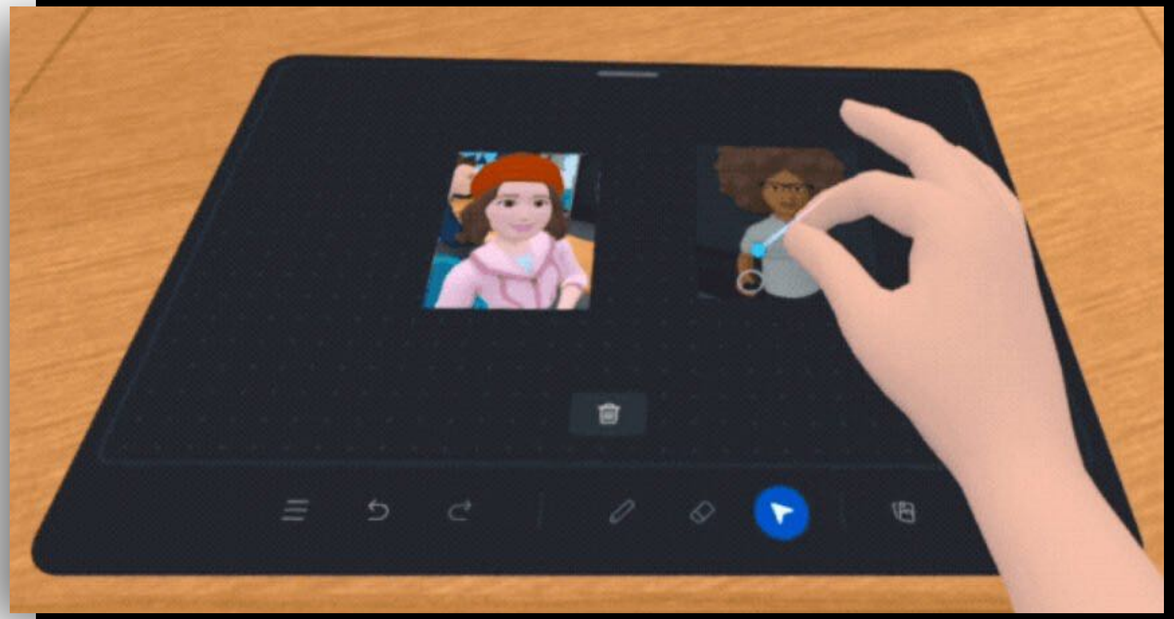


Bild: Facebook

Die VR-App Horizon Workrooms ist Metas Metaverse-Büro. Ein Update bringt unter anderem eine Augmented Reality-Ansicht für reale Tastaturen.

… vs. Realität



https://mixed.de/metaverse-buero-meta-bringt-neue-workrooms-features/

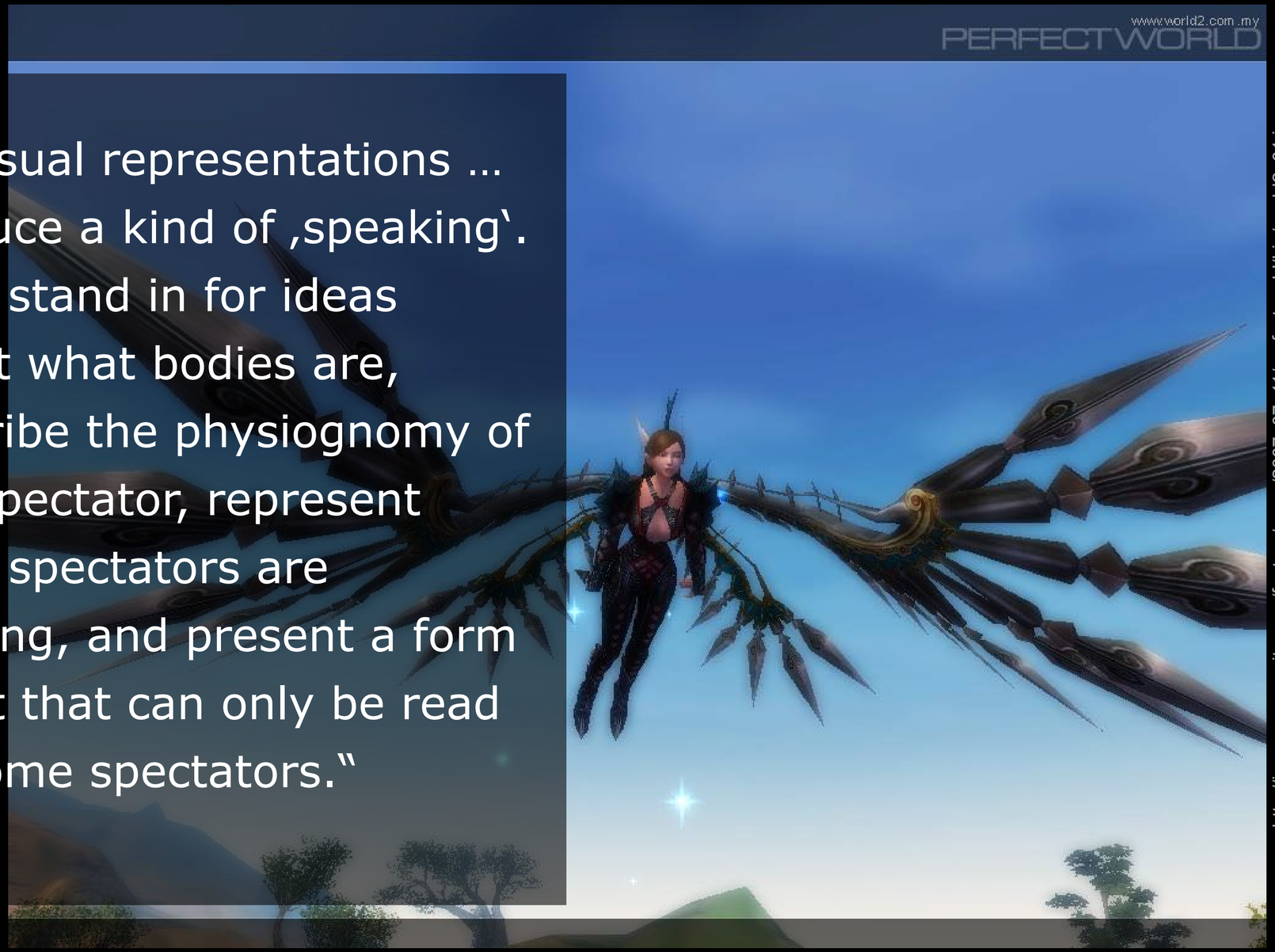
Strukturanalytische Ebenen von Avatar-Technologien:

Bild-Ebene: komplexe visuelle Artikulation

Handlungsebene: Extension und Aktant

Erfahrungsebene: hybride Akteure

„… visual representations … produce a kind of ‚speaking'. They stand in for ideas about what bodies are, describe the physiognomy of the spectator, represent what spectators are seeking, and present a form of art that can only be read by some spectators."



http://images.mmosite.com/feature/news/2007_07_11/perfectworld/big/world2_01.jpg

White, Michel (2006): The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship. Cambridge/MA: MIT Press, S. 123.

„13 most beautiful avatars“

by Eva and Franco Mattes
aka 0100101110101101.ORG

http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html

SOME RIGHTS RESERVED

http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html

SOME RIGHTS RESERVED

http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html
SOME RIGHTS RESERVED

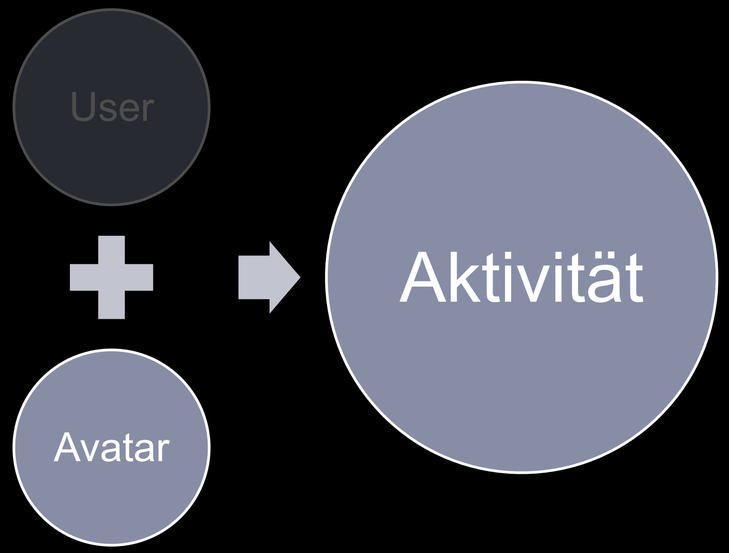
http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html
SOME RIGHTS RESERVED

„Avatar-Autonomie“

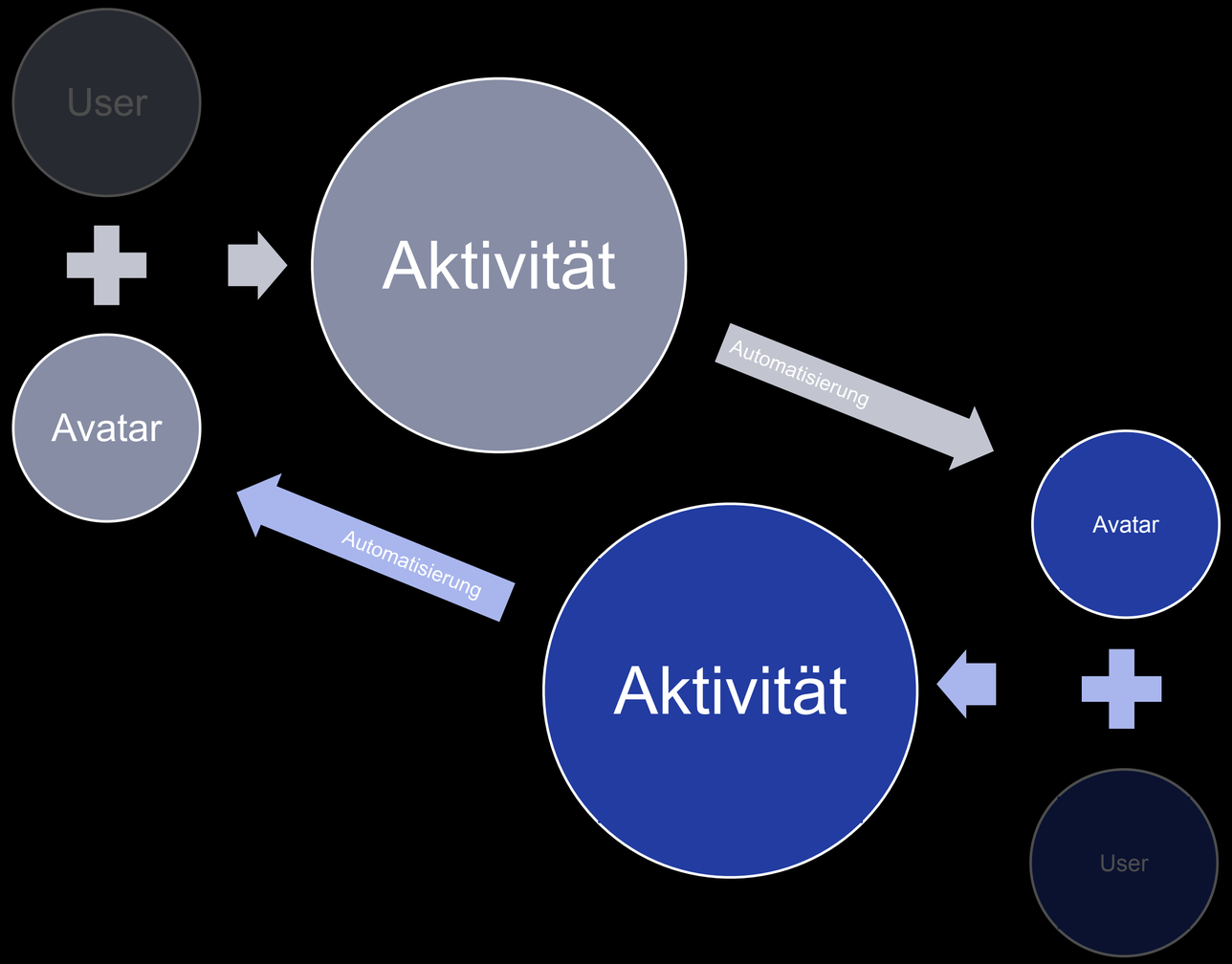
„… people often report a sense that they
can‘t quite control or predict
what their avatar will do.“

„You are kidding yourself if you think you will be able to control or predict what will happen to your avatar. It is the ultimate learning experience.“

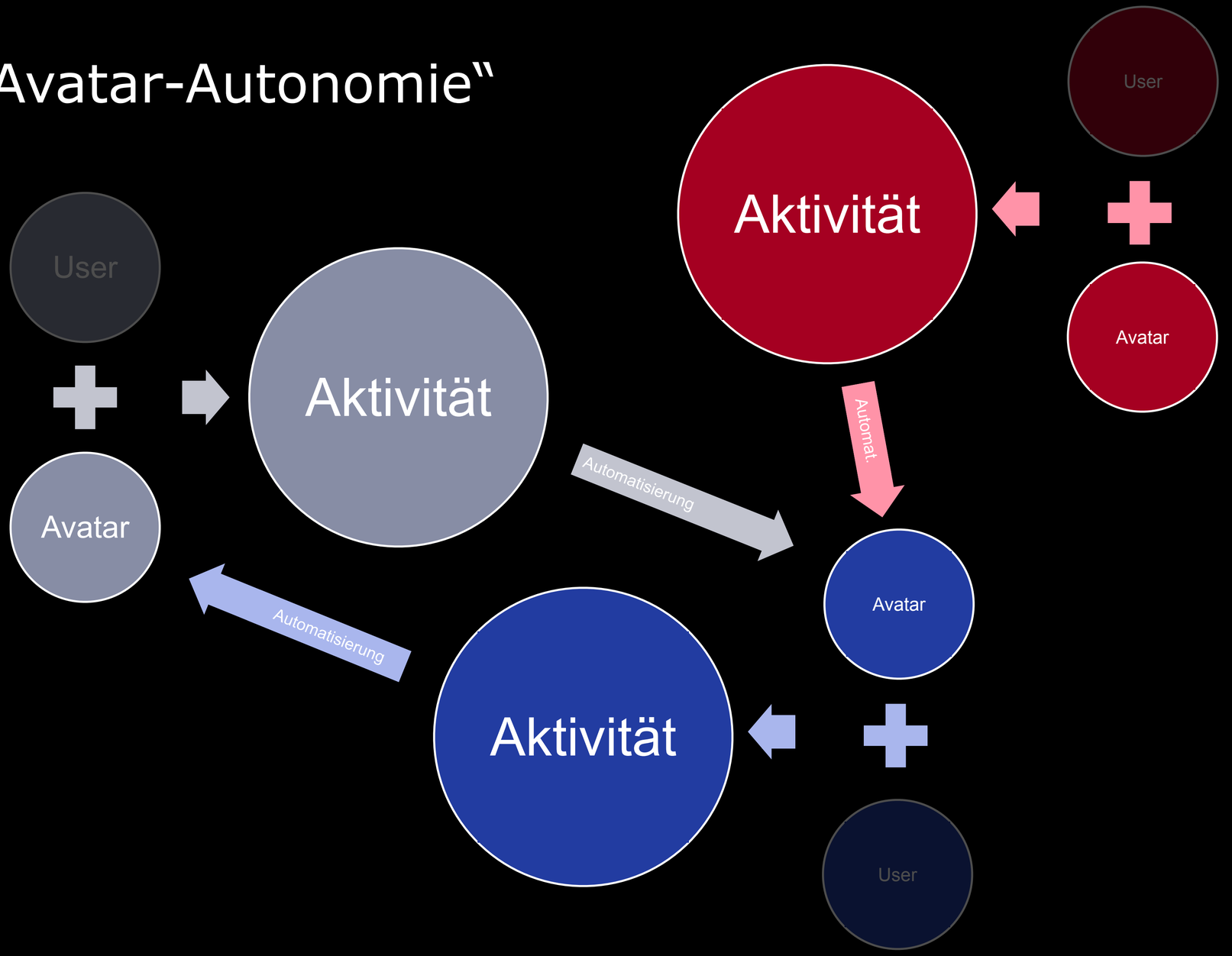
T. L. Taylor (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars. (pp. 40-62). London: Springer.* Zitate: S. 56.


User
Avatar
Aktivität

„Avatar-Autonomie“



„Avatar-Autonomie“



„Auto-Empathie“

“The Self cannot see its visible substance, neither with its own nor the Other’s eyes. Avatarial-peculiar “face-to-face” interaction is based on substitution or partial overlapping between the user and his/her simulacrum […].”

In such auto-reflexive environments, in which users need to engage a motional and **emotional relation first and foremost with themselves**, a form of autoempathy emerges.

Adriano d‘Aloia (2009): Adamant Bodies. The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy. E|C Serie Speciale, Anno III, nn. 5, 2009, pp. 51-56.

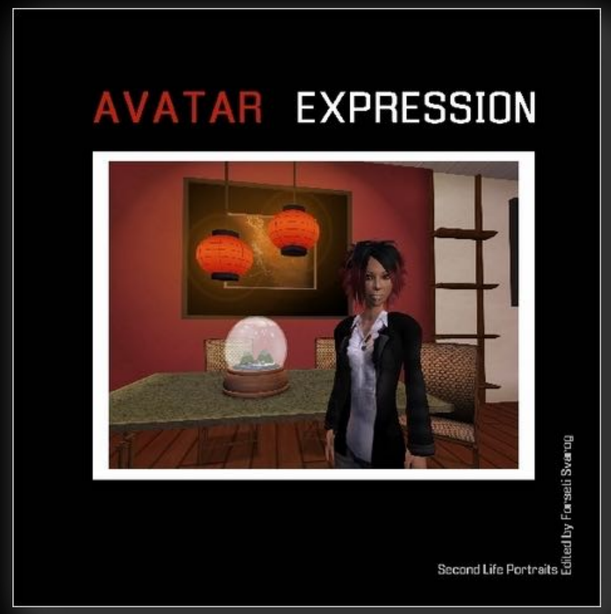
Medienbewusstsein

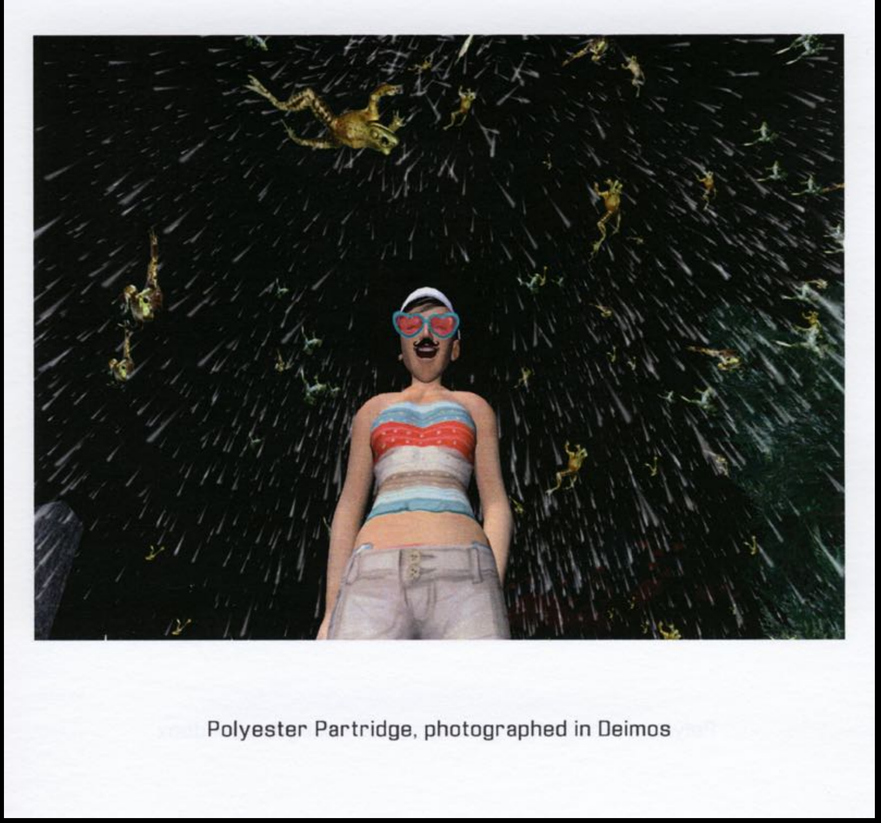
„[…] erst in der Konzentration auf einen Aspekt, seine Objektivierung und Distanzierung beginnt bewusste Tele-Erfahrung. Erkenntnisgewinn kann möglicherweise in dem Maße stattfinden, wie man sich diese Situation bewusst vor Augen führt: **die technische Selbstentäußerung nach dem Moment der Erfahrung wieder zurückführt und sich in Relation zu den körperlichen Umständen bewusst macht.**“

Grau, Oliver. Telepräsenz: Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation In Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien, edited by Peter et. al. Gendolla, 39-63. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2001.

Avatartechnologien *ohne* ludische oder tentative Rahmung – etwa als Ersatz für außermediale Interaktion – sind im Hinblick auf eine sozial vermittelte „Bildung der Gefühle“ problematisch.

(vgl. etwa: Second Life im distance learning; „Meta“ als Arbeitsumgebung)




Polyester Partridge, photographed in Deimos

Avatartechnologien im Rahmen ludischer/tentativ geprägter Welten eröffnen hybride Kommunikations- und Erfahrungsräume. Sie ermöglichen

- ein Reflexiv-Werden der eigenen Gefühle und emotionalen Reaktionen sowie
- neue, ludische Formen emotionaler Kommunikation in Gemeinschaftskontexten.

Jörissen, B. (2012). The Expression of the Emotions in Man and Avatars: Zur „Bildung der Gefühle“ in virtuellen Umgebungen. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 15(S1), 165–178. https://doi.org/10.1007/s11618-012-0299-3

3.

Materialisierungen des Digitalen: hybride Dingwelten

Datenformate vs. Sinne

tcp/ip	mp3
http	jpg
MIDI	mpeg-4

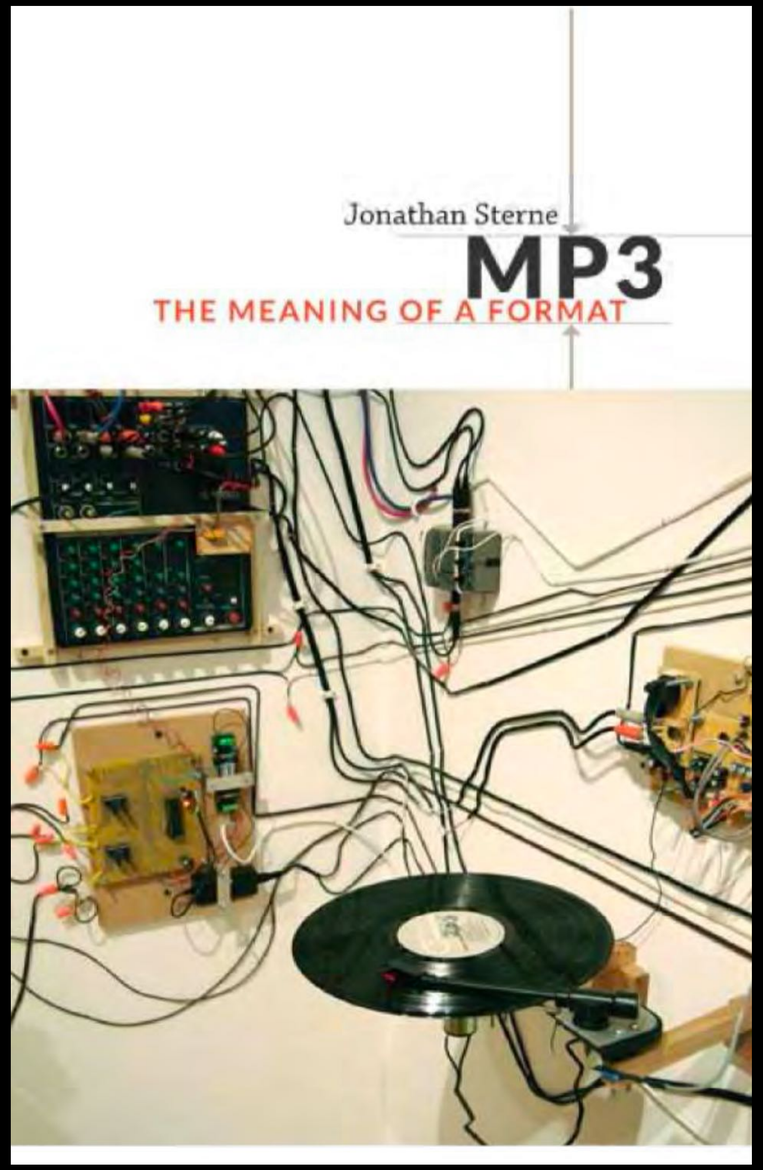
„lock-in“-Phänomen

(MIDI* als

hegemoniales Protokoll)

* Musical Instrument Digital Interface

Lanier, J. (2010). You Are Not a Gadget. Knopf Doubleday Publishing Group.

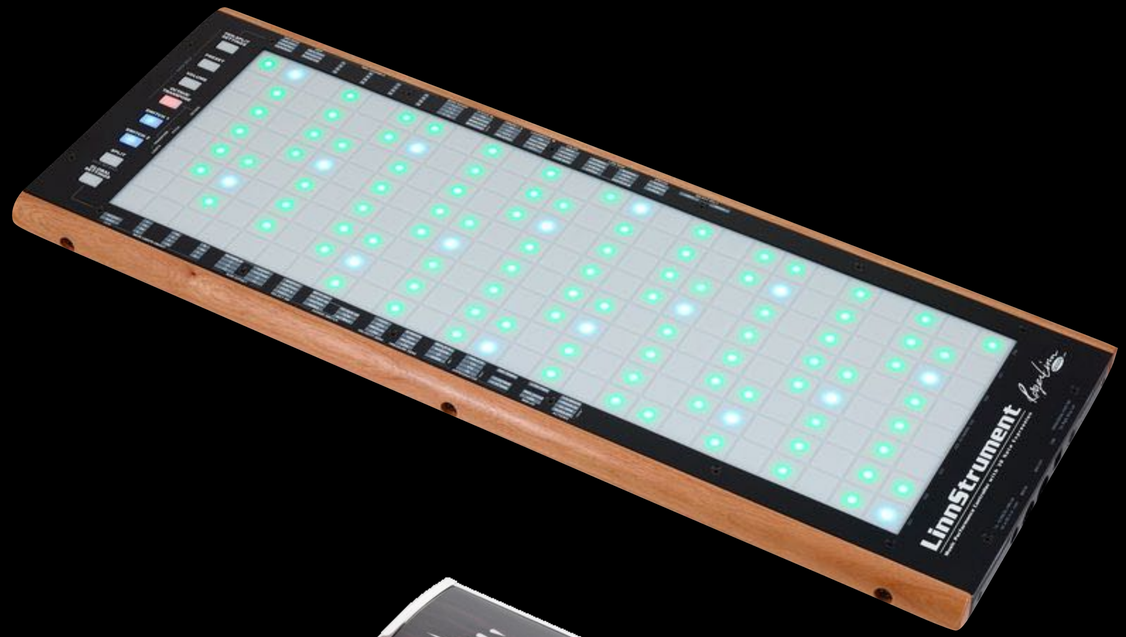


„perceptual technics *monetizes* the flow of media in terms of a measured, estimated, and modeled perceptual capacity“

„It would have been more accurate to call perceptual capital IMperceptual capital, because AT&T was trying to make money from people not hearing.“

Sterne, Jonathan (2012). MP3. The Meaning of a Format. Duke Univ. Press (p. 52)
Lovink, G., & Sterne, J. (2014). Reflections on the MP3 Format: Interview with Jonathan Sterne. In: Computational Culture. http://computationalculture.net/reflections-on-the-mp3-format/

Hardware & Interfaces



„Granularität“

digitaler Hardware im Verhältnis
zu menschlicher Wahrnehmung

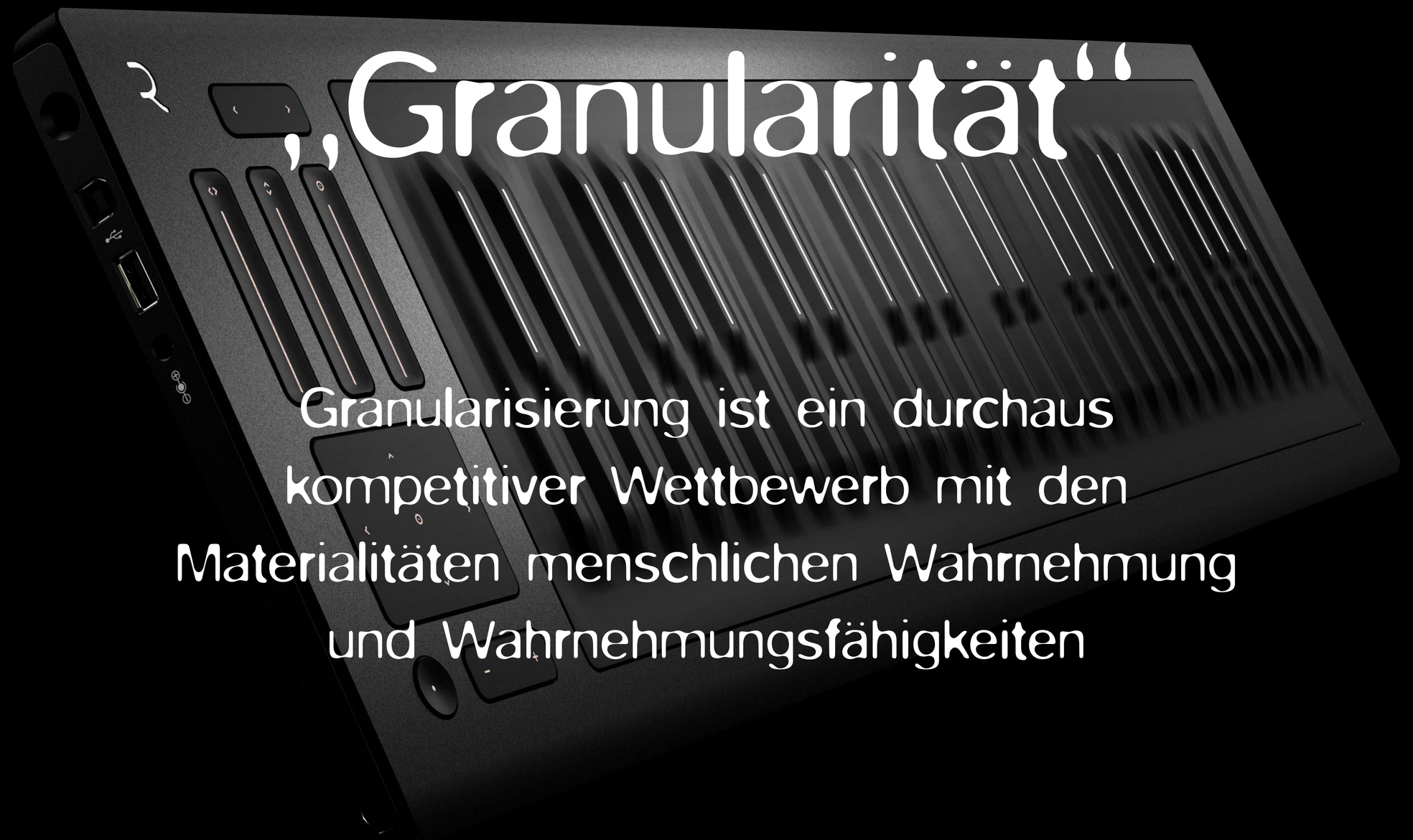
„Granularität“

digitaler Hardware im Verhältnis
zu menschlicher Wahrnehmung

nano-materialien
hypersensitive Interfaces
„Einfaltung“ der Zeit („Her“-Effekt)

„Granularität“

In den drei Sekunden, die unsere „gefühlte Gegenwart“ ausmachen, geschehen ca. 30 Milliarden Taktzyklen der Hauptprozessoren zzgl. 1,8 Billionen Rechenoperationen für Gesichtserkennung und Videomanipulation – und dies nur auf einem einzigen mobilen Gerät [2019].



„Granularität“

Granularisierung ist ein durchaus kompetitiver Wettbewerb mit den Materialitäten menschlichen Wahrnehmung und Wahrnehmungsfähigkeiten

MIDA KuK

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Musikalische Interface-Designs:

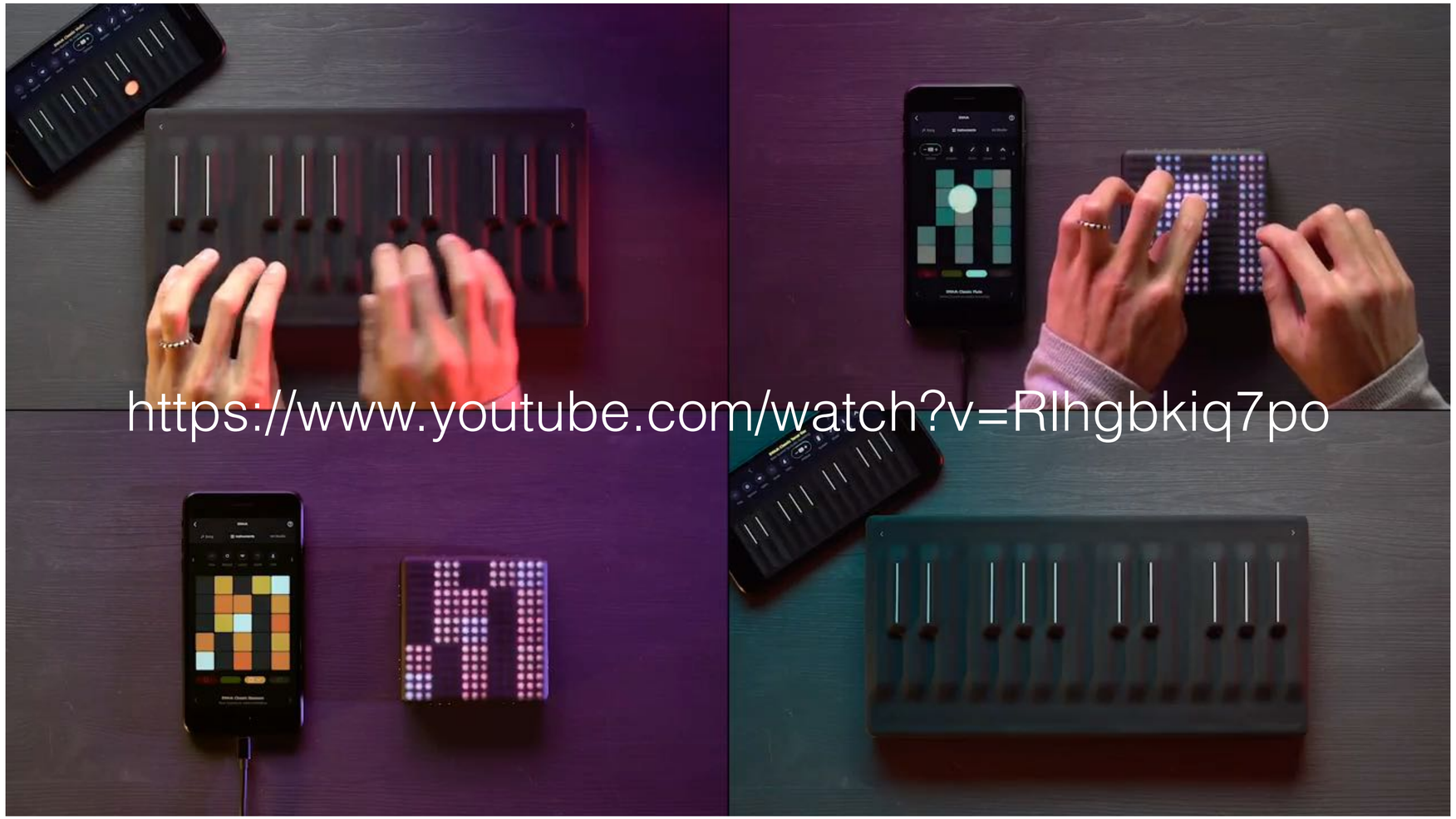
Augmentierte Kreativität und Konnektivität (BMBF, 2017-2021)

Benjamin Jörissen & Michael Ahlers (Leitung)
Martin Donner, Carsten Wernicke

„aframe Handdrum“ (atv inc.)

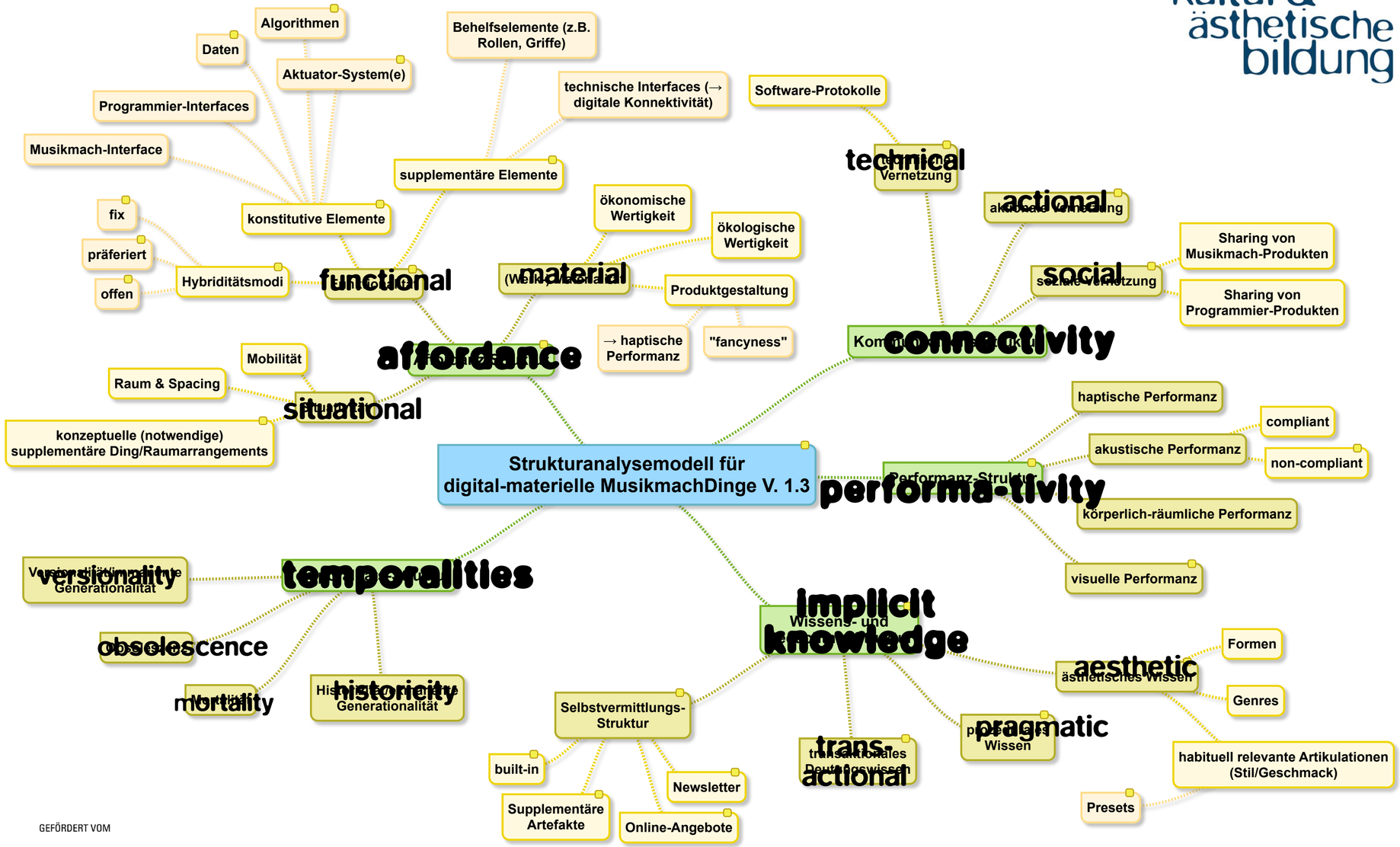
„Linnstrument“ (Roger Linn)

„Seaboard + Blocks“ (Roli inc.)



MIDA KuK

lehrstuhl für pädagogik mit dem schwerpunkt kultur & ästhetische bildung

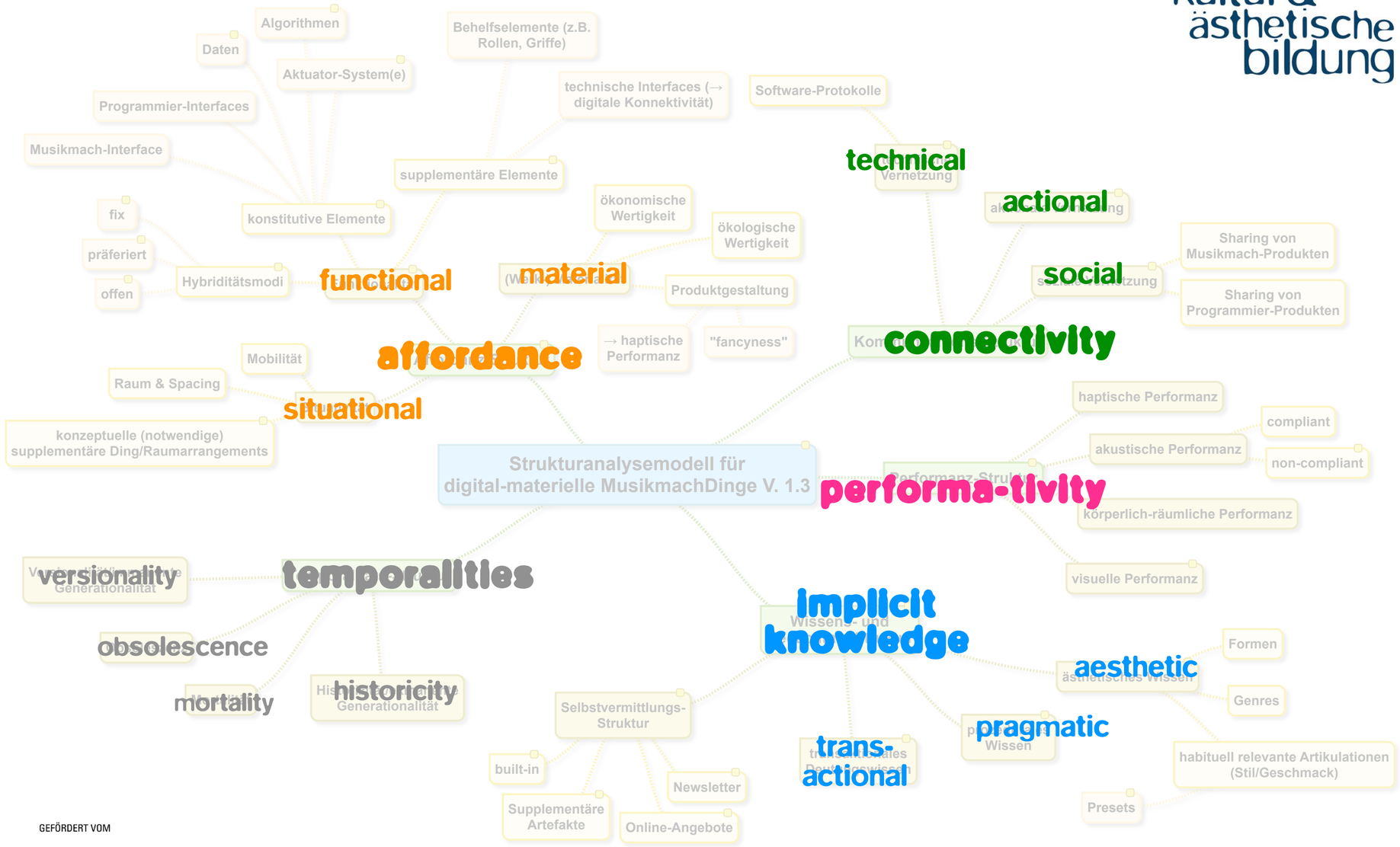


GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

MIDA KuK

lehrstuhl für pädagogik mit dem schwerpunkt kultur & ästhetische bildung

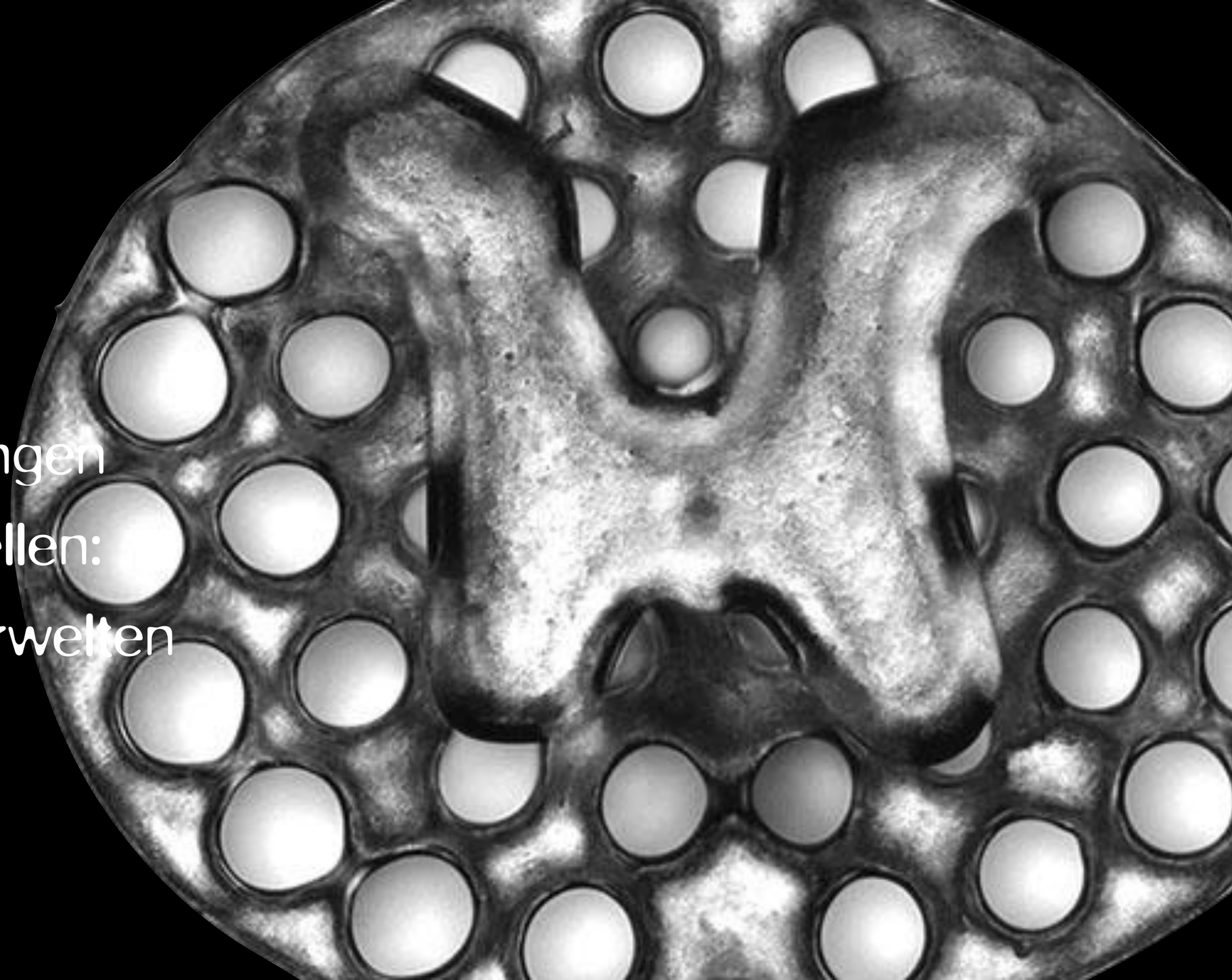


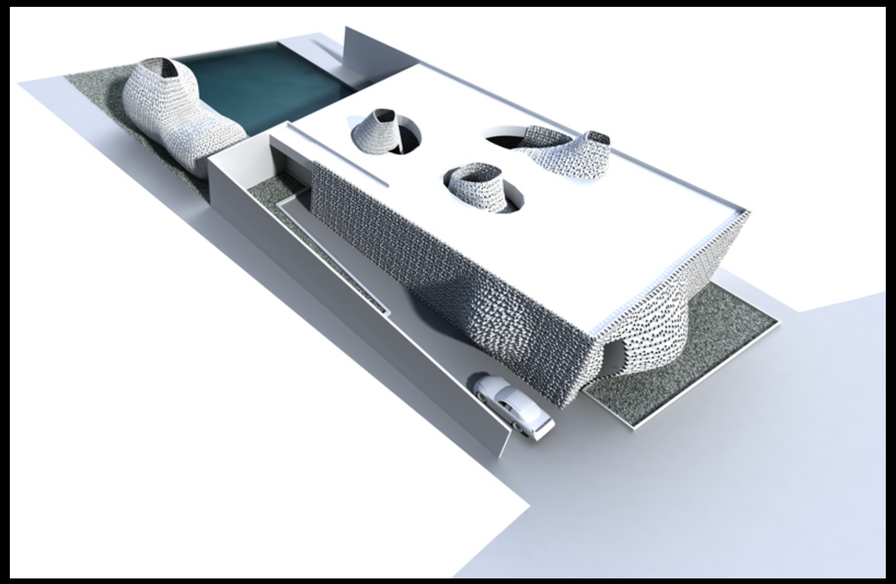
GEFÖRDERT VOM

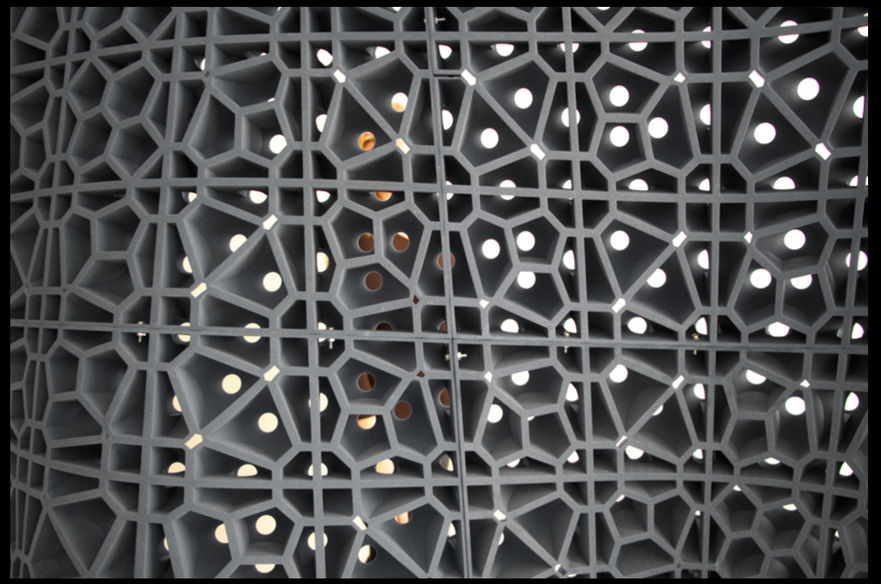
Bundesministerium für Bildung und Forschung

4.

Digitalisierungen des Materiellen: hybride Körperwelten







Form und Materie als „Ausdruck“ von Code

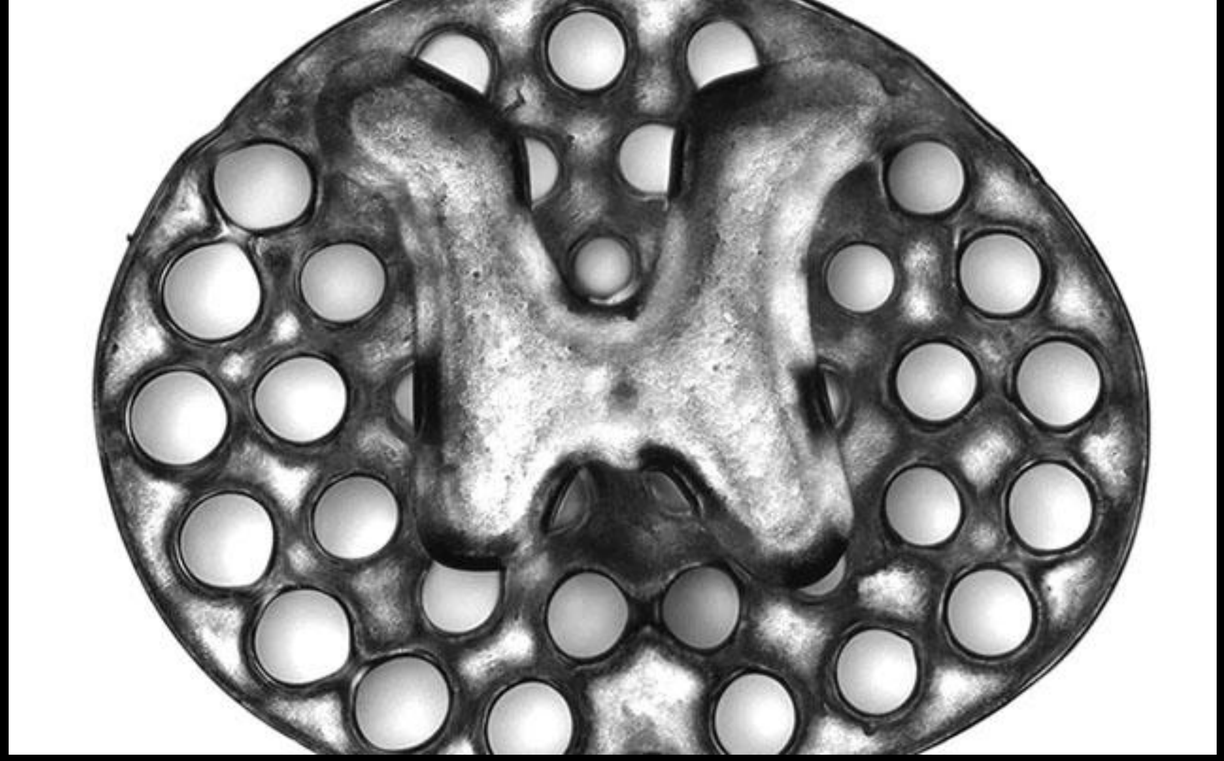
http://www.emergingobjects.com/2013/09/27/concrete/

http://www.rael-sanfratello.com/?p=1771

„Bioprinting“

The Cellink Bio X is a desktop bioprinter. With its three (swappable) print heads, this bioprinter can make truly unique objects. The Bio X is the winner of the 2018 Reddot award and is praised for its responsive Neocortex M1 internal computer coupled with HeartOS, the most powerful bioprinting operating system out there. This allows the user to orchestrate the intricate process of building human tissues. $39,000 - $49,000

https://3dprinting.com/pricewatch/industrial-3d-printer/cellink-bio-x/



Spinal Cord Implant - Printing Scaffolds With Stem Cells

The implants are 2 millimeter in size and are the product of microscale continuous projection printing method (μCPP) tech. μCPP allowed the researchers to print 3D biomimetic hydrogel scaffolds that met the exact dimensions of the rodent spinal cord in 1.6 seconds, so the process is also lightning fast. “*This shows the flexibility of our 3D printing technology*,” said co-first author Wei Zhu, PhD, nanoengineering postdoctoral fellow. “*We can quickly print out an implant that’s just right to match the injured site of the host spinal cord regardless of the size and shape*.” (https://3dprinting.com/bio-printing/spinal-cord-implant-nerve-cell-growth/)

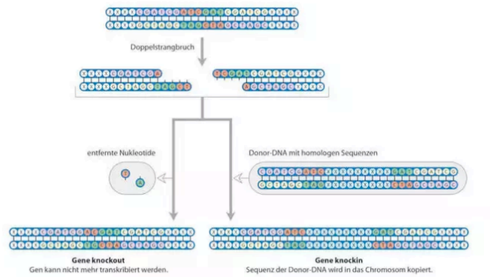
Weitere Information

Arbeitsweise von CRISPR-Cas9

Auf dem Weg zur Therapie

Personalisierte Medizin

Versuche an Mäusen haben gezeigt, dass fehlerhafte Genabschnitte, wie sie auch be
auftreten, durch das Editieren von Genen entfernt und die entsprechenden Krankheits
zum Beispiel Muskeldystrophie Duchenne, Tyrosinämie oder Leber'scher Kongenitale
deshalb davon überzeugt, dass sie durch das Editieren von Genen zum Beispiel Erbkr
denen ein oder mehrere Gene nicht richtig funktionieren.



CRISPR-Cas9 ist beim Editieren des Genoms nur für den ersten Schritt zuständig: das Schneiden der DNA. Geht beim… [mehr]
© MPG/ Art for Science

CRISPR-Cas9, Zinkfingernukleaser
auch schon an HIV-und Krebspatie
getestet worden. Dass das Editiere
erfolgreich eingesetzt werden kan
Muskeldystrophie Duchenne-Patie
CRISPR-Cas9-Behandlung leicht e
das bei dieser Krankheit wegen ei
werden kann.

Auch HIV-Patienten könnten von d
Studie entfernten Wissenschaftler
unverzichtbaren Immunzellrezepto
Nuklease, so dass der Virus die Ze
infizieren und zerstören konnte. Di
Wochen mehr dieser Immunzellen im Blut. Darüber hinaus haben Forscher Teile des
aus der DNA menschlicher Zellen bereits erfolgreich herausgeschnitten. Allerdings s
Genschere resistent zu werden.

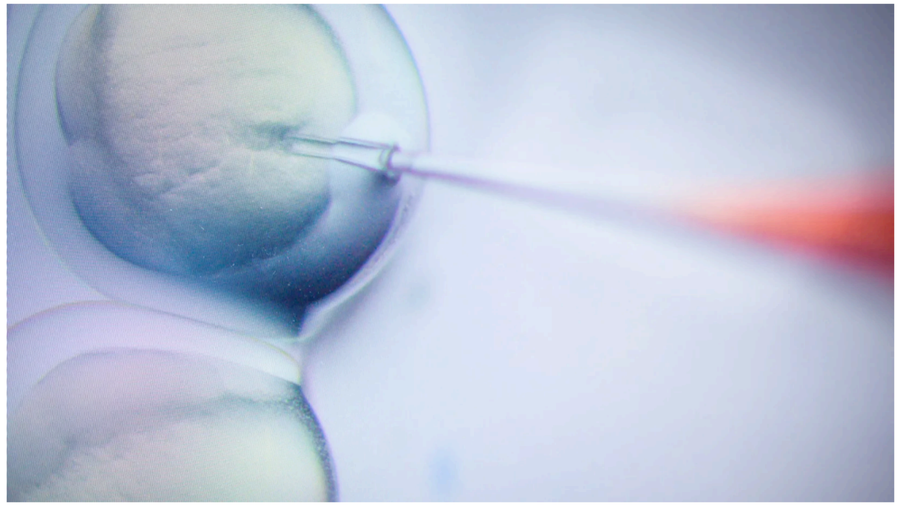
Manche Forscher wollen zudem fehlerhafte Gene in der Keimbahn – also in Ei- und S
dadurch Erbkrankheiten bei Embryonen aus künstlicher Befruchtung verhindern. Solche Eingriffe sind jedoch aus

Crispr-Methode

Verbesserte Genschere könnte fast alle Erbkrankheiten korrigieren

Defekte DNA ersetzen oder löschen: Ein Forscherteam hat eine risikoärmere Variante des Crispr-Prinzips entwickelt. Grundlagenforschung, die zeigt, was bald machbar wird.

21. Oktober 2019, 17:21 Uhr / Quelle: ZEIT ONLINE, dal / 130 Kommentare /



Ein Schritt des Crispr/Cas9-Verfahrens ist in einem Labor am Max-Delbrück-Centrum für Molekulare Medizin in vielfacher Vergrößerung auf einem Monitor zu sehen. © Gregor Fischer/ dpa

Erbkrankheiten zu heilen, indem man defekte Gene aus dem Erbgut schneidet und durch gesunde ersetzt: Das ist das Prinzip der

INSIGHT INNOVATION

Revolution in der Datenspeicherung: Eine Million Filme in einem Millimeter DNA

Digitale Daten lassen sich durch eine neue Technik in DNA-Sequenzen aufbewahren. An der Umsetzung arbeiten Start-ups und Unternehmen wie Microsoft.

Jakob Blume

28.08.2021 - 14:00 Uhr • Kommentieren • 3 x geteilt

https://www.handelsblatt.com/technik/forschung-innovation/insight-innovation-revolution-in-der-datenspeicherung-eine-million-filme-in-eine millimeter-dna/27544074.html?nlayer=Themen_11804704

Synthetic Biology and Artificial Intelligence: Grounding a Cross-Disciplinary Approach to the Synthetic Exploration of (Embodied) Cognition*

Group (ESARG)

nd Technologies

the 1990s of a "body-
birth in the 2000s of
constitution of a new
alled "SB-AI." In this
nits and methodologies
ies of embodied AI, we
lls SB to introduce a
we define as *Chemical*
e of this approach is
are models of minimal
the exploration of
n of the "embodiment

s; minimal cognition;

or Zenil.

Check for updates

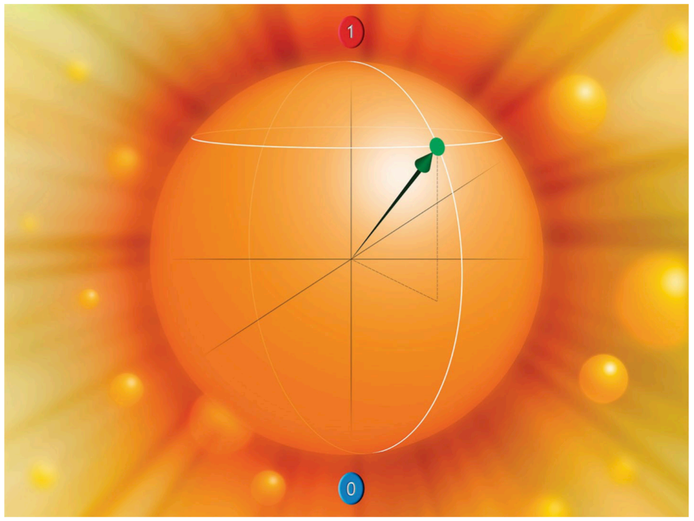
technology feature

Biology begins to tangle with quantum computing

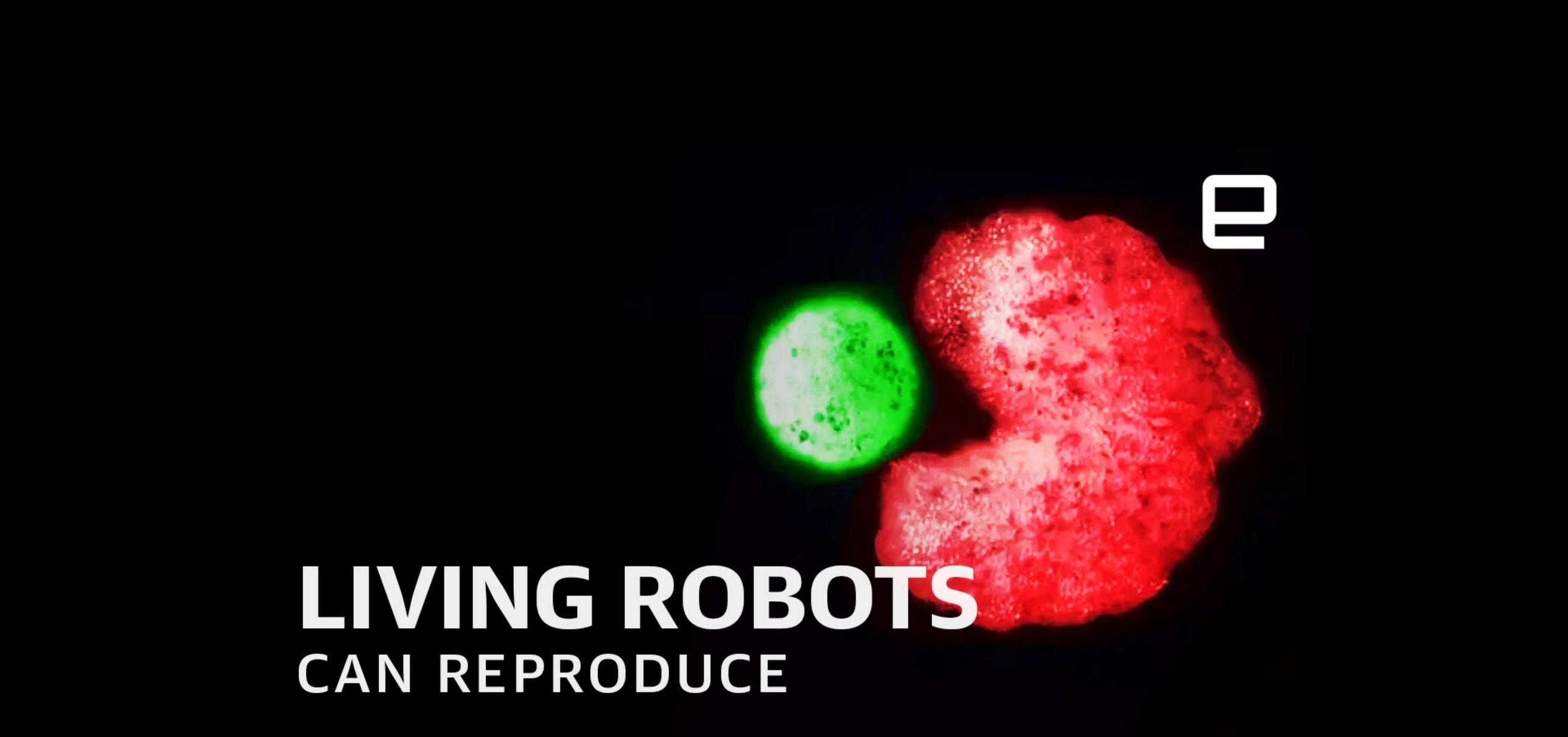
Quantum computing promises plenty, such as how it can massively accelerate some bioinformatics calculations.

Vivien Marx

Quantum computing is a red-hot field. Computer scientist Scott Aronson of the University of Texas at Austin points to a string of assertions about how quantum computers "will soon leave the Earth's fastest supercomputers in the dust."[1] Researchers can find a cornucopia of funding in quantum computing. In its web portal, the large-scale EU Quantum Flagship lists funding projects and describes its intent to "kick-start a competitive European industry" in quantum technologies. A transnational network of European research funders in quantum technologies launched the QuantERA initiative, which has funding resources at https://www.quantera.eu/calls-for-proposals/call-2021. The US Congress passed the National Quantum Initiative Act, which puts in place the National Quantum Initiative Program "to accelerate the development of quantum information science and technology." Aligned with this act, the US National Science Foundation has funded three Quantum Leap Challenge Institutes, and more awards are forthcoming. Quantum Leap is about exploiting quantum mechanics to observe, manipulate and control the behavior of particles and energy



Digital bits are either 1 or 0; quantum bits, or qubits, can be both 1 and 0: they can have a superposition of states. Welcome to quantum computing. Credit: M. Garlick/Science Photo Library



https://www.youtube.com/watch?v=kQ9cciBx_oU&t=88s

V: Digitalität als Herausforderung und Aufgabe der Kulturellen Bildung

YouTube ist Leitmedium und digitaler Kulturort von Jugendlichen

https://www.rat-kulturelle-bildung.de

Empfehlung ⟶ Digitalisierung als Aufgabe und Gegenstand der Kulturellen Bildung verstehen

Angesichts der Studienergebnisse empfiehlt der Rat für Kulturelle Bildung, die kulturelle Dimension der Digitalisierung zu berücksichtigen. Je selbstverständlicher sich Schülerinnen und Schüler auf digitalen Plattformen bewegen, je bedeutsamer Selbstinszenierungsprozesse werden und je alltäglicher Jugendliche Bilder, Sounds und Remixes als kreatives Arbeitsmaterial nutzen, desto wichtiger wird es, in den Schulen und Kulturinstitutionen eine Kultur der Digitalität zu entwickeln. Um kulturelle Veränderungen und Transformationen pädagogisch zu gestalten, Wahrnehmungs- und Reflexionsfähigkeit zu stärken und zugleich Teilhabe zu sichern, bedarf es qualifizierter Angebote Kultureller Bildung. Die Gestaltung auch digitaler Kultur liegt in der Kompetenz und Verantwortung der Kulturellen Bildung; sie ist sowohl im formalen wie im non-formalen Bildungsbereich daraufhin zu stärken.

Empfehlung ⟶ Die Bedeutung der neuen Bildungskonstellation für kulturelle Teilhabe nutzen

Die Akteure der Kulturellen Bildung – in formalen wie non-formalen Kontexten – sind aufgefordert, das hohe Aktivierungspotenzial der audiovisuellen Medien zu nutzen und aufzugreifen, um Formate und Inhalte Kultureller Bildung weiterzuentwickeln. Das bezieht sich auf die eigene Produktion Jugendlicher mit audiovisuellen Medien, auf die Anregung zu eigener künstlerischer Aktivität und Rezeption durch diese Medien sowie zur kritischen Reflexion der mit ihnen verbundenen Qualitäten und Realisierungsformen. Dabei muss der Fokus auf der Exploration neuer Teilhabemöglichkeiten und dem Erkennen und Überwinden möglicher neuer Teilhabehürden liegen.

ALLES IMMER SMART

KULTURELLE BILDUNG,
DIGITALISIERUNG, SCHULE

1. Die sinnliche Wahrnehmung schärfen
2. Reflexion der Wahrnehmung fördern
3. Erlebnisse im digitalen Erfahrungsraum ermöglichen
4. Erfahrungen mit digitaler Materialität machen
5. Neue Wege der Vermittlung beschreiten
6. Mit Verknüpfungen Aha-Erlebnisse schaffen

RAT FÜR
KULTURELLE
BILDUNG

BMBF Förderschwerpunkt

DiKuBi

Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung

http://dikubi.de

- 13 interdisziplinäre Forschungsvorhaben zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung
- 24 beteiligte Hochschulen an 21 Standorten

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Spaces

How should a „virtual museum of the future“ look like?

How do social media change our relationship to the [urban] spaces we live in?

Anyone can write a review on literature and art online today:
How does this change the way we deal with culture?

Practices

How is digital technology changing the way people create art and culture?

How is (post-internet) art education changing in the context of digitalization?

Making music with Apps:
What's new with it?
How do you make music with apps?

Platforms

An online platform to collectively explore the diversity of digital cultures.

What opportunities does e-learning offer for musical learning?

UX-Designs

What new possibilities do music apps offer people with (complex) disabilities?

Dancing algorithms: How digital tools can change dance practices.

Playing music together over wifi: What is changing?

Making music with silicone and software:
How digital materialities change creativity.

Institutions

How does digitalization change the offers of arts & cultural education at adult education centres?

Cultural youth education and the digital challenge: How young people and institutions deal with it.

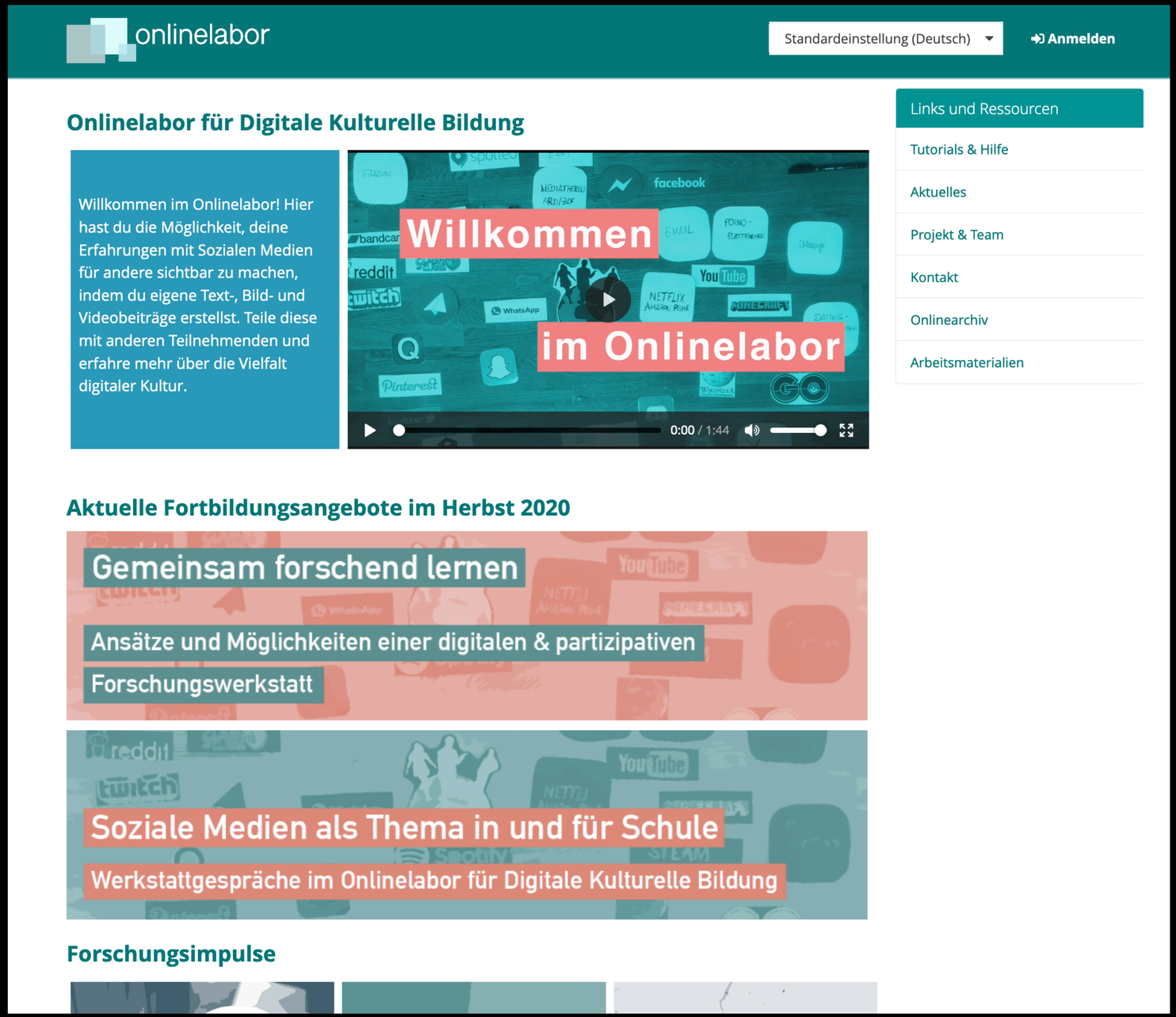
SPONSORED BY THE
Federal Ministry of Education and Research

onlinelabor
für digitale kulturelle bildung

Univ. Kiel

Heidrun Allert
Christoph Richter
Martina Ide
Nick Böhnke
Christoph Schröder

https://digitalekultur.medienpaedagogik.uni-kiel.de/



MuBiTec LINKED

LINKED - Musikalische Bildung in postdigitalen Gemeinschaften

Verena Weidner: Das Verbundprojekt MuBiTec adressiert das besondere Bildungspotential, das sich aus der Mediamorphose künstlerisch-musikalischer Praxis im Kontext digitaler Mobiltechnologien ergibt. Die Teilstudie LINKED untersucht musikalische Bildungsprozesse unter den Bedingungen digital vernetzter Mobiltechnologien. Ausgangspunkt bildet die Technologie Ableton Link, mit der sich jegliche Mobiltechnologie in nicht-hierarchische WLAN-Netzwerke einbinden lässt.

Univ. Erfurt &
FH Potsdam

Verena Weidner,
Marc Godau,
Matthias Haenisch,
Maurice Stenzel

https://www.dikubi-meta.fau.de/linked/

Erfolgsbedingung digitale Dinge: individuelle Anpassbarkeit

interagiert

Kontext Behinderung, aber sensibel!!! Jedenfalls auch in FK. Auch bei musikalischen gefunden.

Memo: "Kompetenz" zur kreativen Umdeutung – "out of the box" könnte Teil von Erfolgsbedingungen sein.

Die Normativität eines Interfaces (z.B. westliche 12-Tonmusik) kann umgedeutet werden, wenn das Interface dazu offen oder unbestimmt genug ist. Dies kann per Design gegeben sein, oder aber aufgrund schlechten Designs, also z.B. mangelnder Passung von Concept Model und materieller Umsetzung.

didaktisch/lerntheoretisch

z.B. Steigerung von Lernfreude

Unterstützung von Lernprozessen

Tracking befördert Selbstverpflichtung und Motivation bei einigen Lernenden

Meta-Memo: gehört deutlich zu einer Logik der Selbstoptimierung und des Solutionismus. Annahme: Widerspruch zB. zu DiKuBi-On

Erfolgsbedingung panoptische digitale Lerndinge: Vertrauen zu Lehrpersonen und in Richtlinien

Digitalisierung als Entkörperlichung

Expressionsflow im Tanz wird gestört

Körperlichkeit digitaler ästhetischer Praxen

Digitalisierung als Interaktionsgewinn

Digitalisierung als Sinnlichkeitsverlust

Digitale Abbildung bereits erfahrener analoger Ausstellungsräume geht mit einem wahrgenommenem Verlust der Aura einher

Nachfrage (BJ): war es nicht eher so (in diesem Rahmen), dass Digitalisierung Alternativen zur Aura bietet (Gamification, Interaktion)?

Digitalisierung gefährdet Aura von Kunstwerken nicht, sondern erweitert diese

spezifische Medialität von virtueller Realität ermöglicht Loslösung von herkömmlichen Zeit- und Raumstrukturen

Multisensorische Wahrnehmung ist ein existenzieller Bestandteil von Ausstellungserfahrung für Rezipient:innen und Kurator:innen

Rezipient:innen kritisieren den Verlust der Aura durch die Digitalisierung bei "Twin-Ausstellungen"

Diese Perspektive ist bei TP Bayreuth rekonstruierbar. Hier wird formuliert, dass kein Aura-Verlust auftritt, sondern die mediale Reproduktion führe "vielmehr zu einer Begleitaufgang besonderer künstlerischer Qualität, die zu einer gröberen gesellschaftlichen Aufmerksamkeit führt. Erst durch die mediale Zuschreibung erhalten Werke folglich eine besondere auratische Wirkung" (Liedel, 2021, S. 25). Es wird dann darauf verwiesen, dass an die Stelle der Einmaligkeit des Werks "eigene mediale Eigenschaften und Besonderheiten" (ebd., S. 25) treten. In der Auseinandersetzung mit diesen medialen Eigenschaften wird dann u.a. postuliert, virtuelle Ausstellungsräume könnten als "Interaktionsräume" verstanden werden, "in denen Rezipient:innen in Interaktion mit den kulturellen Gegenständen angeregt werden sollen" (ebd., S. 79). Fragen der "Interaktivität des Museums und der Verfügbarkeit museeller Artefakte sowie die daraus resultierenden Konsequenzen für kulturtheoretische Überlegungen des Aura-Begriffs [können] als zentral angenommen werden." (ebd., S. 38). Es wird moniert, dass die Sozialitätsdimension von virtuellen Ausstellungsräumen in bisherigen Konzepten (die ja untersucht wurden) kaum berücksichtigt wurde (vgl. ebd., S. 62). Im Anschluss an Mead wird vorgeschlagen, virtuelle Ausstellungsräume als symbolisch-interaktive Erfahrungsräume zu fassen. Das andere TP beschäftigt sich zudem mit Fragen der Interaktivität in einer Designperspektive der User-Experience-Forschung. >>>

>>> Man könnte also in einer Metaperspektive den Forschungsansatz des gesamten Projekts als ein Beispiel dafür sehen, wie Digitalität-Forschung anzatzen kann, um Alternativen zum Aura-Konzept, das nicht mehr greift, zu findenbegründen. Die Art und Weise, wie digitale Ausstellungsräume konstruiert werden, ist eine Wissenschaftliche Praxis, die Aufschluss darüber geben kann, welche Dokumente dafür, dass Interaktions- und Erlebnisgedanke in den Vordergrund rücken, wenn z.B. Designperspektiven und damit Prozesse der Erfahrung ("User Experience") inkludiert werden oder Modalitäten untersucht wird.

hat Einfluss auf

Pfeil meint: die pädagogische Modellierung entscheidet darüber, ob Digitalisierung als Interaktionsgewinn oder als Sinnlichkeitsverlust wahrgenommen wird

Fokusverschiebung erfolgt gegenstandstheoretisch in Bezug auf das Ausgestellte.

Fokusverschiebung von materieller Präsenz zur virtuellen Rezeptionsstruktur erfordert neue Vermittlungsstrategien (vgl. Liedel, 2019)

vlg. Jörissen - Memo aus Second Life-Ethnographie: VR wird als responsiver erfahren als materielle.

Digitalisierung (z.B. des Museums) als Praxis der Redefinition von Kulturrezeption

Multiinstrumentailsmus im Produktionsparadigma → Youtube
Handwerk als Wurzel, postdigitale Produktion als Äste → neue Praktiken als Horizonte strukturell einbeziehen
digitaler Raum als globaler Raum von westlich-kulturzentrierter Fokussierung lösen, schon nciht mehr für Migrationsgesellschaften inklusiv, Diversity!

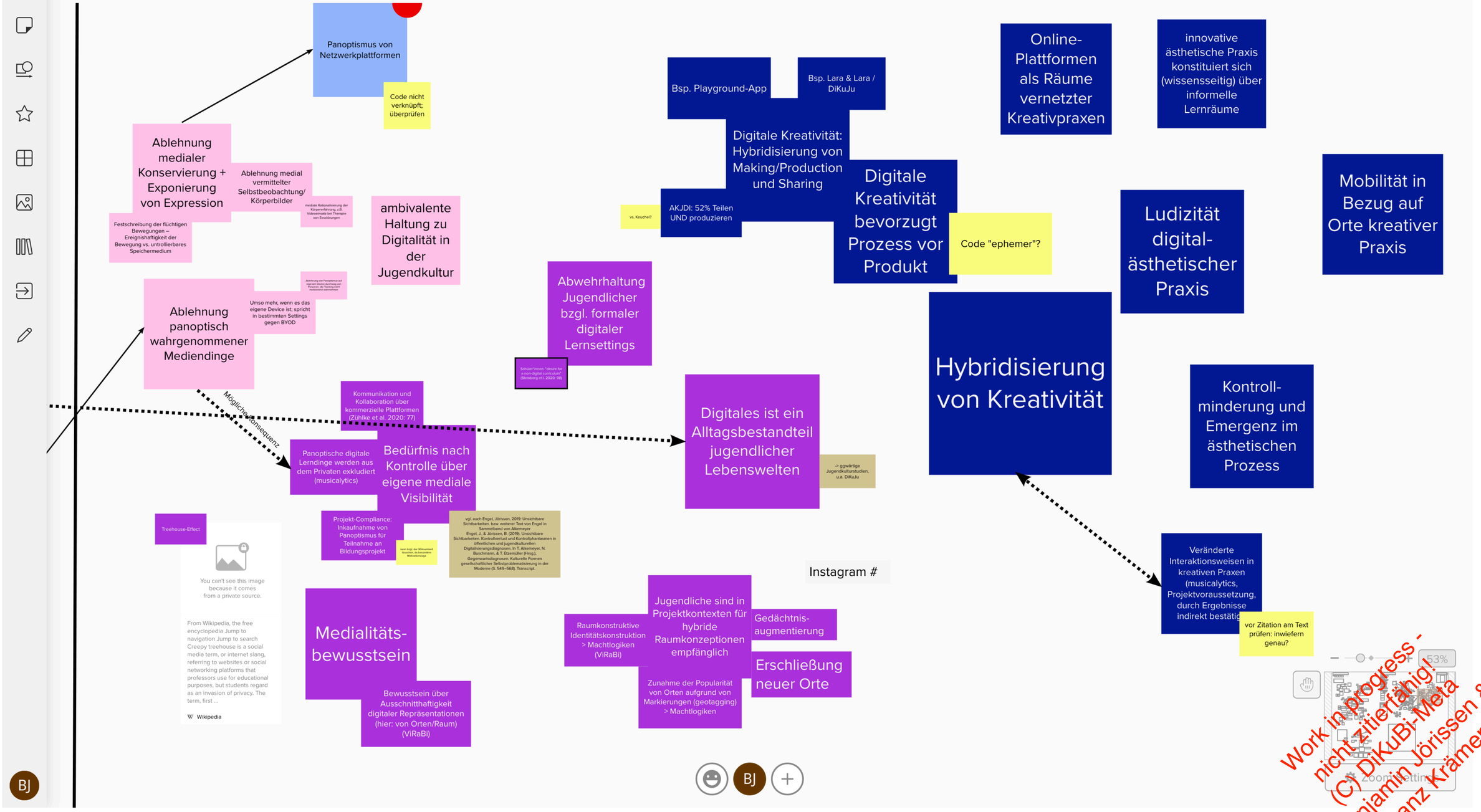
e Programmplanung in
vachsenenbildung
uf den drei Ebenen
-, Meso- und
bene päd. Handelns)
nt werden.

BJ

Work in progress - nicht zitierfähig!
(C) DikuBi-Meta
Benjamin Jörissen &
Franz Krämer

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

https://www.dikubi.de/projekte/dikubi-meta/



Work in progress - nicht zitierfähig!
(C) DiKuBi-Meta
Benjamin Jörissen &
Franz Krämer

https://www.dikubi.de/projekte/dikubi-meta/

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

dynamische Innovationszyklen digitaler Märkte

erfordert

Sicherung bei?

unübersichtlicher Digitalmarkt > Distanzierte Haltung (Digitalität)

prof. Haltung= Klientelsicht+ Digitalkomp.+ Unterrichtsdidaktik

Die Professionelle Haltung (gegenüber dem Einsatz digitaler Dinge) resultiert aus dem Zusammengreifen von
a) Klientelkonstrukt, b) Digitalitätskonstrukt und
c) Unterrichtsdidaktik.
Sehr wichtiger Code für Praxisentwicklung!

Nutzung von Technologien in Bildungsangeboten, aber instrumentell

Medial vermittelte Beobachtung ermöglicht Multiperspektivität

Dimensionierung bei AKJDI: Typ: Digitalität als Bestandteil der kulturellen Sphäre; Typ: Digitalität und Kultur als voneinander getrennte Sphären; Typ: Digitalität und Kultur als sich überschneidende Sphären

Dimensionierung bei be_smart:
Typ: Defizit + kompensatorisches Tool + Musiktheorie&Insturmentenkontrolle;
Typ: Potenzial/pos. Ableismus + indiv. Anpassung digitaler Musikinstrumente + prozessorientiertes Musizieren

Wissen um Biograph. Bedeutung des Digitalen für Jugendliche

verweist auf Notwendigkeit von

verweist auf Notwendigkeit von

(mangelnde "digitale Allgemeinbildung")

PDF k...

Weiterbildung Digitalität/ Digitalisierung (Fachkräftesicht)

Reduktion des Begriffs "Digitalität": SAmr

Angebotsplanung: Reduktion des Begriffs "Digitalität" auf Medieneinsatz

Hegemoniale werkorientierte Sicht auf KuBi > Distanzierte Haltung (Digitalität)

geht einher mit

Digitale Abwehrhaltung > Selbstbestätigung analoger Praxis

Code-Memo: Eine ablehnende Haltung gegenüber dem Digitalen (hier: hochkultureller Habitus) führt dazu, dass digitale Geräte nur unter prädigialer Perspektive zum Einsatz kommen, also allenfalls als Appendix, nicht aber in ihren eigenen Potenzialen exploriert und erschlossen werden.

Dadurch kann die eigene Haltung nicht als Problem in den Blick kommen, also keine prof. Reflexion, also keine Entwicklung von Praxis.

"Hegemoniale Sicht" z.B. durch kulturkonservative Haltung bedingt (Bsp. klass. Musikinstrumente)

Bei digitaler Beschäftigung steht der Prozess, nicht das Produkt im Fokus

Ressourcen: zeitlich, finanziell, personell (Fachkräftesicht)

Generierung von Orientierungswissen

Steigerung von Kreativität (Selbst-einschätzung)

Steigerung von gestalterischen Fähigkeiten

BJ

Work in progress, nicht zitierfähig!
(C) DiKuBi Meta
Benjamin Jörissen & Franz Krämer

https://www.dikubi.de/projekte/dikubi-meta/

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

VI: Kulturelle Resilienz:

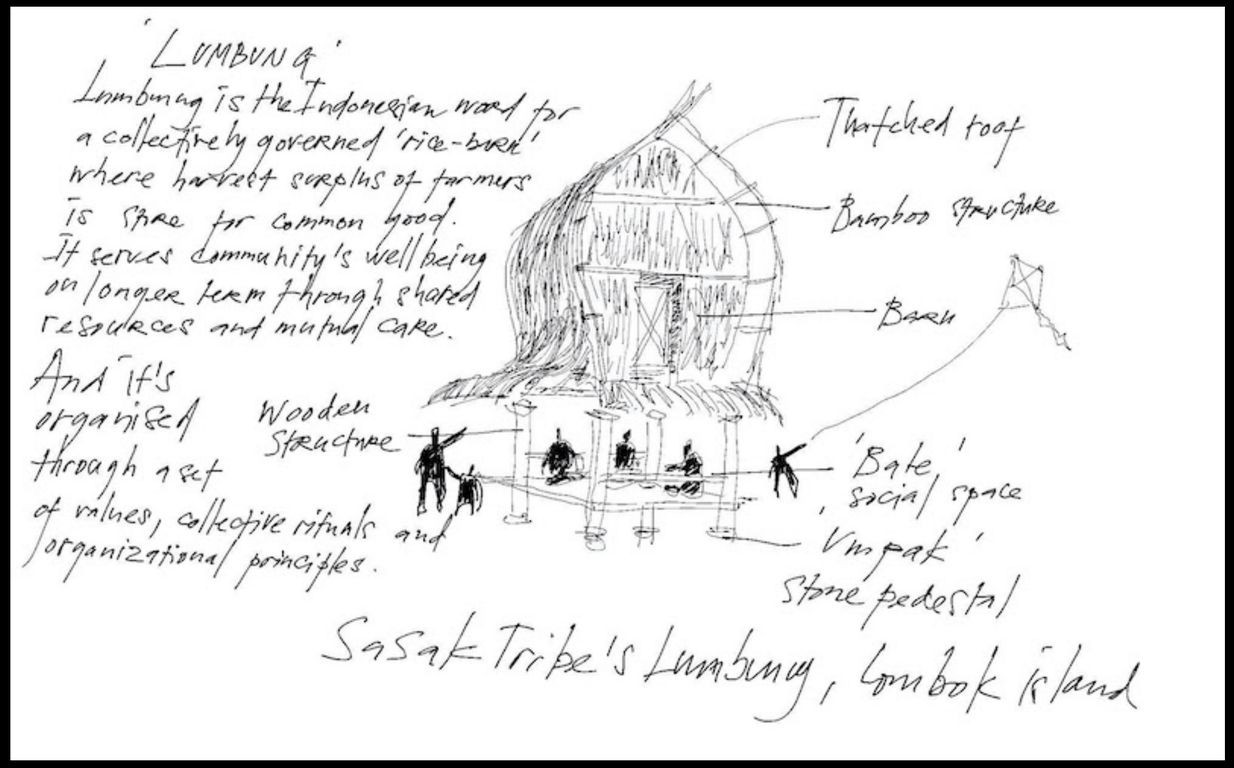
das Beispiel Lumbung / documenta fifteen

lumbung[dot]space: coming soon in June 2021

Illustration by Ade Darmawan

The practice of “lumbung"—which literally translates to "rice barn"—points to a varied and long tradition in rural Indonesia, which has been absorbed in different ways into contemporary society. Instead of a thematic interlacing, documenta fifteen attempts to translate lumbung’s history and rich cosmology into mechanisms and structures of common governing.

documenta FIFTEEN



https://www.biennialfoundation.org/wp-content/uploads/2020/06/lumbung.jpg

https://lumbung.space/

documenta fifteen

821 Abonnenten • 17 Videos

Official YouTube channel of documenta fifteen. June 18 – September 25, 2022.

ABONNIERT

Neueste Videos von documenta fifteen

lumbung calling: Regeneration

300 Aufrufe • vor 3 Wochen

documenta fifteen

lumbung calling: Regeneration Saturday, October 2, 2021 2.30 pm (CET), 3.30 pm (IDT), 6.30 pm (KGT), 7.30 pm (WIB) In English ...

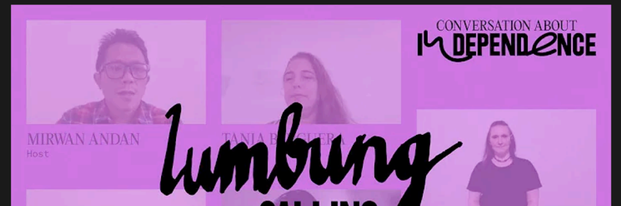
lumbung calling: Sufficiency

349 Aufrufe • vor 1 Monat

documenta fifteen

lumbung calling: Sufficiency Saturday, September 4, 2021 8.30 am (AST), 9.30 am (ART), 2.30 pm (CET), 7.30pm (WIB) In English ...

+8 MEHR

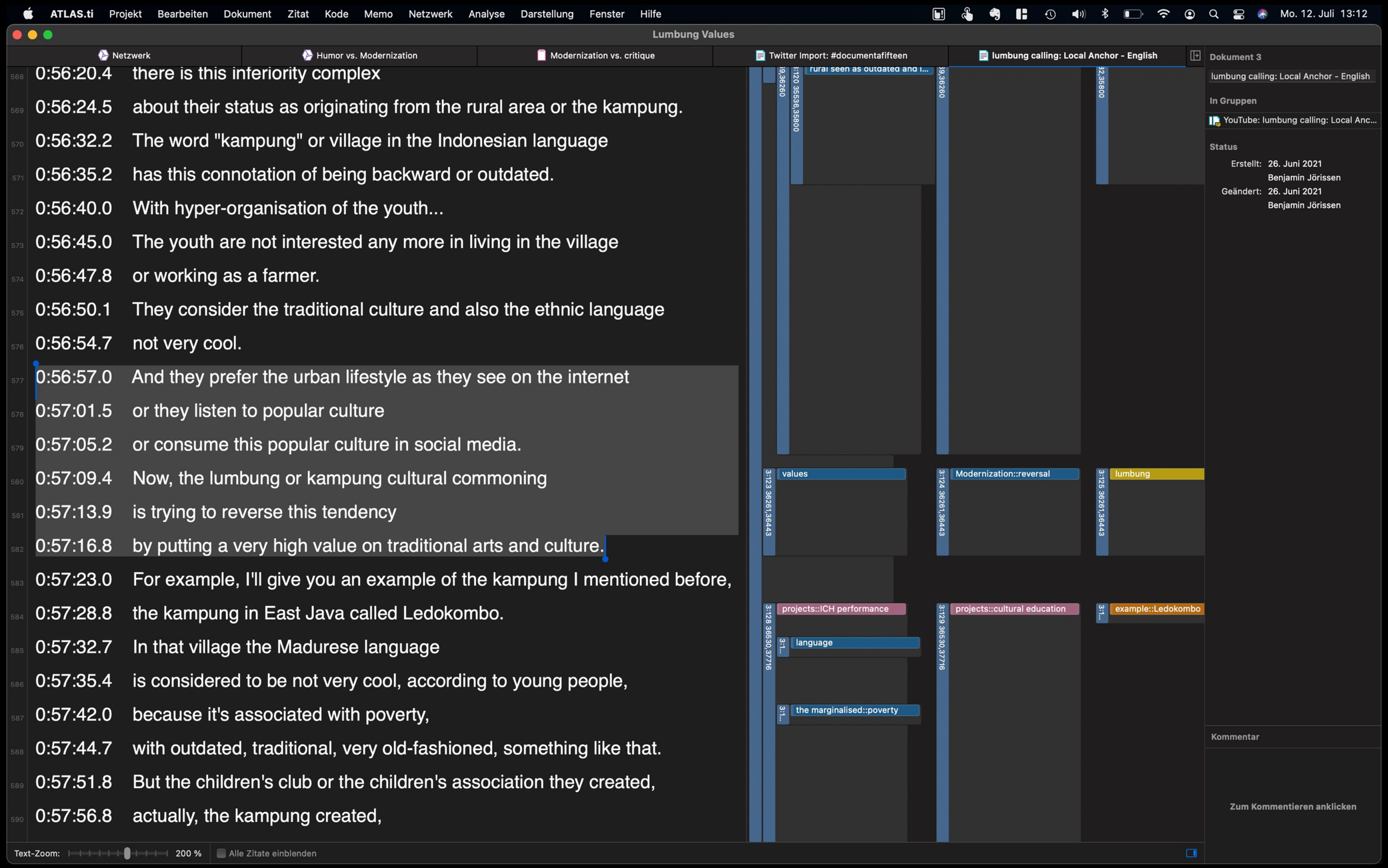


lumbung calling: Unabhängigkeit

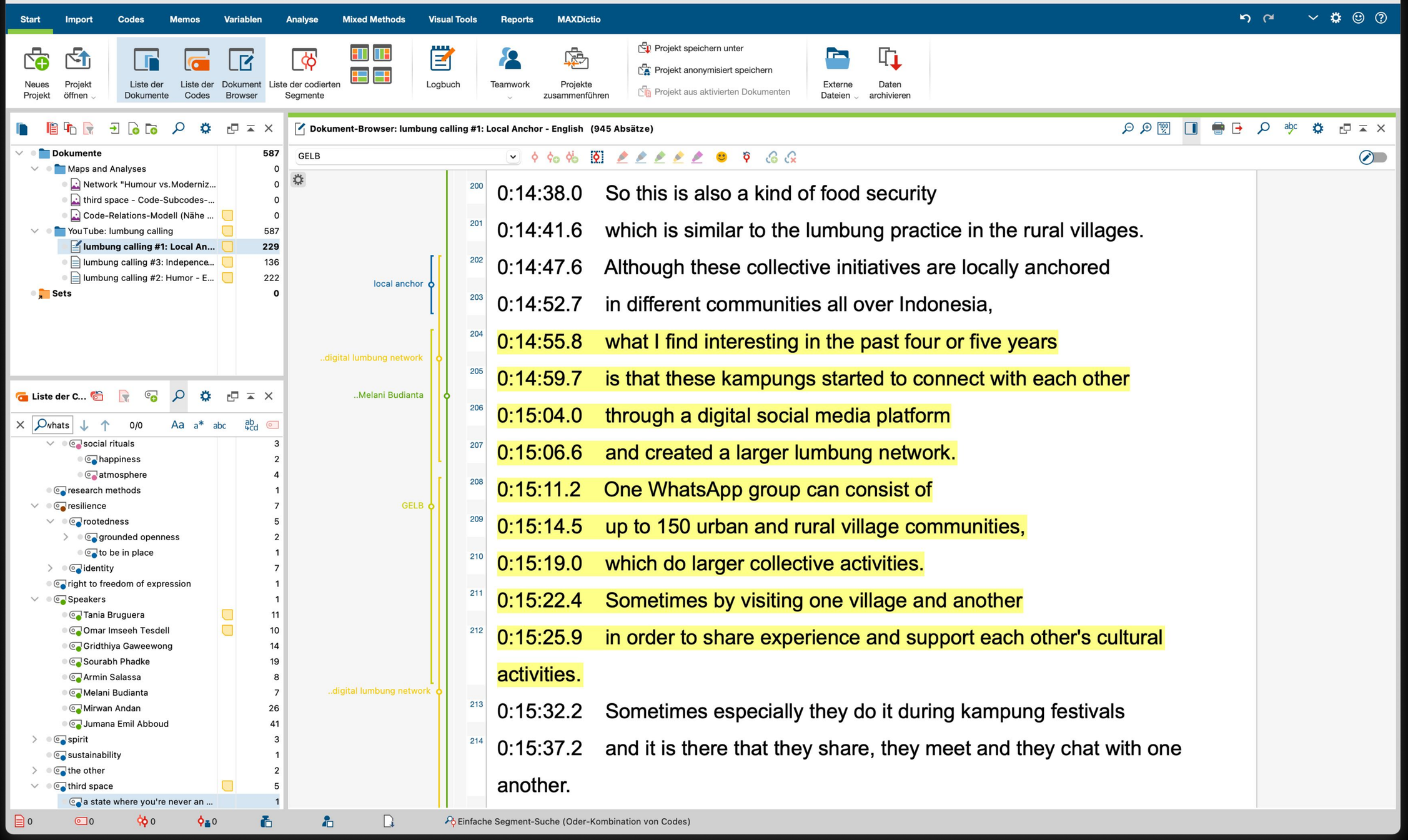
690 Aufrufe • vor 5 Monaten

documenta fifteen

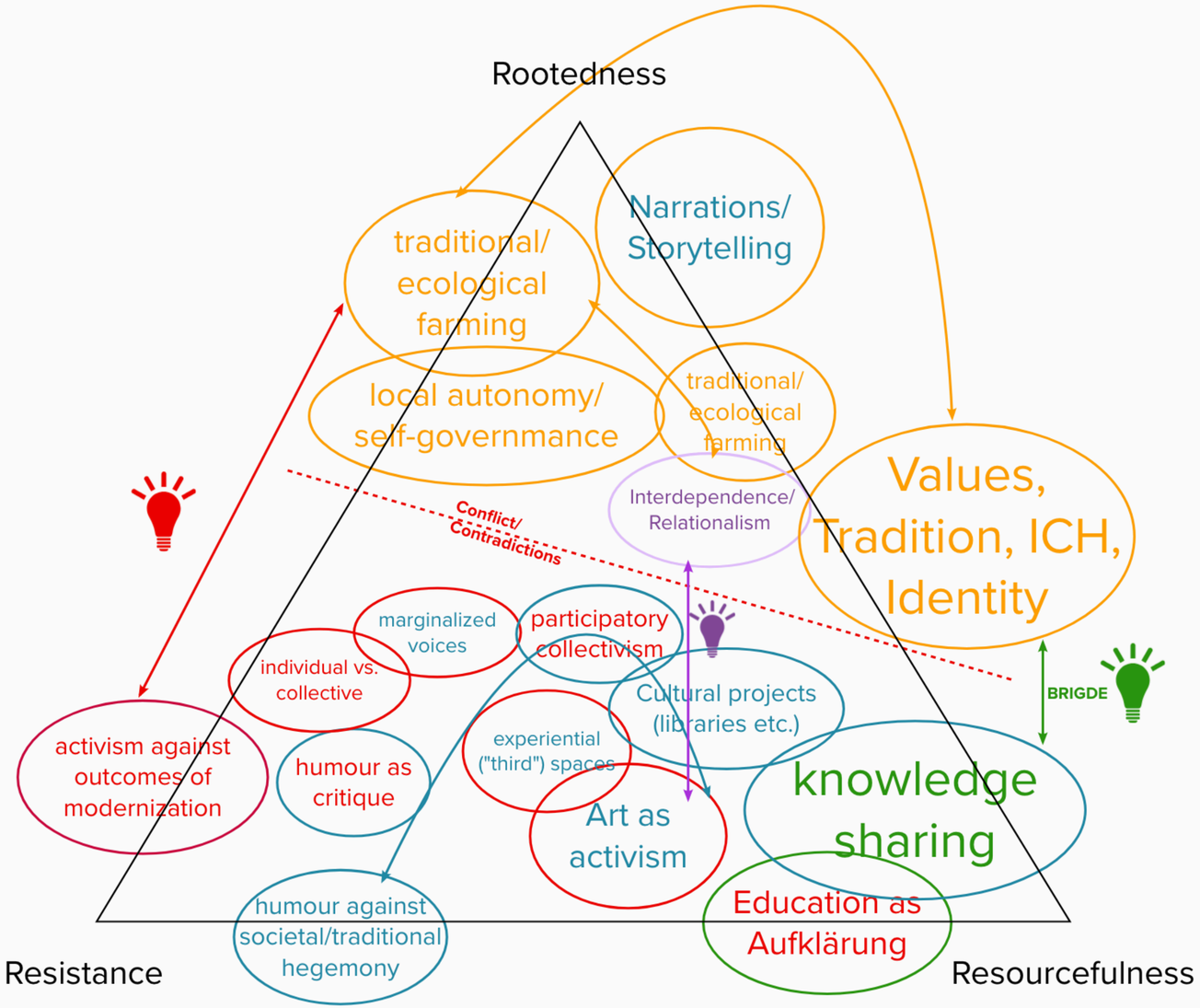
lumbung calling: Unabhängigkeit Samstag, 5. Juni 2021 8.30 Uhr (CDT), 14.30 Uhr (MESZ), 15.30 Uhr (EEST), 19.30 Uhr (WIB) In ...



Lumbung Calling: Local Anchor https://www.youtube.com/watch?v=XZn_2MErvLM



Lumbung Calling: Local Anchor https://www.youtube.com/watch?v=XZn_2MErvLM



Tradition(alism)

Symbolic Sharing

Knowledge

Ontology

Action

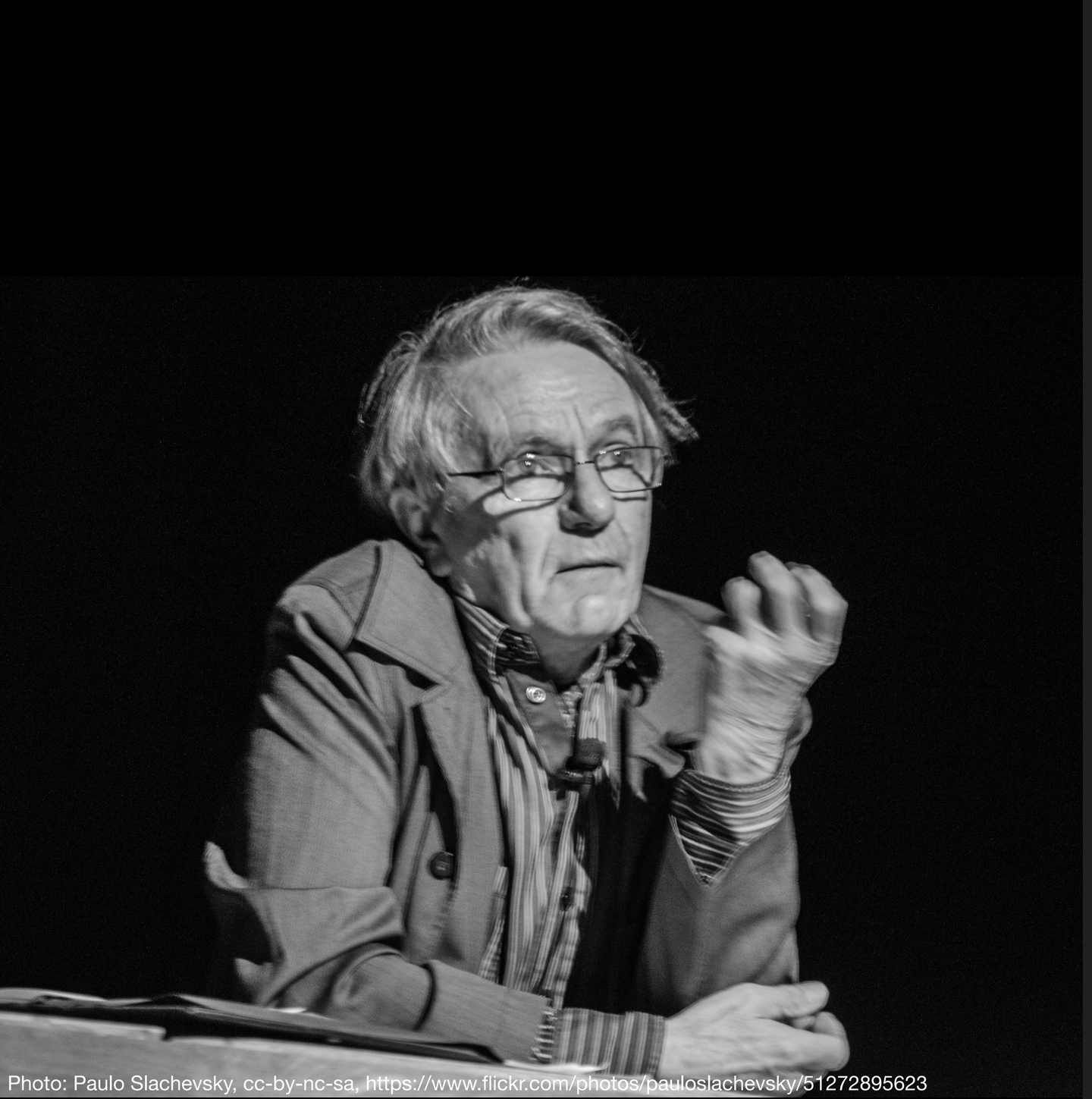
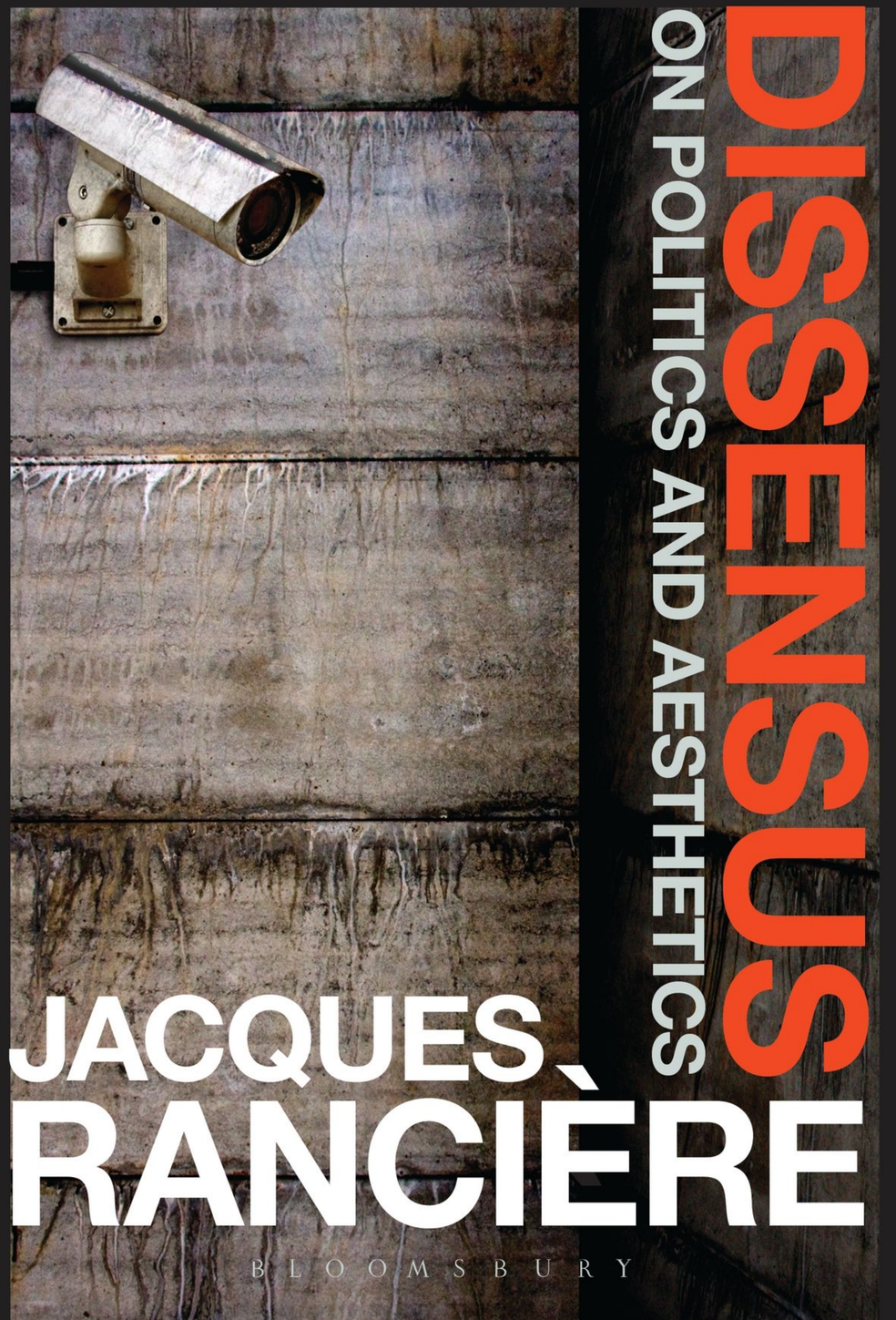
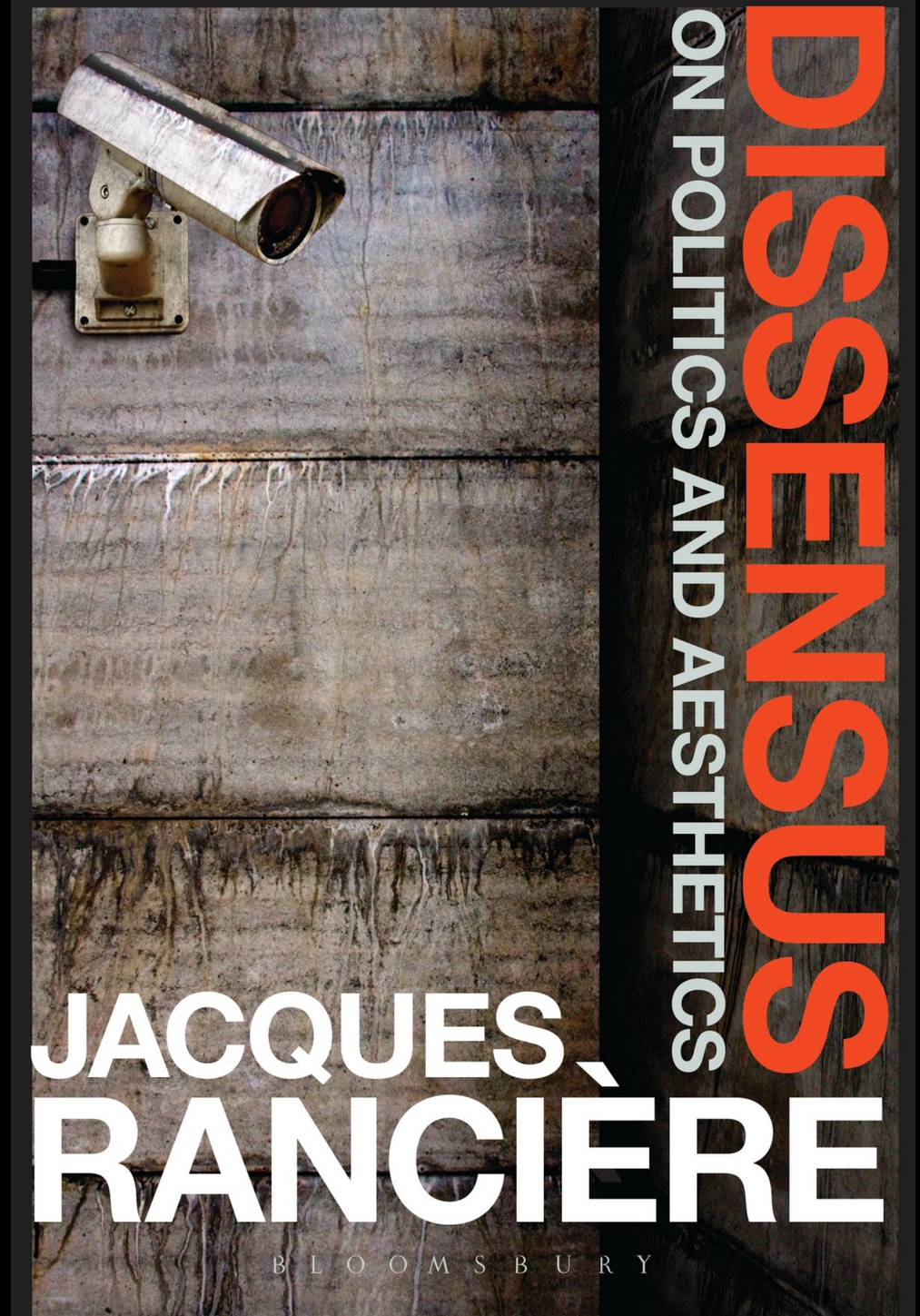


Photo: Paulo Slachevsky, cc-by-nc-sa, https://www.flickr.com/photos/pauloslachevsky/51272895623



„A dissensus is not a conflict of interests, opinions or values; it is a division inserted in ‘common sense’: a dispute over what is given and about the frame within which we see something as given.“

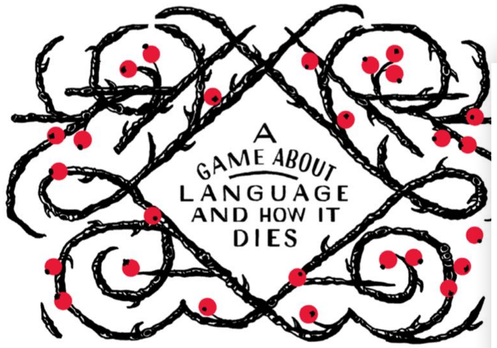
(Rancière, Dissensus, 69)



VII: Digitale Kultivierung als Beitrag zu kultureller Resilienz

Prof. Dr. B. Jörissen – benjamin.joerissen@fau.de

DIALECT



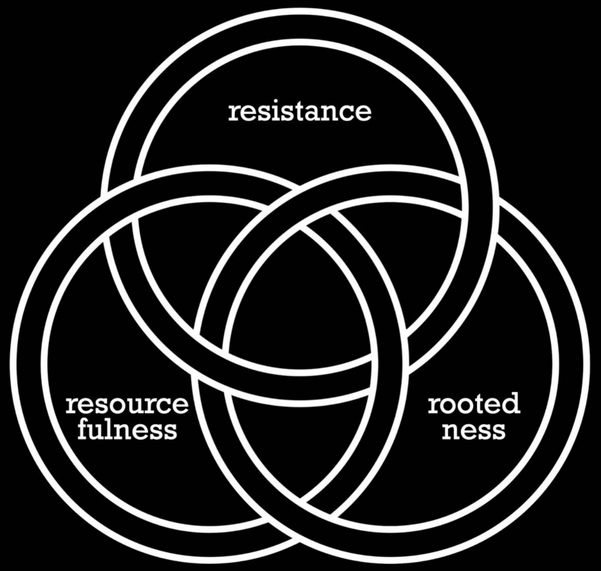
Kathryn Hymes
Hakan Seyalıoğlu

THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE.

Language tells a story. Woven into the way we speak, we reveal what we care about, where we come from, and who we are. It changes as we change. More than ever, we now stand at a critical juncture. Far beyond the natural pace of change, the world is losing languages at an alarming rate. They are being lost to the mundane everyday pressures of money, violence, social prestige, climate change, and frayed community. As global communication connects us it also risks compromising our cultural core. Right now, almost ten percent of languages on Earth have fewer than ten speakers. In embracing what brings us together, we threaten to erase what makes us special.

What happens when a language is lost? The world takes another step towards sameness and we lose a shade of humanity. This may seem inevitable as we hurtle headlong into the singularity, but it is far from it. In order to fight this future, we must fight to understand it.

THIS IS A GAME ABOUT LANGUAGE AND HOW IT DIES.



https://
thornygames.com/
pages/dialect

NEVER ALONE

‹KI$IMA INNITCHUNA›

WINNER GAMES FOR CHANGE MOST IMPACT 2015

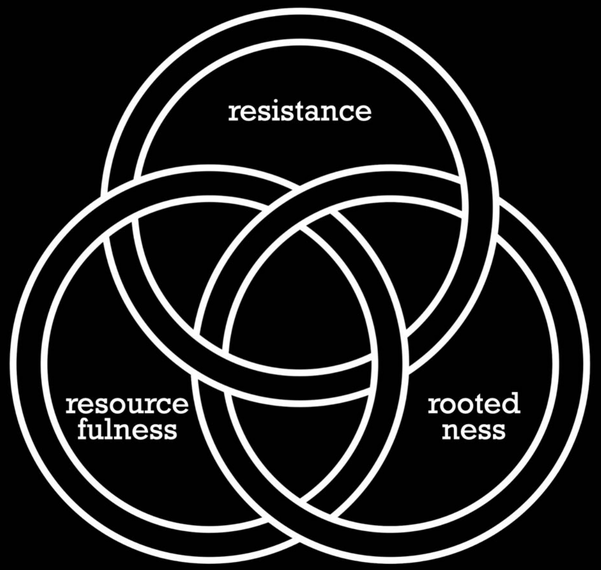
WINNER GAMES FOR CHANGE GAME OF THE YEAR 2015

WINNER DESTRUCTOID PAX PRIME EDITOR'S CHOICE 2014

NOMINATED DICE BEST GAME DIRECTION 2015

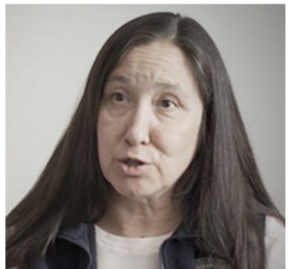
WINNER BAFTA BEST DEBUT 2015

Never Alone (Kisima Ingitchuna) is the first game developed in collaboration with the Iñupiat, an Alaska Native people. Nearly 40 Alaska Native elders, storytellers and community members contributed to the development of the game. Play as a young Iñupiat girl and an arctic fox as they set out to find the source of the eternal blizzard which threatens the survival of everything they have ever known.



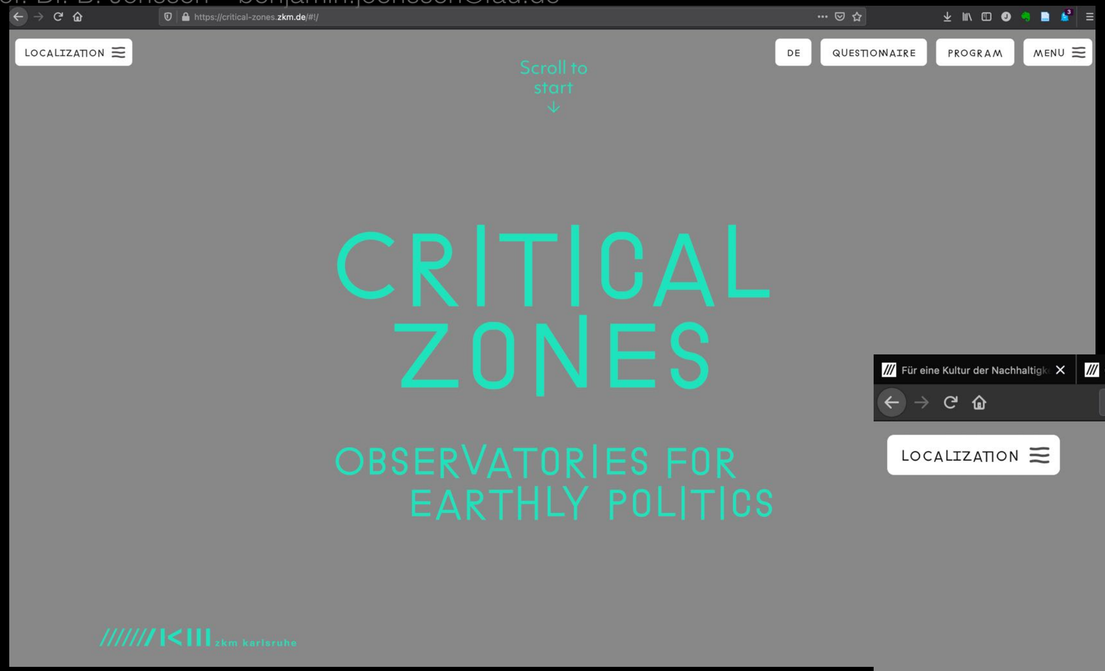
http://
neveralonegame.com

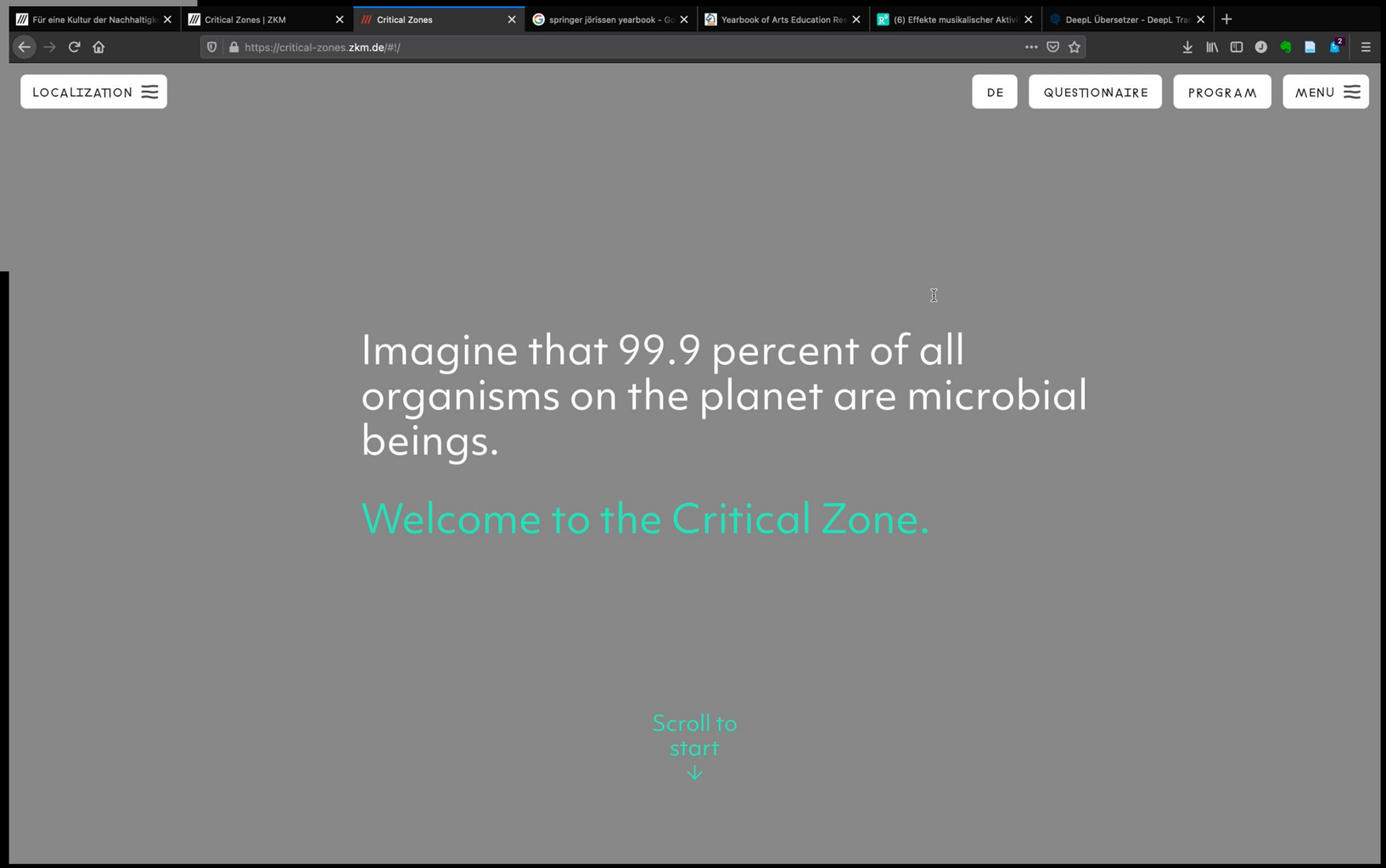
Never Alone is the product of an uncommon partnership of Alaska Native community members and game developers. Through all stages of development members of both communities met extensively to ensure that all creative and business decisions were appropriate considered and supported the goals of all stakeholders. Thoughout the game and in supporting material players will hear directly from members of both communities who were instrumental in shaping the game.



Prof. Dr. B. Jörissen – benjamin.joerissen@fau.de

https://critical-zones.zkm.de





THE SKIN OF RUINS

F. Léaustic
K. Boutin & D. Broner (DVTK)
M. Tamimy (CyberSuper)

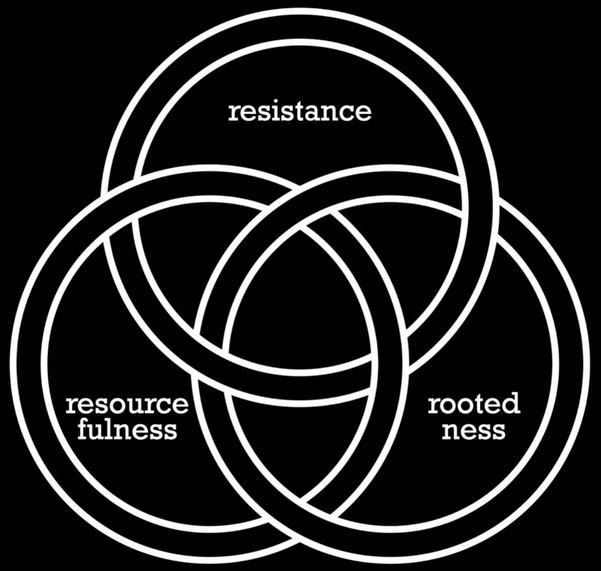
The Skin of Ruins is a continuously changing environment. Each time you visit, you will be able to see the changes it undergoes. The future of this universe is uncertain: your interactions may cause this ecosystem to decline and then disappear. You can fly over it without fear of having an impact on it. On the other hand, a simple click can have disastrous consequences on its development. Fortunately, another entity is floating on the surface.
If you come into contact with it, it will give you the ability to change shadows into light. Take care of it so that others can benefit from it.

Nemo Biennial in 2017, involving phytoplankton, unicellular organisms at the origin of the creation of life.

To create this atypical adventure in which the visitor can take part, this researcher has joined forces with three other artists:
Kim Boutin and David Broner (DVTK) as well as Michaël Tamimy (CyberSuper).

Thanks to an infinite repetition of random cycles on which the visitor can act, the artists bring to this universe one of the fundamental characteristics of the living: none of them has any certainty as to the evolution of this universe after it has been put online. This work, which the four artists wanted alive, seeks to question our vision of the world, meaning that we should escape the impasse of an anthropocentric vision of our relationship to the environment on which we act and vice versa.

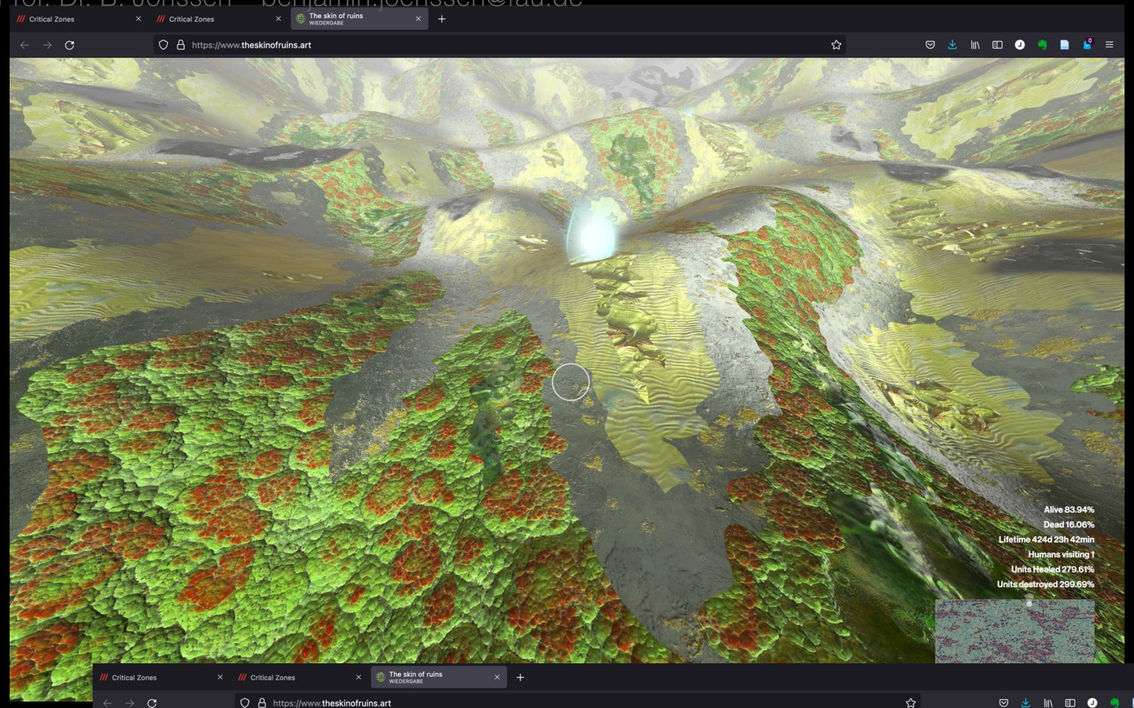
This new territory is built on data collected through the study of phytoplankton through successive RUINES exhibitions and on data from the biotechnology laboratory of the Polytechnic University of Madrid, which focuses on the study of the depurative capacities of these algae to purify the air and water they come into contact with.

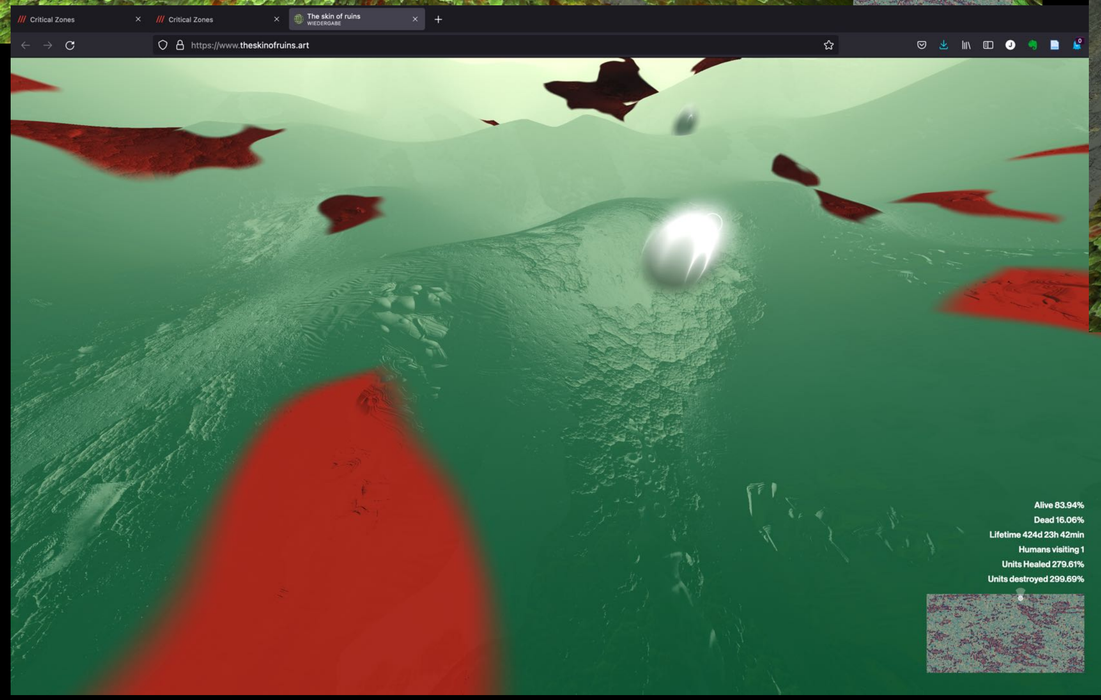


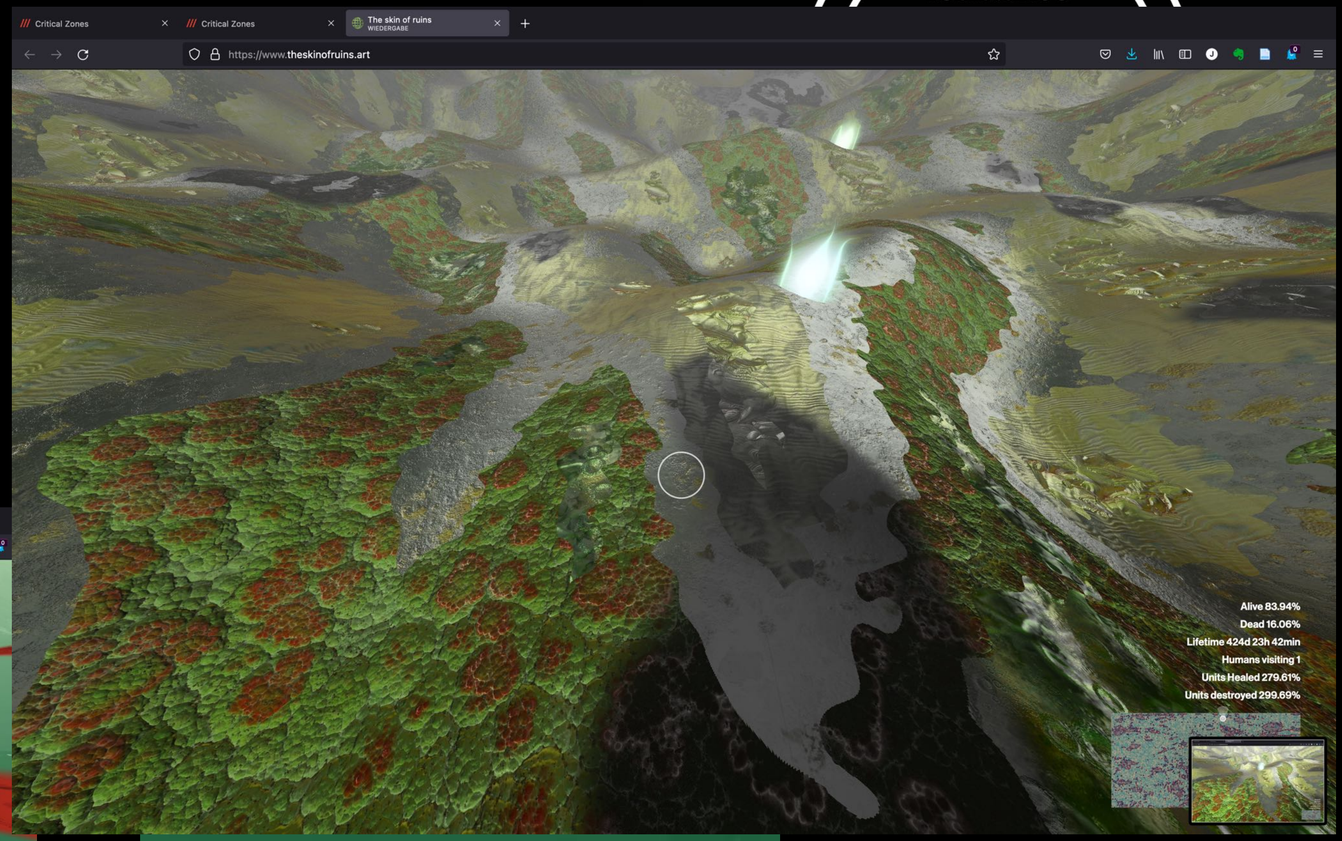
https://www.theskinofruins.art/

Prof. Dr. B. Jörissen – benjamin.joerissen@fau.de

resistance

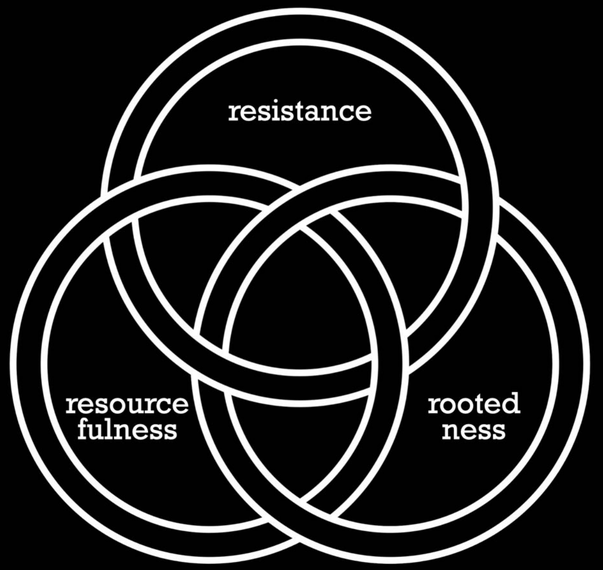






Dieses Erkundungsspiel lädt uns dazu ein, die sympoetischen Beziehungen zu erleben, die sich im empfindlichen Moor entfalten. Das Moor ist der ideale Schauplatz, um die fragilen Interdependenzen zwischen Organismen und ihrem Lebensraum zu erspüren. Hier ist jedes Mitglied der Gemeinschaft gleichzeitig Teil der Umgebung jedes anderen Mitglieds und für das Überleben eines Moor-Gebiets als Ganzes notwendig. Das Spiel erprobt den Perspektivwechsel und ermöglicht es uns, verschiedene Arten zu verkörpern, indem sie den Kreaturen begegnen: Pflanzen, Insekten, Vögel, Amphibien, Pilze, Bakterien oder Algen. Auf diese Weise können wir die Hauptregel der Kannibalischen Metaphysik entdecken: Um sich zu verwandeln, muss man gegessen werden.

Das Spiel basiert auf einem Biotopmodell des Augstumalmoores in Litauen, wo der deutsche Botaniker Carl Albert Weber (1856–1931) die weltweit erste wissenschaftliche Studie über Feuchtgebiete durchführte. Die Kreaturen, die im Spiel leben, sind von Webers Zeichnungen inspiriert, aber auch von den wissenschaftlichen Daten, die von BiologInnen gesammelt werden. Das *Deep Listening*, das durch atmosphärische Klänge hervorgerufen wird, lockt EntdeckerInnen in eine metamorphe Welt au Formen und gesättigten Farben, in der sich d das Tempo der Bewegungen mit dem Wechs verändern. Die Welt des Moores ist ungewiss Navigation hier nur nach dem Bauchgefühl e sollte das menschliche Verlangen nach Produ Wettbewerb aufgeben, um andere Wege zuz zu erkennen.



https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game

THE SWAMP GAME, 2020

NOMEDA & GEDIMINAS URBONAS
WITH NIKOLA BOJIĆ, KRISTUPAS SABOLIUS AND INDRĖ UMBRASAITĖ (MIT CLIMATE VISIONS)

Sektion: We live inside Gaia
Tags: Beobachtung, Symbiose, Koevolution

Critical Zones

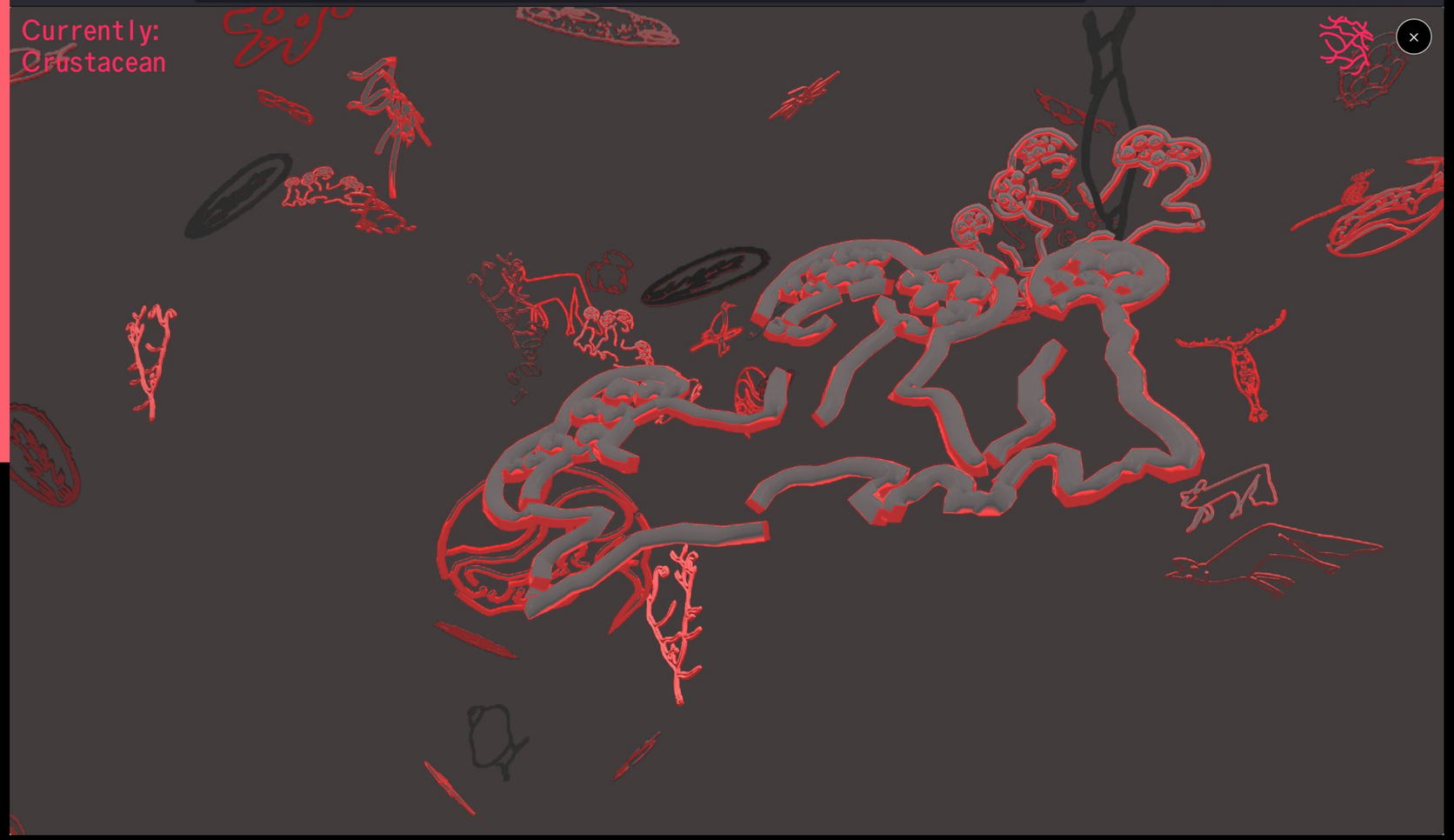
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game

Dive into the Swamp:
Try to be eaten to become a new species!

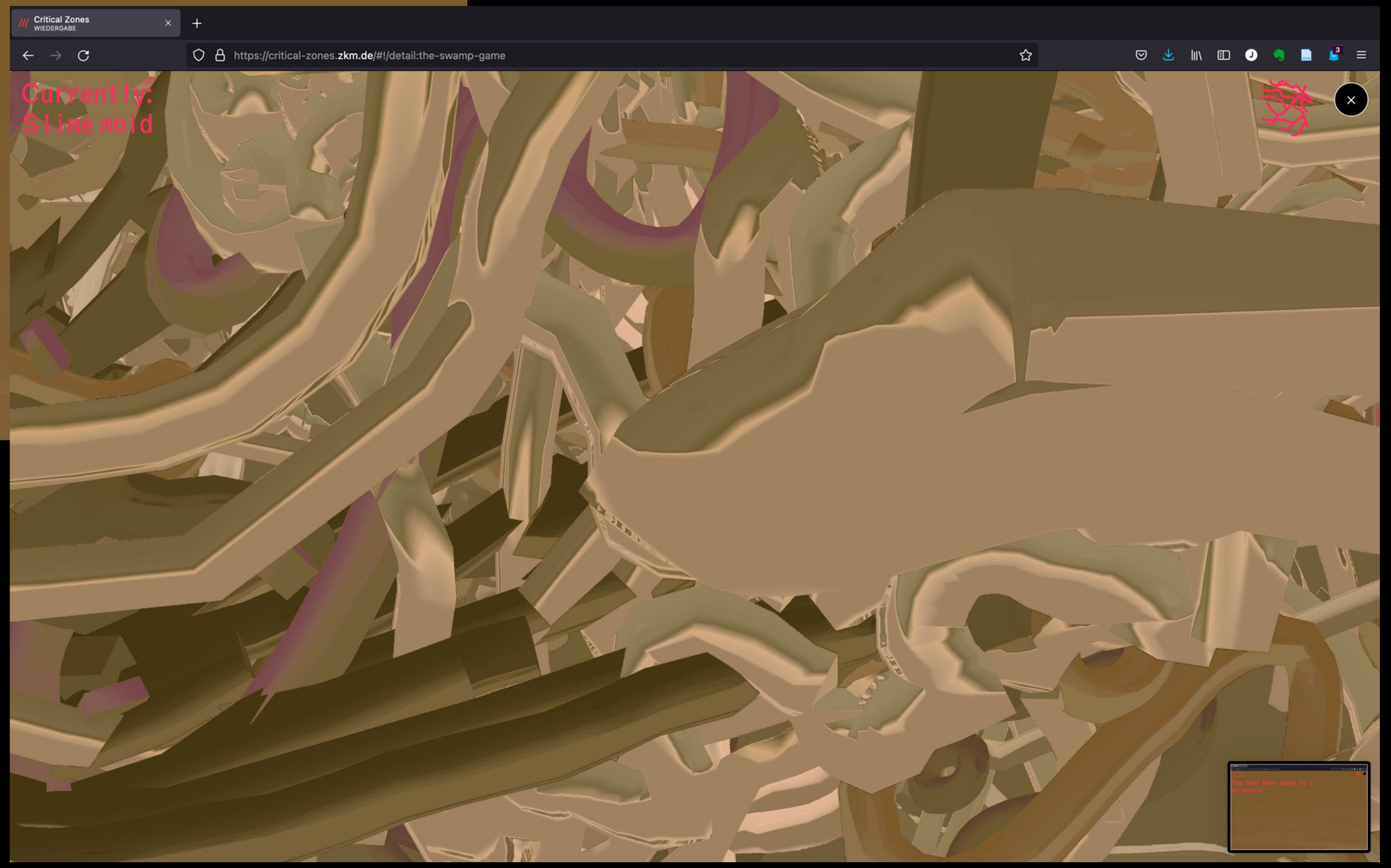
Critical Zones
WIEDERGABE

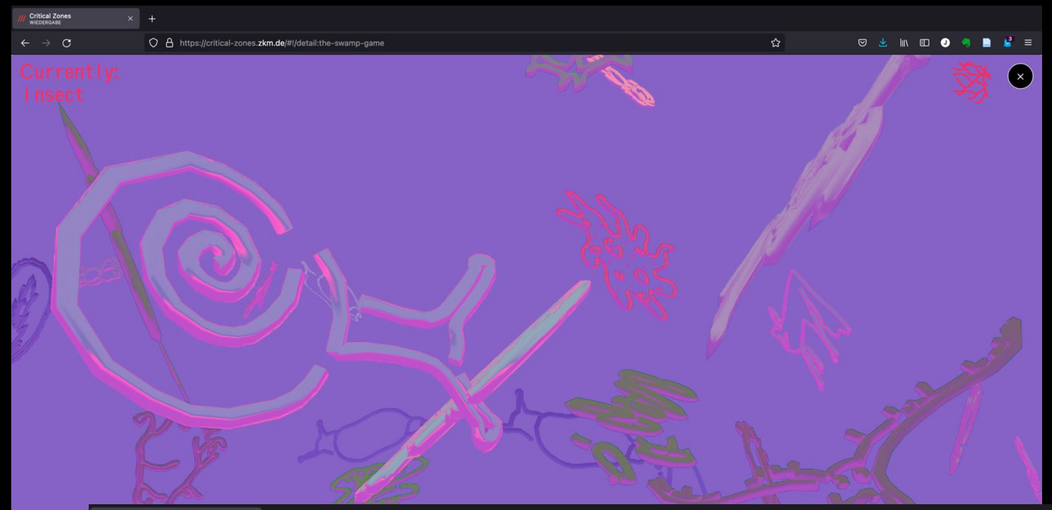
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game

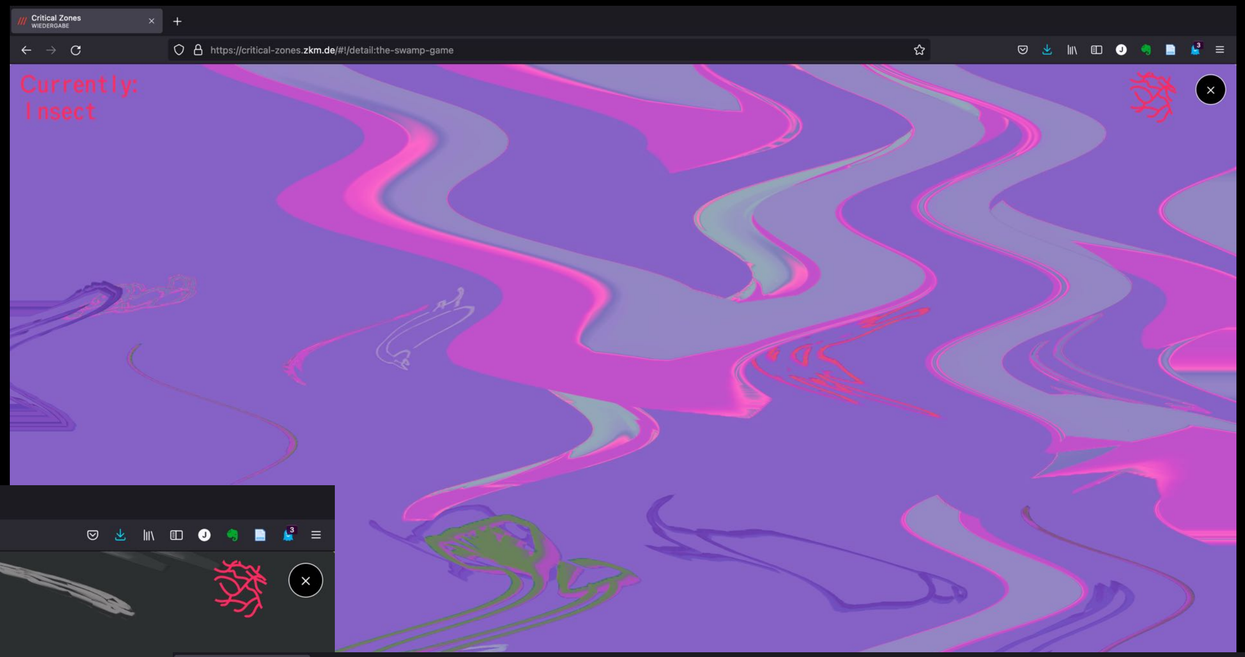
Currently:
Crustacean

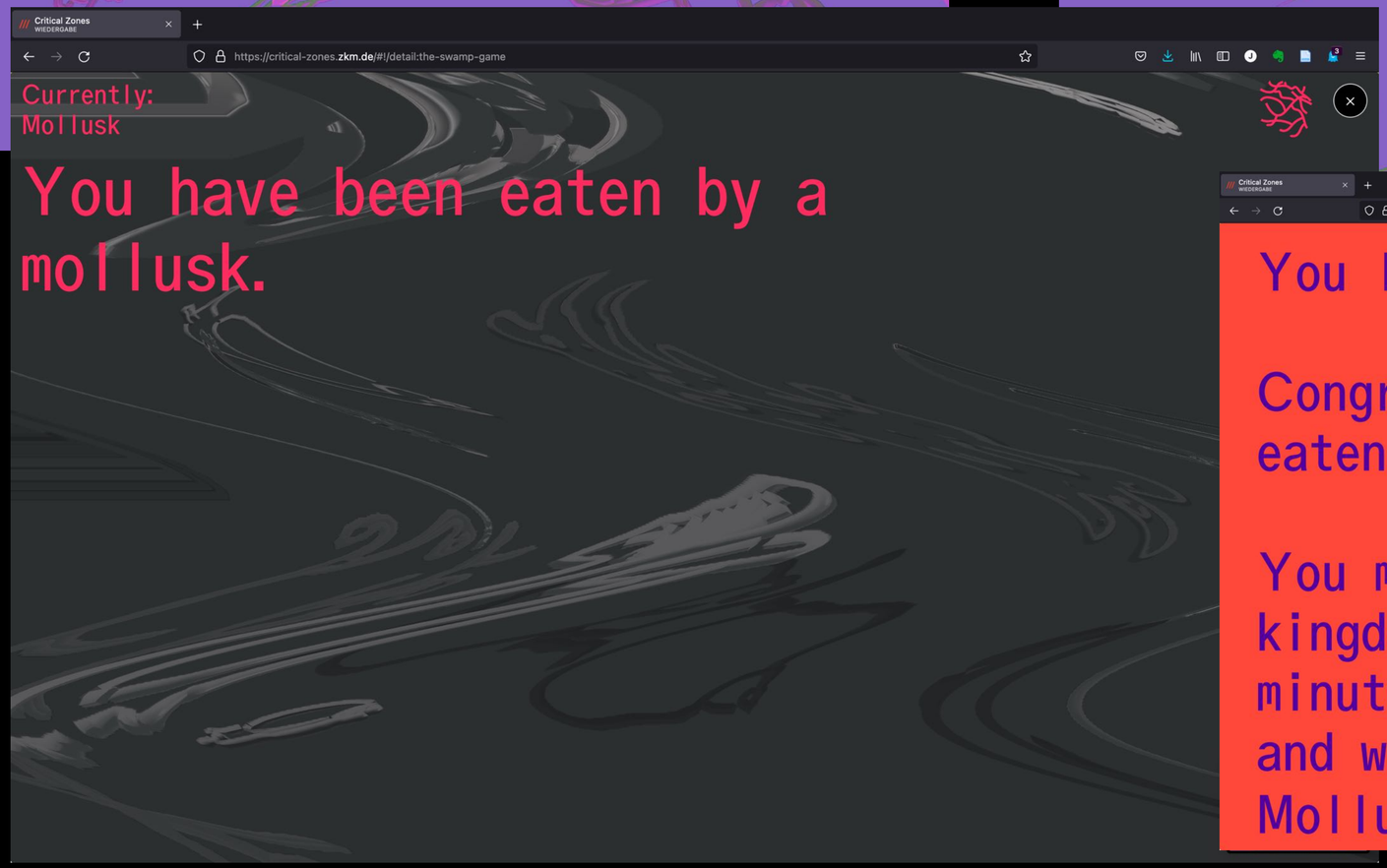


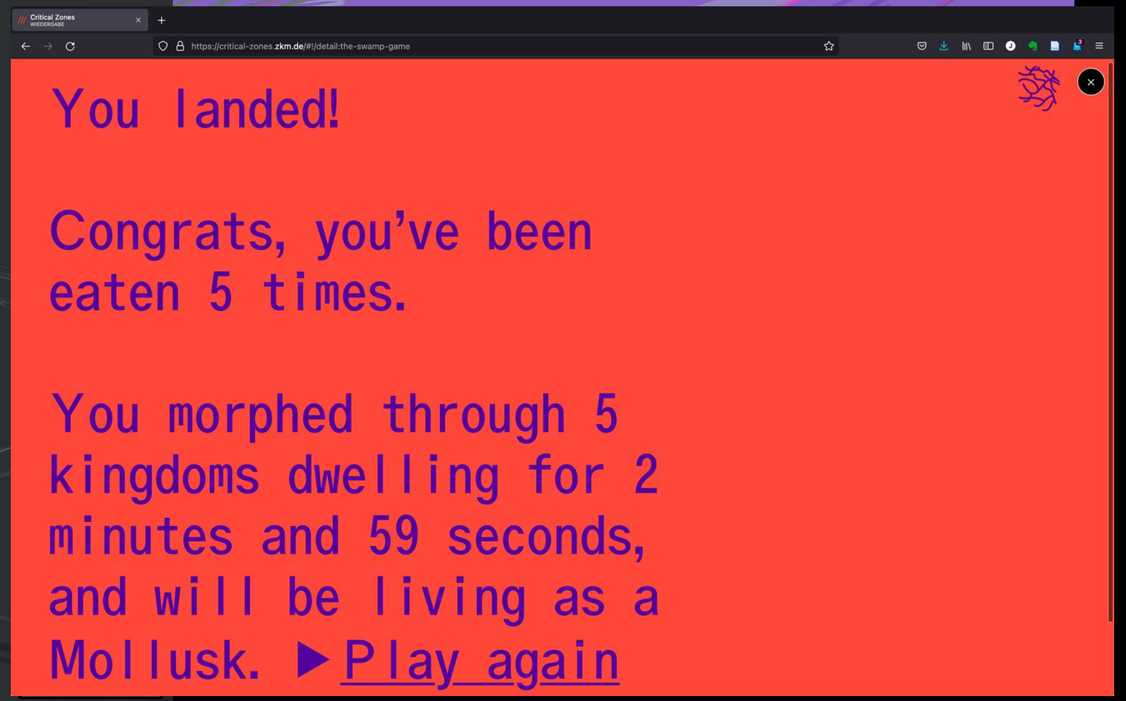
Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
Currently:
Slime mold
You have been eaten by a slimemold.


Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
Currently:
Slime mold


Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
Currently:
Insect


Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
Currently:
Insect


Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
Currently:
Mollusk
You have been eaten by a mollusk.


Critical Zones
WIEDERGABE
https://critical-zones.zkm.de/#!/detail:the-swamp-game
You landed!
Congrats, you've been eaten 5 times.
You morphed through 5 kingdoms dwelling for 2 minutes and 59 seconds, and will be living as a Mollusk. ▶Play again

„Planetary Dissensus“

„[…] das Planetarische ist ein fortlaufender Prozess der Schaffung, Artikulation und Transformation menschlicher Subjekte und kollektiver Lebensräume. Der Globus befindet sich auf unseren Computern, aber das Planetarische erzwingt eine vielfältige und weitreichende Reihe von Begegnungen mit Medien, Technologie und Wissenschaft, die diese Praktiken neu gestalten könnten. Das planetarische Werden der Medien ist ein Konzept, das sich mit der Art und Weise befasst, in der der Planet, die Erde und die Umwelt als mediale Projekte dargestellt werden.“

„[…] the planetary is an ongoing process of creating, articulating, and transforming human subjects and collective inhabitations. The globe is on our computers, but the planetary forces a diverse and sprawling set of encounters with media, technology and science that might remake these practices. The becoming planetary of media is a concept that addresses the ways in which the planet, Earth, and environments are figured as medial projects.“

Gabrys, J. (2018). Becoming Planetary. E-Flux. https://www.e-flux.com/architecture/accumulation/217051/becoming-planetary/
Spivak, G. (2002). Imperatives to re-imagine the planet. Aut Aut, 72–87.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!